

Integración con Cátedra A. D. R.

Melo Tickets

Tabla de contenido

Control de Versiones.....	3
Descripción de la Integración	3
Descripción del Proyecto	4
Recursos Humanos.....	5
Recursos Técnicos.....	6
Gestión de las Comunicaciones	7
Diagrama de Jerarquías.....	8
Ciclo de Vida de los Recursos	9
Planilla de Selección y Reclutamiento.....	9
Cronograma del Proyecto	10

Control de versiones

Versión	Hecha por	Revisada por	Aprobada por	Fecha	Motivo
1.0	Grupo 8			31/07/2023	
2.0	Grupo 8			15/08/2023	

Nombre del Proyecto
Melo Tickets

Descripción de la Integración:

La Gestión de Recursos es una de las áreas del conocimiento de la guía del PMBOK. El objetivo de la misma, es garantizar que los recursos adecuados estarán disponibles para el equipo del proyecto en el momento y lugar oportunos.

Incluye los procesos para identificar, adquirir y gestionar los recursos necesarios para la finalización con éxito del proyecto. A su vez, se divide en la planificación de dos tipos de recursos: los humanos y los físicos (o técnicos).

En tal marco, desde la cátedra de Proyecto Final, perteneciente al 5to (quinto) año de la carrera Ingeniería en Sistema de Información, se contempla una actividad de integración vertical con la cátedra de Administración de Recursos, perteneciente al 4to (cuarto) año.

En esta actividad, se presentan aspectos vinculados a la planificación del proyecto, la documentación de los recursos técnicos y humanos, y los roles involucrados.

Descripción del Proyecto:

Antecedentes (justificación, necesidad de mercado, oportunidad, etcétera)

La problemática que pretende resolver este proyecto es la de generar una plataforma que permita la compra de entradas, creación, búsqueda, control de accesos y generación de reportes para eventos de todo tipo, aunque inicialmente enfocada en fiestas y festivales multitudinarios. Actualmente existen múltiples plataformas que cumplen una función similar, pero debido a que la gestión de eventos se ha vuelto más compleja y demandante, los productores de eventos necesitan una solución eficiente, confiable y fácil de usar, que les permita gestionar todos estos aspectos de manera centralizada.

Melo Tickets surge a partir de estas necesidades particulares, y su objetivo principal es tomar lo mejor de cada una de las plataformas existentes, y elaborar una solución integral adaptada a los requerimientos del cliente, valiéndose de los beneficios que nos proveen los servicios en la nube actualmente, entre los que podemos mencionar: agilidad, escalabilidad, pago por uso, recuperación ante desastres y mantenimiento eficaz.

Descripción del producto o servicio (entregable final)

El resultado de la ejecución del proyecto consistirá en una plataforma web para la gestión de eventos, como así también de una aplicación móvil para el control de accesos (es decir, la validación de entradas).

A través de la página web, las organizaciones productoras podrán loguearse, crear sus eventos y definir los tipos de entrada disponibles (estableciendo cantidad, precio y demás). Asimismo, tendrán la posibilidad de acceder a un “dashboard” con las estadísticas del evento.

Por su lado, los usuarios que accedan a la plataforma podrán comprar las entradas para los eventos que deseen, y recibirán en su casilla de correo electrónico las mismas. Estas se proveerán en forma de un código QR, el cual es único y de un solo uso.

Por otra parte, mediante la aplicación móvil los organizadores podrán realizar el control de acceso al evento, mediante el escaneo de los códigos QR asociados a las entradas. Los cambios en la validez de la entrada, se verán reflejados en la base de datos en tiempo real.

Objetivos (qué se alcanzará con el entregable final del proyecto)

El objetivo de los dos entregables principales (la aplicación web y la aplicación móvil, ambos integrados) es proveer a los productores de eventos una plataforma en la cual puedan publicar sus eventos, gestionarlos, comercializar entradas y realizar el control de accesos en forma centralizada. Asimismo, se pretende brindar a los usuarios que accedan a la plataforma a comprar las entradas de sus eventos de interés, una experiencia simple y veloz, como también proveerles un método de acceso portable y seguro, mediante los códigos QR.

Recursos Humanos:

Rol	Descripción	Cantidad
Analista Funcional	<p>Función: Encargado de analizar los procesos de negocio, definir las necesidades del cliente, ser la conexión entre el cliente y los desarrolladores, describir las funcionalidades y requerimientos del software, tareas de asesoramiento, supervisión y demás.</p> <p>Requisitos: Conocimientos y experiencia previa en manejo de bases de datos NoSQL (deseable) y notación de modelado UML (excluyente).</p> <p>Modalidad: Híbrida, mayormente remota, pero en ocasiones deberá reunirse con el cliente y/o equipo del proyecto. Requiere disponibilidad para relocalización temporal.</p>	1
Desarrollador back-end	<p>Función: Encargado del desarrollo del lado del servidor tanto para la plataforma web, como para la aplicación móvil.</p> <p>Requisitos: Manejo de Git, Javascript, Node.js, servicios web de Amazon (AWS) y Lambda (excluyente). Experiencia previa: 2 años (deseable).</p> <p>Modalidad: Remota.</p>	2
Desarrollador front-end	<p>Función: Encargado del desarrollo del lado del cliente tanto para la plataforma web, como para la aplicación móvil.</p> <p>Requisitos: Manejo de Git, React, React Native, Bootstrap, HTML y CSS (excluyente). Experiencia previa: 2 años (deseable).</p> <p>Modalidad: Remota.</p>	2

