**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 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. |
| --- |

**Descripción del Proyecto y Entregables**

| El proyecto consiste en la creación de una aplicación móvil la cual permita mostrar a través de un mapa los diferentes puntos de atracción dentro del zoológico, la característica principal radica en que el usuario puede presionar sobre ese punto y se le muestra la opción de escuchar a través de su dispositivo móvil la información acerca del espécimen que está visitando, además de ver un vídeo con mayor información del mismo.  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**

| * Conexión a internet estable * Espacio de almacenamiento 25 MB * Memoria RAM 1GB * Versión Android 10 en adelante * Versión de Angular 18.2.0 * Versión de Node.js 20.17.0 * Versión de Ionic 8 * Tener acceso a la ubicación (GPS) * Tener acceso a la cámara (QR) * Capacitor * VSC |
| --- |

**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 beneficios (Recompensa del completado de trivia) * Lector QR (Para verificar el premio del usuario)   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)   + Generar QR * Como llegar a un animal (GPS)   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: Disponibilidad de recursos  Restricciones:   * El usuario debe estar dentro del zoológico para hacer uso de ciertos apartados de la aplicación. * Término del proyecto: A finales de Noviembre * Localización geográfica de BuinZoo * 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, 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** |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |