| **ACTA DE CONSTITUCIÓN DEL PROYECTO**  **CÓDIGO 001**  **versión 1.0** | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| PROYECTO | | E-TRUEGAME APP | | | | |
| PATROCINADOR | | SALAZAR MARIÑOS LUIS ALBERTO | | | | |
| PREPARADO POR: | | JUNIOR ALEXIS PAJUELO CIEZA  VICTOR AGUINAGA  FRANZ CAMPOS CRUZ | FECHA | 27 | 10 | 21 |
| REVISADO POR: | | SALAZAR MARIÑOS LUIS ALBERTO | FECHA | 29 | 10 | 21 |
| APROBADO POR: | | SALAZAR MARIÑOS LUIS ALBERTO | FECHA | 31 | 10 | 21 |
|  | | | | | | |
| REVISIÓN  (Correlativo) | DESCRIPCIÓN (REALIZADA POR)  (Motivo de la revisión y entre paréntesis quien la realizó) | | | FECHA  (de la revisión) | | |
| 01 | Revisión de Acta de Constitución (Salazar Mariños Luis Alberto) | | | 29 | 10 | 21 |
| 02 |  | | |  |  |  |

| **BREVE DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO O SERVICIO DEL PROYECTO**  (Características, funcionalidades, soporte entre otros) |
| --- |
| E-TRUEGAME APP es una plataforma web que brinda múltiples ítems de varios videojuegos donde varios videojugadores o gamers adquieran o brinden diferentes ofertas a distintos usuarios a nivel global, los usuarios también compiten por la atención y las ventas de sus productos .  E-TRUEGAME APP será desarrollado utilizando tecnología web para lo cual se usará JAVA y el framework SPRING BOOT por el lado del BACK-END, ANGULAR por el lado del FRONT-END y MYSQL como motor de base de datos.  E-TRUEGAME APP busca atender a múltiples usuarios es por ello que se realizará la aplicación con las mejores prácticas en dichas tecnologías, utilizando patrones de diseño, funciones lambda, etc. para un código limpio y un menor tráfico en la red. |

| **ALINEAMIENTO DEL PROYECTO** | |
| --- | --- |
| 1. OBJETIVOS ESTRATÉGICOS DE LA ORGANIZACIÓN   (A qué objetivo estratégico se alinea el proyecto. Debe indicarse las metas respectivas, con las cuales se medirá el logro del objetivo. Indicar plazo para lograrlo.) | 1. PROPÓSITO DEL PROYECTO   (Beneficios que tendrá la organización una vez que el producto del proyecto esté operativo o sea entregado) |
| Tener afianzamiento en el mercado de videojuegos para el primer año. | Tener ganancias considerables tanto para el mantenimiento de la página como para el beneficio de los usuarios y el beneficio propio. |
| Que las transacciones realizadas sean $/500.00 aproximadamente por mes para un desarrollo sostenible, en el primer año. | Mostrar una página web fiable donde los usuarios podrán comercializar sus ítems de forma segura y confiable. |
| 1. **OBJETIVOS DEL PROYECTO**   (Principalmente en términos de costo, tiempo, alcance, calidad) | |
| | Alcance:   * Cumplir con la elaboración de lo entregables * Cumplir con el desarrollo de los requerimientos del proyecto | | --- | | Tiempo:   * Ejecutar el proyecto en el plazo establecido | | Costo:   * Utilizar como máximo un presupuesto de $/2250 para la ejecución del proyecto | | Calidad:   * Que se logre cumplir la transacción del producto o servicio de los usuarios, con su respectivo historial de ventas en un tiempo máximo de 4 segundos por transacción de la compra en el sistema. | | |
| 1. **CRITERIOS DE ÉXITO DEL PROYECTO**   (Componentes o características que deben cumplirse en el proyecto para considerarlo exitoso) | |
| * Administrar la base de datos de forma eficiente para el proyecto * Cumplimiento de todos los requerimientos que se han desarrollado para el software * No exceder el presupuesto máximo estimado del proyecto. | |
| 1. **REQUISITOS DE ALTO NIVEL**   (Principales condiciones y/o capacidades que debe cumplir el producto o servicio y la Gestión del Proyecto, indicando el interesado que lo solicita. Una necesidad del negocio es resuelto por uno o más requisitos de producto de alto nivel. Un requisito de Gestión de Proyecto de alto nivel, está asociado al nivel de madurez de Dirección de Proyectos de los interesados) | |
