



Gestión de Proyectos

SOFTTELL



Acta Constitutiva

Alexis Rivera - 6901

Alex Camacho - 6767

Fatima Bedón - 6860

Bryan Arévalo - 6763

Erika Villavicencio-6915

Acta de constitución del proyecto

SOFTELL

Fecha: 07/05/2023

Tabla de contenido

Información del proyecto	4
Datos.....	4
Patrocinador / Patrocinadores.....	4
Propósito y justificación del proyecto	4
Descripción del proyecto y entregables.....	5
Requerimientos de alto nivel	6
Requerimientos del producto	6
Requerimientos del proyecto	7
Objetivos	7
Premisas y restricciones	8
Riesgos iniciales de alto nivel.....	8
Cronograma de hitos principales.....	8
Presupuesto inicial asignado.....	9
Lista de Interesados (stakeholders)	9
Requisitos de aprobación del proyecto	10
Criterios de cierre o cancelación	10
Asignación del gerente de proyecto y nivel de autoridad	10
Gerente de proyecto	11
Niveles de autoridad	11
Personal y recursos preasignados	11

Aprobaciones	12
--------------------	----

Información del proyecto

Datos

Empresa / Organización	OptimumCode
Proyecto	SOFTELL
Fecha de preparación	03/02/2023
Cliente	Cualquier usuario que sea estudiante que posea un smartphone con sistema operativa Android o IOS.
Patrocinador (Sponsor)	ESPOCH
Gerente / Líder de Proyecto	Bryan Arévalo – 6763
Miembros del Proyecto	Fatima Bedón – 6860 Erika Villavicencio – 6915 Alexis Rivera – 6901 Alex Camacho – 6767

Patrocinador / Patrocinadores

Nombre	Cargo	Departamento / División	Rama ejecutiva
Byron Vaca	Rector ESPOCH	Rectorado	Rector
Carlos Aguirre	Director DTIC	Departamento DTIC	Director

Propósito y justificación del proyecto

El proyecto SOFTELL de la empresa OptimumCode tiene como objetivo Facilitar la gestión de tareas pendientes y plazos de entrega para los estudiantes, ayudándoles a mantenerse organizados y planificar su tiempo de manera efectiva y proporcionar una herramienta útil para los estudiantes, permitiéndoles acceder fácilmente a su calendario y ver todas sus tareas pendientes en un solo lugar.

La aplicación está diseñada para ayudar a los estudiantes a gestionar sus responsabilidades académicas de manera eficiente y efectiva. La necesidad de

esta aplicación surge debido a la carga de trabajo y las fechas límite que enfrentan los estudiantes, lo que puede llevar a un estrés innecesario y una mala gestión del tiempo. Esta aplicación pretende facilitar a los estudiantes la organización de sus actividades académicas y el seguimiento de sus responsabilidades, lo que les permitirá concentrarse en sus estudios y obtener un mejor rendimiento académico. La Escuela Superior Politécnica de Chimborazo (ESPOCH) es una universidad que tiene como uno de sus principales valores la inclusión y el compromiso con la mejora del desempeño de sus estudiantes. Como parte de su estructura organizacional, la universidad ha implementado una serie de herramientas y tecnologías para apoyar el aprendizaje y el rendimiento académico de sus estudiantes. Estas herramientas incluyen plataformas en línea para el acceso a materiales de estudio, sistemas de seguimiento del progreso académico y programas de tutoría y asesoramiento para aquellos estudiantes que necesiten un apoyo adicional. Además, la universidad cuenta con un enfoque centrado en el estudiante, ofreciendo programas y actividades que fomentan la participación y el desarrollo personal de sus estudiantes.

Descripción del proyecto y entregables

Esta aplicación pretende facilitar a los estudiantes la organización de sus actividades académicas y el seguimiento de sus responsabilidades, lo que les permitirá concentrarse en sus estudios y obtener un mejor rendimiento.

Entre sus principales entregables tenemos los requisitos del software este entregable incluirá una descripción detallada de las funcionalidades y características que el software debe tener para cumplir con los objetivos del proyecto. Esto incluirá una descripción de las notificaciones que se enviarán a los estudiantes, así como cualquier requisito adicional del sistema.

Diseño del software este entregable incluirá una descripción detallada de la arquitectura del software, así como el diseño de la interfaz de usuario y la experiencia del usuario. También incluirá cualquier diagrama de flujo o diagrama de clases que se utilice en el diseño del software.

Implementación del software este entregable incluirá el código fuente del software, así como cualquier documentación necesaria para la instalación y configuración del sistema. Además, deberá asegurarse de que el software esté probado y depurado para garantizar que funcione correctamente.

Documentación del usuario este entregable incluirá cualquier documentación necesaria para que los usuarios comprendan cómo utilizar el software, incluyendo guías de usuario y manuales. También puede incluir tutoriales en video o cualquier otro recurso que facilite la adopción del software por parte de los usuarios.

Requerimientos de alto nivel

- Desarrollar una aplicación que ayude a los estudiantes a gestionar sus responsabilidades académicas de manera eficiente y efectiva.
- Facilitar la organización y seguimiento de actividades académicas.
- Reducir el estrés relacionado con la gestión de responsabilidades académicas y mejorar la gestión del tiempo.
- Contribuir al incremento del rendimiento académico de los estudiantes.

Requerimientos del producto

a) Gestión de tareas y actividades:

- Creación, edición y eliminación de tareas y actividades académicas.
- Establecimiento de fechas límite y prioridades para las tareas.
- Categorización y etiquetado de tareas por materia o tema.
- Visualización de tareas y actividades en diferentes formatos, como listas, calendarios.

b) Notificaciones y recordatorios:

- Notificaciones automáticas para los estudiantes sobre fechas límite y actividades próximas.
- Configuración de recordatorios personalizados.
- Opción para silenciar o personalizar las notificaciones según las preferencias del usuario.

c) Colaboración y compartición de información:

- Compartir tareas y actividades con compañeros de clase o grupos de estudio.
- Comentar y discutir tareas o actividades compartidas.
- Sincronización en tiempo real para colaboración y actualizaciones.

d) Requisitos adicionales del sistema:

- Diseño responsivo y adaptativo para diferentes dispositivos y sistemas operativos.
- Medidas de seguridad y protección de datos personales.
- Funcionalidades de accesibilidad para usuarios con discapacidades.
- Escalabilidad para soportar un número creciente de usuarios y características adicionales.

Requerimientos del proyecto

- Desarrollo de requisitos del software.
- Diseño del software y la experiencia del usuario.
- Implementación, pruebas y depuración del software.
- Creación de documentación del usuario.
- Comunicación regular y efectiva entre los miembros del equipo del proyecto y las partes interesadas clave.

Objetivos

- Diseñar e implementar una aplicación fácil de usar y eficiente que permita a los estudiantes gestionar sus responsabilidades académicas.
 - Facilitar la planificación y seguimiento de las actividades y responsabilidades académicas.
 - Reducir el estrés y mejorar la gestión del tiempo de los estudiantes.
 - Incrementar el rendimiento académico de los estudiantes en un 25% dentro de un año después de la implementación de la aplicación.
- (Proyección)**

Premisas y restricciones

Premisas:

- La aplicación debe ser fácil de usar, accesible y escalable al igual que los recursos para el desarrollo del proyecto, como tiempo y presupuesto, deben ser adecuados y bien planificados.
- La adopción de la aplicación por parte de los estudiantes debe ser facilitada mediante la provisión de recursos educativos, como guías de usuario y tutoriales en video.
- Obtener la aprobación de la institución educativa, (ESPOCH) para asegurar la adopción y el uso exitoso de la aplicación.

Restricciones:

- La aplicación debe cumplir con las regulaciones de privacidad y protección de datos.
- Se debe garantizar la compatibilidad con diferentes dispositivos y sistemas operativos.
- La obtención de la aprobación por parte de la institución educativa (ESPOCH) puede afectar el tiempo y los recursos necesarios para la implementación exitosa de la aplicación.

Riesgos iniciales de alto nivel

Los riesgos iniciales de alto nivel son los siguientes:

- Desconocimiento y mala interpretación de la metodología del PMI para la aplicación del proyecto asignado a realizar.
- Riesgo de no posicionarnos en el mercado y generar impacto negativo en términos de alcance, tiempo, costo y calidad.
- Riesgo de no suplir las necesidades de los usuarios.
- Mala definición de los requisitos del sistema.
- Mala interpretación de los desarrolladores sobre el contexto del sistema.
- Personal no calificado en el desarrollo del sistema.

Cronograma de hitos principales

Hito	Fecha tope
Análisis del alcance, contexto, usuarios (aplicación en general)	10/04/2023
Elicitación de requisitos funcionales y no funcionales	25/04/2023
Diseño de la estructura del software	25/05/2023
Implementación del Software	20/06/2023
Fin de Etapa de desarrollo	25/08/2023
Fin etapa de Pruebas de la aplicación	10/09/2023
Versión beta del proyecto	25/09/2023
Despliegue en la Playstore	31/09/2023

Presupuesto inicial asignado

El presupuesto inicial asignado: \$5000
 Ingreso inicial del patrocinador "Escuela Superior Politécnica de Chimborazo":
☐ Byron Vaca: \$2000
 Ingresos de socios de la empresa:

<input type="checkbox"/>	Alexis Rivera	\$600
<input type="checkbox"/>	Alex Camacho	\$600
<input type="checkbox"/>	Fátima Bedón	\$600
<input type="checkbox"/>	Bryan Arévalo	\$600
<input type="checkbox"/>	Erika Villavicencio	\$600

Total: \$3000

Recursos orientados utilizar el presupuesto inicial: Recursos informáticos: \$2000
 Mantenimiento aplicación: \$2500
 Costo total estimado de la aplicación: \$5000

Lista de Interesados (stakeholders)

Nombre	Cargo	Departamento / División
Ing. Omar Gómez	Supervisión	Oficina de gestión de proyectos
Jacqueline Tene	Project Management	Oficina de gestión de proyectos
Bryan Arévalo	Desarrollador	Equipo de

Nombre	Cargo	Departamento / División
		desarrollo
Erika Villavicencio	Desarrollador	Equipo de desarrollo
Alexis Rivera	Desarrollador	Equipo de desarrollo
Alex Camacho	Desarrollador	Equipo de Desarrollo
Fatima Bedón	Desarrollador	Equipo de desarrollo
Personas mayores a 15 años	Usuarios	

Requisitos de aprobación del proyecto

- Documento de factibilidad
- Acta constitutiva del proyecto
- Documento de especificación de requerimientos software
- Documento de aseguramiento de calidad de software
- Documentación técnica
- Manual de usuario

Criterios de cierre o cancelación

- El proyecto se cancelará si el equipo de desarrollo que es quien patrocina no desean continuar financiando el desarrollo del mismo.
- El equipo considera que el proyecto no cumple con lo acordado y deciden dividirse y no continuar.
- La entrega del proyecto se atrasó y no se van a cumplir los objetivos en alcance, tiempo y coste, por ello, el cliente ya no lo requiere.

Asignación del gerente de proyecto y nivel de autoridad

Gerente de proyecto

Nombre	Cargo	Departamento / División	Rama ejecutiva (Vicepresidencia)
Bryan Arévalo	Gerente de Proyecto de desarrollo de SOFTELL	Desarrollo de Software	Tecnología de la información (TI)

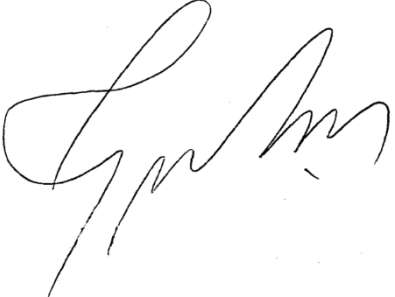
Niveles de autoridad

Área de autoridad	Descripción del nivel de autoridad
Decisiones de personal (Staffing)	<p>Erika Villavicencio: Selección de candidatos para el equipo de desarrollo de la aplicación.</p> <p>Bryan Arévalo: Aprobación final de la selección de candidatos para el equipo de desarrollo.</p> <p>Alexis Rivera: Asesoramiento en la selección de candidatos para el equipo de desarrollo.</p>
Gestión de presupuesto y de sus variaciones	<p>Fátima Bedón: Responsable de la gestión del presupuesto del proyecto y de la identificación de posibles variaciones.</p> <p>Bryan Arévalo: Aprobación final de cualquier variación del presupuesto del proyecto.</p>
Decisiones técnicas	<p>Alex Camacho: Responsable de la toma de decisiones técnicas del proyecto, como la selección de tecnologías y herramientas.</p> <p>Bryan Arévalo: Aprobación final de las decisiones técnicas tomadas por el equipo de desarrollo.</p>
Resolución de conflictos	<p>Bryan Arévalo: Encargado de la resolución de conflictos entre los miembros del equipo de desarrollo y de las relaciones con los clientes.</p>
Ruta de escalamiento y limitaciones de autoridad	<p>Cualquier miembro del equipo de desarrollo puede escalar un problema a su supervisor directo si no se puede resolver en el nivel actual.</p> <p>El gerente de proyecto, Bryan Arévalo, es la máxima autoridad en la toma de decisiones del proyecto y puede restringir la autoridad de cualquier miembro del equipo en caso de incumplimiento de las políticas y procedimientos establecidos en el proyecto.</p>

Personal y recursos preasignados

Recurso	Departamento / División	Rama ejecutiva (Vicepresidencia)
Bryan Arévalo	Departamento de Desarrollo de Software Usuario	Tecnología de la información (TI)
Alex Camacho	Departamento de Diseño de Interfaz de	Tecnología de la información (TI)
Fátima Bedón	Departamento de Marketing Digital	Tecnología de la información (TI)
Erika Villavicencio	Departamento de Análisis de Datos	Tecnología de la información (TI)
Alexis Rivera	Departamento de Soporte Técnico	Tecnología de la información (TI)

Aprobaciones

Patrocinador	Fecha	Firma
ESPOCH	05/05/2023	
Carlos Aguirre (DEPARTEMENTO DTIC)	05/05/2023	