

# **Plan de Entrega**

**Black Market**

# Tabla de Contenidos

<b>Introducción</b>	<b>2</b>
<b>Roles</b>	<b>2</b>
<b>Estrategia</b>	<b>3</b>
<b>Diagrama de Actividades</b>	<b>4</b>
<b>Detalles de las Actividades</b>	<b>4</b>
<b>Lista de Entregables</b>	<b>7</b>
Descripción de Entregables	9
<b>Manual de Usuario</b>	<b>10</b>

## Introducción

El plan de entrega, tiene como finalidad entregar las pautas y definir la estrategia que se seguirá para realizar la entrega del producto y llevar a cabo el despliegue del mismo por el equipo de desarrollo **“Soft Inc”**. El objetivo general de este plan de entrega es garantizar que el despliegue del producto implementado se ejecute de manera estructurada y repetible para reducir el riesgo de falla.

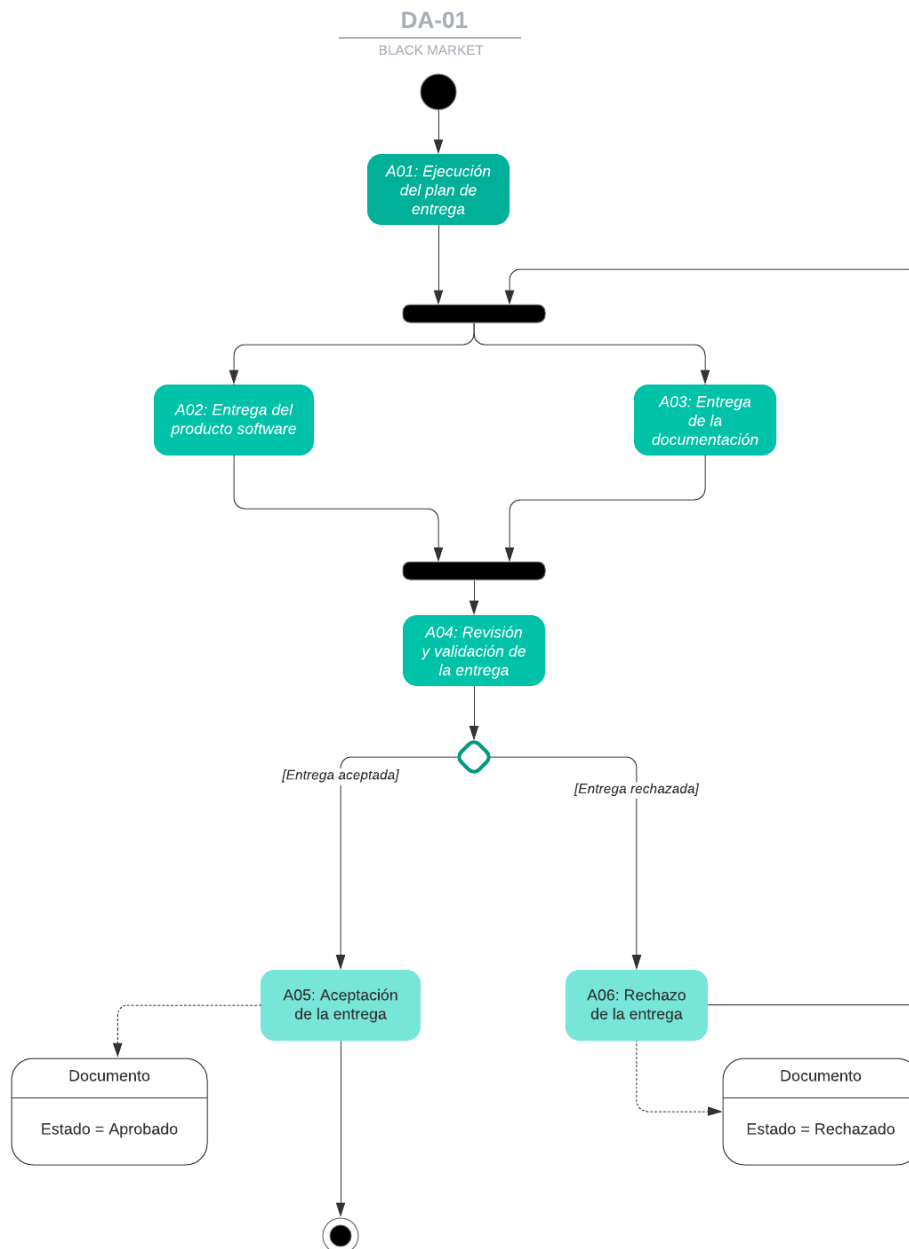
## Roles

Rol	Responsabilidad
<b>SCRUM Master</b>	Lleva a cabo la coordinación para el buen desarrollo del trabajo, así como llevar a cabo las actividades en tiempo y forma.
<b>Desarrollador</b>	Lleva a cabo el desarrollo del proyecto en cuanto al software así como la implementación del mismo.
<b>Diseñador</b>	El diseñador define los elementos visuales que configuran la experiencia de los usuarios.
<b>Documentador</b>	Recuperar la documentación, manteniendo así la información al día.
<b>Jefe de despliegue</b>	Lleva a cabo la etapa de entrega del software. Se encarga de habilitar el sistema construido por el equipo de desarrollo al 100%. Y/o de informar de errores y observaciones.
<b>Diseñador de base de datos</b>	Es responsable definir a detalle el diseño de la base de datos.
<b>Arquitecto del sistema</b>	Los arquitectos de sistemas son responsables de diseñar e implementar objetivos estratégicos a corto y largo plazo para administrar y mantener sistemas y software.
<b>Jefe de pruebas</b>	El rol del líder de un equipo de Testing es liderar efectivamente a su equipo para cumplir con los objetivos del producto y poder entregar a tiempo el producto sin errores.
<b>Gestor de configuración</b>	Gestiona la infraestructura global de la gestión de la configuración (CM) y el entorno del equipo de desarrollo del producto.

# Estrategia

Se tendrán 6 entregas en total debido a que tenemos 6 sprints, donde la sexta entrega(última) será la última entrega. Cada una de estas entregas se conforma por actividades y por una serie de entregables.

## Diagrama de Actividades



## Detalles de las Actividades

Actividad	A01: Ejecución del plan de entrega
Descripción	El Project Manager autoriza y supervisa la ejecución del plan de entrega. En esta actividad, se comunica con el cliente para informar sobre los detalles de la entrega
Tareas	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ejecución y supervisión del plan de pruebas.</li><li>- Informa al cliente sobre detalles de la entrega, estos incluyen:<ul style="list-style-type: none"><li>- Lista de entregables.</li><li>- Cronograma de revisión y aceptación de la entrega.</li></ul></li></ul>
Responsable	Project Manager
Producto	

Actividad	A02: Entrega del producto software
Descripción	Se incorpora en GitHub el software correspondiente a la entrega, se hace entrega del enlace del aplicativo. Se provee al cliente una cuenta administrador y una cuenta usuario ya registradas.
Tareas	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Incorporar en GitHub el software</li><li>2. Registro de las cuentas de administrador y usuario.</li><li>3. Entrega del enlace y las cuentas respectivas al cliente.</li></ol>
Responsable	Project Manager
Producto	Software etiquetado e incorporado en el sistema de gestión de versiones.

Actividad	A03: Entrega de la documentación
Descripción	Se incorpora la documentación asociada a la entrega en el repositorio de GitHub. Este repositorio fue creado al inicio del proyecto y ha sido modificado a través del proyecto con cada entrega respectivamente.
Tareas	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Incorporar la documentación en Github.</li><li>2. Entregar el enlace del repositorio al cliente.</li></ol>

Responsable	Project Manager
Producto	1. Documentación incorporada en el gestor documental (estado: pendiente de aprobar).

Actividad	A04: Revisión y validación de entrega
Descripción	El Project Manager, deberá aceptar o rechazar la entrega. Para ello, se basará en el informe de resultados generado por el Equipo de Testing y en la propuesta de aceptación/reentrega.
Tareas	1. Aceptar/Rechazar la entrega.
Responsable	Project Manager
Producto	1. N/A

Actividad	A05: Aceptación de la entrega
Descripción	En caso de considerar que la entrega es correcta, el Documentador deberá actualizar el estado de la documentación y comunicar el resultado de la revisión al Project Manager.
Tareas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Actualizar el estado de la documentación.</li> <li>2. Comunicar al Jefe de Proyecto el resultado de la revisión.</li> </ol>
Responsable	Project Manager
Producto	Actualización de la documentación en el gestor documental (estado:aprobado)

## Lista de Entregables

En la siguiente tabla se mostrará todos los entregables y sus estados. La (x) quiere decir que se hizo una entrega pero no es final, en la otra mano se tiene (#) que quiere decir que se hizo la segunda entrega corregida.

Código	Entregable	Estado					
		01	02	03	04	05	06
E-01	Arquitectura	x	#				
E-02	Contrato SLA	x	#				
E-03	Cuentas de Acceso					x	#
E-04	Diagrama de Clases de Uso		x	#			
E-05	Diagrama de Clases de Uso		x	#			
E-06	Lista Requisitos	x	#				
E-07	Manual de Usuario				#		
E-08	Modelo de Requisitos			x	x	#	
E-09	Plan de Entrega					x	x
E-10	Plan de Prueba			x	#		
E-11	Plan de Mantenimiento					x	x
E-12	Plan de Trabajo	x	x	x	x	x	#
E-13	Prototipo		x		x		#
E-14	Producto Completo						x
E-15	Rastreo de Requisitos			x	#		

## Descripción de Entregables

Código	Entregable	Descripción
E-01	Arquitectura	Incluye la arquitectura del sistema, aquí se incluyen los siguientes documentos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagrama de Componentes</li> <li>• Diccionario de Componentes</li> <li>• Diagrama de Despliegue</li> <li>• Diccionario de Despliegue</li> </ul>
E-02	Contrato SLA	El documento donde se estipulan las condiciones y cumplir con unos niveles de calidad de servicio frente al cliente.
E-03	Cuentas de Acceso	Se entregará al cliente 2 tipos de cuentas <ul style="list-style-type: none"> <li>• Usuario</li> <li>• Administrador</li> </ul> Cada uno tiene su nombre de usuario y contraseña. Además que tienen acceso a diferentes interfaces.
E-04	Diagrama de Clases de Uso	Un documento que permite modelar las relaciones entre las entidades, aquí se incluyen los siguientes documentos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagrama de Clases</li> <li>• Diccionario de Clases</li> </ul>
E-05	Diagrama de Clases de Uso	Un documento que permite modelar las relaciones entre las entidades, aquí se incluyen los siguientes documentos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagrama de Clases</li> <li>• Diccionario de Clases</li> </ul>
E-06	Lista Requisitos	Diagrama que muestran las funcionalidades de cada uno de los módulos o funcionalidades del sistema, previamente determinados en el modelo de requisitos, aquí se incluyen los siguientes documentos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lista de Requisitos</li> </ul>
E-07	Manual de Usuario	En esta guía del usuario se ofrece una visión general de las características de la aplicación y se indican las instrucciones que deben seguirse paso a paso para realizar diversas tareas.
E-08	Modelo de Requisitos	Un documento que contiene las funcionalidades que pidió el usuario. También es la base de todos los modelos adicionales. aquí se incluyen los siguientes documentos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagrama de Casos de Uso</li> <li>• Especificación de Casos de Uso</li> <li>• Interfaces</li> <li>• Diagrama de Clases de Análisis</li> </ul>



E-09	Plan de Entrega	Este documento, que contiene: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Roles</li> <li>• Estrategia</li> <li>• Lista de Entregables</li> </ul>
E-10	Plan de Prueba	Un documento que contiene un conjunto de casos de pruebas que se encarga de probar una funcionalidad completa de un producto.
E-11	Plan de Mantenimiento	Un documento que establece las prácticas, recursos y secuencias de actividades relevantes para mantener un producto software.
E-12	Plan de Trabajo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En este documento se explicará cómo se realizarán las actividades del proyecto. Este documento busca asegurar un producto exitoso y de calidad, aquí se podrá acceder a todos los documentos y diagramas.</li> </ul>
E-13	Prototipo	El producto software con algunas funcionalidades terminadas, pero no está completo o funcionando del todo bien. Considerado un beta.
E-14	Producto Completo	Es el producto terminado, donde ya están todas las funcionalidades solicitadas, aprobadas y publicado.
E-15	Rastreo de Requisitos	La <b>matriz de trazabilidad</b> es una tabla que relaciona cada uno de los requerimientos con el entregable que se haya solicitado. Aquí se encuentran los siguientes documentos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modelo de Requisitos</li> <li>• Diagrama de Secuencia</li> <li>• Arquitectura del Sistema</li> <li>• Modelo de Datos</li> <li>• Plan de Pruebas</li> <li>• Prototipo de Software</li> </ul>

## Manual de Usuario

El manual de usuario contiene toda la información necesaria para que el usuario haga uso de todas las funcionalidades que nuestro aplicativo contiene:

Enlace al manual de usuario:

- [Manual de Usuario](#)