# Acta de Constitución de Proyecto

| **Empresa:** | CodeCeviche |
| --- | --- |
| **Nombre del proyecto:** | Plataforma de aprendizaje en Línea |
| **Tipo de proyecto:** | Desarrollo Web |
| **Patrocinador:** | GAMARRA MORENO, JOB DANIEL |
| **Dueño del Producto:** | * Merino Flores Gustavo Alejandro * Lazo Tapia Luis Daniel * Menendez Torres Edwin Manuel * Rosales Ambrosio, Jorge Yeferson * Zuñiga Janampa Anderson Jhoel * Giraldez Curi Billy Brayan |
| **Gerente de Proyecto:** | Menendez Torres Edwin Manuel |
| **Scrum Master:** | Zuñiga Janampa Anderson Jhoel |

| **Propósito del documento** |
| --- |
| El acta de constitución es un documento esencial que establece las bases fundamentales del proyecto, asegurando que todos los involucrados tengan una comprensión clara y compartida de los objetivos, alcance, roles y expectativas del proyecto desde el principio.  **Definir el Alcance y los Objetivos del Proyecto**: El acta de constitución establece claramente el alcance del proyecto, definiendo qué se incluirá y qué no. Esto ayuda a mantener el enfoque en los objetivos principales, como desarrollar una plataforma de aprendizaje flexible y adaptada a las necesidades de los profesionales en transición.  **Proporcionar una Base para la Planificación**: Sirve como un documento fundacional que guiará las etapas posteriores de planificación del proyecto. Contiene información esencial que se utilizará para desarrollar un plan de proyecto más detallado, incluyendo cronogramas, presupuestos y asignación de recursos.  **Establecer la Autoridad del Proyecto**: El acta de constitución formaliza oficialmente el proyecto, otorgando al equipo del proyecto la autoridad para utilizar recursos y conducir actividades que contribuyan a alcanzar los objetivos del proyecto.  **Identificar a los Stakeholders Principales**: Define quiénes son los stakeholders o interesados principales del proyecto, sus roles y cómo se verán afectados o beneficiados por el proyecto. Esto es crucial para la gestión de expectativas y la comunicación efectiva.  **Delimitar Responsabilidades y Roles:** Clarifica los roles y responsabilidades de los miembros del equipo del proyecto, incluyendo la gerencia del proyecto y los patrocinadores. Esto es esencial para evitar confusiones y asegurar que todos los implicados entiendan sus contribuciones al proyecto.  **Establecer los Criterios de Éxito:** Define qué constituirá un proyecto exitoso. Esto es crucial para la evaluación del rendimiento del proyecto durante su ejecución y al finalizarlo.  **Proporcionar un Punto de Referencia:** Funciona como un documento de referencia durante toda la vida del proyecto. Permite al equipo del proyecto revisar si se mantienen alineados con los objetivos y alcance originales, y actuar en consecuencia si surgen desviaciones. |

| **Propósito / Justificación:** |
| --- |
| El propósito de este proyecto es desarrollar y lanzar una plataforma de aprendizaje en línea, una innovadora plataforma de aprendizaje en línea diseñada específicamente para adultos en transición profesional. Esta plataforma busca brindar una solución educativa que se ajuste a las necesidades de personas que buscan reinventar sus trayectorias profesionales a través del desarrollo de nuevas habilidades prácticas y relevantes para el mercado laboral actual. |
| **Breve descripción del proyecto:** |
| El producto final será una plataforma de aprendizaje en línea dinámica y fácil de usar, con una amplia gama de cursos que cubren diversas habilidades y competencias demandadas en el mercado laboral actual. Esta plataforma estará equipada con herramientas interactivas, recursos de aprendizaje personalizados y un sistema de soporte que facilitará una experiencia de aprendizaje integral y aplicable al mundo laboral. |
| **Alcance preliminar del proyecto:** |
| Tomando como referencia la plataforma de Udemy pero con algunas funcionalidades reducidas se , consideró los siguientes aspectos:  **Selección de Cursos y Contenido**: A diferencia de Udemy, que ofrece una amplia gama de cursos en numerosas categorías, nuestra Plataforma de aprendizaje en Línea podría enfocarse en áreas específicas que sean más relevantes para los profesionales en transición. Esto podría incluir habilidades digitales, programación, etc.  **Plataforma y Experiencia del Usuario:** La interfaz de usuario debe ser intuitiva y fácil de navegar, similar a Udemy, pero quizás con menos características avanzadas para mantener la simplicidad y la facilidad de uso. Esto incluye la navegación del curso, el sistema de búsqueda y las recomendaciones personalizadas.  **Modalidades de Aprendizaje:** Podrías ofrecer cursos en formatos de video principalmente, con quizás una menor cantidad de cuestionarios o ejercicios interactivos en comparación con Udemy, para simplificar la producción y mantenimiento del contenido.  **Sistema de Evaluación y Certificación**: Aunque Udemy ofrece certificados de finalización, nuestra Plataforma de aprendizaje en Línea podría tener un enfoque más riguroso en la evaluación de habilidades, ofreciendo certificaciones reconozcan la culminación del curso en nuestra plataforma.  I**ntegraciones y Funcionalidades Adicionales:** Limita las integraciones con otras plataformas y herramientas (como sistemas de gestión de aprendizaje o herramientas de productividad) para mantener la plataforma más sencilla y enfocada.  **Soporte y Comunidad**: Ofrece un nivel de soporte y recursos comunitarios adecuados para los usuarios, pero tal vez no tan extensos como los de Udemy. Esto puede incluir foros de discusión, pero con moderación y participación más limitadas.  **Modelo de Negocio:** Considera un modelo de negocio que sea sencillo y accesible, posiblemente con menos opciones de precios y suscripciones que Udemy para que más personas puedan acceder fácilmente a la plataforma y usarla..  **Marketing y Alcance:** Enfoca los esfuerzos de marketing en audiencias específicas, como profesionales en transición, en lugar de un enfoque de mercado masivo.  **Medidas de Calidad y Actualización de Contenidos**: Establece un sistema para asegurar la calidad y relevancia del contenido del curso, aunque tal vez con menos frecuencia y recursos que Udemy.  **Análisis de Datos y Retroalimentación:** Implementa herramientas de análisis para entender el comportamiento y las necesidades de los usuarios, pero con un enfoque más limitado y específico. |

