**PLANILLA RESUMEN DEL PROYECTO**

# NOMBRE DEL PROYECTO CLIENTE DEL PROYECTO STAKEHOLDER DEL PROYECTO

| SimuTech | Empresas TI | Empresas TI |
| --- | --- | --- |

| RESUMEN DEL PROYECTO | El banco Estado contrata muchos estudiantes en práctica, cuenta con una gran cantidad de practicantes, por lo que se nos pide realizar un proyecto para que los practicantes lleguen de mejor manera a realizar su práctica, de por si nos lo pide el banco, pero lo haremos para todas las Empresas TI que quieran contratar este servicio.  El proyecto consiste en el desarrollo de una plataforma web y aplicación móvil para Banco Estado, destinada a la formación y capacitación de practicantes. La solución incluirá acceso a contenidos educativos, guías prácticas y recursos interactivos que faciliten la experiencia de aprendizaje durante el periodo de práctica. | | |
| --- | --- | --- | --- |
| OBJETIVOS DEL PROYECTO | Diseñar e implementar una plataforma web y una aplicación móvil para Banco Estado que permita capacitar de manera eficiente a los practicantes, ofreciendo contenido interactivo, evaluaciones y seguimiento del progreso, con el fin de optimizar el aprendizaje y mejorar la experiencia de formación.   1. Desarrollo de plataforma web responsiva con módulos de capacitación. (Especificar los componentes del módulo general) 2. Aplicación móvil compatible con Android y iOS. 3. Gestión de usuarios (administradores y practicantes). 4. Sistema de seguimiento del avance de cada practicante. 5. Módulo de evaluaciones y retroalimentación. 6. Integración básica con sistemas internos del banco (autenticación). | | |
| ALCANCES DE PROYECTO | Operacional:   1. El sistema operará en plataformas web y app. 2. Incluirá servicios como la asignación de cursos y las evaluaciones a estas mismas.   Gestion:   1. La gestión de los contenidos y usuarios, lo gestionará un administrador de sistemas.   Recursos:   1. Humanos: Practicantes y Administradores. 2. Tecnológico: Hosting propio y dominio básico.   Entrega: Se entregará el proyecto como una web y aplicación móvil operativa junto con una capacitación para entender bien el funcionamiento de la página/App.  que hace?   1. Permitir el registro y autenticación de practicantes y tutores. 2. Asignar cursos y módulos a practicantes. 3. Gestionar y generar evaluaciones.   que no hace?   1. No contará con IA | | |
| RESULTADOS CLAVE | 1. Plataforma web funcional para la gestión de practicantes y administradores. 2. Aplicación móvil disponible. 3. Cumplimiento del cronograma definido y presupuesto aprobado. 4. Aceptación del producto.   Criterios de Éxito:   1. Funcionalidad: 100% funcional de las tareas propuestas 2. Accesibilidad: La web y App debe ser accesible desde cualquier navegador. 3. Seguridad: Acceso seguro con datos cifrados. 4. Usabilidad: Pruebas de usuario con más del 80% de éxito. | | |
| LÍNEA DE  TIEMPO DEL  PROYECTO | 1. Semana 1 - 4: Documentación, propuesta, diseño y planificación del proyecto. 2. Semana 5 - 8: Desarrollo de la plataforma web y backend. 3. Semana 9 - 12: Desarrollo de la aplicación móvil. 4. Semana 13 - 14: Pruebas funcionales. 5. Semana 15 - 16: Ajustes finales. 6. Semana 17 -18: Entrega final. | | |
| EQUIPO DE PROYECTO | NOMBRE | ROL / CARGO | RESPONSABILIDAD |
| Matias Marchant | PO/Programador | Identificar los requerimientos exactos y programar la app/web |
| Adan Sagurie | SCM/Programador | Que todo vaya bien en el proyecto y programar la app/web |
|  |  |  |

| INTERESADOS DEL PROYECTO | NOMBRE | CARGO | RESPONSABILIDAD |
| --- | --- | --- | --- |
| Juan Pérez | Cliente | Aprobar requerimientos, validar entregables y dar feedback sobre la solución. |
| Departamento de RRHH | Área del Banco Estado | Uso directo de la solución para asignación y seguimiento de practicantes. |
| Practicantes | Usuarios | Utilizar la plataforma para recibir tareas, recursos y seguimiento. |

| RIESGOS PRINCIPALES | Según Análisis Cuantitativo y Cualitativo del proyecto:   * 1. Retraso en aprobación de requerimientos (Impacto: Alto | Probabilidad: Media).   2. Incompatibilidad con sistemas internos del banco (Impacto: Alto | Probabilidad: Baja).   3. Falta de adopción por parte de practicantes (Impacto: Medio | Probabilidad: Media). |
| --- | --- |
| COMENTARIOS Y OBSERVACIONES | El proyecto busca optimizar la capacitación de practicantes mediante tecnología digital, alineándose con la transformación digital del banco. Se recomienda una comunicación constante con el área de Recursos Humanos y TI para asegurar que la solución cumpla con los estándares de seguridad y funcionalidad requeridos. |