

ACTA DE CONSTITUCIÓN DEL PROYECTO

Johan Gracia - 7138
Bryan Reinoso - 6927
Kevin Saeteros - 6903
Jorge Zumba - 6918

Fecha: 08/11/2023



Tabla de contenido

Información del Proyecto	3
Datos	4
Patrocinador / Patrocinadores.....	4
Propósito y Justificación del Proyecto	5
Descripción del Proyecto y Entregables	6
Requerimientos de alto nivel	8
Requerimientos del producto	8
Requerimientos del proyecto	9
Objetivos.....	9
Premisas y Restricciones	11
Riesgos iniciales de alto nivel.....	12
Cronograma de hitos principales.....	13
Presupuesto estimado	13
Lista de Interesados (stakeholders)	14
Requisitos de aprobación del proyecto	15
Asignación del Gerente de Proyecto y nivel de autoridad	16
Gerente de Proyecto.....	16
Niveles de autoridad	16
Personal y recursos preasignados.....	17
Aprobaciones.....	18



Historial de Versiones

Fecha	Versión	Autor	Organización	Descripción
06/11/2023	1	Johan Gracia Bryan Reinoso Kevin Saeteros Jorge Zumba	ApexDevs	Descarga del documento.
06/11/2023	1.1	Johan Gracia Bryan Reinoso Kevin Saeteros Jorge Zumba	ApexDevs	Organización para asignar temas del documento.
06/11/2023	1.2	Jorge Zumba	ApexDevs	Llenar la sección información del proyecto.
06/11/2023	1.3	Jorge Zumba	ApexDevs	Llenar la sección Patrocinador / Patrocinadores
07/11/2023	1.4	Jorge Zumba	ApexDevs	Desarrollo del propósito y justificación del proyecto
07/11/2023	1.5	Bryan Reinoso	ApexDevs	Especificación de requerimientos de alto nivel.
07/11/2023	1.5.1	Bryan Reinoso	ApexDevs	Especificación de requerimientos del producto.
07/11/2023	1.5.2	Bryan Reinoso	ApexDevs	Especificación de requerimientos del Proyecto.
08/11/2023	1.6	Kevin Saeteros	ApexDevs	Desarrollo de riesgos de alto nivel
08/11/2023	1.7	Bryan Reinoso	ApexDevs	Especificación de los objetivos.
08/11/2023	1.8	Kevin Saeteros	ApexDevs	Desarrollo del cronograma de hitos principales.
08/11/2023	1.9	Johan Gracia	ApexDevs	Desarrollo de los requisitos de aprobación del proyecto.
09/11/2023	1.10	Johan Gracia	ApexDevs	Asignación del gerente y nivel de autoridad.



09/11/2023	1.10.1	Johan Gracia	ApexDevs	Especificación del gerente.
09/11/2023	1.10.2	Johan Gracia	ApexDevs	Desarrollo de los niveles de autoridad.
09/11/2023	1.11	Jorge Zumba	ApexDevs	Desarrollo de la descripción del proyecto y entregables.
09/11/2023	1.12	Bryan Reinoso	ApexDevs	Especificación de las premisas y restricciones.
10/11/2023	1.13	Kevin Saeteros	ApexDevs	Especificación del presupuesto estimado
10/11/2023	1.14	Kevin Saeteros	ApexDevs	Especificación de la lista de los interesados o stakeholders
10/11/2023	1.15	Johan Gracia	ApexDevs	Asignación del personal y recursos preasignados
10/11/2023	1.16	Johan Gracia	ApexDevs	Aprobaciones por parte de los patrocinadores
11/10/2023	1.17	Jorge Zumba	ApexDevs	Especificación del historial de versiones del documento.

Información del Proyecto

Datos

Empresa / Organización	ApexDevs
Proyecto	Innovatech
Fecha de preparación	11/08/2023
Cliente	Personas con discapacidades auditivas
Patrocinador principal	Ana Martínez
Gerente de Proyecto	Jorge Zumba

Patrocinador / Patrocinadores

Nombre	Cargo	Departamento / División	Rama ejecutiva (Vicepresidencia)
--------	-------	-------------------------	----------------------------------



Nombre	Cargo	Departamento / División	Rama ejecutiva (Vicepresidencia)
Ana Martínez	Presidenta	Desarrollo de Producto	Vicepresidencia de Innovación
Carlos López	Director	Marketing	Vicepresidencia de Marketing
Elena Rodríguez	Gerente	Investigación	Vicepresidencia de Investigación

Propósito y Justificación del Proyecto

Propósito del Proyecto:

El propósito fundamental del proyecto es proporcionar una solución tecnológica innovadora que facilite la comunicación efectiva para las personas con discapacidad auditiva. La aplicación móvil de traducción de lenguaje de señas tiene como objetivo eliminar las barreras lingüísticas y mejorar la inclusión social y laboral de las personas sordas al permitirles comunicarse fácilmente con personas que no conocen el lenguaje de señas. Al ofrecer una herramienta intuitiva y accesible, el proyecto tiene como propósito empoderar a las personas con discapacidad auditiva, permitiéndoles participar activamente en diversas interacciones sociales y profesionales.

Justificación del Proyecto:

Promoción de la Inclusión Social: La aplicación contribuirá significativamente a la inclusión social de las personas sordas, permitiéndoles interactuar sin restricciones en situaciones cotidianas, tanto en el ámbito personal como profesional.

Mejora de la Comunicación: Al ofrecer traducción en tiempo real del lenguaje de señas a texto y viceversa, la aplicación superará las barreras comunicativas que enfrentan las personas sordas, facilitando una comunicación fluida con personas oyentes que no conocen el lenguaje de señas.

Apoyo a la Educación: La herramienta puede utilizarse como apoyo educativo en entornos escolares y académicos, ayudando a estudiantes sordos a comunicarse de manera efectiva con profesores y compañeros de clase.

Facilitación en el Empleo: Al mejorar la comunicación en el lugar de trabajo, la aplicación puede aumentar las oportunidades laborales para las personas sordas, permitiéndoles acceder a empleos que requieren interacción verbal y escrita.



Reducción del Aislamiento: La aplicación proporcionará a las personas sordas una forma de conectarse con otros individuos, reduciendo el aislamiento social y fomentando relaciones significativas.

Impacto Positivo en la Sociedad: Al promover la inclusión y la igualdad de oportunidades, el proyecto tendrá un impacto positivo en la sociedad en su conjunto, fomentando un ambiente más diverso, comprensivo y equitativo para todos.

Avance Tecnológico: La aplicación representa un avance tecnológico significativo al aprovechar la inteligencia artificial y la realidad aumentada para mejorar la calidad de vida de las personas con discapacidad auditiva, mostrando el potencial transformador de la tecnología en el ámbito social.

Descripción del Proyecto y Entregables

El proyecto consiste en el desarrollo de una aplicación móvil innovadora de traducción de lenguaje de señas en tiempo real. Esta aplicación permitirá a las personas con discapacidad auditiva comunicarse de manera efectiva y fácil con personas que no conocen el lenguaje de señas. Utilizando la cámara de un dispositivo móvil, la aplicación traducirá los gestos y movimientos del lenguaje de señas en texto, facilitando así la comunicación fluida entre personas sordas y oyentes.

La aplicación incluirá una interfaz de usuario intuitiva que permitirá a los usuarios sordos realizar gestos frente a la cámara del teléfono, que serán traducidos instantáneamente a texto en pantalla. Además, la aplicación contendrá una biblioteca extensa de señales de diferentes países y regiones para asegurar la precisión de las traducciones. También contará con un historial de traducciones para que los usuarios puedan revisar las conversaciones anteriores.

Entregables del Proyecto:

Aplicación Móvil Funcional:

Desarrollo de una aplicación móvil para plataformas iOS y Android que permita la traducción en tiempo real del lenguaje de señas a texto y viceversa.

Interfaz de Usuario Intuitiva:



Diseño de una interfaz de usuario fácil de usar, con controles claros y accesibles para que los usuarios puedan interactuar sin dificultad.

Biblioteca de Señales:

Implementación de una biblioteca extensa que incluya señales de lenguaje de señas de diferentes países y regiones para asegurar una traducción precisa y adecuada a las variaciones lingüísticas.

Historial de Traducciones:

Integración de una función de historial que permita a los usuarios revisar las traducciones anteriores y acceder a las conversaciones pasadas.

Documentación Completa:

Preparación de documentación detallada que incluya manuales de usuario, guías de instalación y cualquier otra información necesaria para el uso adecuado de la aplicación.

Pruebas y Garantía de Calidad:

Realización de pruebas exhaustivas para garantizar el correcto funcionamiento de la aplicación en diferentes dispositivos y situaciones. Se deberá corregir cualquier error identificado durante las pruebas.

Soporte Técnico Inicial:

Proporcionar soporte técnico inicial para ayudar a los usuarios a familiarizarse con la aplicación y solucionar posibles problemas iniciales.

Actualizaciones y Mantenimiento Continuo:

Compromiso de proporcionar actualizaciones regulares de la aplicación para abordar problemas, mejorar la funcionalidad y garantizar la compatibilidad con futuras versiones de sistemas operativos móviles.

Estos entregables asegurarán que la aplicación móvil de traducción de lenguaje de señas cumpla con los requisitos del proyecto y satisfaga las necesidades de los usuarios, proporcionando una herramienta valiosa para la comunidad sorda.



Requerimientos de alto nivel

Requerimientos del producto

1.Traducción de Manos y Transcripción en Texto:

- La aplicación deberá ser capaz de reconocer y traducir gestos de lenguaje de señas en tiempo real a texto legible.
- La precisión de la traducción deberá ser alta para garantizar una comunicación efectiva entre usuarios con discapacidad auditiva y oyentes.
- Se deberá utilizar un algoritmo de visión por computadora y técnicas de aprendizaje automático para la detección de gestos.

2.Soporte Multilingüe:

- La aplicación deberá admitir múltiples idiomas y dialectos de lenguaje de señas.
- Los usuarios podrán seleccionar su idioma preferido y la aplicación adaptará la traducción y la biblioteca de signos en consecuencia.
- Se requerirá una base de datos de signos y reglas gramaticales para cada idioma admitido.

3.Biblioteca de Signos:

- La aplicación deberá contar con una extensa biblioteca de signos que represente una amplia gama de palabras y frases comunes en lenguaje de señas.
- Los signos deberán estar disponibles en formato de video y/o animaciones para facilitar su aprendizaje y comprensión.
- La biblioteca de signos se actualizará periódicamente para incluir nuevos signos y dialectos.

4.Historial de Traducciones:

- La aplicación registrará un historial de todas las traducciones realizadas por el usuario.
- Los usuarios podrán acceder al historial para revisar y, en su caso, corregir las traducciones anteriores.
- El historial permitirá un seguimiento de las conversaciones y facilitará el aprendizaje del lenguaje de señas.



Requerimientos del proyecto

1. Plataforma Móvil:

- La aplicación SignaTeach se desarrollará como una aplicación móvil para las principales plataformas, como iOS y Android.
- Se deberá optimizar para funcionar en dispositivos móviles con una amplia variedad de tamaños de pantalla y resoluciones.

2. Interfaz de Usuario Intuitiva:

- La interfaz de usuario deberá ser intuitiva y fácil de usar, con controles accesibles y una navegación sencilla.
- Se llevarán a cabo pruebas de usabilidad para garantizar una experiencia de usuario óptima.

3. Seguridad y Privacidad:

- Se implementarán medidas de seguridad robustas para proteger los datos de los usuarios y las traducciones almacenadas en la aplicación.
- Se respetarán las regulaciones de privacidad y se obtendrá el consentimiento del usuario para la recopilación y el procesamiento de datos.

4. Actualizaciones Continuas:

- La aplicación se mantendrá actualizada con mejoras y nuevas funcionalidades en respuesta a la retroalimentación de los usuarios y cambios en las necesidades de comunicación en lenguaje de señas.

Objetivos

Objetivo Principal: Desarrollar la aplicación móvil SignaTeach de manera integral, con funcionalidades de traducción de lenguaje de señas a texto, soporte multilingüe, biblioteca de signos, historial de traducciones y una interfaz de usuario intuitiva, con un presupuesto de \$25,000 dólares, y en un periodo de 18 meses.

Objetivo	Indicador de Éxito
Crear una aplicación móvil completamente funcional que permita la traducción de	Un indicador clave de éxito será la precisión de la traducción de gestos a



gestos de lenguaje de señas a texto en tiempo real	texto, con una tasa de error mínima
Alcance	
<ul style="list-style-type: none">• Desarrollar la aplicación para plataformas iOS y Android• Interfaz de usuario accesible e intuitiva• Implementar detección de gestos de lenguaje de señas en tiempo real.	
Cronograma	
<ul style="list-style-type: none">• Desarrollo de la funcionalidad: 9 semanas• Pruebas y validación: 4 semana	
Costo	
<ul style="list-style-type: none">• Desarrollo de funcionalidad: 4000\$• Recursos humanos: 1000\$• Pruebas y control de errores: 500\$	
Calidad	
<ul style="list-style-type: none">• Errores mínimos• Interfaz fácil de usar• Estabilidad de la aplicación en los dispositivos móviles	

Objetivo	Indicador de Éxito
Garantizar que la aplicación sea capaz de admitir múltiples idiomas y dialectos de lenguaje de señas, brindando una experiencia inclusiva para una audiencia global	Se considerará un éxito si la aplicación admite un número significativo de idiomas y dialectos de lenguaje de señas
Alcance	
<ul style="list-style-type: none">• Admisión de varios idiomas de señas.• Capacidad para que los usuarios escojan su idioma preferido	
Cronograma	
<ul style="list-style-type: none">• Desarrollo de la funcionalidad: 7 semanas• Pruebas y validación: 2 semana	
Costo	
<ul style="list-style-type: none">• Desarrollo de funcionalidad: 4000\$• Recursos humanos: 1500\$• Pruebas y control de errores: 500\$	
Calidad	
<ul style="list-style-type: none">• Traducción precisa y correcta de cada idioma.• Actualización continua de los idiomas.	

Objetivo	Indicador de Éxito
Establecer una extensa biblioteca de signos con contenido representativo de palabras y frases en lenguaje de señas	El éxito se medirá por el tamaño de la biblioteca de signos, que deberá incluir una amplia variedad de signos y dialectos
Alcance	
<ul style="list-style-type: none">• Creación de una biblioteca de signos con una amplia variedad.	



<ul style="list-style-type: none">• Disponibilidad de signos en formatos de video o animaciones• Actualización periódica de la biblioteca
Cronograma
<ul style="list-style-type: none">• Desarrollo de la funcionalidad: 25 semanas• Carga de información: 10 semanas• Pruebas y validación: 5 semana
Costo
<ul style="list-style-type: none">• Desarrollo de funcionalidad: 7000\$• Recursos humanos: 2000\$• Pruebas y control de errores: 1000\$
Calidad
<ul style="list-style-type: none">• Signos en formatos visuales claros y comprensibles• Biblioteca extensa

Objetivo	Indicador de Éxito
Implementar un historial de traducciones que permita a los usuarios acceder y revisar sus conversaciones previas, lo que contribuye al aprendizaje y la comunicación efectiva	La satisfacción del usuario, medida a través de encuestas y comentarios, será un indicador importante de éxito
Alcance	
<ul style="list-style-type: none">• Registro de todas las traducciones realizadas por el usuario• Acceso al historial para revisar y corregir traducciones• Contribución con el aprendizaje del lenguaje de señas	
Cronograma	
<ul style="list-style-type: none">• Desarrollo de la funcionalidad: 7 semanas• Pruebas y validación: 3 semana	
Costo	
<ul style="list-style-type: none">• Desarrollo de funcionalidad: 2500\$• Recursos humanos: 500\$• Pruebas y control de errores: 500\$	
Calidad	
<ul style="list-style-type: none">• Registro confiable de traducciones pasadas• Fácil acceso al historial	

Premisas y Restricciones



Premisas

1. La aplicación debe cumplir con estándares de accesibilidad para garantizar que sea utilizada de manera efectiva por personas con discapacidad auditiva. Esto incluye el cumplimiento de pautas de accesibilidad, como el WCAG (Web Content Accessibility Guidelines).
2. Deberás cumplir con las leyes y regulaciones locales e internacionales relacionadas con la privacidad de datos, derechos de autor y derechos de las personas con discapacidad.
3. Puede ser una premisa importante colaborar con la comunidad de usuarios de lenguaje de señas para garantizar la autenticidad y relevancia de los signos incluidos en la aplicación.
4. La precisión de la traducción de gestos a texto es esencial para la efectividad de la aplicación. Debes comprometerte a mejorar constantemente esta funcionalidad.

Restricciones

1. Los recursos financieros pueden ser una restricción importante. Debes trabajar dentro de un presupuesto definido y asegurarte de que el desarrollo no exceda los recursos disponibles.
2. Los plazos pueden estar limitados debido a factores como la competencia en el mercado o la necesidad de abordar las necesidades de los usuarios con prontitud.
3. La elección de tecnologías de desarrollo y herramientas puede estar restringida por factores como la experiencia del equipo y la compatibilidad con las plataformas móviles.
4. La aplicación debe cumplir con regulaciones de privacidad y protección de datos, lo que puede limitar la forma en que se recopilan, almacenan y utilizan los datos del usuario.
5. La disponibilidad de dialectos de lenguaje de señas puede ser una restricción, ya que puede requerir recursos adicionales para la inclusión de dialectos específicos.
6. La aplicación requerirá actualizaciones periódicas para mantenerse al día con nuevos signos, idiomas y tecnologías. Esto puede ser una restricción en términos de recursos y tiempo.
7. La aplicación debe ser compatible con una variedad de dispositivos móviles y sistemas operativos, lo que puede presentar restricciones técnicas y de desarrollo.

Riesgos iniciales de alto nivel

Complejidad tecnológica: La implementación de la traducción en tiempo real del lenguaje de señas es una tarea tecnológicamente compleja. Los desafíos técnicos, como la precisión de la traducción y la compatibilidad con una amplia variedad de sistemas de lenguaje de señas, pueden retrasar el desarrollo y aumentar los costos.



Cambios en las normativas y estándares: Las regulaciones y estándares de accesibilidad pueden cambiar con el tiempo. Es importante estar al tanto de estas actualizaciones y asegurarse de que su aplicación cumpla con las normativas en constante evolución.

Seguridad de datos: Al manejar datos de usuarios, es fundamental garantizar la seguridad y privacidad de la información personal. Las violaciones de seguridad o problemas de privacidad pueden dañar la reputación de su aplicación y su confianza en el mercado.

Colaboración con la comunidad sorda: La colaboración con la comunidad sorda es esencial para el éxito de su proyecto, pero puede ser un desafío. Los retrasos o malentendidos en la comunicación con la comunidad sorda pueden afectar la planificación y la implementación del proyecto.

Cambios en el lenguaje de señas: El lenguaje de señas es diverso y puede evolucionar con el tiempo. Mantenerse al día con los cambios en el lenguaje de señas y actualizar la aplicación en consecuencia puede ser un desafío continuo.

Cronograma de hitos principales

Hito	Fecha tope
Alcance del Proyecto	06/11/2023
Implementación de Traducción en Tiempo Real	30/11/2023
Integración de Biblioteca de Gestos y Signos	30/11/2023
Pruebas Iniciales de Funcionalidad y Usabilidad	30/11/2023
Establecimiento de Colaboración con la Comunidad Sorda	30/11/2023
Desarrollo de Recursos Educativos	30/11/2023
Implementación de Medidas de Seguridad de Datos	30/11/2023
Pruebas Finales y Correcciones de Errores	30/11/2023
Lanzamiento de la Aplicación en Tiendas de Aplicaciones	30/11/2023

Presupuesto estimado

La elaboración de un presupuesto estimado para un proyecto de desarrollo de una aplicación móvil de comunicación inclusiva puede ser un proceso complejo y dependerá de varios factores, como la escala del proyecto, el alcance, la ubicación geográfica, los recursos disponibles y los costos asociados.

