***Prototipo Resvit***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Acta de Constitución del Módulo** | | | |
| **Ref. DOCUMENTO** | **No. REVISIÓN** | **FECHA REVISIÓN** | |
| ACC-01 | 1 | 04/09/2019 | |
| **RESPONSABLES** | | | |
| **Nombre** | | | **Firma** |
| German Andrés Caycedo Mutis | | |  |
| David Hernández Cárdenas | | |  |
| María Camila López Leal | | |  |
| Elizabeth Carolina Moncada Dorad | | |  |
| Cristian Steven Osorio Paz | | |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre del proyecto:** | Prototipo Resvit |
| **Líder del proyecto:** | María Camila López Leal |

|  |
| --- |
| **Descripción del módulo** |
| El proyecto Resvit consta de un módulo Restaurante, el cual consiste en permitir la gestión de los restaurantes. Según el tipo de usuario varían las funciones permitidas:   * Usuario-admin:   El módulo Restaurante de la aplicación Resvit le ayudará al administrador a crear perfiles para los restaurantes que se encuentren afiliados a la aplicación. Además de visualizar y editar la información de estos.   * Usuario-comensal:   El módulo Restaurante de la aplicación Resvit le ayudará al comensal a visualizar información de los restaurantes, filtrarlos por tipo de comida ofrecida y seleccionar el restaurante para proceder con la reserva. Los cuales se visualizarán según la ubicación actual del comensal o la que ingrese manualmente.   * Usuario-restaurante:   El módulo Restaurante de la aplicación Resvit le ayudará al restaurante a visualizar, añadir, editar y eliminar información sobre ellos para mostrar al comensal. |
| **Objetivos estratégicos que dan soporte al módulo** |
| 1. Tener una base tecnológica para el desarrollo del módulo Restaurante. 2. Identificar el acoplamiento con los demás módulos del proyecto. 3. Hacer pruebas del módulo Restaurante de manera individual y entre módulos. |
| **Objetivos del proyecto y módulo** |
| 1. Desarrollar el módulo Restaurante mínimo viable, construida según los requerimientos especificados en el documento de *Lista de Requisitos y Seguimiento*. Con el fin de cubrir el alcance consignado en el *Enunciado de Alcance*. 2. Probar la viabilidad de las funcionalidades de las plataformas escogidas para el desarrollo de la aplicación. 3. Hacer prototipado de las funciones principales del módulo Restaurante. 4. Lograr una primera aproximación del aspecto y organización final del módulo Restaurantes integrado con los demás módulos. 5. Llevar a cabo el desarrollo de una aplicación a Gran Escala, siguiendo la metodología de desarrollo de proyectos especificada en PMI. 6. Aplicar la metodología Resvit al desarrollo de un proyecto. |
| **Propósito o justificación del proyecto** |
| La realización de la aplicación surge de la necesidad de saber qué restaurantes famosos y de alta gama se encuentran en Cali y a los cuales puedo dirigirme solo, en compañía o realizar encuentros (gestionados a través de la aplicación) para conocer personas.  La aplicación cuenta con información pertinente y actualizada de cada restaurante, proporcionada por el dueño/administrador que al usuario le podría interesar, tales como: menú, eventos, horarios, precios, dirección, fotografías, etc. Además, posee valoraciones y comentarios por parte de usuarios que han asistido al sitio. Todo esto con el objetivo de brindarle al comensal una experiencia grata y confiable a la hora de realizar sus reservas y asistir.  En ese orden, los restaurantes podrán darse a conocer a través de nuestra aplicación y además de gestionar la información de su restaurante, también los servicios de reserva de cada comensal. Brindando organización y rápido manejo de la información. |

|  |
| --- |
| **Recursos pre-asignados** |
| 1. Cinco estudiantes, cada uno de Ingeniería de Sistemas y Computación. 2. El consejero y guía será el profesor. 3. Cada estudiante miembro del equipo tiene un computador portátil del cual puede hacer uso a demanda. 4. La infraestructura física para trabajar es el campus de la Pontificia Universidad Javeriana de Cali. 5. La plataforma gestora del proyecto será Azure DevOps. 6. La plataforma de comunicación será WhatsApp y Hangouts. |

|  |
| --- |
| **Patrocinador** |
| Luis Eduardo Fuertes Muñoz |
| **Interesados en el proyecto** |
| Germán Andrés Caycedo Mutis (estudiante desarrollador)  David Hernández Cárdenas (estudiante desarrollador)  María Camila López Leal (estudiante desarrollador)  Elizabeth Carolina Moncada Dorado (estudiante desarrollador)  Cristian Steven Osorio Paz (estudiante desarrollador)  Luis Eduardo Fuertes Muñoz (profesor hora cátedra de la Pontificia Universidad Javeriana Cali) |

|  |
| --- |
| **Entregables principales** |
| 1. Un prototipo funcional del módulo Restaurante bajo los requerimientos presentados y los alcances determinados. 2. Un prototipo funcional del módulo Restaurante integrado a los demás módulos, es decir la aplicación, bajo los requerimientos presentados y los alcances determinados. 3. Código documentado y comentado, en el cual se expliquen las funcionalidades y la estructura del módulo Restaurante. Con el fin de un probable mantenimiento a futuro de la aplicación. |
| **Calendario resumido (definición inicial de hitos)** |
| 1. Diseño de la arquitectura del módulo. 2. Implementar la creación de usuarios desde el usuario-admin. 3. Implementación del listado de restaurantes a visualizar según la ubicación del comensal. 4. **Fin del Sprint 1 (22/09/2019)** 5. Implementación de la interfaz que permite ver y clasificar los restaurantes. 6. Implementación de la creación y edición de los perfiles de cada restaurante. 7. **Fin del Sprint 2 (13/10/2019)** 8. Implementar las puntuaciones de cada restaurante. 9. Implementar la sección de comentarios de cada restaurante. 10. Implementación del historial de reservas de cada restaurante. 11. **Fin del Sprint 3 (9/11/2019)** 12. Pruebas de estrés 13. **Fin del Sprint 3 (16/11/2019)** |

|  |
| --- |
| **Principales oportunidades del proyecto** |
| 1. Posible oportunidad de seguir en el desarrollo de la aplicación una vez se haya entregado el alcance estimado. 2. Posible oportunidad de conformar un emprendimiento social y constituir una empresa. |
| **Principales amenazas del proyecto** |
| 1. Las nuevas tecnologías que el equipo debe aprender para el desarrollo del proyecto lograrían amenazar el alcance si la curva de aprendizaje de los integrantes toma mucho tiempo. 2. El mal acoplamiento de los cinco diferentes módulos, realizados en diferentes tecnologías por parte de Backend, Frontend y Data Bases retrasaría el tiempo estimado de entregas parciales. 3. El tiempo de la entrega del prototipo es limitado. 4. Confusión en la gestión entre los cinco diferentes cronogramas y requerimientos, lograría pérdidas de tiempo y costo en las entregas parciales. |

|  |
| --- |
| **Estimación inicial de costos del proyecto** |
| 20% del Total del costo del proyecto que se tiene como reserva en caso de eventualidades: $ 17’508.512.oo (Diecisiete millones quinientos ocho mil quinientos doce pesos m/c). |
| **Evidencia de aprobación del patrocinador del proyecto** |
| Firma del patrocinador:  Luis Eduardo Fuertes Muñoz |