

# PROYECTO FINAL 2022

## Actividad 3 - Planificación

### Grupo 1:

Albea, Santiago  
Rodriguez, Macarena  
Santarelli, Luca  
Scorticati, Agustín



# **Plan de gestión del proyecto**

## **1. Enfoque de trabajo**

El proyecto ha sido planificado de tal manera que el equipo de proyecto conoce claramente los objetivos del proyecto, comprenden el perfil de los potenciales clientes y se comprometen con la entrega de una solución acorde a sus necesidades y deseos actuales.

A continuación se detalla el proceso a seguir para realizar el trabajo del proyecto:

1. Inicialmente el equipo de proyecto se reúne para definir cuál será el alcance del proyecto.
2. Se establecen los documentos de gestión del proyecto necesarios que respaldan los acuerdos tomados por el equipo de proyecto.
3. Se establecen las responsabilidades y roles del equipo de proyecto, y las fechas en que deberán estar listos los entregables.
4. Adoptando prácticas de Scrum, se realizan reuniones semanales del equipo de proyecto para informar cual es el estado del proyecto, analizar el avance parcial obtenido, planificar y distribuir las próximas actividades a desarrollar.
5. Al término del proyecto se redacta el informe final y se comparan los resultados finales con los objetivos iniciales.

## **2. Plan de gestión de cambios**

A continuación, se describe el procedimiento a seguir para la ejecución de los cambios dentro del proyecto, haciendo una distinción entre los cambios en el alcance, y los de otro tipo.

### **2.1 Cambios en el alcance**

Pueden aparecer como propuesta de un integrante del equipo o de un cliente.

- 1- El analista funcional se reúne con el actor fuente de la propuesta de cambio (cliente u otro miembro del mismo equipo) con el objetivo de refinar su requerimiento.
- 2- El equipo se reúne para analizar el impacto del cambio en la planificación establecida (tiempos y costos)
- 3- El Project manager decide si es viable incorporarlo.
- 4- El equipo lo somete a votación y, de aceptarlo, lo incorpora a la planificación.

### **2.2 Cambios inesperados**

Aparecen de forma inmediata y se debe tomar acción al respecto lo antes posible.

- 1- El project manager identifica el cambio y planifica una reunión con el equipo.
- 2- Se verifican las diferentes formas de llevar a cabo una solución, y se opta por la menos perjudicial.
- 3- Se dividen las responsabilidades entre los distintos roles y se toma acción inmediata para solucionar el problema.

## **3. Plan de gestión de la configuración**

Para el caso de los documentos entregables, los mismos se alojarán en el repositorio Google Drive, separados por carpetas. La versión original de cada documento mantendrá su nombre original (por ejemplo, Planificacion.pdf), y cada versión corregida tendrá al final del nombre del archivo la versión de la corrección que represente (por ejemplo, Planificacion\_v2.pdf)

Para el versionado del código se utilizará la herramienta Git, particularmente el repositorio Github. Se trabajará con la modalidad Feature Branch, que consiste en desarrollar cada funcionalidad en una rama separada e integrarlas mediante “Pull requests” previamente testeados y aprobados.

Se identificarán con tags las distintas versiones entregables de código, a partir de las cuales se realizarán las pruebas con los usuarios voluntarios.

#### **4. Comunicación entre stakeholders**

<b>Stakeholder</b>	<b>Medio de comunicación</b>	<b>Motivo</b>	<b>Frecuencia</b>
Equipo de trabajo	WhatsApp	Plantear dificultades, convocar reuniones extraordinarias	Según las necesidades
Equipo de trabajo	Discord / Personalmente	Ceremonias / Coordinación y revisión del trabajo	Una vez por semana
Clientes (grupo de prueba)	Trello y Zoom o Discord	Hacer sugerencias o pedidos de modificaciones, y refinarlos, respectivamente	A medida que se les provea para probar una versión en desarrollo de la app.
Clientes (público)	Reseñas Play Store / App Store	Recibir feedback y oportunidades de mejora	Según vayan surgiendo, a medida que se liberen al público versiones productivas de la app.

Nota: Cuando hablamos de grupo de prueba de clientes nos referimos a un círculo de voluntarios que concuerdan con el perfil de un cliente potencial desde ambas perspectivas (es decir, hay individuos que cumplen el rol de dueño de bar/boliche e individuos que cumplen el rol de público en general, estas personas serán un grupo de alumnos y allegados), y servirán al equipo de feedback temprano. A este grupo se le dará acceso a probar las funcionalidades introducidas en etapas de desarrollo de la app.

#### **5. Roles del equipo**

**Project Manager (x1)**

Descripción:

Será el encargado de administrar los recursos del equipo, coordinar las ceremonias, y organizar las tareas para su cumplimiento. Será el responsable de asegurarse que los planes del proyecto se vayan cumpliendo a medida que se avanza. Además, es quien debe identificar y dar seguimiento a nuevos riesgos o cambios inminentes, y, a partir de estos, guiar al grupo para encargarse de ellos de la mejor manera posible y minimizando daños.

Responsabilidades:

- Planificación del proyecto a cargo
- Seguimiento y control de los planes y requerimientos del proyecto
- Resolución de conflictos
- Gestión de Riesgos, identificándolos y dándoles un seguimiento para su resolución
- Coordinación con el equipo
- Gestión Financiera del proyecto

Habilidades deseadas:

- Prácticas ágiles (Scrum)
- Ser comunicativo
- Ser capaz de gestionar los riesgos y problemas
- Liderazgo
- Excelentes habilidades organizativas y de gestión del tiempo
- Creatividad en la resolución de problemas

## **Analista funcional (x1)**

Descripción:

Será el encargado de identificar, comprender, validar y modelar los requerimientos iniciales del proyecto y producto, así como también aquellos que puedan surgir durante la ejecución del mismo, sin importar su origen (interno o externo).

Responsabilidades:

- Interactuar y entender las necesidades del cliente para analizar la factibilidad del pedido y su posterior análisis funcional-técnico
- Diseñar y documentar la solución técnica
- Hacer el seguimiento post-implementación

Habilidades deseadas:

- Experiencia en utilización de UML (ux, ui, prototipado)
- Prácticas ágiles para el ciclo de vida de desarrollo de software
- Experiencia en comunicación y contacto con el cliente
- Análisis y relevación de requerimientos
- Documentación de requerimientos, validación y seguimiento con el usuario.
- Experiencia en la redacción de historias de usuario.
- Creatividad en la resolución de problemas

## **Desarrollador Fullstack (x4)**

Descripción:

Desarrollar y mantener el software aplicativo. Se desempeñarán con prácticas ágiles, trabajando en equipo en todo momento. Deberán dar soporte a las pruebas que realicen los testers/reviewers y a los incidentes que surjan en producción.

Responsabilidades:

- Desarrollo de soluciones con React native y Supabase.
- Optimizar el código para mejorar la performance y calidad.
- Colaborar con otros recursos del equipo.
- Proponer/desarrollar nuevas funcionalidades para garantizar la mejora continua de la aplicación.

Habilidades deseadas:

- Prácticas ágiles (Scrum)
- Experiencia en React native
- Experiencia en Bootstrap
- Experiencia en PostgreSQL/Supabase
- Experiencia en Git y Github
- Ser comunicativo
- Buen trabajo en equipo
- Capacidad de resolución de problemas

## **Tester/reviewer (x2)**

Descripción:

Probarán y aprobarán cada modificación y/o agregado del código. Serán los encargados de revisar cada Pull Request del repositorio, asegurando su calidad y buen funcionamiento para posteriormente integrarlos.

Responsabilidades:

- Identificar problemas existentes en el software y proponer procesos y herramientas para solucionarlo
- Participación de la creación y definición de los planes de prueba
- Ejecutar los casos de prueba según se requiera
- Crear informe de errores con descripciones detalladas
- Seguimiento de errores / defectos
- Testing de caja negra y/o blanca

Habilidades deseadas:

- Experiencia en ejecución de casos de prueba
- Experiencia en la creación de escenarios de pruebas.
- Experiencia en Prácticas Ágiles (Scrum)
- Capacidad para identificar defectos y proponer mejoras a la aplicación y el proceso
- Experiencia en Git/Github
- Compromiso con la calidad

## **6. Recursos tecnológicos**

Para el soporte de la base de datos y la comunicación con la misma, se ha optado por el servicio de Supabase, para evitar la necesidad de adquirir, montar y mantener un servidor. El mismo es gratuito

para proyectos de baja escala (etapa de desarrollo) y luego (etapa productiva) pasa a tener un costo fijo de 25 usd/mes.

Respecto a los materiales para el equipo de trabajo, se ha acordado utilizar los materiales propios de cada integrante para la realización del desarrollo funcional de la aplicación.

Computadoras: Para el desarrollo completo (frontend y backend) del proyecto, tanto como para la comunicación recurrente entre los integrantes del equipo.

- Notebook HP EF26 (AMD Ryzen 5, 16GB de RAM)
- Notebook HP Envy x360 (Intel core i7, 16GB de RAM)
- Computadora (Intel core i7, 32GB de RAM)
- Computadora (AMD Ryzen 5, 16GB de RAM)

Como parte de la negociación, se acordó contratar un seguro para los mismos, de manera de darle seguridad a cada colaborador. Se decidió contratar el paquete ofrecido por la empresa Zigler que tiene un costo fijo mensual de \$2310 por cada equipo asegurado.

## **7. Tecnologías a utilizar**

<b>Tecnología a utilizar</b>	<b>Qué nos aporta</b>
<b>REACT NATIVE</b>	-Al ser un framework de desarrollo para aplicaciones móviles, tanto para Android e iOS, significa un ahorro en tiempo y dinero ya que se impulsan las aplicaciones en ambas plataformas usando el mismo código
<b>SUPABASE</b>	-Servicio de base de datos basado en PostgreSQL, es gratuito para proyectos pequeños, fácil de usar y de integrar, con buena escalabilidad a bajo costo
<b>TRELLO</b>	-Como soporte de la aplicación de prácticas SCRUM, puesto que es de fácil uso y ya se trabajó anteriormente con ella
<b>GANTTER / MS PROJECT</b>	-Soporte para la gestión de tiempos y costos
<b>DISCORD</b>	-Medio de comunicación principal para las reuniones semanales tanto como herramienta de apoyo durante los desarrollos
<b>WHATSAPP</b>	-Medio de comunicación secundario para la organización diaria en cuanto a los avances del proyecto
<b>GIT Y GITHUB</b>	-Medio de soporte para el trabajo remoto compartido entre desarrolladores que permite la creación de diferentes ramas del contenido, así como versionado de la aplicación

## 8. Los recursos en las etapas del proyecto

Recurso	Inicio	Planificaci ón	Ejecución	Monitoreo y control	Cierre
Project Manager	x	x	x	x	x
Analista		x		x	
Desarrollad ores			x	x	
Testers			x	x	
Computado ras			x	x	
Trello			x	x	
Discord		x	x	x	
Whatsapp	x	x	x	x	x
Git			x	x	
GANTTER / MS PROJECT		x	x	x	
Supabase			x	x	
React Native			x	x	

Alumno	Participación
Albea, Santiago	25%
Rodriguez, Macarena	25%
Santarelli, Luca	25%
Scorticati, Agustin	25%