La siguiente lista muestra el presupuesto estimado:

Investigación y Análisis:

- Investigación de mercado y análisis de la competencia: \$2,000.
- Estudio de la accesibilidad y las necesidades de la comunidad sorda: \$1,500.
- Investigación sobre normativas y estándares de accesibilidad: \$1,000.

**Planificación y Documentación del Proyecto:**

- Desarrollo del plan del proyecto: \$3,000.
- Creación de documentos de especificación de requisitos: \$2,000.
- Creación de documentos de diseño conceptual: \$2,500.
- Planificación de la arquitectura y estructura de la aplicación: \$2,000.

Colaboración con la Comunidad Sorda:

- Reuniones y entrevistas con miembros de la comunidad sorda: \$1,500.
- Investigación y documentación de los sistemas de lenguaje de señas: \$2,000.
- Colaboración en la creación de recursos educativos: \$2,500.

Diseño de la Interfaz de Usuario (UI/UX):

- Diseño de la interfaz de usuario: \$3,500.
- Creación de bocetos y prototipos: \$2,500.
- Documentación de la experiencia del usuario: \$1,500.

Planificación de Seguridad y Privacidad:

- Evaluación de los requisitos de seguridad y privacidad: \$1,000.
- Documentación de medidas de seguridad y políticas de privacidad: \$1,000.

Recopilación y Organización de Recursos Educativos:

- Creación y organización de recursos educativos relacionados con la cultura y la comunidad sorda: \$2,000.

Gestión de Proyecto:

- Costos asociados con la gestión del proyecto: \$3,000.

Gastos Generales y Administrativos:

- Costos generales y administrativos asociados con el proyecto de documentación: \$2,000.

Reservas para Cambios y Contingencias:

- Un monto para posibles cambios en la documentación del proyecto o contingencias imprevistas: \$4,000.

Costos de Evaluación y Revisión:

- Revisión y evaluación de la documentación del proyecto: \$2,000.

Total, Estimado del Presupuesto: \$25,000

Lista de Interesados (stakeholders)

Nombre	Cargo	Departamento / División	Rama ejecutiva (Vicepresidencia)
Jorge Zumba	Director de Proyecto	Desarrollo de Productos	No



Nombre	Cargo	Departamento / División	Rama ejecutiva (Vicepresidencia)
Johan Gracia	Gerente de Marketing	Marketing y Promoción	No
Carlos Andrade	Experto en Lengua de Señas	Colaboración con la Comunidad Sorda	No
Jorge Zumba	Diseñador de Interfaz de Usuario (UI/UX)	Diseño y Experiencia del Usuario	No
Kevin Saeteros	Director de Seguridad de Datos	Seguridad y Privacidad	No
Luis Salgado	Representante de la Comunidad Sorda	Comunidad Sorda	No
Alex Ruiz	Director de Recursos Educativos	Recursos Educativos	No
Bryan Reinoso	Vicepresidente de Desarrollo de Productos	Alta Dirección	Sí

Requisitos de aprobación del proyecto

1.Funcionalidad de Traducción en Tiempo Real (RTT): La aplicación debe ser capaz de detectar y traducir los gestos de lenguaje de señas en tiempo real, convirtiéndolos en texto comprensible para los usuarios.

2.Soporte Multilingüe: La aplicación debe tener la capacidad de traducir y adaptarse a varios sistemas de lenguaje de señas de diferentes regiones del mundo.

3.Integración de Amplia Biblioteca de Signos: La aplicación debe proporcionar una extensa biblioteca de gestos y signos de lenguaje de señas de diversas regiones, permitiendo a los usuarios aprender y utilizar nuevos signos de manera efectiva.

4.Historial de Traducciones: La aplicación debe mantener un registro detallado y accesible de todas las traducciones anteriores del usuario, facilitando así la revisión de conversaciones pasadas y el proceso de aprendizaje continuo.

5.Pruebas de Validación de Traducción: Antes de la implementación final, se debe realizar una serie de pruebas exhaustivas para validar que la traducción de lenguaje de señas a texto se lleva a cabo de manera precisa y en tiempo real.



6.Compatibilidad con Plataformas Móviles: La aplicación debe ser compatible con una amplia gama de dispositivos móviles y sistemas operativos para garantizar su accesibilidad y uso generalizado.

7.Capacitación y Soporte al Usuario: Debe proporcionarse capacitación y recursos de soporte a los usuarios para familiarizarse con la aplicación y maximizar su eficacia.

8.Aprobación de Usuarios Beta: Antes del lanzamiento oficial, se debe llevar a cabo una fase de pruebas con un grupo selecto de usuarios beta para recopilar comentarios y realizar ajustes finales.

9.Conformidad con Estándares de Accesibilidad: La aplicación debe cumplir con los estándares de accesibilidad establecidos para garantizar que sea utilizable por personas con discapacidades visuales o auditivas.

10.Evaluación de la Experiencia de Usuario: Después del lanzamiento, se debe realizar una evaluación continua de la experiencia del usuario para identificar posibles mejoras y actualizaciones.

Asignación del Gerente de Proyecto y nivel de autoridad

Gerente de Proyecto

Nombre	Cargo	Departamento / División	Rama ejecutiva (Vicepresidencia)
Jorge Zumba	Gerente de Proyecto	Departamento de Desarrollo de Productos Tecnológicos	Vicepresidencia de Innovación y Tecnología

Niveles de autoridad

Área de autoridad	Descripción del nivel de autoridad
Decisiones de personal (Staffing)	El Gerente de Proyecto tiene plena autoridad para tomar decisiones relacionadas con la asignación y gestión del personal asignado al proyecto. Esto incluye selección, asignación de tareas, evaluación de desempeño y cualquier otra cuestión relacionada con el equipo de proyecto.



Gestión de presupuesto y de sus variaciones	El Gerente de Proyecto tiene la autoridad para gestionar el presupuesto asignado al proyecto, incluyendo la autorización de gastos, control de costos y la capacidad de proponer y justificar variaciones presupuestarias si es necesario.
Decisiones técnicas	El Gerente de Proyecto tiene la autoridad para tomar decisiones técnicas relacionadas con la ejecución del proyecto. Esto puede incluir la selección de tecnologías, herramientas o enfoques específicos para alcanzar los objetivos del proyecto.
Resolución de conflictos	El Gerente de Proyecto está facultado para abordar y resolver conflictos que surjan durante la ejecución del proyecto, ya sean de índole interpersonal, técnica o de otro tipo. En caso de necesitar asesoramiento adicional, el Gerente puede recurrir a instancias superiores según la ruta de escalamiento establecida.
Ruta de escalamiento y limitaciones de autoridad	En situaciones excepcionales o cuando la naturaleza del problema o decisión lo requiera, el Gerente de Proyecto debe seguir la ruta de escalamiento definida. Esto implica consultar a instancias superiores, como el comité de dirección o la rama ejecutiva correspondiente, para obtener orientación y aprobación.



Personal y recursos preasignados

Recurso	Departamento / División	Rama ejecutiva (Vicepresidencia)
Johan Gracia	Desarrollo de Productos Tecnológicos	Vicepresidencia de Innovación y Tecnología
Bryan Reinoso	Desarrollo de Software	Vicepresidencia de Innovación y Tecnología
Kevin Saeteros	Ingeniería de Sistemas	Vicepresidencia de Innovación y



Recurso	Departamento / División	Rama ejecutiva (Vicepresidencia)
		Tecnología
Jorge Zumba	Diseño de Interfaz de Usuario	Vicepresidencia de Innovación y Tecnología

Aprobaciones

Patrocinador	Fecha	Firma
Ana Martínez	10-10-2023	
Carlos López	12-10-2023	
Elena Rodríguez	15-10-2023	