Tester	<p>Función: Encargado de planificar y llevar adelante las pruebas de software, para corroborar que el mismo funcione correctamente.</p> <p>Requisitos: Manejo de Git, y librerías de prueba como Jest, o similares. Experiencia previa: 1 año (excluyente).</p> <p>Modalidad: Remota.</p>	1
Líder de Proyecto	<p>Función: Responsable de garantizar el cumplimiento de los objetivos establecidos en el proyecto. Gestión de recursos y coordinación de los stakeholders.</p> <p>Requisitos: Experiencia previa al mando de proyectos, capacidad de liderazgo, buena comunicación oral y escrita, nociones técnicas básicas (excluyente).</p> <p>Modalidad: Híbrida, mayormente remota, pero en ocasiones deberá reunirse con el cliente y/o equipo del proyecto. Requiere disponibilidad para relocalización temporal.</p>	1

Recursos Técnicos:

Recurso	Descripción
Amazon Web Services (AWS)	Se utilizarán varios servicios en la nube (tales como DynamoDB, S3, GraphQL, Cognito, Lambda, entre otros), y Amplify para proveer infraestructura.
React	Se utilizará esta biblioteca de JavaScript para desarrollar el front-end de la aplicación web.
React Native	Se aplicará este framework para el desarrollo de la aplicación móvil de control de accesos.

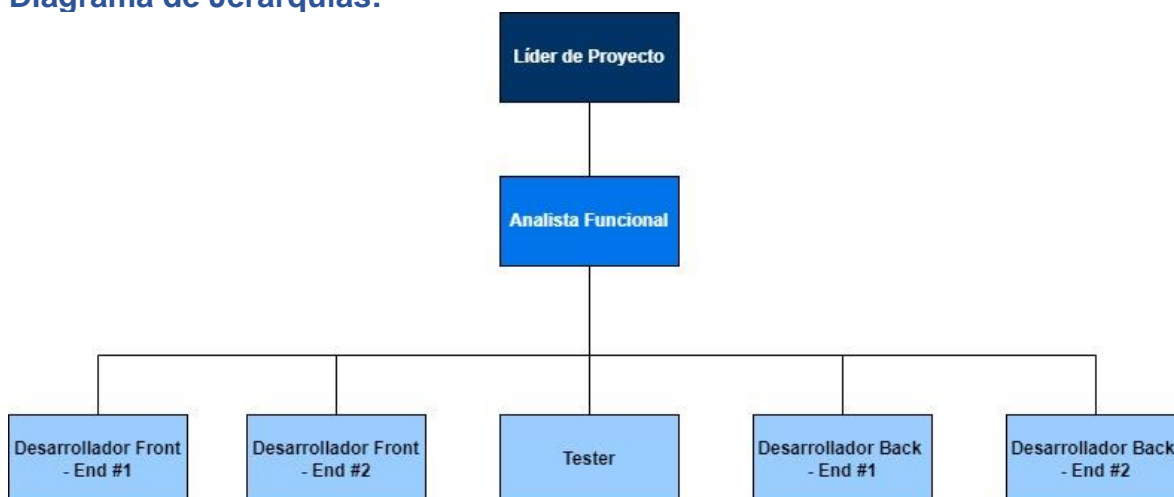
Node.js	Se aplicará este entorno de ejecución basado en JavaScript para la capa del servidor.
PC	Computadora con cualquier sistema operativo y acceso a un navegador para testeo de la plataforma web. Hardware sugerido: Notebook con Intel i5 1035G1, 8GB RAM, SSD 240GB, S.O. Windows 10 Home. Cantidad: 7 dispositivos.
Smartphone	Dispositivo móvil con sistema operativo Android o iOS y cámara, para poder testear aplicación de control de accesos. Hardware sugerido: Samsung Galaxy A13. Cantidad: 1 dispositivo.

Gestión de las Comunicaciones:

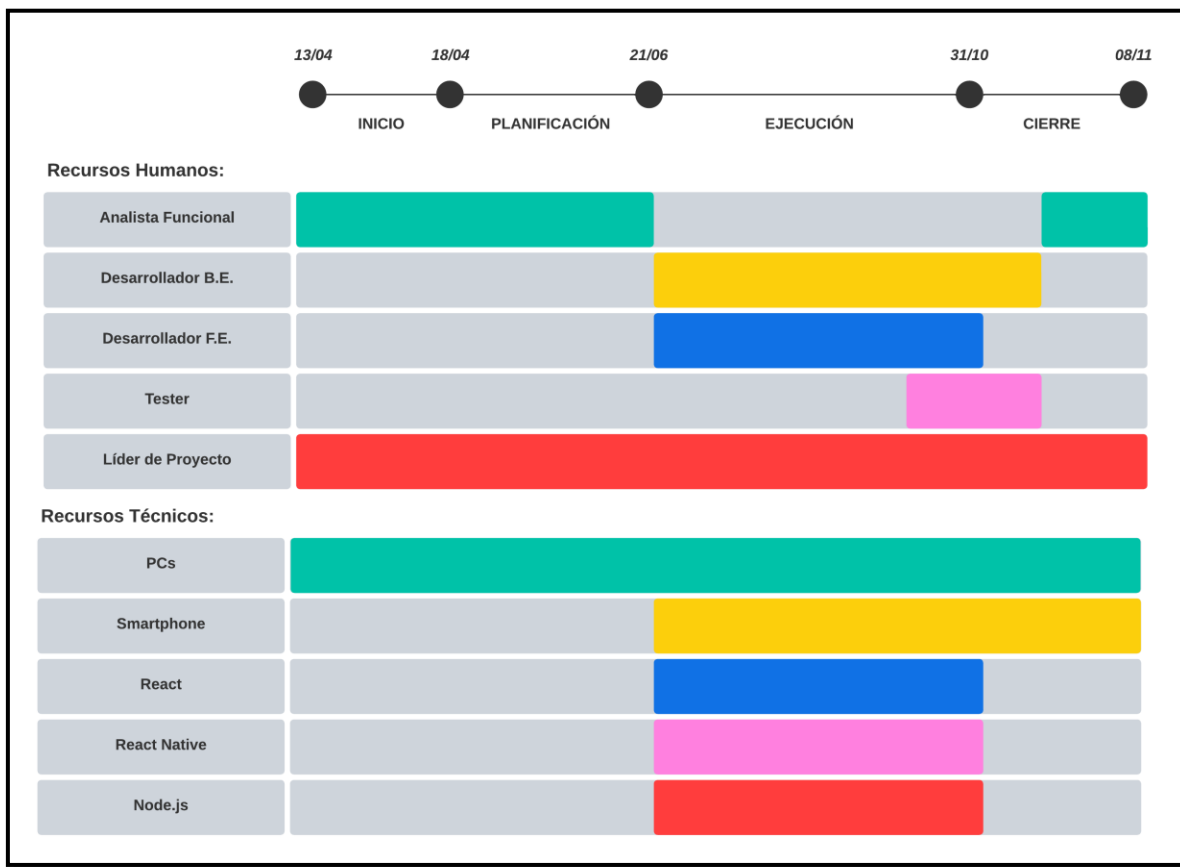
Actividad	Medio	Periodicidad	Finalidad	Participantes
Reuniones de Coordinación del Equipo del Proyecto	Presencial	Semanal	Revisión del documento de la reunión anterior. Presentación de entregables (si fuera necesario). Se informará el estado de los pendientes del proyecto. Se establecerán las actividades siguientes.	Miembros del equipo del Proyecto
Reuniones de Coordinación de Actividades del Proyecto	Presencial	A solicitud	Reuniones del equipo del proyecto que son convocadas según se crean pertinentes (dependiendo de la necesidad o urgencia de los entregables del proyecto) donde se definirán cuáles son las actividades que se realizarán.	Miembros del equipo del Proyecto
Envío de Información del Estado del Proyecto	Correo electrónico	Mensual	Evento mensual donde el Líder de Proyecto deberá informar al equipo y al cliente el avance del mismo, y grado de cumplimiento de las actividades establecidas.	Miembros del equipo del Proyecto y Cliente

Encuentros con el cliente del Proyecto para tratar diversos temas de interés	Presencial o video conferencia	A solicitud	<p>Encuentros del equipo de proyecto con el cliente que serán convocadas por necesidad del equipo, o por el cliente (solicitudes de cambios).</p> <p>Estos encuentros serán documentados con actas de reunión y lista de acciones a realizar.</p> <p>Distribución de documentos de acta de reunión a todos los miembros del equipo del proyecto y al cliente por correo electrónico.</p>	Miembros del equipo del Proyecto y Cliente
Reuniones con el Tutor del Proyecto	Presencial	Semanal	Reunión del equipo del proyecto con el tutor del mismo para establecer las correcciones pertinentes en cada avance del mismo.	Miembros del equipo del Proyecto y Tutor del Proyecto

Diagrama de Jerarquías:



Ciclo de Vida de los Recursos:



Planilla de Selección y Reclutamiento RR. HH.:

Recurso Humano	Periodo de Contratación	Estimación de Horas
Analista Funcional	3 Abril – 29 Junio	480 hs
	23 Octubre - 8 Noviembre	80 hs
Desarrolladores Back - End	30 Junio - 23 Octubre	400 hs
Desarrolladores Front - End	17 Julio - 29 Septiembre	350 hs
Tester	9 Octubre - 19 Octubre	80 hs
Líder de Proyecto	3 Abril - 8 Noviembre	710 hs

Cronograma del Proyecto:

Consultar [Anexo I.](#)