**Acta de Constitución**

**del Proyecto**

***[AVA para colegios]***

***Fecha: [dd/mm/aaa]***

**Tabla de contenido**

Información del Proyecto 3

Datos 3

Patrocinador / Patrocinadores 3

Propósito y Justificación del Proyecto 3

Descripción del Proyecto y Entregables 3

Requerimientos de alto nivel 4

Requerimientos del producto 4

Requerimientos del proyecto 4

Objetivos 4

Premisas y Restricciones 5

Riesgos iniciales de alto nivel 5

Cronograma de hitos principales 5

Presupuesto estimado 5

Lista de Interesados (stakeholders) 6

Requisitos de aprobación del proyecto 6

Asignación del Gerente de Proyecto y nivel de autoridad 6

Gerente de Proyecto 6

Niveles de autoridad 6

Personal y recursos preasignados 7

Aprobaciones 7

**Información del Proyecto**

**Datos**

| Empresa / Organización |  |
| --- | --- |
| Proyecto |  |
| Fecha de preparación |  |
| Cliente |  |
| Patrocinador principal |  |
| Gerente de Proyecto |  |

**Patrocinador / Patrocinadores**

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

**Propósito y Justificación del Proyecto**

| El propósito de este proyecto es desarrollar una plataforma virtual de aprendizaje similar a blackboard ultra de Duoc UC, pero diseñada específicamente para satisfacer las necesidades de los colegios y escuelas. Esta herramienta permitirá mejorar la experiencia educativa y la interacción entre estudiantes, profesores y administradores.  La justificación para este proyecto se basa en varios factores clave:   1. Necesidad de digitalización modernización en el ámbito escolar:  * Muchos colegios y escuelas aun utilizan sistemas de gestión académica y entornos de aprendizaje desactualizados o limitados. * Existe una creciente demanda de soluciones tecnológicas que faciliten y mejoren los procesos de enseñanza-aprendizaje. * La pandemia de COVID-19 ha acelerado la necesidad de implementar plataformas virtuales de aprendizaje más robustas y versátiles  1. Mejora de la experiencia educativa:  * Una plataforma de aprendizaje virtual como AVA permite una experiencia de aprendizaje más interactiva, colaborativa y personalizada para los estudiantes. * Facilita la comunicación y el seguimiento entre estudiantes, profesores y padres, fomentando una mayor participación y compromiso. * Optimiza la gestión y organización de las actividades académicas, tareas, evaluaciones y recursos educativos.  1. Eficiencia operativa y administrativa:  * La automatización de procesos clave, como la gestión de calificaciones, asistencia y comunicaciones, aumenta la eficiencia y reduce la carga administrativa para el personal docente y administrativo. * Permite una mejor toma de decisiones basadas en datos y analíticas, mejorando la planificación y la toma de decisiones a nivel institucional.  1. Escalabilidad y adaptabilidad:  * La plataforma AVA debe ser diseñada con una arquitectura escalable y modular, permitiendo su adaptación a diferentes tamaños y necesidades de colegios y escuelas. * Debe ser lo suficientemente flexible para incorporar nuevas funcionalidades y actualizaciones a medida que surgen cambios en los requisitos educativos. |
| --- |

**Descripción del Proyecto y Entregables**

| El proyecto “AVA para colegios y escuelas” tiene como objetivo desarrollar una plataforma virtual de aprendizaje que brinde a los colegios y escuelas una solución tecnológica integral para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, la comunicación y la gestión académica.  La plataforma tendrá funcionalidades similares a blackboard ultra de Duoc UC, pero adaptadas específicamente a las necesidades del entorno escolar. Esto incluirá módulos para la gestión de estudiantes, profesores, cursos, calificaciones, tareas, comunicaciones, entre otros.  Además, se incorporarán funcionalidades avanzadas como aprendizaje adaptativo, herramientas de colaboración, analíticas de datos y automatización de procesos, con el fin de mejorar la experiencia educativa, aumentar la eficiencia operativa y facilitar la toma de decisiones a nivel institucional.  El proyecto se desarrollará en etapas, comenzando con un análisis exhaustivo de los requerimientos de los usuarios, seguido del diseño de la arquitectura técnica, el desarrollo e implementación de la plataforma, y finalmente las pruebas y la puesta en marcha.  Entregables del proyecto:   * Acta de constitución * Plantilla de requerimientos * Planilla EDT * Carta Gantt * Documento ERS * Casos de uso extendido * Mockups * Plan de pruebas * Diseño arquitectónico   Entre otros. |
| --- |

**Requerimientos de alto nivel**

**Requerimientos del proyecto**

|  |
| --- |

**Objetivos**

| **Objetivo** | **Indicador de éxito** |
| --- | --- |
| **Alcance** | |
| Desarrollo de la plataforma virtual de aprendizaje | Cumplir con al menos el 90% de los requerimientos funcionales y no funcionales identificados. |
| Diseño de una interfaz de usuario intuitiva y accesible | Asegurar que la plataforma cumpla con los entandares de accesibilidad web en al menos un 95%. |
| Implementación de mecanismos de seguridad y privacidad | Desarrollar e implementar mecanismos de seguridad y privacidad que cumplan con los estándares y normativas aplicables en al menos un 95%. |
| Escalabilidad y adaptabilidad de la plataforma | Soportar un crecimiento de al menos el 50% en el número de usuarios sin degradar el rendimiento. |
| **Cronograma (Tiempo)** | |
| Planificación y toma de requerimientos | Completar la fase de planificación y recopilación de requerimientos en un plazo máximo de 4 semanas.  Cumplir con al menos el 90% de los requerimientos identificados. |
| Desarrollo | Ejecutar las actividades de desarrollo de la plataforma web en un plazo máximo de 12 semanas.  Integrar exitosamente la plataforma con los sistemas de gestión académica existentes. |
| Seguimientos y control | Realizar el seguimiento y control del proyecto de manera continua, asegurando que se cumpla el cronograma establecido.  Mantener una tasa de éxito en las pruebas superior al 95%. |
| Cierre del proyecto | Completar las actividades de entrega, despliegue y documentación en un plazo máximo de 4 semanas.  Lograr una calificación de satisfacción del usuario mayor al 80%. |
| **Calidad** | |
| Garantizar la satisfacción de los usuarios | Obtener una calificación de satisfacción del usuario mayor al 80% en evaluaciones.  Recibir retroalimentación positiva de al menos el 75% de los usuarios finales (estudiantes, profesores y personal administrativo). |
| Optimizar el rendimiento y la velocidad de la plataforma | Mantener un tiempo de respuesta promedio menor a 2 segundos para las principales funcionalidades.  Asegurar que la plataforma pueda soportar un crecimiento de al menos el 50% en el número de usuarios sin degradar el rendimiento. |
| Cumplir con estándares y normativas aplicables | Desarrollar e implementar la plataforma de acuerdo a las mejores practicas y normativas del sector educativo. |
| **Otros** | |
| Capacitación de usuarios | Capacitar al 100% de los usuarios (estudiantes, profesores y personal administrativo) en el uso de la plataforma. |
| Plan de mantenimiento y soporte | Implementar un plan de mantenimiento y soporte que asegure la continuidad del servicio de la plataforma.  Mantener un índice de disponibilidad de la plataforma superior al 99.5% durante el primer año de operación |
| Comunicación y gestión del cambio | Implementar un plan de comunicación efectivo que permita informar y capacitar a los usuarios sobre la nueva plataforma |
| Sostenibilidad y mejora continua | Establecer un proceso de mejora continua que permita actualizar y evolucionar la plataforma en función de las necesidades cambiantes. |

**Premisas y Restricciones**

| Premisas:   * Existe un creciente interés y necesidad por parte de los colegios y escuelas de implementar soluciones tecnológicas que mejoren los procesos de enseñanza-aprendizaje y gestión academica. * Los colegios y escuelas cuentan con presupuestos limitados para invertir en tecnología, por lo que la solución debe ser rentable y de bajo costo de implementación. * Los usuarios finales (Estudiantes, profesores y personal administrativo) tienen diferentes niveles de conocimiento digital, por lo que la plataforma debe ser fácil de usar e intuitiva. * Existe el compromiso y apoyo de la dirección de los colegios y escuelas para adopción e implementación de la plataforma. * Se cuenta con la disponibilidad de personal técnico y de soporte dentro de las instituciones educativas para la implementación y mantenimiento de la plataforma.   Restricciones:   * El presupuesto total disponible para el proyecto no debe exceder los $1.500.000 * El tiempo de desarrollo e implementación de la plataforma no debe superar los 12 meses. * La plataforma debe cumplir con los estándares de accesibilidad web y las normativas de seguridad y privacidad de datos aplicables. * La plataforma debe poder escalar y adaptarse a un crecimiento de al menos el 50% en el número de usuarios sin degradar su rendimiento. * La implementación de la plataforma no debe interrumpir significativamente las actividades académicas regulares de los colegios y escuelas. |
| --- |

**Riesgos iniciales de alto nivel**

| Entendido, aquí están los principales riesgos iniciales de alto nivel para el proyecto "AVA para colegios y escuelas":  1. Resistencia al cambio:  - Descripción: Posible rechazo o dificultad de adaptación de los usuarios (estudiantes, profesores y personal administrativo) a la nueva plataforma AVA.  - Impacto: Retrasos en la adopción y uso efectivo de la plataforma, así como baja satisfacción de los usuarios.  - Mitigación: Implementar un sólido plan de gestión del cambio y comunicación, capacitar adecuadamente a los usuarios, garantizar la usabilidad y accesibilidad de la plataforma.  2. Limitaciones presupuestarias:  - Descripción: Posibles recortes o reducción del presupuesto inicialmente asignado para el proyecto.  - Impacto: Dificultad para cumplir con el alcance y los requisitos planificados, demoras en la implementación.  - Mitigación: Realizar una planificación financiera detallada, identificar áreas de ahorro, buscar alternativas de financiamiento externo.  3. Requisitos cambiantes:  - Descripción: Cambios o adición de nuevos requisitos funcionales y no funcionales durante el desarrollo del proyecto.  - Impacto: Retrasos en el cronograma, aumento de costos, necesidad de rediseñar o rehacer partes del proyecto.  - Mitigación: Implementar un proceso robusto de gestión de requisitos, mantener una estrecha comunicación con los interesados, aplicar metodologías ágiles.  4. Seguridad y privacidad de datos:  - Descripción: Vulnerabilidades o brechas de seguridad que puedan comprometer la confidencialidad, integridad y disponibilidad de los datos de los usuarios.  - Impacto: Pérdida de confianza, sanciones legales, daño a la reputación.  - Mitigación: Implementar medidas de seguridad robustas, cumplir con los estándares y normativas aplicables, realizar pruebas de penetración y auditorías de seguridad. |
| --- |

**Cronograma de hitos principales**

| **Hito** | **Fecha tope** |
| --- | --- |
| Planificación y toma de requerimientos | 17-09 |
| Desarrollo | 29-10 |
| Seguimiento y control | 28-11 |
| Cierre del proyecto | 13-12 |
|  |  |

**Presupuesto estimado**

| Presupuesto Estimado: $350,000  Desglose del Presupuesto:   1. Planificación y toma de requerimientos: $30,000    * 1.1 Acta de constitución    * 1.2 Plantilla de requerimientos    * 1.3 Plantilla EDT    * 1.4 Carta Gantt    * 1.5 Documento ERS    * 1.6 Caso de usos extendidos    * 1.7 Mockups 2. Desarrollo: $120,000    * 2.1 Creación de la página web    * 2.2 Conexión con Base de datos    * 2.3 Implementación de las funcionalidades    * 2.4 Optimización de rendimiento 3. Seguimientos y control: $80,000    * 3.1 Supervisar progreso de las actividades    * 3.2 Casos de prueba    * 3.3 Informe de pruebas 4. Cierre del proyecto: $120,000    * 4.1 Manual de uso    * 4.2 Despliegue de proyecto    * 4.3 Informe de implementación y lecciones aprendidas   Supuestos y Consideraciones:   * El proyecto se desarrollará con un equipo de 4 personas, incluyendo analistas, desarrolladores y personal de QA. * Se contempla la creación de una página web como parte del sistema, con integración a una base de datos. * Las actividades de seguimiento y control representan aproximadamente el 25% del presupuesto total. * El cierre del proyecto, incluyendo la entrega de manuales y el despliegue, representa alrededor del 30% del presupuesto. |
| --- |

**Lista de Interesados (stakeholders)**

| **Nombre** | **Cargo** | **Departamento / División** | **Rama ejecutiva (Vicepresidencia)** |
| --- | --- | --- | --- |
| Benjamin Antileo | Jefe del grupo | IT |  |
| Lucas Rojas | Equipo de desarrollo | IT |  |
| Felipe Diaz | Equipo de desarrollo | IT |  |
| Martín Rubio | Equipo de desarrollo | IT |  |

**Requisitos de aprobación del proyecto**

| Para la primera entrega del proyecto, este debe contener el 80% de los requerimientos funcionales cubiertos, luego para el final el proyecto debe tener el 100% de los requerimientos listo |
| --- |

**Asignación del Gerente de Proyecto y nivel de autoridad**

**Gerente de Proyecto**

| **Nombre** | **Cargo** | **Departamento / División** | **Rama ejecutiva (Vicepresidencia)** |
| --- | --- | --- | --- |
| Lucas Rojas | Jefe del proyecto |  |  |

**Niveles de autoridad**

| **Área de autoridad** | **Descripción del nivel de autoridad** |
| --- | --- |
| Decisiones de personal (Staffing) | El Gerente de Proyecto tiene autoridad para tomar decisiones sobre la contratación, asignación de roles y responsabilidades, y gestión del equipo de trabajo del proyecto. |
| Gestión de presupuesto y de sus variaciones | El Gerente de Proyecto tiene autoridad para administrar el presupuesto del proyecto, realizar ajustes y solicitar cambios dentro de los límites establecidos en el acta de constitución. |
| Decisiones técnicas | El Arquitecto de Software y el Equipo de Desarrollo tienen autoridad para tomar decisiones técnicas relacionadas con el diseño, la implementación y la calidad de la solución, de acuerdo con los requerimientos establecidos. |
| Resolución de conflictos | El Gerente de Proyecto tiene autoridad para mediar y resolver conflictos que puedan surgir entre los miembros del equipo o con los interesados del proyecto, buscando soluciones que beneficien el avance y éxito del proyecto. |
| Ruta de escalamiento y limitaciones de autoridad | Todas las decisiones que excedan los límites de autoridad del Gerente de Proyecto o que puedan tener un impacto significativo en el alcance, cronograma o presupuesto del proyecto, deberán ser escaladas al Comité de Dirección para su aprobación. |

**Personal y recursos preasignados**

| **Recurso** | **Departamento / División** | **Rama ejecutiva (Vicepresidencia)** |
| --- | --- | --- |
| Lucas Rojas | Departamento de Recursos Humanos | Vicepresidencia de Operaciones |
| Benjamin Antileo | Departamento de Finanzas | Vicepresidencia Administrativa |
| Felipe Diaz | Departamento de Tecnología | Vicepresidencia de Innovación |
| Martín Rubio | Departamento de Proyectos | Vicepresidencia de Desarrollo |

**Aprobaciones**

| **Patrocinador** | **Fecha** | **Firma** |
| --- | --- | --- |
| Lucas Rojas |  |  |
| Benjamin Antileo |  |  |
| Felipe Diaz |  |  |
| Martín Rubio |  |  |