| * El Sistema debe registrar a los usuarios mediante su correo electrónico * El Sistema debe registrar los productos o servicios de los usuarios. * El Sistema permitirá seleccionar un método de pago para finalizar su compra * El Sistema debe monitorear el estado de las ventas * El Sistema permitirá realizar la búsqueda de los productos o servicios. * El Sistema debe contar con un carrito para agilizar las compras de los usuarios * El Sistema debe contar con un formulario de pago para finalizar la compra de los usuarios * El Sistema debe contar con una descripción exacta de cada producto o servicio. | |

| **EXTENSIÓN Y ALCANCE DEL PROYECTO** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. FASES DEL PROYECTO   (Agrupamiento lógico de actividades relacionadas que usualmente culminan elaborando un entregable principal. Cada Fase se ejecutará como un proyecto. Al fin de fase se puede tomar la decisión de continuar o no con las siguientes fases) | | 1. PRINCIPALES ENTREGABLES   (Un único y verificable producto, resultado o capacidad de realizar un servicio que debe ser elaborado para completar un proceso, una fase o un proyecto) | |
| INICIACIÓN | | * MER de la base de datos del sistema * Inicializar el marco de trabajo de Spring Boot * Inicializar el marco de trabajo de Angular | |
| CONSTRUCCIÓN | | * Implementar el módulo de los productos. * Implementar el módulo del carrito de compra * Implementar el módulo de pago * Implementar el módulo de compra * Implementar el módulo de usuarios * Implementar el módulo de rol | |
| TRANSICIÓN | | * Resumen de evaluación de pruebas * Manual de usuario * Manual Técnico * Manual de Instalación | |
|  | |  | |
| 1. INTERESADOS CLAVE   (Persona u organización que está activamente involucrado en el proyecto o cuyos intereses pueden ser afectados positiva o negativamente por le ejecución del proyecto o por el producto que elabora) | | | |
| | ROL EN EL PROYECTO | NOMBRE o CARGO | | --- | --- | | SCRUM MASTER | JUNIOR ALEXIS PAJUELO CIEZA | | SCRUM TEAM | FRANZ CAMPOS CRUZ | | SCRUM TEAM | VICTOR AGUINAGA | |  |  | |  |  | | | | |
| 1. RIESGOS DE ALTO NIVEL   (Evento o condición incierta que, si ocurriese, tiene un efecto positivo o negativo sobre los objetivos del proyecto) | | | |
| | RIESGO POSITIVO O NEGATIVO | IMPACTO EN OBJETIVOS | | --- | --- | | Salida de integrantes del equipo | Retrasaría los entregables como también se acumularían las tareas para cada integrante. | | Cambios de requisitos | Afectaría en la modificación del diseño web como de la implementación del proyecto | | Las herramientas de desarrollo no funcionan como se esperaba. | Dificultará el avance del proyecto así mismo como los entregables | | Modificación del cronograma | Afecta los entregables que tienen un plazo determinado | | Errores Técnicos o caída de red | Afectará a los beneficiarios del sistema | | | | |
| 1. HITOS PRINCIPALES DEL PROYECTO   (Un evento significativo para el proyecto con fecha indicada o exigida por el cliente) | | | |
| | HITO | FECHA | APROBADO POR | | --- | --- | --- | | Creación del Acta Constitución | 29/10 /21 | SALAZAR MARIÑOS LUIS ALBERTO | | Culminación del Product Backlog | 05/11/21 | SALAZAR MARIÑOS LUIS ALBERTO | | Culminación de requerimientos | 12/11/21 | SALAZAR MARIÑOS LUIS ALBERTO | | Culminación del diseño del Software | 14/11/21 | SALAZAR MARIÑOS LUIS ALBERTO | | Culminación de la construcción del software | 17/12/21 | SALAZAR MARIÑOS LUIS ALBERTO | | Culminación de pruebas del software | 07/01/22 | SALAZAR MARIÑOS LUIS ALBERTO | | Culminación del despliegue interno | 14/01/22 | SALAZAR MARIÑOS LUIS ALBERTO | | Lanzamiento del proyecto a producción | 21/01/22 | SALAZAR MARIÑOS LUIS ALBERTO | | | | |
| 1. PRESUPUESTO DEL PROYECTO   (La estimación aprobada para el proyecto o cualquier otro componente de la estructura de desglose de trabajo, u otra actividad del cronograma) | | | |
| **SOFTWARE** | | | |
| Servidor de EC2 micro | | $/50.00 | |
| Servidor de BD | | $/ 45.00 | |
| Licencia de software y librerías gráficas | | $/ 80.00 | |
| **Costo Total en Software:** | | **$/175.00** | |
| **HARDWARE** | | | |
| 03 Computadoras Personales | | $/1500 | |
| **Costo Total en Hardware:** | | **$/ 1500** | |
| **RECURSOS HUMANOS** | | | |
| Personal Interno | | $/750.00 | |
| **Costo Total en Recursos Humanos** | | **$750.00** | |
| **Costos Preliminar del Proyecto:** | | **$/2250.00** | |
| Se contó con que cada personal contaba con equipo interno | | | |
| 1. RESTRICCIONES   (Estado, calidad o sensación de estar forzado a tomar un determinado curso de acción o inacción. Una restricción o limitación impuesta, sea interna o externa, al proyecto afectará el rendimiento del proyecto o de un proceso). Usualmente es impuesta por una autoridad o el medio ambiente del proyecto. | | | |
| | RESTRICCIÓN | IMPUESTA POR | | --- | --- | | Se debe cumplir en el plazo para la finalización de cada Sprint del proyecto | Franz Campos Cruz | | No superar el presupuesto estimado en los bienes y la mano de obra. | Aguinaga Victor | | Se guiará de la documentación del proyecto, incluidos todos los requisitos. | JUNIOR ALEXIS PAJUELO CIEZA | | Se usará la tecnología establecida para la programación del producto . | Junior Alexis Pajuelo Cieza | | El proyecto solo será modificado mediante una reunión del equipo. | Aguinaga Victor | | Se usará STRIPE como pasarela de pagos para los usuarios | Junior Alexis Pajuelo Cieza | | | | |
| 1. SUPUESTOS   (Factores que, para efectos de planificación, se consideran verdaderas, reales o ciertas sin necesidad de pruebas o demostraciones, como respuesta a una incertidumbre. Se analiza el riesgo inherente en el proceso de Gestión del Riesgo.) | | | |
| | SUPUESTO | INCERTIDUMBRE | | --- | --- | | El pago de las transacciones será solo en dólar y soles. | Usuarios extranjeros quieren acceder al servicio pero no cuentan con dólares. | | Los pagos del personal será por el proyecto terminado. | Alcanzará el presupuesto acordado entre los equipos y el salario. | | Se podrá ingresar al sistema solo por google Chrome. | Al momento de las pruebas algún integrante opta por otro navegador. | | Todos los usuarios son fluentes en español | Algunos usuarios sean extranjeros por ende hablen otro idioma. | | Todos los usuarios tienen acceso a internet de banda ancha. | Mala experiencia en el manejo de los usuarios con baja velocidad. | | | | |
| 1. REQUERIMIENTOS DE APROBACIÓN DEL PROYECTO   (Quién evalúa los criterios de éxito, decide el éxito del proyecto y quien cierra el proyecto ) | | | |
| Criterios de éxito  (Ver punto 4) | Evaluador  (Nombres apellidos y cargo de la persona asignada) | | Firma el cierre del proyecto  (Nombres apellidos y cargo de la persona asignada) |
| Administrar la base de datos de forma eficiente para el proyecto | Franz Campos Cruz | | SALAZAR MARIÑOS LUIS ALBERTO |
| Cumplimiento de todos los requerimientos que se han desarrollado para el software | JUNIOR ALEXIS PAJUELO CIEZA | |
| No exceder el presupuesto máximo estimado del proyecto. | Aguinaga Victor | |
|  |  | |
| 1. GERENTE DE PROYECTO ASIGNADO AL PROYECTO   (Nombres apellidos y cargo de la persona asignada como gerente del proyecto) | | | |
| JUNIOR ALEXIS PAJUELO CIEZA - SCRUM MASTER | | | |
| 1. AUTORIDAD ASIGNADA   (Autoridad asignada al gerente del proyecto para el uso de recursos) | | | |
| -Dirigir los esfuerzos de planificación del proyecto.  -Selecciona los procesos adecuados al proyecto.  -Desarrolla el cronograma del proyecto, centrándose en las reservas de tiempo y costos para el proyecto.  -Aprueba y rechaza los cambios.  -Realiza el cierre del proyecto al final de cada fase y para el proyecto en su conjunto | | | |

| | Aceptado por: | **Aprobado por:** FIRMA | | --- | --- | | SALAZAR MARIÑOS LUIS ALBERTO |  | | Gerente del Proyecto | Patrocinador | | JUNIOR ALEXIS PAJUELO CIEZA | SCRUM TEAM | | FECHA: 28/10/21 | FECHA: 28/10/21 | |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |