

# Acta de constitución del proyecto

**Organización:** *Acme Inc.*

**Proyecto:** *Acme NFT*

**Grupo:** *3.06*

**Fecha:** *30/09/2022*



# ACME

## Tabla de versiones

<b>Versión</b>	<b>Descripción</b>	<b>Fecha</b>
1.0	Creación del documento	26/09/22
1.1	Pequeña modificación del presupuesto	30/09/22



## Tabla de contenido

<b>Acta de Constitución</b>	<b>3</b>
Información del proyecto	3
Datos	3
Patrocinadores	3
Propósito y justificación del proyecto	3
Objetivos medibles del proyecto y criterios de éxito asociados	3
Requisitos de alto nivel	4
Requisitos del producto	4
Requisitos del proyecto	5
Requisitos de la organización	5
Descripción de alto nivel del proyecto	6
Entregables	6
Supuestos	6
Riesgos de alto nivel	6
Cronograma de hitos principales	7
Presupuesto	7
Personal	7
Amortización	9
Total presupuesto	9
Lista de interesados (stakeholders)	9
Requisitos de aprobación del proyecto	10
Criterios de cierre o cancelación	10
Director del proyecto asignado, su responsabilidad y su nivel de autoridad	11
Dirección de proyecto	11
Niveles de autoridad	11
Aprobaciones	12



## Acta de Constitución

### Información del proyecto

#### Datos

Empresa / Organización	Acme Inc.
Proyecto	Acme NFT
Fecha de preparación	26/09/2022
Cliente	José González Enríquez
Patrocinador principal	José González Enríquez

#### Patrocinadores

Nombre	Cargo	Departamento / División
José González Enríquez	Profesor	Lenguajes y Sistemas Informáticos

### Propósito y justificación del proyecto

El propósito a lograr por nuestra organización consiste en el desarrollo de una aplicación web a través de la cuál poder vender NFTs, que cumpla con las especificaciones descritas por el cliente en el listado de requisitos. Con este software, ofrecemos al cliente una herramienta indispensable para comenzar a explotar este mercado.

### Objetivos medibles del proyecto y criterios de éxito asociados

Para controlar el progreso durante la realización del proyecto, reflejaremos los avances indicando los requisitos de alto nivel completados. Con esto, el proyecto finalizará con éxito una vez que todos estén terminados.

Para marcar un requisito como completado, debe cumplir 3 premisas:

- Estar visible y funcional en la aplicación, para que el usuario pueda hacer uso de él.
- Contar con tests unitarios relacionados, que estén superados y verifiquen su correcta funcionalidad de manera automática.
- Estar documentado en el manual de usuario.



Dado que ciertos requisitos no consisten en la adición de una nueva funcionalidad a la aplicación, aclaramos que las condiciones anteriores aplican a los referentes a funcionalidades. El resto de requisitos, que no pueden ser formalmente testeados con pruebas unitarias, serán comprobados manualmente antes de la puesta en producción de una nueva versión de la aplicación.

## Requisitos de alto nivel

### Requisitos del producto

A continuación se incluye la lista de requisitos proporcionada por el cliente. Constituyen características que debe tener la versión final de la aplicación para que el proyecto pueda ser marcado como finalizado con éxito:

- La cesta de la compra siempre estará visible.
- La cesta de la compra dispondrá de un mecanismo simple para que el usuario pueda ampliar o reducir el número de unidades de los productos del pedido.
- Las imágenes utilizadas serán siempre de calidad.
- Los productos del catálogo estarán organizados por las mismas categorías que utiliza el cliente en sus tiendas físicas.
- Las compras rápidas se realizan con no más de tres pasos, sin que el cliente se registre.
- El cliente se siente seguro durante la compra.
- El cliente es atendido en Español.
- El cliente tiene acceso directo al seguimiento de su pedido, aunque sea un cliente anónimo.
- Los productos agotados están claramente marcados.
- Cada ítem vendido en la tienda dispondrá de sólo una imagen.
- La tienda se estructurará por secciones, departamentos o fabricantes, según corresponda por el tipo de artículo.
- Búsqueda en el catálogo de productos por el nombre o título del producto, así como por departamento, sección o fabricante.
- La búsqueda estará disponible en la página de inicio de la tienda.



- En el catálogo podremos navegar por los diferentes productos organizados, si procede, por secciones, departamentos o fabricantes.
- En el catálogo podremos enviar productos a la cesta de la compra, indicando la cantidad.
- Desde el catálogo podremos revisar el estado de la cesta.
- Desde la cesta de la compra podremos finalizar la compra.
- En el proceso de compra se registrarán los datos del cliente, los datos de envío y la forma de pago.
- Al finalizar el proceso de compra el cliente recibe un correo con los datos del producto comprado, el importe y la dirección de entrega.
- El registro permanente de datos personales del comprador será opcional.
- Todos los pagos serán online.
- No se contempla la devolución de productos.
- La marca corporativa de la empresa cliente debe reflejarse en el sitio web.

## Requisitos del proyecto

- Las versiones del producto para pruebas estarán disponibles en algún PaaS.
- El producto final debe entregarse como un contenedor de aplicaciones con las instrucciones de instalación y puesta en producción.

## Requisitos de la organización

Nuestra organización se compromete a cumplir lo expuesto a continuación durante todo el desarrollo del proyecto:

- Utilizar una metodología ágil o incremental como metodología de desarrollo.
- Utilizar las plantillas de la organización.



## Descripción de alto nivel del proyecto

Nuestra organización se compromete a entregar un contenedor Docker que contenga la aplicación para poder ser desplegada en un PaaS del cliente, así como un manual de usuario para su despliegue. También realizaremos un despliegue en un PaaS propio de nuestra organización en el que el cliente podrá ver el software en funcionamiento antes de la finalización del proyecto.

Por otra parte, nuestro servicio no incluye el despliegue en el PaaS del cliente.

## Entregables

Durante el periodo de vigencia del proyecto se generarán dos entregables:

- Primer entregable: entregable parcial que contendrá el plan de proyecto con fecha de 28 de octubre de 2022.
- Segundo entregable: entregable final que consistirá en una imagen del contenedor que se haya utilizado, en formato binario o empaquetado en formato ZIP, dependiendo del contenedor. La imagen contendrá datos preconfigurados de la tienda.

## Supuestos

Nuestra organización asume que el cliente posee los recursos especificados continuación, por lo que diseñaremos y desarrollaremos el producto considerando que será puesto en producción en el entorno especificado:

- Un proveedor PaaS con capacidad para desplegar correctamente la aplicación.
- Catálogo de NFTs disponibles para su venta.
- Los permisos requeridos para la venta online por la administración pública.
- Logo corporativo de la empresa.

## Riesgos de alto nivel

A continuación se detallan los riesgos que nuestros analistas han evaluado como susceptibles a ocurrir durante la ejecución del proyecto:



- Desconocimiento de la tecnología base del proyecto: todos los miembros del equipo tendrán en este proyecto su primer acercamiento al framework Django.
- Tamaño del equipo insuficiente: cuatro personas desarrollan un proyecto de gran tamaño (complejidad C).
- Estimación inadecuada de tiempos: posibilidad de fallos en la planificación del presupuesto que desembocan en pérdidas para la compañía.

## Cronograma de hitos principales

Hito	Fecha tope
Sesión de seguimiento con el cliente	27/09/22
Sesión de seguimiento con el cliente	04/10/22
Sesión de seguimiento con el cliente	25/10/22
Entrega parcial plan de proyecto	28/10/2022
Sesión de seguimiento con el cliente	08/11/22
Inicio Iteración I	14/11/2022
Sesión de seguimiento con el cliente	15/11/22
Inicio Interacción II	21/11/22
Sesión de seguimiento con el cliente	22/11/22
Inicio Iteración III	28/11/2022
Sesión de seguimiento con el cliente	29/11/22
Entrega y presentación	13/12/2022

## Presupuesto

### Personal

Participante(s)	Actividad	Descripción	Tiempo (en horas y por	Precio (por hora y en
-----------------	-----------	-------------	------------------------	-----------------------





			participante)	euros)
Equipo de desarrollo (4 personas)	Formación	Formación en las tecnologías necesarias para el desarrollo del proyecto (Django, docker ...)	20	12,95
Equipo de dirección (4 persons)	Planificación del proyecto	Analizar y desarrollar una correcta planificación inicial del proyecto	33	25,50
Equipo de desarrollo (4 personas)	Desarrollo de los requisitos	Correcto desarrollo de los requisitos exigidos del cliente	40	15,00
Equipo de desarrollo (4 personas)	Elaboración de diagrama de dominio	Maquetación del sistema a través de un diagrama	5	30,00
Equipo de testing (4 personas)	Testing de los requisitos	Creación de una Test Suite	10	13,00

Actividad	Horas Totales	Precios (en euros) por total Horas
Formación	80	1036,00
Planificación	132	3366,00
Desarrollo	180	3000,00
Testing	40	520,00



**Coste Total (en euros)**

**7922,00**

## Amortización

Causa	Precio (en euros)
Hardware	4600,00
Software	750,00

**Coste Total (en euros)**

**5350,00**

## Total presupuesto

La suma total del presupuesto asciende a **13272 €** (euros)

## Lista de interesados (stakeholders)

Nombre	Cargo	Departamento / División	Rama ejecutiva (Vicepresidencia)
José González Enriquez	Profesor, Cliente, Patrocinador	Lenguajes y Sistemas Informáticos	-
Alejandro García Fernández	Desarrollador, Director	-	-
Francisco Javier Cavero López	Desarrollador, Director	-	-
Vicente Cambrón Tocados	Desarrollador, Director	-	-
José Luis García Marín	Desarrollador, Director	-	-



## Requisitos de aprobación del proyecto

La aprobación del proyecto se llevará a cabo entre el equipo de dirección del proyecto y el cliente.