| **Resultados esperados del proyecto / Beneficios:** | |
| --- | --- |
| * Acceso Universal a la Educación en Programación: La plataforma educativa en línea permitirá un acceso universal a la educación en programación, eliminando barreras geográficas y proporcionando a cualquier persona interesada, independientemente de su ubicación, la oportunidad de aprender a programar. * Diversidad de Lenguajes de Programación: El proyecto proporcionará módulos de aprendizaje para una amplia variedad de lenguajes de programación, permitiendo a los usuarios elegir entre opciones como Python, JavaScript, Java, C++, entre otros. Esto garantiza la diversificación de habilidades y conocimientos para adaptarse a diferentes objetivos y necesidades. * Metodología Interactiva y Práctica: La plataforma ofrecerá un enfoque de aprendizaje interactivo y práctico, con ejercicios, proyectos y desafíos en tiempo real que permitirán a los usuarios aplicar sus conocimientos de programación de manera práctica y significativa. * Certificaciones y Reconocimiento: Se espera que la plataforma otorgue certificaciones a los usuarios que completen con éxito los cursos, brindando reconocimiento oficial a sus habilidades en programación. Esto puede ser valioso tanto para el desarrollo profesional como para la búsqueda de oportunidades laborales. * Seguimiento Personalizado del Progreso: La plataforma ofrecerá herramientas de seguimiento del progreso individual, permitiendo a los usuarios monitorear su avance, identificar áreas de mejora y recibir sugerencias personalizadas para optimizar su aprendizaje. * Actualización Continua del Contenido: Se espera que la plataforma se mantenga actualizada con las últimas tendencias y avances en el campo de la programación, garantizando que los usuarios tengan acceso a contenido relevante y actualizado. * Facilitación del Aprendizaje Autodidacta: La plataforma potenciará el aprendizaje autodidacta al ofrecer recursos claros, tutoriales interactivos y una estructura que permita a los usuarios avanzar a su propio ritmo, adaptándose a diversos estilos de aprendizaje. | |
| **Requisitos de alto nivel del proyecto:** | |
| **Requisito** | **Criterio de Éxito** |
| Diseño Intuitivo y Accesible | La plataforma debe contar con un diseño intuitivo que permita a los usuarios navegar fácilmente por el contenido, y debe ser accesible desde diferentes dispositivos para garantizar una experiencia uniforme. |
| Contenido Diversificado y Actualizado | La plataforma debe ofrecer contenido diversificado que abarque múltiples lenguajes de programación, y se espera que este contenido se actualice regularmente para reflejar los avances más recientes en la industria. |
| Herramientas de Evaluación Efectivas | La plataforma debe proporcionar herramientas de evaluación y seguimiento efectivas que permitan a los usuarios medir su progreso de manera clara, ofreciendo retroalimentación y sugerencias para mejorar. |
| **Hitos** | |
| **Desarrollo e Implementación del Primer Curso Completo**  La creación y lanzamiento exitoso del primer curso completo en la plataforma, abarcando un lenguaje de programación específico. Este hito demuestra la capacidad de generar contenido educativo de alta calidad y establece la base para futuros cursos.  **Integración de Herramientas de Evaluación y Seguimiento**  La implementación de herramientas de evaluación y seguimiento efectivas, permitiendo a los usuarios medir su progreso de manera clara. Este hito garantiza una experiencia educativa personalizada y adaptada a las necesidades individuales de los estudiantes.  **Lanzamiento de la Plataforma Beta**  Este hito marca el lanzamiento de una versión beta de la plataforma educativa en línea. Incluye la disponibilidad limitada para usuarios beta seleccionados, lo que proporciona datos cruciales para evaluar la usabilidad y recopilar comentarios iniciales. | |
| **Riesgos** | |
| **Falta de Participación Activa:**  Descripción: Existe el riesgo de que los usuarios no participen activamente en la plataforma, lo que podría deberse a una interfaz confusa, falta de interacción social o desafíos en la comprensión del contenido.  Mitigación: Realizar pruebas de usabilidad antes del lanzamiento, recopilando retroalimentación de usuarios beta para abordar posibles problemas de navegación y claridad en el contenido.  **Desactualización del Contenido:**  Descripción: La falta de actualización periódica del contenido podría resultar en cursos obsoletos que no reflejen las últimas tendencias y avances en programación.  Mitigación: Establecer un plan de mantenimiento regular que incluya revisiones periódicas del contenido y colaboración con expertos en la industria para garantizar relevancia continua.  **Problemas de Escalabilidad:**  Descripción: A medida que la plataforma gane popularidad, podría enfrentar desafíos de escalabilidad, lo que afectaría la velocidad y la accesibilidad del servicio.  Mitigación: Implementar una infraestructura robusta y escalable desde el inicio, utilizando tecnologías en la nube y realizando pruebas de carga para identificar y abordar posibles cuellos de botella. | |
| **Costo Preliminar Estimado / Presupuesto** | |
| **Desarrollo del Sitio Web y Plataforma:**   1. Desarrollo Frontend y Backend: Entre S/.5,000 y S/.10,000 dependiendo de la complejidad de la interfaz de usuario y la funcionalidad backend. 2. Diseño de Interfaz de Usuario (UI/UX): Entre S/.5,000 y S/.7,000 dependiendo de la complejidad del diseño y la cantidad de pantallas. 3. Funcionalidades Específicas (Foros, Chat, etc.): Puede variar, pero un adicional de $10,000 a $20,000 USD para funcionalidades específicas avanzadas. | |

| ***Interesados en el proyecto*** | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Interesado*** | ***Cargo*** | ***Rol*** | ***Teléfono*** | ***Email*** |
| Merino Flores Gustavo Alejandro | Back-end | Desarrollador de Back-end | [+51 960 835 578] | 73949338@continental.edu.pe |
| Lazo Tapia Luis Daniel | Front-end | Desarrollador de Front-end | [+51 970 766 005] | 73215336@continental.edu.pe |
| Menendez Torres Edwin Manuel | Director de proyecto | Director de Proyecto | [+51 979 388 062] | 72813012@continental.edu.pe |
| Rosales Ambrosio, Jorge Yeferson | Secretario - Front-End | Secretario del Proyecto | [+51 928 314 682] | 71607198@continental.edu.pe |
| Zuñiga Janampa Anderson Jhoel | Back-end | Desarrollador de Back-end | [+51 926 035 342] | 72813012@continental.edu.pe |
| Giraldez Curi Billy Brayan | Administrador de base de datos | Administrador de BD | [+51 938 234 495] | 71753090@continental.edu.pe |

| **Supuestos** |
| --- |
| * Todos los interesados están disponibles para participar en reuniones y dedicar tiempo al desarrollo del proyecto. * Se asume que los interesados poseen las habilidades necesarias para desempeñar sus roles respectivos en el proyecto. * Los correos electrónicos proporcionados son válidos y serán utilizados para la comunicación oficial del proyecto. |
| **Restricciones** |
| * El presupuesto asignado al proyecto no puede exceder la cantidad acordada. * Cualquier cambio significativo en el alcance del proyecto debe ser aprobado por el Director de Proyecto. * Se deben seguir las políticas de seguridad de la información para garantizar la confidencialidad de los datos del proyecto. * Las decisiones importantes deben ser documentadas y aprobadas por el Director de Proyecto antes de su implementación. * La comunicación interna se realizará a través de los correos electrónicos proporcionados y la plataforma de gestión de proyectos designada. |

| **Autorización de proyecto** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Cargo** | **Firma** | **Fecha** |
|  | Patrocinador |  |  |
|  | Patrocinador |  |  |