



Acta de constitución del proyecto

HungFood

Fecha: 24-10-2022

Tabla de Contenido

Información del proyecto	3
Datos.....	3
Patrocinador / Patrocinadores.....	3
Propósito y justificación del proyecto	4
Justificación.....	4
Descripción del proyecto y entregables.....	5
Requerimientos de alto nivel	6
Requerimientos del producto	6
Requerimientos del proyecto	6
Premisas y restricciones	8
Riesgos iniciales de alto nivel	8
Cronograma de hitos principales.....	9
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	11
Gerente de proyecto	11
Niveles de autoridad	11
Personal y recursos preasignados	11

Información del proyecto

Datos

Empresa / Organización	CodTeam
Proyecto	HungFood
Fecha de preparación	13/10/2022
Cliente	Developement Enterprise
Patrocinador principal	Developement Enterprise
Gerente de proyecto	Santiago Guaylla

Patrocinador / Patrocinadores

Nombre	Cargo	Departamento / División	Rama ejecutiva
Santiago Guaylla	Patrocinador Económico	Dirección General	Presidencia
Jennifer Baque	Patrocinador de Medios	Comercial-Marketing	Directora General
Kevin Espinoza	Patrocinador Económico	Dirección General	Vicepresidente
John Cuvi	Patrocinador Material	Operaciones	
Brayan Llulluna	Patrocinador Económico	Dirección General	Autoridad administrativa
Stalin Morocho	Patrocinador Material	Operaciones	Autoridad administrativa

Propósito y justificación del proyecto

Propósito

- Garantizar entregas a tiempo en los diferentes domicilios de manera eficiente que nos permita garantizar calidad en la misma.
- Mejorar la experiencia de los clientes en la entrega de los productos es fundamental que la empresa realice todos los esfuerzos necesarios para garantizar la satisfacción del cliente durante la entrega a domicilio.

Justificación

Identificando la alta demanda del servicio de comida se ha propuesto la creación de una aplicación móvil “HungFood” que resuelva de una forma eficaz y eficiente esta problemática, además que conecte a cadenas de restaurantes con sus clientes de una forma más personal y amigable. En el Ecuador el crecimiento de la tecnología como parte de desarrollo económico permite el desarrollo el desarrollo del proyecto Atlas.

El desarrollo del proyecto Atlas representa un área de oportunidad que puede ser aprovechada, ya que, aunque en la ciudad existen muchos establecimientos que ya ofrecen de servicios, el mercado sigue en crecimiento acelerado, ya sea por gusto o por practicidad, cada día es más grande y atraídos conceptos de negocio novedosos.

Descripción del proyecto y entregables

El proyecto consiste en la creación de un aplicativo móvil con dos apartados muy importantes. La primera es el registro y acceso de las personas hacia la aplicación. La segunda parte es el proceso de venta, de esta manera el cliente puede escoger la mejor promoción y tomar una decisión.

El sistema va a tener una arquitectura cliente/servidor y constará con dos grupos de usuarios (clientes y proveedores), van a tener a su disposición el aplicativo móvil con un menú de usuario que variará según su tipo, para acceder el usuario deberá digitar un usuario y contraseña generada con su registro.

Se publicará el aplicativo móvil llamado “HungFood” en las tiendas de aplicaciones Google Play y App Store para gestionar la compra y venta de productos alimenticios con promociones.

Entregables

1. Prototipo funcional del sistema agregando el módulo de registro
2. Prototipo funcional del sistema con las interfaces para los tipos de usuarios.
3. Prototipo funcional de todas las interfaces
4. Prototipo funcional del sistema agregando los módulos correspondientes al proceso de venta.
5. Prototipo funcional de mensajería dentro de la aplicación.
6. Sistema Final

Requerimientos de alto nivel

Requerimientos del producto

1. Los requerimientos del producto son de permitir a los establecimientos el publicar, administrar, vender; con el fin de potenciar las cuentas de sus productos y lograr establecer una relación con el cliente con el objetivo que acepte sus promociones.
2. Se debe proveer un plan y/o mecanismo de seguridad de la información
3. La aplicación debe cumplir estándares de calidad que garantice un sistema robusto, eficiente y seguro tomando como referencia las buenas prácticas de calidad ISO 9001, teniendo contacto continuo con los interesados, mostrando avances y logrando una retroalimentación.
4. El software tiene que constar con dos perfiles de usuarios, y proveer funcionalidades acordes a las tareas.
5. El software debe enlazar tanto al cliente como al proveedor, haciendo esto de forma transparente para los miembros involucrados.

Requerimientos del proyecto

1. Definir los conceptos, características y componentes de la aplicación móvil HungFood a desarrollar.
2. Definir las funciones que se va a integrar en la aplicación, así como los componentes que lo forman.
3. Implementar una arquitectura de solución para el sistema.
4. Diseño detallado de navegación con su modelo lógicos de datos.
5. Diseñar y desarrollar una interfaz de usuario que sea intuitiva y fácil de usar.
6. Implementación de la información, menús y promociones, así como también la implementación del hosting.

Objetivos

Alcance	
Objetivo	Indicador de éxito
Es necesario cumplir con los siguientes puntos:	Aprobación de todos los entregables.
<ul style="list-style-type: none">• Estudio de factibilidad	
<ul style="list-style-type: none">• Grupos en los que se enfocara el alcance de la aplicación	
<ul style="list-style-type: none">• Evaluación económica	

Cronograma (Tiempo)	
Objetivo	Indicador de éxito
El proyecto tendrá una duración de 9 meses desde la presentación de la siguiente acta	Entrega del producto a tiempo
<ul style="list-style-type: none">• De acuerdo con el tiempo disponible, 3 meses se dispondrá para la parte de planificación	Buen análisis de los requerimientos durante la etapa de planificación
<ul style="list-style-type: none">• 6 meses está establecido para la parte de desarrollo del producto	Aplicación de un modelo de calidad durante el desarrollo del

Costo	
Objetivo	Indicador de éxito
Se cuenta con \$2.745,00 como presupuesto inicial para el desarrollo del producto e introducirlo dentro de la play store.	No exceder el presupuesto del proyecto

Calidad	
Objetivo	Indicador de éxito
Establecer o desarrollar el producto aplicando estándares de codificación y organización	El producto desarrollado mediante estándares para evitar errores en el producto
Mediante métricas medir la satisfacción del producto	

Premisas y restricciones

- Restricción de acuerdo con algunas políticas que tiene la play Store al momento de subir la aplicación.
- Políticas de acuerdo con el uso de datos de los usuarios.
- Limitaciones de acuerdo con el uso de procesador y memoria por parte del programa.

Riesgos iniciales de alto nivel

Falta de participación activa del usuario final durante el desarrollo de la aplicación, así como la retroalimentación del mismo.

Falta de conocimiento de los procesos de los restaurantes.

Subestimar el tiempo de desarrollo de la aplicación, afectando el cronograma del proyecto.

Cronograma de hitos principales

Hito	Fecha tope
Prototipo funcional del sistema agregando el módulo de registro	02/12/2022
Prototipo funcional del sistema con las interfaces para los tipos de usuarios	06/01/2023
Prototipo funcional de todas las interfaces	10/02/2023
Prototipo funcional del sistema agregando los módulos correspondientes al proceso de venta	31/03/2023
Prototipo funcional de mensajería dentro de la aplicación	05/05/2023
Sistema Final	02/06/2023

Presupuesto inicial asignado

El presupuesto inicial con el que se cuenta es de \$20.000,00

Lista de Interesados (stakeholders)

Nombre	Cargo
Play Store	Distribuidor
App Store	Distribuidor
Cod Team	Propietarios
Trabajadores de los restaurantes	Proveedores / Consumidores
Usuarios	Consumidores
Repartidores a	Empleados

Nombre	Cargo
domicilio	
Santiago Guaylla	Director del equipo

Requisitos de aprobación del proyecto

1. Documentos de iniciación al día y completos
2. Recursos hardware necesarios
3. Personal capacitado para la realización del proyecto
4. Disponer de una buena definición del alcance
5. Definir el flujo y responsables para realizar la aprobación de los entregables
6. Disponer de un sistema de control de la documentación que permita saber el estado de aprobación de cada entregable y cuál es la última versión aprobada.

Criterios de cierre o cancelación

1. Cambio de los objetivos o necesidades del equipo que hacen innecesaria la continuidad del proyecto.
2. Cambios en la dirección del equipo
3. Una causa legal.
4. El financiamiento para seguir patrocinando el proyecto se ha agotado.
5. Los recursos de personal o del equipo (humanos) o los recursos físicos ya no están disponibles.
6. Requisitos y especificaciones cambiantes.
7. Existe falta de colaboración entre áreas de la organización.
8. No existe compromiso en la organización para la ejecución del proyecto
9. Se llevó a cabo mal la planificación y existen discrepancias entre el costo y el tiempo de ejecución.

Asignación del gerente de proyecto y nivel de autoridad

Gerente de proyecto

Nombre	Cargo	Departamento / División	Rama ejecutiva (Vicepresidencia)
Santiago Guaylla	Gerente del Proyecto	Sistemas	

Niveles de autoridad

Área de autoridad	Descripción del nivel de autoridad
Decisiones de personal (Staffing)	Posee autoridad para asignar o desincorporar personal. (medio)
Gestión de presupuesto y de sus variaciones	Posee autoridad para realizar los respectivos pagos, así como la asignación para cada área de trabajo y trabajos que se deban realizar por aparte. (bajo)
Decisiones técnicas	Tendrá a cargo las especificaciones de la plataforma cambios que se deban realizar y manejo y apoyo de personal (alto).
Resolución de conflictos	Es encargado de intervenir y ser veedor en que se resuelvan todos los conflictos.
Ruta de escalamiento y limitaciones de autoridad	Manejo de personal encargado (coordinadores y gerentes de proyectos) (medio)

Personal y recursos preasignados

HungFood – Aplicación móvil

Recurso	Departamento / División	Rama ejecutiva (Vicepresidencia)
5 ingenieros de desarrollo	Desarrolló	
1 Analista de Sistema	Sistemas	
Gerente del Proyecto	Sistemas	
1 Diseñador de Interfaces	Desarrollo	
1 Analista	Sistemas	
6 computadoras y puestos de trabajos.	Todo el equipo de trabajo	