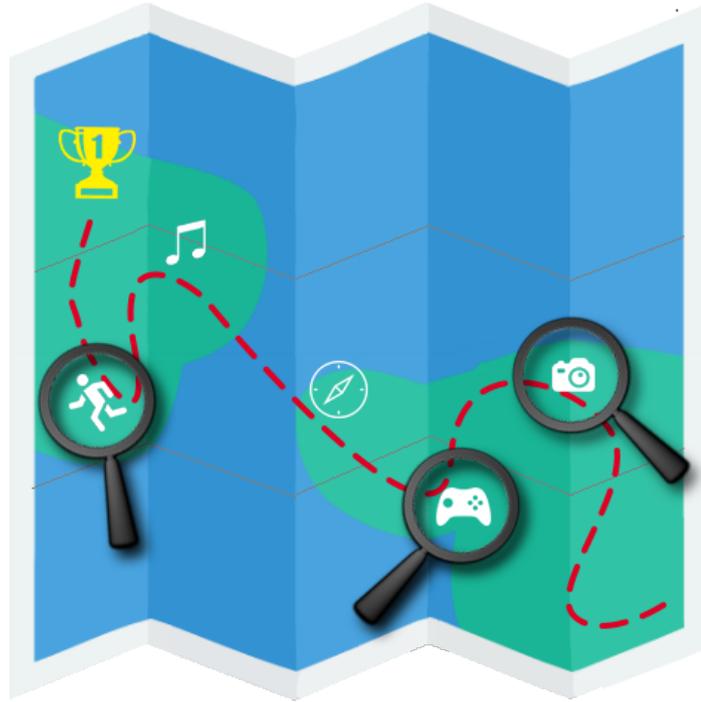


BeatIt!

Plan de Proyecto

Versión 1.1



Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
30/08/2014	1.0	Primera Versión	Raúl Speroni
31/08/2014	1.1	Revisión SQA y V&V	Emiliano Vázquez

Contenido

1. [Introducción](#)
 - 1.1 [Alcance del Proyecto](#)
 - 1.2 [Entregables del Proyecto](#)
 - 1.3 [Estrategia de evolución del Plan](#)
2. [Organización del Proyecto](#)
 - 2.1 [Modelo de Proceso](#)
 - 2.2 [Estructura Organizacional](#)
 - 2.3 [Interfaces e Interacciones](#)
 - 2.4 [Responsables](#)
3. [Proceso de Gestión](#)
 - 3.1 [Objetivos y Prioridades de Gestión](#)
 - 3.2 [Condiciones asumidas, dependencias y restricciones](#)
 - 3.3 [Gestión de Riesgos](#)
 - 3.4 [Mecanismos de control y ajuste](#)
 - 3.4.1 [Mecanismos para la Gestión de calidad](#)
 - 3.4.2 [Mecanismos para la Gestión de configuración](#)
 - 3.4.3 [Mecanismos para Verificación](#)
 - 3.4.4 [Mecanismos para la Gestión de proyecto](#)
 - 3.5 [Recursos](#)
 - 3.5.1 [Recursos Humanos](#)
 - 3.5.2 [Recursos Materiales](#)
4. [Proceso técnico](#)
 - 4.1 [Procedimientos técnicos, herramientas y tecnologías](#)
 - 4.2 [Documentación de software](#)
 - 4.3 [Funciones de soporte](#)
5. [Líneas de trabajo, distribución de recursos humanos y cronograma](#)
 - 5.1 [Líneas de trabajo](#)
 - 5.2 [Dependencias](#)
 - 5.3 [Distribución de Recursos Humanos](#)
 - 5.4 [Cronograma](#)

1. Introducción

El objetivo del proyecto es el desarrollo de un juego para smartphones con plataformas Windows Phone y Android que permita al usuario cumplir 10 desafíos al estilo "Scavenger Hunt" y retar a sus amigos a cumplirlos, estableciéndose un ranking entre ellos. (ver documento Descripción de Proyecto).

1.1 Alcance del Proyecto

Todavía no está definido.

1.2 Entregables del Proyecto

Identificación Entregable	Descripción Entregable	Fecha de entrega	Lugar de entrega	Condiciones satisfacción
Lista desafíos.	15 desafíos factibles.	11/09/2014	Email	
Primer Prototipo	Aplicación cliente con un desafío.	14/09/2014	Google Play / Windows Phone Store	Ambas plataformas. Un desafío.
Segundo Prototipo	Aplicación cliente con interacción con el servidor. 5 desafíos.	No está definido.	Google Play / Windows Phone Store	Ambas Plataformas. 5 desafíos.
Producto Final	Aplicación cliente con interacción con el servidor. 10 desafíos.	No está definido.	Google Play / Windows Phone Store	Ambas Plataformas. 10 desafíos.

1.3 Estrategia de evolución del Plan

El responsable de Monitorear el Plan de Proyecto es el Administrador junto a los demás responsables cotidianamente y junto al resto del equipo quincenalmente. El Plan será revisado al final de cada iteración y mientras se planifica la siguiente, la evaluación de los cambios deberá hacerse con todo el equipo en la reunión quincenal o en una reunión específica. Los cambios importantes deberán tener la conformidad de todos los miembros del equipo y del director de Proyecto. Una vez aprobados cambios en el plan se comunicará a todos los integrantes del proyecto y si corresponde al cliente.

2. Organización del Proyecto

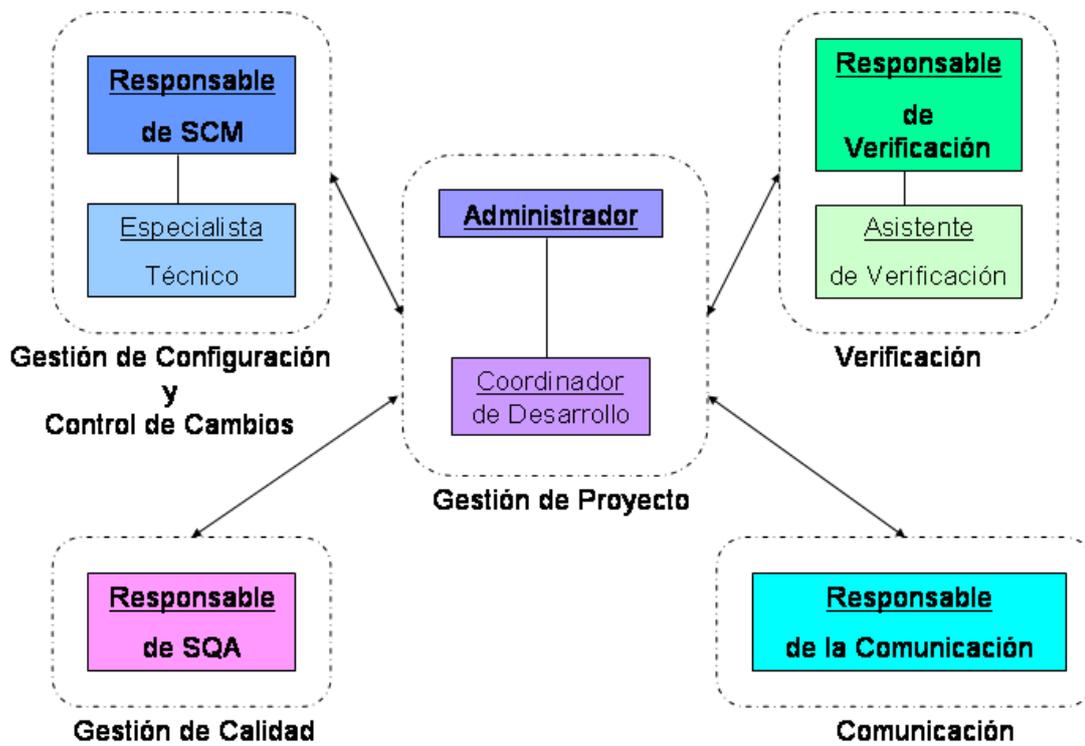
Esta sección contiene la especificación del modelo de proceso del Proyecto, descripción de la estructura organizacional del proyecto, identificación de interfaces e interacciones y definición de responsables.

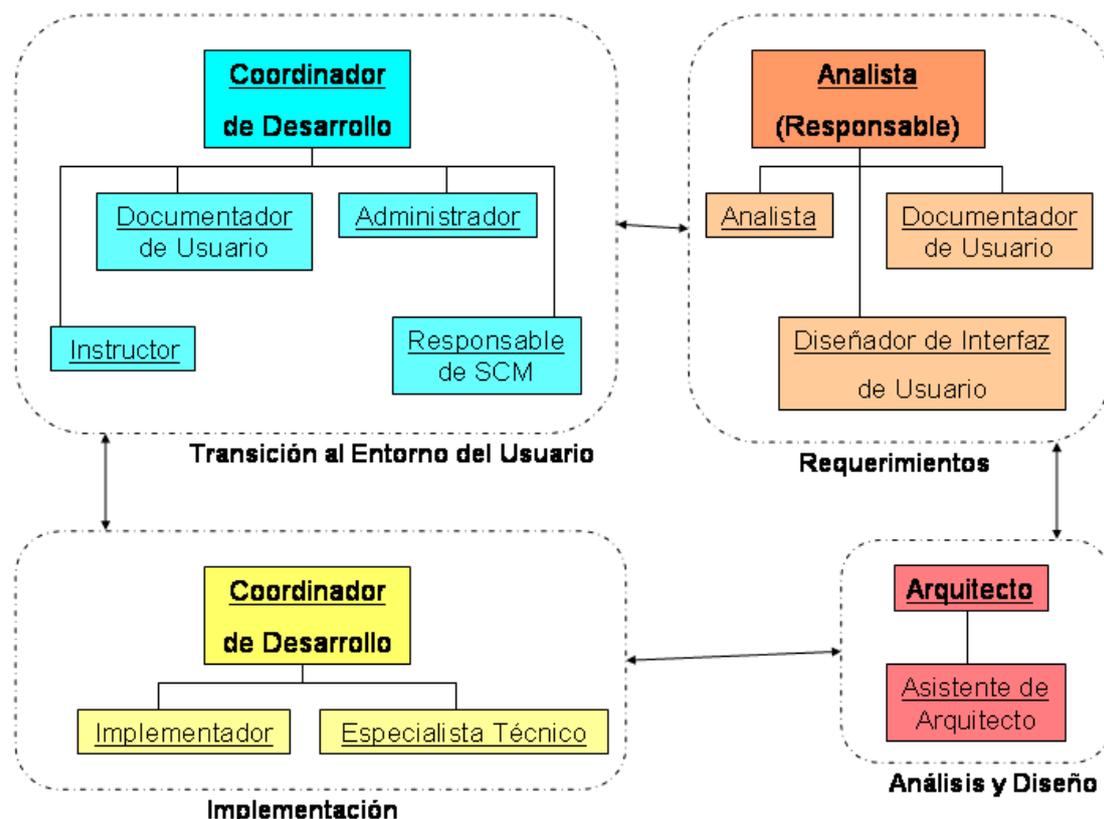
2.1 Modelo de Proceso

En construcción.

Beatt!	Fase Inicial	 <p>Iteración 1</p>	<p>Se delimita el alcance del proyecto: Identificar todas las entidades externas, identificar todos los casos de uso y describir unos pocos significantes. Establecer los criterios de aceptación, identificar los riesgos, y estimar los recursos necesarios.</p> <p>Elaborar un plan de fase que muestre los hitos más importantes. Comenzar a construir un prototipo ejecutable de la arquitectura, que contenga los casos de uso críticos identificados hasta el momento.</p>
		 <p>Iteración 2</p>	  <p>Primer Prototipo Lista de Desafíos</p>
	Fase de Elaboración	 <p>Iteración 1</p>	<p>En esta fase se estabilizan los requerimientos, arquitectura y planes. Se desarrolla el plan del proyecto, y se mitigan los riesgos más altos del proyecto. Se completa el Diseño. Se puede determinar el costo para la realización del desarrollo..</p>
		 <p>Iteración 2</p>	 <p>Segundo Prototipo</p>
Fase de Construcción	 <p>Iteración 1</p>	<p>Se desarrolla completamente el software y los documentos necesarios que componen el sistema. El resultado de esta fase es un producto listo para que los usuarios lo puedan operar y consiste del software integrado en las plataformas adecuadas, los materiales para soporte del usuario y una descripción de la versión actual (esta versión del sistema se llama la versión "beta").</p>	
	 <p>Iteración 2</p>	 <p>Producto Final Beta</p>	
Fase de Transición	 <p>Iteración 1</p>	<p>En esta fase se traslada el sistema a la comunidad del usuario. Cuando el sistema ha sido instalado en el entorno del usuario se realiza la verificación de la versión "beta" del sistema y se realizan las correcciones necesarias, generando la versión "final" del sistema. El sistema debe estar completo, en un nivel aceptable de calidad y debe estar disponible la documentación necesaria para que al ser llevado al entorno del usuario produzca resultados positivos para el usuario y para el equipo de trabajo del proyecto.</p>	
		 <p>Producto Final</p>	

2.2 Estructura Organizacional





2.3 Interfaces e Interacciones

En esta sección se describen los procedimientos administrativos y de gestión entre el proyecto y: el Cliente, Gestión de configuración, Gestión de calidad y Verificación.

Actividad	Procedimiento	Responsable	Involucrados
Comunicación con el Cliente	Via Skype con regularidad cada semana o via correo electronico si hay temas concretos.	Raul Speroni	Todas
Comunicación con Gestión Configuración	De forma directa usando las vías de comunicación definidas.	N/A	Todas
Comunicación con Gestión de Calidad	De forma directa usando las vías de comunicación definidas.	N/A	Todas
Comunicación con Responsable Verificación	De forma directa usando las vías de comunicación definidas.	N/A	Todas

2.4 Responsables

Raul Speroni - Como Administrador es el responsable de asignar recursos, establecer prioridades, coordinar las interacciones con clientes y usuarios

y generalmente mantiene al equipo del proyecto enfocado en la meta correcta. Como Responsable de Comunicación es el responsable de que cada integrante del equipo de desarrollo, el cliente, el usuario y todos los involucrados en el proyecto tengan la información necesaria para desarrollar sus tareas.

Gonzalo Javiel - Como Arquitecto conduce y coordina las actividades y entregables técnicos a lo largo del proyecto. Su visión es general de todo el proyecto, no en profundidad como en el caso del Analista. Establece la estructura para cada punto de vista de la arquitectura: la descomposición, la agrupación de elementos, y las interfases entre los grupos. Como diseñador del sistema define las responsabilidades, funciones, atributos y relaciones de uno o varios subsistemas y determina cómo se ajustan al entorno de implementación. Como Coordinador de Desarrollo es el encargado de realizar el Plan de Desarrollo que involucra a los implementadores y sus tareas, de forma tal de cumplir con el Plan de Proyecto y con los objetivos planteados para cada fase del ciclo del proyecto.

Pablo Olivera - Como Responsable de SQA es responsable de asegurar la calidad de los productos generados en el proyecto y del proceso utilizado. Para asegurar la calidad debe revisar la calidad de los entregables de planificación del proyecto y los entregables de valoración del proyecto. Además revisa el nivel de apego al modelo de proceso de desarrollo de software y a los planes de Verificación, Gestión de Proyecto y Gestión de Calidad, documentando las desviaciones encontradas.

Emiliano Vázquez - Como Responsable de Verificación es el responsable de planificar, diseñar, implementar y evaluar las pruebas. Debe generar los planes de prueba y los casos de prueba. Debe implementar los procedimientos de prueba, evaluar la cobertura, los resultados y efectividad de las pruebas. Debe hacer los informes de evaluación de las pruebas.

Felipe García - como Responsable de SCM proporciona la infraestructura y entorno para la Gestión de Configuración. La Gestión de Configuración es un soporte para la actividad de desarrollo, para que los implementadores e integradores tengan los ambientes apropiados para realizar y verificar su trabajo, y hacer que estén disponibles todos los entregables que se necesitan incluir en la liberación de un producto del trabajo de desarrollo de software.

Alejandro Brusco - Como Responsable de Requerimientos debe ser la voz de los analistas y responsable de la comunicación de los mismos con el resto del equipo.

Joaquin Velazquez - Como Responsable de Implantación se encargara de la liberación de los productos.

3. Proceso de Gestión

3.1 Objetivos y Prioridades de Gestión

- Proveer un ambiente para manejar proyectos de software intensivos.
- Proveer una guía práctica para la planificación, gestión de recursos humanos, ejecución y monitoreo de los proyectos.
- Proveer un ambiente para la Gestión de riesgos.
- Realizar un seguimiento del avance del proyecto.
- Realizar estimaciones y mediciones: de esfuerzo (en horas de trabajo), tamaño del producto en desarrollo y factibilidad del proyecto.

3.2 Condiciones asumidas, dependencias y restricciones

Plazo para finalización del proyecto: 14 semanas.

Recursos Humanos: 12 personas.

3.3 Gestión de Riesgos

Ver Documento de Riesgos.

3.4 Mecanismos de control y ajuste

3.4.1 Mecanismos para la Gestión de calidad

Ver Plan de Calidad.

3.4.2 Mecanismos para la Gestión de configuración

Ver Plan de Gestión de la Configuración.

3.4.3 Mecanismos para Verificación

Ver Plan de Verificación.

3.4.4 Mecanismos para la Gestión de proyecto

El proceso estará fuertemente basado en MUM v.2 por lo que hay una estructura definida de disciplinas, tareas y roles, además de un calendario. Utilizaremos Redmine como herramienta de apoyo para planificar las tareas y registrar el esfuerzo. Las fases tienen objetivos definidos y las iteraciones dentro de cada fase nos permiten mediante reuniones de equipo evaluarlas y planificarlas haciendo ajustes cuando sea necesario. Los monitoreos ayudan a ajustar el proceso y corregir rumbos.

3.5 Recursos

3.5.1 Recursos Humanos

	Rol	Rol Extra 1	Responsabilidad extra
Raúl Speroni	Administrador/ Responsable de Comunicación	Asistente de Verificación	
Martín Alayón	Analista/ Implementador	Diseñador de Interfaz de Usuario	
Martin Berguer	Analista/ Implementador	Diseñador de Interfaz de Usuario	
Alejandro Brusco	Analista/ Implementador	Asistente de verificación	Responsable de Requerimientos

Martín Steglich	Analista/ Implementador	Asistente de verificación	
Gonzalo Javiel	Arquitecto/Coordinador de Desarrollo	Asistente de Verificación	Responsable de Diseño
Cristian Bauza	Especialista Técnico/ Implementador	Responsable Integración	
Joaquin Velazquez	Especialista Técnico/ Implementador	Responsable Integración	Responsable de Implantación
Luciana Martínez	Especialista Técnico/ Implementador	Responsable Integración	
Felipe García	Responsable SCM	Especialista Técnico/ Implementador	
Pablo Olivera	Responsable SQA	Asistente de Verificación	
Emiliano Vázquez	Responsable Verificación	Asistente SQA	

3.5.2 Recursos Materiales

El proyecto no cuenta con recursos materiales propios, se utilizarán recursos personales y provistos por la facultad de Ingeniería.

4. Proceso técnico

Se definirá en la próxima entrega del documento.

4.1 Procedimientos técnicos, herramientas y tecnologías

N/A

4.2 Documentación de software

N/A

4.3 Funciones de soporte

N/A

5. Líneas de trabajo, distribución de recursos humanos y cronograma

5.1 Líneas de trabajo

Ver MUM OO v2.0

5.2 Dependencias

Ver MUM OO v2.0

5.3 Distribución de Recursos Humanos

Ver punto 3.5.1.

5.4 Cronograma

Se definirá en la próxima entrega del documento.