

Pestaña 1



UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE INGENIERÍA

Acta de Constitución de proyecto

AUTORES:

Manuel Alexander Serna Jaraba - 202259345

Santiago Villa Salazar - 202259527

Adrian Felipe Velasquez Arias - 202259456

Edgar Fabian Rueda Colonia - 2259606

Kevin Alejandro Marulanda Escobar - 2380697

DOCENTE:

SALAZAR VICTORIA, Alvaro Hernando

CURSO:

Introducción a la Gestión de Proyectos de Software

Tuluá, Valle del Cauca

Agosto de 2025

Acta de constitución			
Nombre del proyecto:	ShopU		
Patrocinador:	Universidad del valle	Gerente del proyecto:	Adrian Felipe Velasquez Arias
Cliente:	Universidad del valle	Responsable:	Edgar Fabian Rueda Colonia
Fecha de inicio esperada:	2/09/2025	Fecha de finalización esperada:	1/12/2025

Definición del problema	
<p>Describa brevemente en sus propias palabras el problema que debe resolverse</p> <p>Actualmente, los estudiantes enfrentan limitaciones para adquirir productos en las tiendas universitarias, ya que deben desplazarse físicamente y no tienen acceso en tiempo real a la información sobre inventario ni precios. Esto genera filas, pérdidas de tiempo y poca eficiencia en la gestión de recursos.</p> <p>El proyecto <i>ShopU</i> busca resolver esta necesidad mediante una plataforma digital que permita consultar productos, realizar pedidos desde cualquier lugar del campus y recogerlos en puntos físicos de forma rápida y organizada.</p>	
Definición de los objetivos	
Objetivos	Criterios de evaluación de los objetivos
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar e implementar una plataforma móvil para compras universitarias. • Permitir a los estudiantes consultar inventario y precios en tiempo real. • Habilitar pedidos en línea y su recogida en puntos físicos estratégicos. • Optimizar los tiempos de atención en las tiendas universitarias. • Fomentar la adopción de tecnologías digitales en el entorno académico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Plataforma en operación antes del 01/12/2025. • $\geq 50\%$ de estudiantes registrados en los primeros 3 meses. • Reducción $\geq 40\%$ en los tiempos promedio de fila en tiendas. • Inventario actualizado con margen de error $\leq 5\%$. • Disponibilidad de la plataforma $\geq 99\%$. • Nivel de satisfacción de usuarios $\geq 85\%$ en encuestas iniciales. • Reducción de costos operativos en al menos un 15% en el primer semestre.

Alcance	
Dentro del alcance	Fuera del alcance
<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollo de aplicación móvil (Android). ● Gestión de inventario digital y catálogo en línea. ● Módulo de pedidos y pagos electrónicos. ● Recolección de pedidos en puntos físicos designados. ● Capacitación inicial a personal de tienda y soporte técnico por 3 meses. ● Integración con sistemas internos de la universidad (ej. control de acceso, registros estudiantiles para autenticación). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Implementación en universidades externas (fase piloto solo universidad inicial). ● Entregas a domicilio fuera del campus. ● Cambios normativos o regulatorios futuros no contemplados. ● Soporte más allá de los 3 meses posteriores al lanzamiento.
Suposiciones	
Lista de cualquier supuesto que deba ser resaltado	
<ul style="list-style-type: none"> ● Los estudiantes adoptarán la plataforma progresivamente. ● Existirá conectividad estable en los campus universitarios. ● El inventario será actualizado de manera oportuna por las tiendas. ● La universidad facilitará la integración con sistemas internos. ● Se contará con presupuesto aprobado antes del inicio del proyecto. 	
Restricciones	
Lista de restricciones más importantes como fechas de hitos, fechas de finalización del proyecto, disponibilidad de recursos, disponibilidad de habilidades de los recursos, presupuesto.	
<ul style="list-style-type: none"> ● Plazo máximo: 3 meses (02/09/2025 – 01/12/2025). ● Presupuesto limitado (definido por patrocinador). ● Recursos humanos reducidos (equipo de desarrollo pequeño). ● Dependencia de infraestructura tecnológica de la universidad. ● Disponibilidad restringida del personal de tienda para capacitación. 	
Factores generales de riesgo	

Lista de los 5 o 10 factores de riesgo más importantes que puedan afectar el proyecto. Incluir las consecuencias de su impacto y los dueños de los planes de respuesta al riesgo

- **Riesgo técnico:** Fallas en la integración con el inventario físico.
Mitigación: pruebas piloto por fases y respaldo manual de inventario.
Dueño: Equipo de desarrollo.
- **Riesgo de adopción:** Baja participación estudiantil.
Mitigación: campañas de promoción, incentivos iniciales y encuestas de mejora.
Dueño: Equipo de gestión del cambio.
- **Riesgo financiero:** Sobre costos en infraestructura.
Mitigación: fondo de contingencia del 10% y revisiones quincenales del presupuesto.
Dueño: Patrocinador.
- **Riesgo de conectividad:** Fallos de red en campus.
Mitigación: acuerdos con TI para redundancia y acceso offline parcial.
Dueño: Área de TI de la universidad.
- **Riesgo de tiempo:** Retrasos en fases críticas.
Mitigación: plan de tareas paralelas y reuniones de control semanales.
Dueño: Gerente del proyecto.
- **Riesgo de capacitación:** Resistencia del personal de tienda.
Mitigación: talleres prácticos, manuales sencillos y soporte en sitio.
Dueño: Responsable de implementación.
- **Riesgo de seguridad:** Vulnerabilidades en datos y pagos.
Mitigación: cifrado de extremo a extremo y pruebas de penetración.
Dueño: Área técnica.

Interesados

Lista (mínimo 10) de todos los individuos u organizaciones que tienen un interés positivo o negativo (o son impactados por) en los resultados del proyecto

1. **Estudiantes:** facilidad, rapidez y transparencia en compras.
2. **Tiendas universitarias:** mayor eficiencia y control de inventario.
3. **Personal administrativo:** optimización de procesos internos.
4. **Patrocinador:** éxito del proyecto en tiempo y presupuesto.
5. **Gerente del proyecto:** cumplimiento de cronograma y entregables.
6. **Responsable del proyecto:** supervisión de implementación efectiva.
7. **Área de TI:** integración con sistemas internos sin fallas.

8. **Proveedores de productos:** acceso a información de demanda en tiempo real.
9. **Entidades financieras:** seguridad en transacciones.
10. **Comunidad académica en general:** innovación y modernización de servicios.

Hitos principales

Fechas más importantes del proyecto

- **02/09/2025 – Inicio oficial del proyecto**
Entregable: Acta de constitución aprobada.
- **10/09/2025 – Levantamiento de requerimientos**
Entregable: Documento de requerimientos funcionales y técnicos.
- **25/09/2025 – Diseño y arquitectura de la aplicación**
Entregable: Documento de diseño técnico y mockups de interfaz.
- **15/10/2025 – Desarrollo de módulos principales**
Entregable: Módulo de inventario y pedidos funcional en entorno de pruebas.
- **01/11/2025 – Pruebas piloto en tienda universitaria**
Entregable: Informe de resultados piloto y ajustes requeridos.
- **15/11/2025 – Capacitación de personal y ajustes finales**
Entregable: Manual de usuario y capacitación completada.
- **01/12/2025 – Lanzamiento oficial y cierre del proyecto**
Entregable: Plataforma operativa y acta de cierre del proyecto.

<https://codelabs.denkitronik.com/edt-obs-codelab-software/#0>