

**Indice de Contenidos**

[**Indice 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

| Logo del Cliente | Empresa / Organización | Lucky pets LTDA |
| --- | --- | --- |
| Nombre del Proyecto | Lucky pets |
| Fecha de inicio/fin | 12/08/2024 |
| Cliente | Clinicas Veterinarias |
| Patrocinador principal | No aplica |
| Jefe de Proyecto | Benjamin Urrutia |

Patrocinadores

| **Nombre** | **Cargo** | **Departamento / División** |
| --- | --- | --- |
| [NICOLAS . VARAS FIGUEROA](mailto:ni.varas@duocuc.cl) | DESARROLLADOR | INFORMÁTICA |
| BENJAMIN URRUTIA ITURRA | JEFE DE PROYECTO | INFORMÁTICA |
| PATRICIO FERNANDEZ | DESARROLLADOR | INFORMÁTICA |

Gerente de Proyecto

| **Nombre** | **Cargo** | **Departamento / División** |
| --- | --- | --- |
| BENJAMIN URRUTIA | JEFE DE PROYECTO | INFORMÁTICA |

Lista de Interesados (stakeholders)

| **Nombre** | **Tipo** | **Cargo** | **Departamento / División** |
| --- | --- | --- | --- |
| Nicolas Varas | Proveedor | Desarrollador | Informática |
| Benjamin Urrutia | Proveedor | Jefe de proyecto | Informática |
| Patricio Fernandez | Proveedor | Desarrollador | Informática |
|  |  |  |  |

Cronograma de hitos principales

| **Hito** | **Fecha tope** |
| --- | --- |
| Entregas() |  |
|  |  |
|  |  |

Presupuesto estimado

| 15.000.000 |
| --- |

**Descripción del proyecto**

Objetivos del Negocio

| Proveer un servicio de transporte especializado que conecte a dueños de mascotas con clínicas veterinarias, asegurando el traslado seguro y eficiente de los animales para recibir atención médica. |
| --- |

Justificación del proyecto – Contexto

| Existe una creciente necesidad de un servicio confiable que facilite el transporte de mascotas hacia clínicas veterinarias, especialmente en situaciones de emergencia, donde el tiempo es crítico y las opciones de transporte seguro son limitadas. |
| --- |

Problema-Necesidad

| Los dueños de mascotas a menudo enfrentan dificultades para transportar a sus animales a clínicas veterinarias, ya sea por la falta de medios de transporte adecuados, la urgencia de la situación, o la distancia a las clínicas disponibles. |
| --- |

**Descripción del producto**

Solución Propuesta

| Desarrollar una aplicación móvil que permita a los usuarios solicitar el transporte de sus mascotas a clínicas veterinarias. La plataforma conectará a los usuarios con vehículos especializados en el transporte seguro de animales, con la posibilidad de seleccionar la clínica de destino y el nivel de urgencia del servicio. |
| --- |

Objetivos del proyecto

| **Objetivo** | **Indicador de éxito** |
| --- | --- |
| **Alcance** | |
| Lograr una atención a usuarios con mascotas trasladar de manera segura y eficiente hacia clinicas veterinarias |  |

| **Objetivo** | **Indicador de éxito** |
| --- | --- |
| **Calidad** | |
| Se espera un rendimiento y calidad excelente con eficiencia para la gestión administrativas de cada clínica o centros municipales veterinarias |  |
|  |  |

| **Objetivo** | **Indicador de éxito** |
| --- | --- |
| **Cronograma** | |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| **Tiempos de Desarrollo** |  |
|  |  |

| **Objetivo** | **Indicador de éxito** | |
| --- | --- | --- |
| **Costos** | | |
| Se espera lograr un costo estimado de 15.000.000. | | Gasto total bajo 15.000.000 |

Objetivos de desarrollo

|  |
| --- |

Entregables

| Aplicación móvil para usuarios que permite solicitar y rastrear el transporte.  Interfaz de escritorio para la administración y monitoreo de los viajes.  Página web informativa sobre los servicios y contactos. |
| --- |

**Descripción del sistema**

Requerimientos de alto nivel

| Plataforma multicanal (móvil, web, escritorio) para gestión de solicitudes de transporte de animales. |
| --- |

Premisas y restricciones

| **Premisas:** El proyecto se desarrollará utilizando metodologías ágiles.  **Restricciones:** Limitaciones en la disponibilidad de vehículos especializados y conductores capacitados. |
| --- |

Riesgos iniciales de alto nivel

| **Riesgo:** Baja adopción del servicio por parte de las clínicas veterinarias.  **Mitigación:** Ofrecer incentivos y acuerdos con clínicas para garantizar la disponibilidad de destinos. |
| --- |

Especificaciones técnicas de las herramientas de desarrollo

| 1. Tipos de herramientas:    1. Lenguajes de programación:       1. La página web utiliza Python/Django.       2. La aplicación de escritorio utiliza C#/.NET/WPF.       3. La aplicación móvil utiliza Ionic/Angular.    2. Entornos de desarrollo:       1. Tanto la página web como la aplicación móvil utilizarán el entorno Visual Studio Code.       2. La aplicación de escritorio utilizará el entorno Visual Studio 2022.    3. Sistemas de Bases de Datos:       1. Las aplicaciones harán uso del Sistema SQL Server y Firebase. 2. Requisitos de hardware y software:    1. Requisito general:       1. Todo dispositivo debe poseer una conexión a internet.    2. Requisitos en dispositivos móviles:       1. Dispositivos Android con versión Android 10 en adelante, en caso de Apple IOS 12 en adelante.       2. 2gb de ram Mínimo.       3. Pantalla 5,1’ HD.    3. Requisitos en PC de escritorio o Notebook:       1. Procesador intel i3 5gen.       2. 4gb de Ram.       3. CPU 64 Bits.       4. Tarjeta Wifi (En caso de PC escritorio).       5. Monitor 20’ hd.       6. Teclado y ratón.       7. Windows 10. |
| --- |

Tipo de Interfaz de Hardware

| 1. Los dispositivos de hardware interactúan bajo Interfaces de Red dentro del proyecto bajo Ethernet, Wifi y además bajo Interfaces de Almacenamiento como SATA, permitiendo conectar los dispositivos desde cualquier punto y respaldando cada elemento en construcción. |
| --- |

Tipo de Interfaz de Software

| 1. Se hará uso de Interfaces de programación como APIs (REST) para implementar el Pago. 2. Se hará uso de Frameworks como Django y Angular para desarrollo web y móvil. 3. Se hará uso de Interfaces de Usuario (UI) permitiendo al usuario y aplicación final interactuar a través de componentes gráficos (botones, menús y ventanas). |
| --- |

Tipo de Interfaz de Usuario

| 1. Existen dos tipos de Interfaces donde el usuario va a interactuar con el sistema, entre ellos:    1. Interfaz de Usuario Táctil (Sistema Móvil), permitiendo al usuario de la aplicación móvil, hacer uso de ella mediante toques y deslizamientos.    2. Interfaz Gráfica de Usuario (GUI) (Sistema Web y Escritorio), permitiendo al usuario utilizar elementos gráficos como ventanas, íconos, menús, etc. Mediante un ratón, teclado o pantalla táctil en caso de el sistema web. |
| --- |

**Requisitos de aprobación del proyecto**

| El sistema debe cumplir con los criterios de éxito establecidos (KPIs), siendo los indicadores claves de rendimiento. Además el proyecto debe ser completamente viable, tanto técnica como financieramente, validando cada uno de los entregables preliminares, asegurando que toda documentación necesaria sea completada y aprobada,siendo necesario cumplir con los siguientes elementos:   1. Evaluar los riesgos. 2. Aprobar el presupuesto. 3. Revisar el cronograma, confirmando que el proyecto es realista. 4. Cumplimiento Normativo y Legal. 5. Establecer los canales de comunicación para asegurar que las partes interesadas estén informadas. 6. Cumplir con cada paso y detalle sin excepción, garantizando que el proyecto está bien planificado, es viable y cuenta con el apoyo para tener éxito. |
| --- |

**Aprobaciones y control de cambios**

| Versión | Nombre | Rol | Fecha | Firma |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1.0 | Patricio Fernández | Desarrolador | 25/08/2024 |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |