**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)** |
| --- | --- | --- | --- |
| X | X | X | X |
| X | X | X | X |

**Propósito y Justificación del Proyecto**

| Nuestro propósito es crear una aplicación móvil innovadora que transforme la visita al zoológico "Buin Zoo" en una experiencia educativa y entretenida, superando las limitaciones actuales de la señalética física y enriqueciendo el conocimiento de los visitantes sobre la fauna, debido a que la falta de información clara y accesible en el zoológico que impide a los visitantes apreciar plenamente la diversidad animal y comprender su importancia en los ecosistemas. |
| --- |

**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   Enumera los requerimientos de alto nivel del proyecto, tal como se conocen al momento de elaborar el acta. Estos requerimientos son definidos por los interesados (stakeholders).  Incluyen requerimientos del producto, como por ejemplo sus especificaciones técnicas y requerimientos del proyecto asociados a la forma de hacer el trabajo, metodología empleada, entre otros. |
| --- |

**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 (servicios, animales, atracciones) * Crud servicios, animales, atracciones * Crud usuarios admin * Crud beneficios (Recompensa del completado del álbum) * Lector QR (Para verificar el premio del usuario)   Usuario normal:   * Valorar servicios, animales, atracciones * Completado de álbum   + Generar beneficio aleatorio   + Escanear código QR   + Doble verificado (no se complete mismo dia - que este en zoológico/gps) * Visualizar mapa (Imágenes representativas del zoo) * Escuchar información de animales * Visualizar videos de animales * Visualizar información de animales * Apartado de premios (completado de álbum)   General:   * Registro * Recuperar contraseña * Editar perfil * Iniciar sesión * Cerrar sesión |
| --- |

**Objetivos**

| **Objetivo** | **Indicador de éxito** |
| --- | --- |
| **Alcance** | |
| Gran parte del público utilice la aplicación ZooLife cuando viene al zoológico | 80% de los usuarios del zoológico utilizan la aplicación |
| Gran parte del público tiene interés acerca de la aplicación | 6 de cada 10 personas se muestran interesadas en la aplicación |
|  |  |
| **Cronograma (Tiempo)** | |
| Lanzar la versión final de la aplicación móvil ZooLife al público general dentro del tiempo estimado. | El lanzamiento de la aplicación es el día xx del xx de 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 entre 0 - 50.000 CLP |
|  |  |
|  |  |
| **Calidad** | |
| El sistema debe resguardar los datos de los usuarios. | No existe una fuga de datos. |
| Garantizar que el usuario experimente una carga inicial de la aplicación en menos de 3 segundos en dispositivos móviles con conexión a internet estable. | La carga se debe realizar dentro de los 3 segundos |
| **Otros** | |
| Lograr que los visitantes del BuinZoo descarguen y utilicen la aplicación durante su visita, dentro de los primeros seis meses de su lanzamiento. | 70% de los visitantes descargan y utilizan la aplicación (Depende cuenta desarrollador en PlayStore) |
|  |  |
|  |  |

**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: 00/00/00 * Localización geográfica de BuinZoo * La aplicación se realizará solamente para Android, ya que para IOS se debe pagar un certificado   Se definen las restricciones, por ejemplo, terminar el proyecto antes de una fecha tope, definición de una localización geográfica específica para el equipo, participación de un departamento, seguimiento de estándares, entre otros. |
| --- |

**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. |
| --- |

**Cronograma de hitos principales**

| **Hito** | **Fecha tope** |
| --- | --- |
| Fase de definición del proyecto APT | 08/09/2024 |
| X | X |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**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)** |
| --- | --- | --- | --- |
| X | X | X | X |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Requisitos de aprobación del proyecto**

| Aquí se especifica quien decide si el proyecto es un éxito o no, cuales son los criterios para definir dicho éxito y quien da su aprobación. |
| --- |

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

**Gerente de Proyecto**

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

**Niveles de autoridad**

| **Área de autoridad** | **Descripción del nivel de autoridad** |
| --- | --- |
| Decisiones de personal (Staffing) |  |
| Gestión de presupuesto y de sus variaciones |  |
| Decisiones técnicas |  |
| Resolución de conflictos |  |
| Ruta de escalamiento y limitaciones de autoridad |  |

**Personal y recursos preasignados**

| **Recurso** | **Departamento / División** | **Rama ejecutiva (Vicepresidencia)** |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**Aprobaciones**

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