

Acta de Constitución

APLICACIÓN DE CITAS ACADÉMICAS SAD

(SOCIAL ACADEMIC DATE)

Cliente: DUACAP

# Índice de Contenidos

[**Índice de Contenidos 1**](#_heading=h.gjdgxs)

[**Información del proyecto 2**](#_heading=h.30j0zll)

[Datos 2](#_heading=h.1fob9te)

[Patrocinadores 2](#_heading=h.3znysh7)

[Gerente de Proyecto 2](#_heading=h.2et92p0)

[Lista de Interesados (stakeholders) 2](#_heading=h.3dy6vkm)

[Cronograma de hitos principales 2](#_heading=h.4d34og8)

[Presupuesto estimado 2](#_heading=h.17dp8vu)

[**Descripción del proyecto 3**](#_heading=h.3rdcrjn)

[Objetivos del Negocio 3](#_heading=h.26in1rg)

[Justificación del proyecto – Contexto 3](#_heading=h.lnxbz9)

[Problema-Necesidad 3](#_heading=h.35nkun2)

[**Descripción del producto 3**](#_heading=h.1ksv4uv)

[Solución Propuesta 3](#_heading=h.44sinio)

[Objetivos del proyecto 3](#_heading=h.2jxsxqh)

[Objetivos de desarrollo 4](#_heading=h.3j2qqm3)

[Entregables 4](#_heading=h.1y810tw)

[**Descripción del sistema 4**](#_heading=h.4i7ojhp)

[Requerimientos de alto nivel 4](#_heading=h.2xcytpi)

[Premisas y restricciones 4](#_heading=h.1ci93xb)

[Riesgos iniciales de alto nivel 5](#_heading=h.3whwml4)

[Especificaciones técnicas de las herramientas de desarrollo 5](#_heading=h.2bn6wsx)

[Tipo de Interfaz de Hardware 5](#_heading=h.qsh70q)

[Tipo de Interfaz de Software 5](#_heading=h.3as4poj)

[Tipo de Interfaz de Usuario 5](#_heading=h.1pxezwc)

[**Requisitos de aprobación del proyecto 5**](#_heading=h.49x2ik5)

[**Aprobaciones y control de cambios 5**](#_heading=h.2p2csry)

# Información del proyecto

## Datos

|  | Empresa / Organización | SKY Solutions |
| --- | --- | --- |
| Nombre del Proyecto | Aplicación de citas académicas SAD (Social Academic Date) |
| Fecha de inicio/fin | 21/08/2024 - 31/12/2024 |
| Cliente | Duacap |
| Patrocinador principal | Juan Maestro |
| Jefe de Proyecto | Edson Beltrán |

## Patrocinadores

| **Nombre** | **Cargo** | **Departamento / División** |
| --- | --- | --- |
| Juan Maestro | Gerente General | Gerencia |
|  |  |  |
|  |  |  |

## Gerente de Proyecto

| **Nombre** | **Cargo** | **Departamento / División** |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

## 

## Lista de Interesados (stakeholders)

| **Nombre** | **Tipo** | **Cargo** | **Departamento / División** |
| --- | --- | --- | --- |
| Juan Maestro | Patrocinador | Gerente General | Gerencia |
| Juanito Pérez | Consejero académico | Consejero de Carrera | - |
| Francisca Valdés | Administrador | Coordinadora de TI | Tecnología de la Información |
| Luis Fernández | Soporte técnico | Técnico en Soporte | Soporte Técnico |
| Robert Ronaldo | Calidad | Responsable de Calidad Académica | Dpto Calidad Académica |
| Frank Cuesta | Desarrollo Integral | Encargado Punto Estudiantil | Punto Estudiantil |

## 

## Cronograma de hitos principales

| **Hito** | **Fecha tope** |
| --- | --- |
| Fase 1 - Documentación de Proyecto | 09/09/2024 |
| Fase 2 - Desarrollo de proyecto | 30/09/2024 |
| Fase 3 - Pruebas de calidad y cierre de proyecto | 02/12/2024 - 12/12/2024 |

## 

## Presupuesto estimado

| FALTA HACER |
| --- |

# Descripción del proyecto

## Objetivos del Negocio

| Los objetivos de negocio con los que cuenta nuestro proyecto son:   * Fortalecer habilidades blandas y sociales * Mejorar la integración de nuevos estudiantes * Reducir la barrera social * Potenciar sentido de comunidad |
| --- |

## Justificación del proyecto – Contexto

| Actualmente, los estudiantes de Duacap enfrentan dificultades para socializar y formar conexiones significativas dentro del entorno universitario. Las plataformas existentes como las redes sociales generales, no están diseñadas específicamente para satisfacer estas necesidades del contexto académico de Duacap. La falta de una plataforma dedicada que facilite este trabajo limita el provecho de la experiencia universitaria, especialmente para los nuevos estudiantes y aquellos con intereses específicos. |
| --- |

## Problema-Necesidad

| El problema principal es la dificultad que enfrentan los estudiantes de Duacap para conocer y conectar con otros compañeros de manera efectiva. Esta necesidad surge de la ausencia de una herramienta digital dedicada que permite la interacción entre estudiantes, lo cual es esencial para mejorar la experiencia educativa y social dentro de la institución. |
| --- |

# Descripción del producto

## Solución Propuesta

| Desarrollar una aplicación móvil de citas para estudiantes de Duacap que permita a los usuarios conectar con compañeros de clase y otros estudiantes según intereses académicos, personales y actividades extracurriculares a través de mensajes directos con el fin de facilitar la socialización y el networking entre estudiantes, adaptada a las necesidades y el entorno específico de Duacap. |
| --- |

## Objetivos del proyecto

| **Objetivo** | **Indicador de éxito** |
| --- | --- |
| **Alcance** | |
| Entregar a los estudiantes, una herramienta social e interactiva para que puedan establecer conexiones con otros estudiantes o compañeros y mejorar sus habilidades sociales | Que los usuarios puedan obtener un “match” y que estos puedan juntarse en horarios entre clases (ventanas) |

# 

| **Objetivo** | **Indicador de éxito** |
| --- | --- |
| **Calidad** | |
| Eficiencia de respuesta | La app debe ser capaz de responder rápidamente las solicitudes o acciones que haga el usuario. |
| Usabilidad | La app debe ser intuitiva, fácil de usar y con una interfaz agradable para el usuario |
| Confidencialidad e integridad | La app debe garantizar la seguridad de la información, evitando fuga de datos y no permitiendo el acceso a cuentas inhabilitadas o no registradas |
| Interoperabilidad | La app debe ser capaz de comunicarse con otros sistema e intercambiar datos o información de manera segura y automática |
| Adaptabilidad | La app debe ser capaz de adaptarse y visualizarse bien en múltiples dispositivos, para usarlo correctamente. |

| **Objetivo** | **Indicador de éxito** |
| --- | --- |
| **Cronograma** | |
| Semana 1 a 4 | Identificación del proyecto, recopilación de información e iniciación del proyecto. |
| Semana 5 a 10 | Dar apariencia y funcionalidad básica al proyecto. |
| Semana 11 a 13 | Dar funcionalidad completa al sistema. |
| Semana 15 a 18 | Pruebas finales y entrega de producto de acuerdo a los requerimientos. |
| **Tiempos de Desarrollo** |  |
| 5 meses | Terminar el proyecto dentro de la fecha y plazos acordados. |

| **Objetivo** | **Indicador de éxito** | |
| --- | --- | --- |
| **Costos** | | |
| FALTA HACER | | FALTA HACER |

## **Objetivos de desarrollo**

| Se requiere desarrollar una app mobile, integrada con un base de datos ORACLE y un sistema de pago externo de Web Pay. Además debe contar con una interfaz agradable al usuario, para realizar las acciones mencionadas en la descripción del proyecto al inicio de este documento se debe hacer énfasis en las funcionalidades más importantes del sistema. |
| --- |

## **Entregables**

| * Desarrollo de la aplicación al 100% * Documentación del sistema * Script de la base de datos * Manual del usuario |
| --- |

# Descripción del sistema

## Requerimientos de alto nivel

| * Funcionalidades principales * Experiencia de usuario * Seguridad y privacidad * Soporte y escalabilidad * Integración y extensiones |
| --- |

## Premisas y restricciones

| * El sistema es una app mobile, disponible para celulares. * No permita el ingreso a personas que no posean una cuenta registrada. * El usuario debe ser alumno de la institución en la que se usará la app. * El sistema limitará los likes que se den a otros perfiles, exceptuando si paga la suscripción premium la cual cuenta con likes ilimitados. |
| --- |

## Riesgos iniciales de alto nivel

| * No contar con la información necesaria. * No contar con el equipo necesario para el desarrollo del proyecto. * Tener personal insuficiente para el desarrollo del proyecto. * Que el producto final no cumpla con los requerimientos iniciales. |
| --- |

## Especificaciones técnicas de las herramientas de desarrollo

| * Base de datos: Oracle Database 19c - lenguaje PL/SQL * Lenguaje de programación: React - JavaScript * Framework: Ionic * Entorno de desarrollo: Visual Studio Code |
| --- |

## Tipo de Interfaz de Hardware

| **Características recomendadas para el desarrollo:**   * Procesador: Intel(R) Core i5 8400, 2.8GHz * Almacenamiento: Unidad SSD 500Gb * Memoria RAM: 8 Gb DDR4, 2666MHz * Monitor: 32” tasa de refresco 120Hz |
| --- |

## Tipo de Interfaz de Software

| **Características recomendadas:**  Sistema operativo: iOS - Android |
| --- |

## Tipo de Interfaz de Usuario

| App mobile utilizado en celulares. |
| --- |

# 

# Requisitos de aprobación del proyecto

| **Certificación del Producto:**  El gerente del proyecto debe certificar la aplicación, asegurando que ha cumplido con todos los protocolos de pruebas estipulados, incluyendo pruebas funcionales, de rendimiento, de carga y de estrés. La aplicación debe demostrar un rendimiento óptimo según el uso para el cual fue diseñada. Además, solo se admite un máximo de 2% de margen de error.  **Validación de Seguridad:**  La aplicación debe pasar por una revisión exhaustiva de seguridad, garantizando la protección de datos personales, la seguridad en la autenticación y autorización de usuarios, y la mitigación de posibles vulnerabilidades.  **Conformidad Legal y Normativa:**  El producto final debe cumplir con todas las normativas legales y regulaciones aplicables, incluyendo, pero no limitándose a, normativas de protección de datos, accesibilidad, y cualquier otra regulación específica del sector.  **Verificación de Accesibilidad:**  La aplicación debe ser accesible para todos los usuarios, incluyendo aquellos con discapacidades. Esto incluye cumplir con estándares de accesibilidad web (como WCAG 2.1) y garantizar que todas las funcionalidades sean usables por personas con diferentes capacidades.  **Documentación Completa:**  Toda la documentación técnica y de usuario debe estar completa y actualizada. Esto incluye manuales de usuario, guías de instalación, documentación de APIs, y cualquier otra documentación relevante para el uso y mantenimiento del sistema.  **Pruebas de Usuario Final:**  Se debe realizar una prueba de aceptación por parte del usuario final, donde se valide que la aplicación cumple con todos los requisitos funcionales y de experiencia de usuario establecidos en las fases iniciales del proyecto. |
| --- |

# Aprobaciones y control de cambios

| Versión | Nombre | Rol | Fecha | Firma |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |