

BeatIt!

Plan de Implantación

Versión 3.2.5



Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
18/10/2014	3.1.1	Diagramado inicial	Gonzalo Javiel
18/10/2014	3.1.2	Revisión SQA	Pablo Olivera
02/11/2014	3.2.1	Revisión	Gonzalo Javiel
02/11/2014	3.2.2	Sección 3.3.1	Emiliano Vázquez
02/11/2014	3.2.3	Revisión SQA	Emiliano Vázquez
08/11/2014	3.2.4	Actualización fechas y cambios menores	Gonzalo Javiel
08/11/2014	3.2.5	Revisión SQA	Pablo Olivera

Contenido

- [1. Introducción](#)
 - [1.1. Propósito](#)
 - [1.2. Alcance](#)
 - [1.3. Definiciones, siglas y abreviaturas](#)
 - [1.4. Referencias](#)
 - [1.5. Visión general](#)
- [2. Planificación de la Implantación](#)
 - [2.1. Responsabilidades](#)
 - [2.2. Cronograma](#)
- [3. Recursos](#)
 - [3.1. Facilidades](#)
 - [3.2. Hardware](#)
 - [3.3. La unidad a liberar](#)
 - [3.3.1 Software de apoyo](#)
 - [3.3.2. Documentación de apoyo](#)
 - [3.3.3. Personal de apoyo](#)
- [4. Capacitación](#)

1. Introducción

En este documento se detalla el proceso de implantación del proyecto BeatIt!,

1.1. Propósito

Este documento tiene como objetivo describir cómo y cuando va a estar disponible el producto a la comunidad de usuarios.

1.2. Alcance

El documento esta dirigido a todos los integrantes del grupo, el cliente y el director del proyecto.

1.3. Definiciones, siglas y abreviaturas

Los conceptos utilizados en este documento están descriptos en el documento "Glosario".

1.4. Referencias

- [1] - Documento de Validación con el Cliente
- [2] - GPPLAG - Plan de Proyecto

1.5. Visión general

En este documento comienza describiendo cual es el plan para realizar la implantación del software definiendo tiempos y responsables. Luego se definen los recursos necesarios para poder desarrollar esta tarea.

2. Planificación de la Implantación

2.1. Responsabilidades

Es responsabilidad del equipo verificar que se cumplan los criterios de aceptación detallados en el documento de "Documento de Validación con el Cliente", estos puntos serán repasados y validados con el cliente.

A su vez es responsabilidad del equipo de verificadores, probar las aplicaciones en lo que refiere a funcionalidades y alertar de bugs que afecten o no los criterios de aceptación.

Los especialistas técnicos serán los responsables de verificar que se hayan cumplido los estándares definidos al comienzo del proyecto para la codificación.

El administrador tendrá como responsabilidad la comunicación con el cliente y realizar un seguimiento de los criterios de aceptación.

2.2. Cronograma

- Planificar la Implantación
 - o Responsables: Gonzalo Javiel
 - o Fechas: Semanas 12 y 13
- Realizar la presentación del sistema al cliente
 - o Responsable: Raul Speroni
 - o Fechas: Final fase de construcción y final fase de transición
- Verificación en ambiente de desarrollo
 - o Responsables: Especialistas Técnicos
 - o Fechas: Semanas 12, 13 y 14
- Producir la versión "Beta" del producto
 - o Responsable: Implementadores
 - o Fechas: Final fase de construcción.
- Verificación en ambiente del usuario
 - o Responsable: Emiliano Vázquez
 - o Fechas: Semanas 12, 13 y 14
- Producir la versión "Final" del producto
 - o Responsable: Implementadores
 - o Fechas: Final fase transición.
- Hacer que el producto esté accesible mediante las tiendas de aplicaciones
 - o Responsables: Martin Steglich y Martin Berguer
 - o Fechas: Semanas 12, 13 y 14

3. Recursos

3.1. Facilidades

No aplica al proyecto BeatIt!

3.2. Hardware

Debido a la elección de un sistema Cloud como OpenShift, el hardware requerido lo manejará dicha plataforma asignando recursos dependiendo de la demanda. La empresa que gestiona la plataforma OpenShift es RedHat.

3.3. La unidad a liberar

- Aplicación Windows Phone (código fuente, tests, ejecutable)
- Aplicación Android (código fuente, tests, ejecutable)
- Servidor NodeJS (código fuente, descripción de los servicios)
- Servidor Mongo (esquema de las colecciones)

3.3.1 Software de apoyo

Teamcity 8.1.5 (JetBrains)
Resharper 8.1 (JetBrains)
dotCover 2.7 (JetBrains)

3.3.2. Documentación de apoyo

No es aplicable al proyecto BeatIt!

3.3.3. Personal de apoyo

No es aplicable al proyecto BeatIt!

4. Capacitación

Debido a la naturaleza del software desarrollado no sera necesaria una capacitación.