**Acta de Constitución del Proyecto**

# Información del proyecto

## Datos

| Empresa / Organización | Age Corp |
| --- | --- |
| Proyecto | Shubik Shop |
| Fecha de preparación | 28/08/24 |
| Cliente | Proveedores independientes de ropa americana |
| Patrocinador principal | Duoc UC |
| Gerente de proyecto | John Barril |

# Propósito y justificación del proyecto

| **El propósito del proyecto:**  El propósito de nuestro proyecto es ayudar a los consumidores de ropa a que estos puedan adquirir prendas de buena calidad, a un precio asequible..  **Justificación del Proyecto:**  La justificación para llevar a cabo este proyecto se debe a varios factores entre ellos están:  -  -Flexibilidad para vendedores ya que permite establecer precios iniciales y ajustar sus estrategias de venta según la demanda y competencia en tiempo real.  -Oportunidad para compradores ya que tienen la posibilidad de adquirir ropa americana a precios potencialmente bajos mediante subastas.  **Mejora en la Experiencia del Cliente:**  Los clientes pueden encontrar y pujar por productos que se ajusten a sus gustos y presupuesto, ofreciendo una experiencia de compra personalizada. Al mismo tiempo, la naturaleza competitiva de las subastas hace que el proceso sea más emocionante y entretenido, mejorando la percepción y satisfacción con la plataforma.  **Ventas y Crecimiento:**  El modelo de subasta de la aplicación puede incentivar la competencia entre compradores, elevando los precios y potencialmente aumentando las ventas para los vendedores. Al mismo tiempo, al centrarse en ropa americana, la plataforma atrae a un nicho específico con alta demanda, lo que puede fomentar un crecimiento constante en ventas dentro de este segmento.  **Potencial de Ventas en Línea:**  La aplicación satisface la creciente preferencia de los consumidores por la comodidad de comprar desde casa, permitiendo participar en subastas y realizar compras en cualquier momento y lugar. Además, ofrece un modelo de ingresos diversificado, generando no solo ingresos por ventas directas, sino también a través de tarifas por listados de productos, comisiones de ventas y opciones de publicidad para los vendedores.  **Competitividad en el Mercado:**  Nuestra competencia directa podría ser e-commerce como Ebay, que es una tienda en donde se puede subastar ropa (cualquier tipo de producto en general), pero no tiene la aptitud de subastar ropa específicamente americana y tiene un tiempo de entrega bastante mayor al que nuestra página ofrecerá. |
| --- |

# 

# 

# 

# Descripción del proyecto y entregables

| El objetivo principal del proyecto "Shubik Shop" es desarrollar y lanzar una App Web para los comerciantes de ropa americana y quienes deseen adquirir este tipo de producto. Esta aplicación web brindará a los clientes la oportunidad de comprar mediante subastas, ropa americana de manera singular y en sacos, partiendo por un precio establecido por el mismo vendedor del producto. Luego de haber terminado el tiempo de puja, el cliente que haya ofrecido el mayor monto, se le abrirá una ventana para acceder al pago, y en caso de que se cancele, el producto volverá a la lista de venta. La aplicación será intuitiva y fácil de usar, mejorando la experiencia del cliente y asegurando una experiencia de e-commerce innovadora.  El proyecto se centra en la implementación de dos proyectos principales que tomarán diferentes aspectos tecnológicos.  **Estos proyectos son:**   * Página web enfocada en subastas en línea a tiempo real. * Una base de datos en la nube integrada para administrar información de clientes, productos y pedidos.   **Entregables del Proyecto:**   * Página web de subastas funcional con base de datos integrada. * Implementar base de datos SQL relacional. * Acta de Constitución. * Documento de Requerimientos EDT. * Diagrama de Arquitectura * Casos de Uso. |
| --- |

# 

# 

# 

# 

# 

# Objetivos

| **Objetivo** | **Indicador de éxito** |
| --- | --- |
| **Alcance** | |
| Realizar un aumento de ganancia para los clientes que realicen la subasta de sus prendas americanas,  dentro del programa | para el éxito buscamos que generen un aumento en su ingreso del 60% |
|  |  |
|  |  |
| **Cronograma (Tiempo)** | |
| Planificación (2 semanas) | Tener los documentos en el plazo designado. |
| Desarrollo de los proyectos (10 semanas) | Desarrollar los productos en el plazo. |
| Finalización y marcha blanca (4 semanas) | Hacer pruebas del producto en ambiente de levantamiento. |
| **Costo** | |
| Gather | No incurrir en costos |
| GitHub | No generar gastos |
| AWS | Mantener un saldo de cero en gastos |
| **Calidad** | |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| **Otros** | |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# Riesgos iniciales de alto nivel

| **Riesgo Tecnológico y de Aprendizaje:**  Por falta de experiencia en la implementación de soluciones tecnológicas complejas, lo que puede generar retrasos repentinos en el aprendizaje y el desarrollo.  **Riesgo de Alcance:**  Cambios en los requisitos por parte de la directiva o los usuarios u ocasionado por objetivos pocos claros, podría aumentar los costos y retrasar el cronograma.  **Riesgo financiero:**  Cambios en los costos que se estimaron para el desarrollo, para la implementación o para la mantención, lo que podría extender el presupuesto estimado.  **Riesgo de Tiempo:**  Cambios constantes en el proyecto, requisitos no bien definidos podrían traer retrasos en el tiempo de entrega y problemas en los objetivos a alcanzar.  **Riesgo de comunicacion:**  Falta de comunicación y coordinación por parte de los integrantes del proyecto provocaría retrasos en los tiempos de entrega y conflictos.  **Riesgo de recursos:**  Recursos técnicos no calificados, falta o escasez, nula disponibilidad, lo que podría ralentizar el progreso del proyecto o aumentar los costos  **Riesgo de fuerza mayor:**  Integrante/s de equipo fallecido/s o incapaz de completar sus asignaciones debido a enfermedad u accidente que lo imposibilite incorporarse al proyecto.  **Riesgo de dependencia externa:**  Elementos externos que pueden afectar el progreso del proyecto, tales como leyes, cambios en el mercado, hosting.  **Falta de Involucramiento de los stakeholders:**  Poca participación o desinterés de las partes interesadas en el proyecto podría ocasionar confusión en los integrantes, mala toma de requerimientos, |
| --- |

# Cronograma de hitos principales

| **Hito** | **Fecha tope** |
| --- | --- |
| Inicio del Proyecto | 01/09/2024 |
| Sprint 0: Planificación | 08/09/2024 |
| Sprint 1: Desarrollo de Funcionalidades básicas | 22/09/2024 |
| Revisión y Retrospectiva del Sprint 1 | 22/09/2024 |
| Sprint 2: Desarrollo de Funcionalidades Avanzadas | 06/10/2024 |
| Revisión y Retrospectiva del Sprint 2 | 06/10/2024 |
| Sprints 3 y 4: Desarrollo de la Funcionalidad Completa y Optimización | 03/11/2024 |
| Revisión y Retrospectiva del Sprint 4 | 03/11/2024 |
| Sprint 5: Pruebas de Sistema (QA) y Ajustes Finales | 17/11/2024 |
| Marcha Blanca | 24/11/2024 |
| Sprint 6: Implementación de Feedback y Optimización Final | 08/12/2024 |
| Entrega Final y Cierre del Proyecto | 19/12/2024 |

# Descripción de los Hitos

| 1- inicio formal del proyecto con la formación del equipo, asignación de roles y establecimiento del backlog inicial.  2- Sprint de preparación para configurar el entorno de trabajo, definir herramientas y refinar el product backlog. Incluye planificación de futuras reuniones.  3- Primer sprint enfocado en desarrollo de funcionalidades básicas. Incluye la creación de la interfaz de usuario básica, comprador y subastador y la integración inicial con la BD. ***09/09 inicia- 22/09 termina***  4- Revisión del desarrollo durante el sprint 1. se realiza retrospectiva para realizar mejoras para el siguiente sprint. ***22/09 inicia y termina***  5- Desarrollo de funcionalidades avanzadas, como la gestión de usuarios, registro, login y perfil. ***23/09 inicia - 06/10 termina***  6- Revisión del desarrollo durante el sprint 2. se realiza retrospectiva para realizar mejoras para el siguiente sprint. ***06/10 inicia y termina***  7- Estos sprints (sprints 3 y 4) se centran en completar todas las funcionalidades restantes y en realizar pruebas internas. ***06/10 inicia - 03/11 termina***  8- Revisión del desarrollo durante el sprint 3 y 4. se realiza retrospectiva para realizar mejoras para el siguiente sprint. ***03/11 inicia y termina***  9- En este sprint el foco está en realizar pruebas de calidad (QA) corregir errores críticos y hacer los ajustes finales antes de la marcha blanca.  ***04/11 inicia - 17/11 termina***  10- Marcha Blanca, lanzamiento controlado de la aplicación en un ambiente de pruebas real, permitiendo a un grupo selecto de usuarios interactuar con el sistema.  11- Implementar el feedback obtenido durante la marcha blanca, realizar optimizaciones finales y preparar la aplicación para su presentación final.  12- entrega final de todos los productos y documentaciones asociadas con el proyecto. Reunión de cierre para discutir los logros y lecciones aprendidas. |
| --- |

# Presupuesto inicial asignado

| El presupuesto inicial asignado es inexistente. Los fondos y recursos serán determinados en función de las necesidades y disponibilidad futura. |
| --- |

# Lista de Interesados (stakeholders)

| **Nombre** | **Cargo** | **Departamento / División** |
| --- | --- | --- |
| John Barril | Lider proyecto | Administración |
| Diego Muñoz | Desarrollador | Programación Full stack |
| Danilo Cantillana | Desarrollador | Programación Full stack |
| Isaac Encalada | Desarrollador | Programación Full stack |
| Marco Ñanculef | Desarrollador | Programación Full stack |

# Asignación del gerente de proyecto y nivel de autoridad

## Gerente de proyecto

| **Nombre** | **Cargo** | **Departamento / División** |
| --- | --- | --- |
| John Barril | Lider de proyecto | Administración |

## Niveles de autoridad

| **Área de autoridad** | **Descripción del nivel de autoridad** |
| --- | --- |
| Decisiones de personal  (Staffing) | Consiste en escoger, asignar y administrar el personal requerido para el proyecto, garantizando que cuenten con la experiencia necesaria. |
| Gestión de presupuesto  y de sus variaciones | Planifica, controla y monitorea el presupuesto del proyecto, así como también de identificar y gestionar las posibles variaciones financieras para que los costos se mantengan dentro de lo previsto |
| Decisiones técnicas | Se eligen las tecnologías, herramientas y métodos a utilizar en el proyecto para asegurar que las soluciones implementadas sean de alta calidad y eficientes. |
| Resolución de conflictos | Se trata de identificar y resolver posibles conflictos que puedan surgir en el equipo o con personas relacionadas, con el objetivo de encontrar soluciones eficaces y mantener un ambiente de trabajo colaborativo y productivo. |
| Ruta de escalamiento y  limitaciones de autoridad | Establece los pasos a seguir para abordar problemas o decisiones que están fuera del alcance de un individuo o grupo |

# Personal y recursos pre asignados

| **Recurso** | **Departamento / División** |
| --- | --- |
| Isaac Encalada | Programación Full stack |
| Danilo Cantillana | Programación Full stack |
| Marco Ñanculef | Programación Full stack |
| Diego Muñoz | Programación Full stack |
|  |  |

# 

# Aprobaciones

| **Patrocinador** | **Fecha** | **Firma** |
| --- | --- | --- |
| Diego Muñoz | 30/08/2024 | Diego |
| Danilo Cantillana | 30/08/2024 | Danilo |
| Isaac Encalada | 30/08/2024 | Isaac |
| Marco Ñanculef | 30/08/2024 | Marco |