**Presentación idea**

**de proyecto**

ZooLife

***Fecha: 21/08/2024***

**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 | Duoc UC |
| Proyecto | ZooLife |
| Fecha de preparación | 21/08/2024 |
| Cliente | Buin Zoo |
| Patrocinador principal | X |
| Gerente de Proyecto | John Barril |

**Patrocinador / Patrocinadores**

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

**Problemática**

|  |
| --- |
| La principal problemática del Zoológico Buin Zoo radica en su limitado sistema de difusión de información. Actualmente, la información sobre los animales se presenta únicamente a través de carteles, que suelen ser muy breves y, en ocasiones, difícilmente legibles debido a su deterioro, aglomeración o discapacidad visual de visitantes.  Además, el zoológico carece de métricas para evaluar el aprendizaje adquirido por los visitantes tras su visita. Esta falta de evaluación limita la efectividad de sus esfuerzos educativos, que son fundamentales para su misión de promover el cuidado y la conservación de los animales.  Como resultado, Buin Zoo no está cumpliendo plenamente con su misión y algunos de sus valores clave, como la innovación y la educación. |

**Propósito y Justificación del Proyecto**

|  |
| --- |
| La estrategia para abarcar este proyecto consiste en aumentar los canales de difusión de información de los animales.  Desarrollar una aplicación móvil innovadora y una página web que transforme la visita al zoológico "Buin Zoo" en una experiencia más educativa y entretenida. Para poder lograrlo utilizaremos diversos medios de comunicación, como texto, audio y video. La aplicación también ofrecerá trivias en las que se podrán obtener beneficios, y con esto se logrará fomentar y evaluar el aprendizaje de los visitantes. De esta manera, superaremos las limitaciones actuales de la difusión física y enriqueceremos el conocimiento de los visitantes sobre la fauna y su cuidado.  El desarrollo de una página web nos ayudará a mejorar la accesibilidad, dando acceso a todas las herramientas al personal de Buin Zoo, para así mejorar la administración del contenido que se muestre para los visitantes del parque.   * La página web permitirá a los administradores realizar diferentes tipos de acciones, como lo son el crear los diferentes contenidos, visualizarlos, editarlos y actualizarlos, en donde se podrán realizar todas estas acciones en los diferentes apartados que posee la aplicación móvil, tales como los animales, trivia, eventos, publicidad y mapa. * Además, el administrador cuenta con funciones adicionales como el ver estadísticas de usuarios, visualizar frecuencia visitante, enviar promociones a los clientes, visualizar recompensas visitantes, reclamar recompensas visitantes, generar código de ingreso; con todas estas herramientas que se proporcionan de parte de la aplicación web, el administrador podrá realizar diferentes acciones que le permitirán al usuario mejorar su experiencia con la aplicación móvil, ya que podrá realizar análisis de alto valor y tomar estrategias dentro del negocio que permitirán fomentar la visita del cliente y mejorar la experiencia del visitante. * Se incorporaron elementos interactivos para hacer el acceso a la información más atractivo y educativo. |

**Descripción del Proyecto y Entregables**

|  |
| --- |
| Desarrollamos una aplicación móvil para los visitantes y de escritorio para los administradores con el propósito de optimizar la difusión de información sobre animales. Nuestra plataforma digital ofrecerá contenido multimedia (texto, audio, vídeo) personalizado y segmentado según el interés del usuario. Además, incluiremos un sistema de gamificación con trivias y recompensas para fomentar el aprendizaje activo y la retención de conocimientos.  Los entregables dentro del proyecto serían los siguientes de acuerdo a la metodología Scrum:   * Product backlog * Sprint backlog * Burndown chart * Definition of done * Incremento del producto * Producto final |

**Requerimientos de alto nivel**

**Requerimientos del producto**

|  |
| --- |
| * Requerimientos mínimos para ejecutar la aplicación móvil:   + Conexión a internet estable   + Espacio de almacenamiento 25 MB   + Memoria RAM celular 4GB   + Versión Android 10 en adelante * Requerimientos para desarrollar la aplicación:   + Versión de Angular 18.2.4   + Versión de Node.js 20.17.0   + Versión de Ionic 7.2.0   + Capacitor   + Visual Studio Code   + Html   + CSS   + JavaScript   + TypeScript * Firebase |

**Requerimientos del proyecto**

|  |
| --- |
| Alcance de la aplicación: Toda persona interesada en saber sobre la información de los animales que se encuentran en Buin Zoo.    Requerimientos funcionales:  Administrador:   * Ver estadísticas de usuarios (animales, calificaciones trivia) * Crud animales * Crud usuarios admin * Crud trivia * Crud recompensas trivias * Visualizar mapa * Actualizar mapa * Visualizar frecuencia visitante * Enviar promociones * Visualizar recompensas visitantes * Reclamar recompensas visitantes * Generar código de ingreso   Usuario normal:   * Valorar animales * Realizar trivia:   + Premio aleatorio * Visualizar mapa (Imágenes representativas del zoo) * Escuchar información de animales * Visualizar videos de animales * Visualizar información de animales * Apartado de recompensa (completado de trivia) * Visualizar publicidad * Visualizar Eventos * Contacto Zoológico   General:   * Registro * Recuperar contraseña * Editar perfil * Iniciar sesión * Cerrar sesión |

**Objetivos**

| **Objetivo** | **Indicador de éxito** |
| --- | --- |
| **Alcance** | |
| Disminuir la brecha de aprendizaje que hay entre la difusión y la recepción de información | El 80% de los visitantes contestan correctamente una trivia en su visita. |
| **Cronograma (Tiempo)** | |
| Lanzar la versión final de la aplicación móvil ZooLife al público general dentro del tiempo estimado. | El lanzamiento de la aplicación será dentro de 3 meses desde agosto del 2024. |
| La duración de los sprints duran el tiempo presupuestado | Los sprints no sobrepasan las 4 semanas |
| **Costo** | |
| Desarrollar y lanzar la aplicación móvil completa, incluyendo todas las funcionalidades y contenidos planificados en función de lo presupuestado. | Se utiliza un presupuesto menor a 50.000 CLP |
| **Calidad** | |
| La versión final de la aplicación cuenta con la menor cantidad de errores o bugs al momento de su lanzamiento | La aplicación no cuenta con más de 3 errores o bugs. |
| Garantizar que el usuario experimente una carga inicial de la aplicación en menos de 5 segundos en dispositivos móviles con conexión a internet estable. | La carga se debe realizar dentro de los 5 segundos |

**Premisas y Restricciones**

|  |
| --- |
| Premisas:   * Se predispone con las herramientas necesarias para desarrollar la aplicación móvil y web. * Se cuenta con canales de contacto entre los integrantes como lo son WhatsApp y Discord. * Se cuenta con la cuenta de FireBase para hacer la conexión con el proyecto a FireBase. * Se cuenta con conocimientos previos para desarrollar las tecnologías requeridas en el sistema. * Se cuenta con un api o base de datos donde se encuentran todos los boletos comprados.   Restricciones:   * Término del proyecto: A finales de Noviembre. * La aplicación se realizará solamente para Android, ya que para IOS se debe pagar un certificado. |

**Riesgos iniciales de alto nivel**

|  |
| --- |
| * **Dependencia de la conexión a internet:** Si la aplicación requiere una conexión a internet para funcionar, los usuarios pueden experimentar problemas en áreas con mala cobertura. * **Aceptación por parte de los usuarios:** No hay garantía de que los usuarios adopten la aplicación. Es importante realizar una buena campaña de marketing y promoción. * **Retrasos en el desarrollo:** Los proyectos de desarrollo de software a menudo se enfrentan a retrasos debido a cambios en los requisitos, problemas técnicos o falta de recursos. * **Falta de calidad:** Si el desarrollo se realiza de forma apresurada o con un equipo poco cualificado, la calidad de la aplicación puede verse comprometida. * **Cambio en la política de pago de servicios:** Algunas herramientas que utilizaremos durante el desarrollo, como Firebase, puede cambiar sus políticas de uso, resultando en un costo mayor al presupuestado. |

**Cronograma de hitos principales**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hito** | **Fecha tope** |
| Incremento de producto Sprint 1 | 30 de Septiembre |
| Incremento de producto Sprint 2 | 31 de Octubre |
| Incremento de producto Sprint 3 | 30 de Noviembre |

**Presupuesto estimado**

|  |
| --- |
| Para el desarrollo de este proyecto no se cuenta con un gasto inicial, debido a que parte de la premisa de hacerlo todo con los recursos que ya tenemos, tales como computadores, conexión a WiFi estable, herramientas de desarrollo gratuitas como VS Code, Angular, Node.js, Ionic, HTML, CSS, JavaScript, entre otras. Sí se tiene contemplado que se harán visitas al zoológico y el pago de servicios de FireBase para la utilización del almacenamiento de los datos de la aplicación, pero aquellos gastos se formularán en un futuro dentro de los integrantes del equipo de trabajo. |

**Lista de Interesados (stakeholders)**

| **Nombre** | **Cargo** | **Departamento / División** | **Rama ejecutiva (Vicepresidencia)** |
| --- | --- | --- | --- |
| John Barril | X | X | X |
| Claudia Romero | Scrum Master | X | X |
| Diego Cortés | Product Owner | X | X |
| Diego Ormazábal | Developer | X | X |
| José Salvo | Developer | X | X |

**Requisitos de aprobación del proyecto**

|  |
| --- |
| John Barril será el encargado de decidir si el proyecto es un éxito, el cual como cliente nos dirá si es lo que esperaba o si necesita cambios. |

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

**Gerente de Proyecto**

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

**Niveles de autoridad**

|  |  |
| --- | --- |
| **Área de autoridad** | **Descripción del nivel de autoridad** |
| Product Owner | * Desarrollar y compartir los detalles del producto final. * Crear, ordenar y comunicar claramente los elementos y actividades del product backlog. * Asegurarse de que el plan de trabajo sea transparente, visible y que todos lo entiendan. |
| Scrum Master | * Ayuda a mejorar las prácticas para darle mayor calidad al producto final. * Trata de eliminar los impedimentos que aparecen mientras el equipo trabaja. * Se asegura de que todos los eventos de scrum se realicen en los tiempos determinados y que sean productivos. * Ayuda al product owner a encontrar técnicas para definir el objetivo del producto y la gestión de las actividades. * Facilita la comunicación y colaboración entre los miembros del equipo y el cliente. |
| Developers | Es responsable de construir, probar y entregar el producto sus responsabilidades incluyen:   * Codificación * Pruebas de calidad * Planificar sprints * Cumplir estándares de calidad |

**Personal y recursos preasignados**

| **Recurso** | **Departamento / División** | **Rama ejecutiva (Vicepresidencia)** |
| --- | --- | --- |
| 4 computadores personales | X | X |
| Conexión a internet estable | X | X |
| Oficina personal (domicilio) | X | X |

**Aprobaciones**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Patrocinador** | **Fecha** | **Firma** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**Versionamiento**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Día** | **Integrante/s** | **Motivo** |
| **28/08/2024** | **Diego Cortés, Diego Ormazábal, Claudia Romero, José Salvo** | **Mala definición del objetivo, problemática y propuesta de proyecto.** |
| **07/09/2024** | **Diego Cortés, Claudia Romero, José Salvo** | **Redefinir el proyecto, en primera instancia iba a ser sólo aplicación móvil, después se cambió a móvil y web según el usuario, además se agregaron historias de usuario.** |
| **15/09/2024** | **Diego Cortés, Claudia Romero, José Salvo** | **Cambios de versionamiento para las herramientas** |