**Project Charter Light**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Número de Proyecto** | **Nombre del Proyecto** | | |
| 001 | TravelAR | | |
| **Project Manager** | | **Sponsor** | **Fecha** |
| Fernando Anzola | |  | 9-04-2014 |

**Descripción del Proyecto**

|  |
| --- |
| 1. **Antecedentes** – Por qué nace el proyecto y como se alinea al negocio |
| El proyecto TravelAR surge a partir de la idea de desarrollar una guía o mapa interactivo que ayude a las personas a ubicarse, conocer y saber todo lo relacionado con los sitios turísticos del departamento. Por otro lado la motivación a trabajar realidad aumentada y todas las tecnologías relacionadas con esta hace que el proyecto sea un gran reto para el equipo de desarrollo. Un aspecto importante a destacar es que en el momento no hay un proyecto que sea similar en el departamento, se está desarrollando un sistema de información turística llamado Situr, que incorpora elementos relacionados con tecnología y sistema de geolocalización, este proyecto como tal tiene planeado incorporar nuevas tecnologías, y nuevos equipos que fortalezcan el desarrollo del proyecto Situr, y a la vez fortalezcan la infraestructura turística del sector. Para el equipo de desarrollo este aspecto es muy relevante debido a que en un futuro habría posibilidades de integración con nuevos proyectos como Situr, o proyectos que busquen mejorar el sector turístico de la región a través de la tecnología.  Se planea alcanzar varios objetivos  Lograr incorporar el proyecto con la secretaria de turismo del departamento. |
| 1. **Objetivos del Proyecto** – Del negocio, Específicos, Medibles, Alcanzables, Realistas, con Fecha |
| * Desarrollar un proyecto que ayude a fortalecer el sector turístico de la región. * La implementación de nuevas tecnologías que hagan que el proyecto sea llamativo e importante. * Conocer el lenguaje de desarrollo .Net y aplicarlo al desarrollo del proyecto * Desarrollar la parte móvil con tecnología Android. * Lograr la implementación del proyecto inicialmente para el sector turístico de la Ciudad de Tunja, y algunos de los municipios del departamento. * Implementar la metodología Scrum correctamente |
| 1. **Alcance del Proyecto** – Lo que incluye y lo NO incluye |
| El proyecto incluirá una aplicación Web y una aplicación móvil. En la aplicación web se mostrará información acerca de la aplicación y de sitios de interés en Boyacá, y los viajeros podrán hacer su itinerario de viaje para después seguirlo en su móvil.  En cuanto a la aplicación móvil, se integrara con mixare para utilizar la realidad aumentada. Con esto, el móvil mostrará información al viajero acerca del lugar en el que está. Desde el móvil también podrá ver su itinerario y utilizar el GPS para seguirlo. |
| 1. **Presupuesto Inicial Asignado** – Define la Moneda Pesos, Dólares, Rupias |
| Cuenta de Google Play: $25 USD |
| 1. **Cliente y Stakeholders Principales** –Nombre y Puesto, los que se identifiquen hasta hoy |
| Yesid Camargo Scrum Team  Manuel Quesada Scrum Team  Diego Maldonado Scrum Team  Adriana Cáceres Scrum Team |
| 1. **Equipo de Trabajo Propuesto** – Nombre y Puesto |
| Yesid Camargo desarrollador web  Manuel Quesada desarrollador web  Diego Maldonado Desarrollador móvil  Adriana Cáceres Desarrollador móvil  Estos cuatro elementos cuentan con una buena relación interpersonal lo que es propicio para el trabajo en equipo. |

**Información sobre el Proyecto**

|  |
| --- |
| 1. **Entregables a un alto nivel** –Milestones principales |

|  |  |
| --- | --- |
| **Milestones –**Los que puedas visualizar | **Completación** |
| TravelAr.APK | 100% |
| Plataforma web | 100% |
| Código fuente de la aplicación y de la pagina web | 100% |

|  |
| --- |
| 1. **Supuestos del Proyecto** –factores que se consideran ciertos, reales y certeros |
| * El grupo de trabajo se mantendrá conformado por 5 personas. * Se debe contar con un servicio de Hosting Disponible. * Se debe contar con un Store para publica la Aplicación. * Se debe contar con la tecnología necesaria para realizar las pruebas a la aplicación y aplicativo web. |
| **9- Riesgos Identificados** – ¿Qué se puede presentar que ponga el proyecto en peligro? |
| * -Una aplicación muy similar puede ser lanzada antes de TravelAR lo que conllevaría una pérdida de tiempo, esfuerzo y dinero. * La aplicación TravelAR no sea incompatible con algunos sistemas operativos tanto de PC como de Smartphone. * La publicidad empleada para dar a conocer la aplicación puede no ser la correcta. * El proyecto puede no tener la acogida esperada inicialmente |
| 1. **– Documentos afectados** – Una vez Completado el Proyecto, el impacto esperado en la Documentación Interna |
| * La aplicación TravelAR en su primera etapa de desarrollo va estar dirigida únicamente a la ciudad de Tunja, y luego aumentando a los demás municipios del Departamento, y por qué no lograr una cobertura Nacional. Estos cambios de cobertura generarían muchas actualizaciones para la documentación de la aplicación. * Las funcionalidades de la aplicación TravelAR y de la página web pueden incrementarse, estas funcionalidades se ven reflejadas en el manual de usuario. * Como está previsto la aplicación inicialmente está dirigida a usuarios que deseen conocer el departamento de Boyacá y esta aplicación está planteada en un solo idioma, español, pero estos usuarios pueden no ser únicamente Nacionales lo que implica un cambio de idioma en la aplicación y modulo web, al igual que un cambio en el manual de usuario. * Los lugares ingresados inicialmente a la base de datos no son los definitivos a medida que la aplicación evoluciona y su uso se aumenta, los lugares aumentan por lo tanto también hay un cambio en la documentación de la aplicación. * El usuario necesariamente debe tener internet en su dispositivo para utilizar la aplicación travelAR, hay muchas regiones en el departamento que aún no tiene total cobertura de internet para todos los operadores celulares. * La aplicación travelAR necesita una actualización casi permanente de información de los sitios turísticos, esta información puede no ser la correcta o no ser verificada en su totalidad. |

Firmado

**Project Sponsor Project Manager**