**x Acta de Constitución de Proyecto**

| **Empresa:** | Universidad Continental |
| --- | --- |
| **Nombre del proyecto:** | Aplicativo web para mejorar la calidad de vida de los estudiantes de la Universidad Continental |
| **Tipo de proyecto:** | Desarrollo de Software - Solución para el bienestar estudiantil |
| **Patrocinador:** |  |
| **Dueño del Producto:** |  |
| **Gerente de Proyecto:** |  |
| **Scrum Master:** |  |

| **Propósito del documento** |
| --- |
| Este documento define la descripción general, los objetivos y los participantes del proyecto. Se relaciona principalmente con la autorización del inicio del proyecto.  Asimismo, este documento brinda una descripción de la situación actual, los requisitos de alto nivel, criterios de éxito, riegos y oportunidades. |

| **Propósito / Justificación:** |
| --- |
| En un mundo donde cada vez más personas buscan mejorar su salud y bienestar, surge una necesidad evidente de soluciones que ofrezcan un enfoque personalizado. "HealthyFit" se presenta como una respuesta a esta demanda creciente, proporcionando una plataforma web que integra la gestión de rutinas de ejercicio y planes de alimentación en una experiencia adaptada a las metas individuales de cada usuario.  "HealthyFit" es una plataforma web que ayuda a los usuarios a alcanzar sus objetivos de salud y fitness mediante una experiencia personalizada. Ofrece herramientas para gestionar rutinas de ejercicio, seguir el progreso, recibir recomendaciones basadas en metas individuales y acceder a un plan de alimentación ajustado a sus necesidades en tiempo real.  Al ofrecer una herramienta accesible y práctica, "HealthyFit" contribuye a la prevención de enfermedades relacionadas con el estilo de vida, mejorando así la calidad de vida de sus usuarios de manera integral. |
| **Breve descripción del proyecto:** |
| HealthyFit es una plataforma web diseñada para ayudar a los usuarios a lograr sus metas de salud y fitness. El sistema ofrece una experiencia personalizada a través de la gestión de rutinas de ejercicio, seguimiento de progreso, recomendaciones basadas en objetivos, y un plan de alimentación ajustado a sus necesidades. |
| **Alcance preliminar del proyecto:** |
| **Alcance Preliminar del Proyecto "HealthyFit" en la Universidad Continental**   1. **Funcionalidades Principales**:    * **Registro y Perfil de Usuario**: Permitir a los estudiantes y personal de la universidad crear y gestionar sus perfiles, incluyendo información personal, metas de salud y preferencias.    * **Gestión de Rutinas de Ejercicio**: Ofrecer herramientas para que los usuarios creen, personalicen y sigan rutinas de ejercicio adaptadas a sus niveles de condición física y objetivos académicos o profesionales.    * **Seguimiento de Progreso**: Proporcionar un sistema para registrar y visualizar el progreso en términos de rendimiento físico, cambios corporales y bienestar general.    * **Recomendaciones Personalizadas**: Generar sugerencias para ajustes en las rutinas de ejercicio y planes de alimentación basadas en el progreso y metas del usuario.    * **Plan de Alimentación**: Crear y ajustar planes de alimentación personalizados que complementen las rutinas de ejercicio y se alineen con las necesidades nutricionales y horarios de los usuarios universitarios.    * **Interfaz Adaptada**: Desarrollar una interfaz amigable y accesible que permita a los estudiantes y personal navegar fácilmente y aprovechar al máximo las funcionalidades del aplicativo. 2. **Usuarios Objetivo**:    * **Estudiantes de Pregrado y Posgrado**: Usuarios con diversas cargas académicas y horarios, que buscan integrar hábitos saludables en su vida universitaria.    * **Personal Administrativo y Docente**: Miembros del personal que deseen mantener o mejorar su bienestar físico y mental mientras equilibran sus responsabilidades laborales. 3. **Requisitos Técnicos**:    * **Accesibilidad Web**: La plataforma debe ser accesible desde cualquier dispositivo con conexión a Internet, incluyendo computadoras y dispositivos móviles, para adaptarse a las diferentes formas en las que los estudiantes y el personal acceden a los recursos.    * **Seguridad y Privacidad**: Implementar medidas robustas de seguridad para proteger la información personal de los usuarios y cumplir con las políticas de privacidad de la universidad. 4. **Exclusiones del Alcance**:    * **Integración con Equipos de Fitness Externos**: No se incluirá la integración con dispositivos de seguimiento físico en esta fase inicial.    * **Funcionalidades Avanzadas de Inteligencia Artificial**: El uso de IA para análisis avanzados y predicciones se considerará para futuras fases. 5. **Entregables**:    * **Aplicativo Web**: Una plataforma funcional que cumpla con las necesidades y especificaciones de la comunidad universitaria.    * **Materiales de Capacitación**: Guías y tutoriales específicos para estudiantes y personal, adaptados al contexto de la Universidad Continental.    * **Soporte y Mantenimiento**: Asistencia técnica inicial y soporte para resolver problemas y adaptar la plataforma según las necesidades de los usuarios universitarios. 6. **Cronograma Preliminar**:    * **Fase de Planificación**: Recolección de requisitos específicos de la universidad, diseño conceptual y aprobación.    * **Fase de Desarrollo**: Construcción del sistema, pruebas internas y ajustes según feedback inicial.    * **Fase de Implementación**: Lanzamiento del aplicativo a la comunidad universitaria y evaluación del uso, con ajustes según sea necesario. |

| **Resultados esperados del proyecto / Beneficios:** | |
| --- | --- |
| **Resultados Esperados**   1. **Mejora en la Salud Física y Mental:**    * **Salud Física: Incremento en la actividad física de los usuarios, con rutinas de ejercicio personalizadas que fomenten un estilo de vida activo.**    * **Salud Mental: Reducción del estrés y mejora del bienestar emocional a través de un enfoque equilibrado entre ejercicio y nutrición.** 2. **Optimización del Rendimiento Académico y Profesional:**    * **Rendimiento Académico: Mejora en la concentración y el rendimiento académico debido a una mejor salud física y mental.**    * **Productividad Laboral: Incremento en la productividad y bienestar del personal docente y administrativo, contribuyendo a un ambiente de trabajo más saludable.** 3. **Mayor Motivación y Compromiso:**    * **Motivación: Aumento de la motivación para mantener hábitos saludables gracias a la personalización y el seguimiento del progreso.**    * **Compromiso: Mayor participación en actividades relacionadas con el bienestar y eventos organizados por la universidad.** 4. **Facilitación del Acceso a Recursos de Salud:**    * **Accesibilidad: Los usuarios tendrán acceso a recursos y recomendaciones adaptadas a sus necesidades específicas desde cualquier lugar y en cualquier momento.** 5. **Fomento de la Cultura de Bienestar:**    * **Cultura Universitaria: Creación de una cultura universitaria que valora y promueve el bienestar físico y mental, apoyada por el uso generalizado de la plataforma.** 6. **Datos y Feedback para Mejora Continua:**    * **Análisis de Datos: Recopilación de datos sobre el uso de la plataforma y el progreso de los usuarios, que puede utilizarse para ajustar y mejorar continuamente el sistema y los servicios ofrecidos.**   **Beneficios**   1. **Mejora del Bienestar Integral:**    * **Bienestar de Estudiantes y Personal: Contribuye a una mejora general en la calidad de vida de estudiantes y personal a través de una combinación de ejercicio, nutrición y seguimiento del progreso.** 2. **Reducción del Estrés Académico y Laboral:**    * **Manejo del Estrés: Ofrece herramientas que ayudan a gestionar el estrés académico y laboral, promoviendo un equilibrio más saludable entre estudio, trabajo y vida personal.** 3. **Apoyo a la Comunidad Universitaria:**    * **Red de Apoyo: Facilita el acceso a recursos de salud y bienestar, creando una red de apoyo dentro de la universidad que beneficia a toda la comunidad.** 4. **Integración de Hábitos Saludables:**    * **Hábitos de Vida Saludable: Fomenta la integración de hábitos saludables en la rutina diaria de los usuarios, ayudándolos a establecer y mantener prácticas que beneficien su salud a largo plazo.** 5. **Promoción de Actividades y Eventos:**    * **Eventos Universitarios: Facilita la promoción y coordinación de eventos relacionados con el bienestar, como talleres de salud, competiciones deportivas y actividades recreativas.** 6. **Satisfacción y Retención:**    * **Satisfacción de los Usuarios: Mejora la satisfacción general de estudiantes y personal con la vida universitaria, lo que puede influir positivamente en la retención y el compromiso con la institución.** | |
| **Requisitos de alto nivel del proyecto:** | |
| **Requisito** | **Criterio de Éxito** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| **Hitos** | |
| **Hito 1: Fase de Planificación y Recolección de Requisitos**   * **Descripción:** Identificación de los requisitos funcionales y técnicos del sistema a través de reuniones con las partes interesadas (administración universitaria, estudiantes, personal docente y administrativo).   **Hito 2: Diseño del Sistema**   * **Descripción:** Creación del diseño conceptual y técnico de la plataforma, incluyendo la arquitectura de software, bases de datos, y los diagramas de flujo de las funcionalidades principales.   **Hito 3: Desarrollo del Módulo de Registro y Gestión de Perfiles**   * **Descripción:** Desarrollo y prueba del módulo de registro de usuarios y gestión de perfiles. Los usuarios podrán crear cuentas, ingresar datos personales, establecer objetivos de salud y personalizar sus preferencias.   **Hito 4: Desarrollo del Módulo de Rutinas de Ejercicio y Planes de Alimentación**   * **Descripción:** Implementación de las funciones que permitan a los usuarios crear rutinas de ejercicio personalizadas y obtener planes de alimentación ajustados a sus metas y preferencias.   **Hito 5: Desarrollo del Módulo de Seguimiento del Progreso y Recomendaciones Personalizadas**   * **Descripción:** Desarrollo de la funcionalidad para el seguimiento del progreso físico y la generación de recomendaciones automáticas basadas en los datos ingresados por el usuario.   **Hito 6: Pruebas Internas (Pruebas de Sistema y Pruebas de Usuario)**   * **Descripción:** Realización de pruebas técnicas del sistema para garantizar que todas las funcionalidades trabajen de manera fluida y sin errores. Además, se realizarán pruebas con usuarios internos (equipo de desarrollo y un pequeño grupo de estudiantes) para obtener retroalimentación.   **Hito 7: Implementación de Seguridad y Protección de Datos**   * **Descripción:** Implementación de medidas de seguridad como cifrado de datos, autenticación de usuarios y cumplimiento con normativas de protección de datos personales.   **Hito 8: Capacitación de Usuarios**   * **Descripción:** Desarrollo de materiales de capacitación (tutoriales, guías en video, etc.) y sesiones de formación para los estudiantes, personal administrativo y docentes sobre cómo usar la plataforma.   **Hito 9: Lanzamiento Oficial de la Plataforma**   * **Descripción:** Implementación del sistema a toda la comunidad universitaria. Esto incluirá el acceso completo a todas las funcionalidades y el soporte técnico inicial para resolver problemas.   **Hito 10: Soporte Post-lanzamiento y Mantenimiento**   * **Descripción:** Provisión de soporte técnico continuo durante los primeros meses del uso generalizado. Monitoreo del sistema para identificar posibles fallos o necesidades de mejora.   **Hito 11: Evaluación del Proyecto y Mejora Continua**   * **Descripción:** Evaluación de los resultados obtenidos, tanto en términos de adopción de la plataforma como de los beneficios para la salud y el bienestar de los usuarios. Implementación de mejoras basadas en el análisis de los datos y retroalimentación recibida. | |
| **Riesgos** | |
| **0.1 Problemas técnicos en el desarrollo**: Dificultades al implementar funcionalidades complejas. Mitigación: pruebas frecuentes y revisiones técnicas.  **0.2 Seguridad de datos**: Vulnerabilidad a ataques o filtraciones de información. Mitigación: medidas robustas de seguridad y cumplimiento con normativas.  **0.3 Baja adopción por parte de usuarios**: Poca participación debido a falta de interés o una interfaz complicada. Mitigación: interfaz amigable y promoción adecuada.  **0.4 Complejidad de la interfaz**: Dificultad de uso que desanime a los usuarios. Mitigación: pruebas de usabilidad y diseño simplificado.  **0.5 Retrasos en el cronograma**: Prolongación de plazos debido a problemas técnicos o falta de recursos. Mitigación: cronograma realista y control de avances.  **0.6 Exceso en el presupuesto**: Costos inesperados durante el desarrollo. Mitigación: seguimiento continuo y previsión de contingencias.  **0.7 Cambios en los requisitos**: Modificaciones inesperadas en las funcionalidades. Mitigación: control de cambios y comunicación constante con las partes interesadas.  **0.8 Incumplimiento de normativas de seguridad**: Sanciones por no cumplir con leyes de protección de datos. Mitigación: asesoría legal y auditorías de seguridad.  **0.9 Desgaste del equipo**: Sobrecarga de trabajo que afecte la productividad. Mitigación: gestión equilibrada de tareas y tiempos de descanso.  **10 Fallos técnicos en el lanzamiento**: Problemas durante el lanzamiento que afecten la plataforma. Mitigación: pruebas exhaustivas y un lanzamiento beta controlado.  **11 Desactualización tecnológica**: Uso de tecnologías que se queden obsoletas. Mitigación: adoptar tecnologías modernas y escalables.  **12 Competencia de plataformas similares**: Alternativas que afecten la adopción de "HealthyFit". Mitigación: ofrecer una experiencia personalizada y alineada con las necesidades universitarias. | |
| **Costo Preliminar Estimado / Presupuesto** | |
| Para estimar el **costo preliminar del proyecto "HealthyFit"** , es importante tener en cuenta los precios locales, salarios y costos de servicios en el Perú. Se ha considerado un equipo de trabajo compuesto por 8 desarrolladores, 1 tester y 1 diseñador, con una duración del proyecto de 3 sprints (9 semanas) y 40 horas de trabajo por semana. Se han tomado en cuenta los costos de personal, software, licencias y otros gastos asociados al proyecto.  **Costos de Personal:**  Desarrolladores: 8 desarrolladores x S/. 8/hora/desarrollador x 40 horas/semana x 9 semanas =  **S/. 23,040**  Tester: 1 tester x S/. 10/hora/tester x 40 horas/semana x 9 semanas =  **S/. 3,600**  Diseñador UI/UX: 1 diseñador x S/. 7/hora/diseñador x 40 horas/semana x 9 semanas =  **S/. 2,016**  **Total Costos de Personal:**  **S/. 23,040 + S/. 3,600 + S/. 2,016 = S/. 28,656**  **Costos de Software y Licencias:**  ● Entorno de desarrollo integrado (IDE): **S/. 200**  ● Herramientas de control de versiones: **S/. 100**  ● Herramientas de testing: **S/. 150**  ● Licencias de software: **S/. 300**  Total Costos de Software y Licencias: **S/. 750**    **Costo Total del Proyecto:**  Costos de Personal + Costos de Software y Licencias + Otros Gastos = Costo Total del Proyecto  **S/. 28,656 + S/. 750 = S/. 29,406** | |

| ***Interesados en el proyecto*** | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Interesado*** | ***Cargo*** | ***Rol*** | ***Teléfono*** | ***Email*** |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

| **Supuestos** |
| --- |
|  |
| **Restricciones** |
|  |

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