Para aprobar el proyecto, se deben haber cumplido todos los requisitos que la organización y el cliente habían acordado previamente.

Una vez que el equipo de desarrollo haya completado todos los requisitos y completado las funcionalidades acordadas, y el cliente las de por válidas; este último deberá firmar una carta de finalización, dando así su aprobación al resultado final y concluyendo el cierre del proyecto.

## Criterios de cierre o cancelación

El proyecto será considerado como cerrado si se han cumplido todos los requisitos correctamente. Además el cliente firmará una carta de finalización.

El proyecto será cancelado si:

- Ocurren cambios en los objetivos y necesidades de la empresa que impiden la continuidad del proyecto. En dicho caso, la empresa deberá abonar al cliente una compensación económica por aquellos problemas que la cancelación del proyecto pueda afectar al cliente.\*
- El cliente/patrocinador no desea continuar con el proyecto por algún motivo justificado. En dicho caso, el cliente deberá abonar a la empresa el trabajo hasta el momento de cancelación del proyecto, además de una compensación económica por aquellos problemas que la cancelación del proyecto pueda afectar a la empresa.\*
- Las necesidades y los requisitos del proyecto cambian drásticamente con frecuencia de tal manera que sea inviable la entrega del proyecto en el tiempo y con los costes acordados con el cliente.

Los retrasos en el proyecto se contemplarán con una compensación de un 3% del presupuesto por cada semana de retraso.

No obstante, no se tendrán en cuenta dichos retrasos en el cálculo de las compensaciones si atañen a:

- Demoras que estén completa y exclusivamente en el ámbito de las responsabilidades de terceros (otros proveedores externos).



- Pérdidas de servicio debidas a causa de fuerza mayor (incendios, inundaciones, etc.).

\* La compensación económica se calculará de la siguiente forma:

$$1 - \frac{d}{T}$$

Una vez obtenido el porcentaje con la fórmula anterior debemos de ver en qué intervalos se encuentra dicho valor:

- Intervalo 1: 0 - 0'25
- Intervalo 2: 0'25 - 0'75
- Intervalo 3: 0'75 - 1

Según qué intervalo el porcentaje de compensación será distinto: el intervalo 1 es del 5%, el intervalo 2 es del 10% y el intervalo 3 es del 15%.

## Director del proyecto asignado, su responsabilidad y su nivel de autoridad

### Dirección de proyecto

Nombre	Cargo	Departamento / División	Rama ejecutiva (Vicepresidencia)
Alejandro García Fernández	Director	-	-
Francisco Javier Caveró López	Director	-	-
Vicente Cambrón Tocados	Director	-	-
José Luis García Marín	Director	-	-

### Niveles de autoridad



Área de autoridad	Descripción del nivel de autoridad
Decisiones de personal (Staffing)	Debe seleccionar trabajadores, proporcionarles los medios necesarios para llevar a cabo su trabajo y tratar de satisfacer sus necesidades para que estén motivados y aumente la productividad empresarial. También tiene potestad sobre el despido de los empleados y poder para decidir acerca del sueldo de los mismos.
Gestión de presupuesto y sus variaciones	Llevar a cabo el desarrollo del presupuesto del proyecto que será entregado al cliente



	al inicio del proyecto, así como, realizar, si se dan, las variaciones en el presupuesto.
Decisiones técnicas	Tomar decisiones sobre la organización y las tecnologías aplicadas al proyecto para una correcta ejecución del mismo.
Resolución de conflictos	Resolver los conflictos que puedan surgir entre las personas involucradas en el proyecto, ya formen parte del equipo de desarrollo, el de dirección o sea el propio cliente.
Ruta de escalamiento y limitaciones de autoridad	Se contemplarán dos niveles jerárquicos distintos de profesionales especializados: directores de proyecto y desarrolladores.


## Aprobaciones

Patrocinador	Fecha	Firma
Gonzalez Enriquez, José		

Equipo de dirección	Fecha	Firma
García Fernández, Alejandro	27/09/22	
Cambrón Tocados, Vicente	27/09/22	



# ACME

Cavero López, Francisco Javier	27/09/22	
García Marín, José Luis	27/09/22	