|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CONTROL DE VERSIONES** | | | | | |
| Versión | Hecha por | Revisada por | Aprobada por | Fecha | Motivo |
| 1.0 | Fotia - Viti |  |  |  |  |

***PROJECT CHARTER***

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE DEL PROYECTO** | **SIGLAS DEL PROYECTO** |
| **Videojuego** |  |
| **DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:** *QUÉ, QUIÉN, CÓMO, CUÁNDO Y DÓNDE? RESUMEN* | |
| Se trata de un videojuego en plataforma web, orientado a niños y adolescentes con discapacidades mentales leves, enfocado en el aprendizaje y refuerzo de matemáticas básicas.  El propósito del proyecto es el de reforzar el aprendizaje de matemáticas básicas en sus usos cotidianos; a través de una interfaz amigable al usuario.  Es un propósito importante la promoción del aprendizaje de matemáticas utilizando técnicas pedagógicas y que resulten de interés al niño o adolescente. | |

|  |
| --- |
| **DEFINICIÓN DE REQUISITOS DEL PROYECTO:** |
| * Reforzar la utilización de operaciones matemáticas básicas en niños y adolescentes a través de juegos. * Promover la autosuperación constante por medio de sistemas de scoring (puntajes) y dificultades. * Almacenamiento de los datos del usuario y posibilidad de compartirlos. * Rendering de video y audio. * Interfaces gráficas de fácil uso. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **OBJETIVOS DEL PROYECTO:** *METAS HACIA LAS CUALES SE DEBE DIRIGIR EL TRABAJO DEL PROYECTO EN TÉRMINOS DE*  *LA TRIPLE RESTRICCIÓN.* | | |
| ***CONCEPTO*** | ***OBJETIVOS*** | ***CRITERIO DE ÉXITO*** |
| ***1. ALCANCE*** | El proyecto terminado permite a niños y adolescentes reforzar la utilización de operaciones matemáticas básicas en situaciones cotidianas. | El niño o adolescente puede reforzar la utilización de operaciones matemáticas básicas. |
| ***2. TIEMPO*** | 1 año. | Se finaliza la planificación y desarrollo del producto al cabo del año. |
| ***3. COSTO*** | 260.000 USD. | Lograr un inflow total de 350.000 USD. |

|  |
| --- |
| **FINALIDAD DEL PROYECTO:** *FIN ÚLTIMO, PROPÓSITO GENERAL, U OBJETIVO DE NIVEL SUPERIOR POR EL CUAL SE EJECUTA EL*  *PROYECTO. ENLACE CON PROGRAMAS, PORTAFOLIOS, O ESTRATEGIAS DE LA ORGANIZACIÓN.* |
| El proyecto terminado permite a niños y adolescentes reforzar la utilización de operaciones matemáticas básicas en situaciones cotidianas. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **DESIGNACIÓN DEL PROJECT MANAGER DEL PROYECTO** | | |
| ***NOMBRE*** | Imanol Fotia | ***NIVELES DE AUTORIDAD*** |
| ***REPORTA A*** | Emiliano Agustín Viti |  |
| ***SUPERVISA A*** | Desarrollador Senior |

|  |  |
| --- | --- |
| **CRONOGRAMA DE HITOS DEL PROYECTO** | |
| ***HITO O EVENTO SIGNIFICATIVO*** | ***FECHA PROGRAMADA*** |
| Inicio del Proyecto. |  |
| Rendering |  |
| Sonido |  |
| Interfaz gráfica |  |
| Enlace de datos |  |
| Fin del Proyecto. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **ORGANIZACIONES O GRUPOS ORGANIZACIONALES QUE INTERVIENEN EN EL PROYECTO** | |
| ***ORGANIZACIÓN O GRUPO ORGANIZACIONAL*** | ***ROL QUE DESEMPEÑA*** |
| UAI | Apoyo y educativo. |
| Instituciones de apoyo educativo | Consumidores. |
| UNICEF | Apoyo, consumidor, seguimiento, consultoría. |
| CILSA | Apoyo, consumidor, seguimiento, consultoría. |
| BICE | Apoyo, consumidor, seguimiento, consultoría. |

|  |
| --- |
| **PRINCIPALES AMENAZAS DEL PROYECTO** *(RIESGOS NEGATIVOS)* |
| * Aumento del costo del hardware. * Aversión al cambio. |

|  |
| --- |
| **PRINCIPALES OPORTUNIDADES DEL PROYECTO** *(RIESGOS POSITIVOS)* |
| * Mayores presupuestos a ONG's e instituciones de apoyo escolar. * Mayores facilidades de cambio de tecnología. |

|  |
| --- |
| **EXCLUSIONES DEL PROYECTO:** *ENTREGABLES, PROCESOS, ÁREAS, PROCEDIMIENTOS, CARACTERÍSTICAS,REQUISITOS, FUNCIONES, ESPECIALIDADES, FASES, ETAPAS, ESPACIOS FÍSICOS, VIRTUALES, REGIONES, ETC., QUE SONEXCLUSIONES CONOCIDAS Y NO SERÁN ABORDADAS POR EL PROYECTO, Y QUE POR LO TANTO DEBEN ESTAR CLARAMENTE ESTABLECIDAS PARA EVITAR INCORRECTAS INTERPRETACIONES ENTRE LOS TAKEHOLDERS DEL PROYECTO.* |
| * Aprendizaje de matemáticas a través del producto. * Logins y registro de usuarios (para facilidad de uso). * Motor Físico. |

|  |  |
| --- | --- |
| **RESTRICCIONES DEL PROYECTO:** *FACTORES QUE LIMITAN EL RENDIMIENTO DEL PROYECTO, EL RENDIMIENTO DE UN PROCESO DEL PROYECTO, O LAS OPCIONES DE PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO. PUEDEN APLICAR A LOS OBJETIVOS DEL PROYECTO O A LOS RECURSOS QUE SE EMPLEA EN EL PROYECTO.* | |
| ***INTERNOS A LA ORGANIZACIÓN*** | ***AMBIENTALES O EXTERNOS A LA ORGANIZACIÓN*** |
| * Hardware obsoleto o antigüo. | * Costo del hardware. |
| * Aversión al cambio. |  |
|  | * Errores en la actualización de drivers de fabricantes. |

|  |  |
| --- | --- |
| **SUPUESTOS DEL PROYECTO:** *FACTORES QUE PARA PROPÓSITOS DE LA PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO SE CONSIDERAN VERDADEROS, REALES O CIERTOS.* | |
| ***INTERNOS A LA ORGANIZACIÓN*** | ***AMBIENTALES O EXTERNOS A LA ORGANIZACIÓN*** |
| * Necesidad de herramientas educativas o de apoyo. | * Necesidad de herramientas educativas o de apoyo. |
| * Disponibilidad de hardware y software necesario para utilizar el videojuego. | * Conocimientos básicos en el uso de la PC. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PRESUPUESTO PRELIMINAR DEL PROYECTO:** | | |
| ***CONCEPTO*** | | ***MONTO ($)*** |
| ***1. PERSONAL*** | Personal requerido | 119000$ |
| ***2. MATERIALES*** | Hosting | 4000$ |
| ***3. MAQUINAS*** | Hardware | 42000$ |
| ***4. OTROS COSTOS*** | Alquileres y servicios varios | 80000$ |
| ***TOTAL LÍNEA BASE*** | | **$** |
| ***5. RESERVA DE CONTINGENCIA*** | 5% | 13000$ |
| ***6. RESERVA DE GESTIÓN*** | 2000USD en gastos y 90000USD de ganancia | 92000$ |
| ***TOTAL PRESUPUESTO*** | | **$** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **SPONSOR QUE AUTORIZA EL PROYECTO** | | | |
| ***NOMBRE*** | ***EMPRESA*** | ***CARGO*** | ***FECHA*** |
| Pablo Audoglio | UAI | Profesor Titular |  |