

Índice de Contenidos

[**Información del proyecto 3**](#_heading=h.30j0zll)

[Datos 3](#_heading=h.1fob9te)

[Patrocinadores 3](#_heading=h.3znysh7)

[Gerente de Proyecto 3](#_heading=h.2et92p0)

[Niveles de autoridad 3](#_heading=h.tyjcwt)

[Lista de Interesados (stakeholders) 3](#_heading=h.1t3h5sf)

[Cronograma de hitos principales 4](#_heading=h.t8ginbob5qix)

[Presupuesto estimado 4](#_heading=h.17dp8vu)

[**Descripción del proyecto 4**](#_heading=h.3rdcrjn)

[Objetivos del Negocio 4](#_heading=h.26in1rg)

[Justificación del proyecto – Contexto 4](#_heading=h.lnxbz9)

[Problema-Necesidad 5](#_heading=h.35nkun2)

[**Descripción del producto 5**](#_heading=h.1ksv4uv)

[Solución Propuesta 5](#_heading=h.44sinio)

[Objetivos del proyecto 6](#_heading=h.2jxsxqh)

[Objetivos de desarrollo 9](#_heading=h.3j2qqm3)

[Entregables 9](#_heading=h.1y810tw)

[**Descripción del sistema 9**](#_heading=h.4i7ojhp)

[Requerimientos de alto nivel 9](#_heading=h.2xcytpi)

[Premisas y restricciones 9](#_heading=h.1ci93xb)

[Riesgos iniciales de alto nivel 10](#_heading=h.3whwml4)

[Especificaciones técnicas de las herramientas de desarrollo 10](#_heading=h.2bn6wsx)

[Tipo de Interfaz de Hardware 10](#_heading=h.qsh70q)

[Tipo de Interfaz de Software 10](#_heading=h.3as4poj)

[Tipo de Interfaz de Usuario 10](#_heading=h.1pxezwc)

[**Requisitos de aprobación del proyecto 10**](#_heading=h.49x2ik5)

[**Aprobaciones y control de cambios 11**](#_heading=h.2p2csry)

# Información del proyecto

## Datos

|  | Empresa / Organización | Bugifost |
| --- | --- | --- |
| Nombre del Proyecto | GreenMarket |
| Fecha de inicio/fin | 08/08/2024 08/12/2024 |
| Cliente | Jardineros |
| Patrocinador principal | Alex Ruiz |
| Jefe de Proyecto | Juan Herrera |

## Patrocinadores

| **Nombre** | **Cargo** | **Departamento / División** |
| --- | --- | --- |
| Alex Ruiz | Accionista | Líder |
| Juan Montier | Accionista | Productor |
| Jorge Muñoz | Accionista | Vendedor |
| Diego Tapia | Accionista | Tesorero |

## Gerente de Proyecto

| **Nombre** | **Cargo** | **Departamento / División** |
| --- | --- | --- |
| Juan Herrera | Jefe de proyecto/Diseñador |  |

## Niveles de autoridad

| **Área de autoridad** | **Descripción del nivel de autoridad** |
| --- | --- |
| Líder | Toma las decisiones importantes y coordina a todo el equipo de jardinería. |
| Productor | Se encarga de cultivar las plantas y flores. |
| Vendedor | Vende los productos y se comunica con las tiendas y clientes. |
| Tesorero | Maneja el dinero y asegura que todo esté en orden. |

## Lista de Interesados (stakeholders)

| **Nombre** | **Tipo** | **Cargo** | **Departamento / División** |
| --- | --- | --- | --- |
| Alex Ruiz | Accionista | Líder | Jardinería |
| Juan Montier | Accionista | Productor | Jardinería |
| Jorge Muñoz | Accionista | Vendedor | Jardinería |
| Diego Tapia | Accionista | Tesorero | Jardinería |
| Juan Herrera | Desarrollador | Jefe de proyecto/Diseñador | Bugifost |
| Matias Arteaga | Desarrollador | Ingeniero de Software | Bugifost |
| Franco Olave | Desarrollador | Desarrollador Backend/Frontend | Bugifost |
| Dante Ruiz | Desarrollador | QA | Bugifost |

## Cronograma de hitos principales

| **Hito** | **Fecha tope** |
| --- | --- |
| **Fase de Preparación y Análisis** | 29 de agosto |
| **Fase de Diseño** | 26 de septiembre |
| **Fase de Desarrollo** | 06 de noviembre |
| **Fase de Prueba** | 22 de noviembre |
| **Fase de Implementación y Cierre** | 29 de noviembre |

## Presupuesto estimado

| 20.000.000 CLP |
| --- |

# Descripción del proyecto

## Objetivos del Negocio

| **Objetivo general**  -*Lo que se busca es**darle la oportunidad al cliente de disponer de un espacio donde el pueda encontrar diversos productos de una forma sencilla y además aprender sobre la jardinería.*  **Objetivos específicos del proyecto**  *-Ofrecer a los jardineros un espacio para ofrecer sus productos.*  *-Dar a los clientes la posibilidad de disponer de una gran cantidad de productos.*  *-Buscar una forma de incentivar a los clientes a aprender y se interesen por la jardinería.* |
| --- |

## Justificación del proyecto – Contexto

| Bugifost en este caso aborda el problema que mantienen una alta cantidad de jardineros locales a lo largo del país que son parte de un grupo de jardineros, los cuales buscan mejorar sus oportunidades para ofrecer sus productos de manera sencilla y cómoda.  Careciendo de opciones en línea y además se busca aumentar el interés a nuevas personas que por falta de conocimiento no ingresen a este hobby lo que lleva a falta de nuevos clientes para los jardineros. |
| --- |

## Problema-Necesidad

| La problemática que como equipo queremos abordar es la escasez de opciones en línea para la compra y venta de productos de jardinería. Esta falta de opciones afecta tanto a las zonas urbanas como a las rurales, lo que genera dificultades para los clientes al intentar acceder a estos productos, ya que no siempre están disponibles en las tiendas físicas. Además, muchos jardineros no tienen un medio adecuado para ofrecer sus productos en línea, lo que limita su alcance y potencial de ventas. |
| --- |

# 

# Descripción del producto

## Solución Propuesta

| La plataforma web "GreenMarket" tiene como objetivo conectar a los entusiastas de la jardinería con una amplia gama de productos de forma sencilla y accesible. Para los jardineros y proveedores, especialmente aquellos que no cuentan con una página web, "GreenMarket" les ofrece la oportunidad de vender sus productos en línea, ampliando su audiencia y diversificando sus canales de venta sin necesidad de desarrollar y mantener su propia infraestructura digital. Además, la plataforma contará con una aplicación móvil para ofrecer mayor comodidad a los usuarios.   * Plataforma web: Conectará a jardineros con productos especializados, como plantas, herramientas, y accesorios de jardinería. * Acceso fácil: Los productos estarán disponibles sin las limitaciones de las tiendas físicas. * Oportunidad para vendedores: Permite a los jardineros vender en línea sin necesidad de una web propia. * Alcance mayor: Amplía la audiencia y diversifica las ventas. * App móvil: Facilita el uso sencillo y seguro tanto para los vendedores como para los compradores.   Además esta plataforma busca implementar el uso de un consultor, el cual sería un bot cuyo objetivo es ayudar a traer a nuevos aficionados a la jardinería para que llegue a más público, ayudando a los nuevos aficionados a resolver dudas, a que aprendan y que adquieran nuevos conocimientos. Esto se logra mediante la IA, la cual potenciaría el nivel de respuesta e información que pueda ofrecer el bot, la idea es que el consultor resuelve problemas, mediante diversas formas, una de ellas mediantes imágenes, otorgando la información al usuario de lo que este entregue.  Con esto se busca entregar un sitio en donde las personas que no sepan mucho sobre la jardinería puedan aprender de una manera más sencilla, teniendo la información a disposición y de una forma guiada |
| --- |

## Objetivos del proyecto

| **Objetivo** | **Indicador de éxito** |
| --- | --- |
| **Alcance** | |
| -Desarrollar e implementar "GreenMarket," una plataforma digital que conecte a entusiastas de la jardinería con productos especializados, y permita a pequeños negocios y productores locales vender en línea sin necesidad de una web propia | . El objetivo es que, en el primer año de operación, al menos el 70% de los vendedores registrados en la plataforma aumenten su volumen de ventas en un 25% |

| **Objetivo** | **Indicador de éxito** |
| --- | --- |
| **Calidad** | |
| -**Objetivo de Calidad general :**  Garantizar que la plataforma "GreenMarket" ofrezca una experiencia de usuario intuitiva, segura y confiable, alcanzando un nivel de satisfacción del cliente del 80% en los primeros 6 meses, y manteniendo un tiempo de actividad del sistema (uptime) del 90% anual para asegurar la disponibilidad continua de los servicios. | **Satisfacción del Cliente:** Realizar encuestas periódicas a los usuarios para medir la satisfacción general, buscando que al menos el 85% califiquen su experiencia como "buena" o "excelente." |
| **Objetivos de calidad específicos** |  |
| -El sistema mantiene el tiempo de respuestas de menos de 200 ms. | El 85% de las solicitudes realizadas por los usuarios mantienen un tiempo de respuesta inferior a 200 ms. |
| -El sistema mantiene la disponibilidad del servicio. | El sistema alcanza un 90% de disponibilidad durante el período de funcionamiento. |
| -El tiempo de respuesta promedio para resolver un problema dentro del sistema no sea demasiado alto | El tiempo promedio debe ser menor a 60 habiles horas para resolver un problema. |
| -Que el sistema tenga todos sus requerimientos funcionales. | El 90% de los requerimientos funcionales definidos se implementan y verifican exitosamente en el sistema. |
| -El sistema debe ser capaz de mantenerse disponible durante una alta carga de usuarios. | El sistema mantiene una disponibilidad del 85% durante picos de carga donde el número de usuarios supera las expectativas planificadas, sin experimentar caídas ni degradación significativa en el rendimiento. |
| -El sistema debe mantener un alto nivel de seguridad. | El sistema pasa el 100% de las pruebas de seguridad de datos, incluidas las pruebas de penetración y auditorías de seguridad, sin identificar vulnerabilidades críticas. |

| **Cronograma** | **Indicador de éxito** | **Tiempo de desarrollo** |
| --- | --- | --- |
| **Fase de Preparación y Análisis** | **Criterio de Evaluación:** Evaluar que todos los documentos de preparación (como el plan de proyecto, cronograma, y asignación de roles) estén aprobados por todos los stakeholders sin necesidad de revisiones importantes. El éxito se logra si el 90% de los hitos de la fase se cumplen en el tiempo y dentro del presupuesto | 14 días |
| **Fase de Diseño** | **Criterio de Evaluación:** Verificar que los diseños se completen sin necesidad de más de dos rondas de revisiones. El éxito se considera alcanzado si el 90% de los diseños y especificaciones son aprobados en la primera revisión, y el 100% se aprueba antes del inicio del desarrollo. | 17 días |
| **Fase de Desarrollo** | **Criterio de Evaluación:** Medir el porcentaje de funcionalidades críticas desarrolladas y el porcentaje de pruebas unitarias aprobadas en la primera ronda. El éxito se alcanza si el 85% o más de las funcionalidades críticas pasan las pruebas iniciales y el desarrollo se mantiene dentro del 10% del tiempo y presupuesto asignado. | 27 días |
| **Fase de Pruebas** | **Criterio de Evaluación:** Evaluar la eficiencia de cada prueba realizada El éxito se mide por la cantidad de iteraciones que son completadas sin introducir errores críticos (menos del 5% de las iteraciones) y que el 90% de las nuevas funcionalidades pasen las pruebas de calidad en la primera ronda. | 11 días |
| **Fase de Implementación y Cierre** | **Criterio de Evaluación:** Asegurar que todos los documentos y entregables finales estén completos, aprobados, y archivados correctamente, además de que la aplicación funcione correctamente. El éxito se alcanza si el 100% de los entregables finales cumplen con los criterios de aceptación definidos, y el proyecto se cierra dentro del 5% del tiempo y presupuesto final planificado. | 5 días |

| **Objetivo** | **Indicador de éxito** |
| --- | --- |
| **Costos** | |
| **Fase de Preparación** | **$ 1.414.854** |
| **Fase de Diseño** | **$ 1.622.808** |
| **Fase de Desarrollo** | **$ 5.842.028** |
| **Fase de Prueba** | **$ 444.372** |
| **Fase de Implementación y Cierre** | **$ 799.424** |
| **Los costes se dividirán por las fases en las cuales están planteado el desarrollo del proyecto, al cual se le repartió un presupuesto inicial de 20.000.000** | En este caso lo que se espera es que las estimaciones del presupuesto inicial, no varían tanto a lo largo del proyecto. |

## Objetivos de desarrollo

| El objetivo principal es crear toda la infraestructura por parte de GreenMarket para poder soportar la nueva arquitectura, asegurando que esta plataforma sea robusta y de manera escalable para futuras mejoras. |
| --- |

## Entregables

| Infraestructura de calidad que soporte las mejores previstas  Documentación técnica y de usuario para facilitar el mantenimiento y posible expansión futura. |
| --- |

# Descripción del sistema

## Requerimientos de alto nivel

| **Disponibilidad:** Asegurar que la plataforma esté disponible 24/7 con mínimos tiempos de inactividad.  **Seguridad:** Implementar medidas de seguridad robustas para proteger los datos de los usuarios y la integridad del sistema.  **Mantenimiento:** Facilitar el mantenimiento y las actualizaciones del sistema sin interrupciones significativas.  **Rendimiento:** Garantizar un rendimiento óptimo bajo diferentes condiciones de carga.  **Carga de Trabajo:** Diseñar la infraestructura para manejar eficientemente el tráfico y las operaciones de "GreenMarket". |
| --- |

## Premisas y restricciones

| Cumplir con todos los requerimientos y especificaciones detalladas en esta acta de constitución.  Asegurar la alineación del proyecto con los plazos y recursos disponibles. |
| --- |

## Riesgos iniciales de alto nivel

| Omitir requerimientos claves  Mal interpretar los requerimientos  Creación de un cronograma con poco detalle  Definir mal el equipo de trabajo  Subestimar los costos de todo lo necesario para implementar la solución |
| --- |

## Especificaciones técnicas de las herramientas de desarrollo

| Herramientas:  a. Los materiales a ocupar serían herramientas de código llamada Visual Studio, este  nos ayudará a realizar la plataforma web y móvil.  b. Ocuparemos django, django framework, python, para la parte de código (backend).  También se usará Bootstrap y raza para la creación y entrenamiento del jarden bot  c. Para la visualización de estos datos ocuparemos HTML5 y Angular-ionic (frontend).  d. Para guardar los datos ocuparemos Mysql como base de datos., se cambio por MariaDB  e. Ocupar android studio para la visualización y descarga de la aplicación móvil  f. Se usará GitHub como herramienta de versionado y Google Drive para compartir y almacenar documentos |
| --- |

## Tipo de Interfaz de Hardware

| HDD: 240GB  Procesador: Intel I5 9400  Ram: 16 GB |
| --- |

## Tipo de Interfaz de Software

| Windows 10 /11 y Android |
| --- |

## Tipo de Interfaz de Usuario

| Interfaz de lenguaje natural.  Interfaz gráfica del usuario. |
| --- |

# Requisitos de aprobación del proyecto

| El cliente certifica que el proyecto "GreenMarket" ha cumplido con los requisitos establecidos, El Grupo de Jardineros confirma que se han cumplido las especificaciones y condiciones acordadas en los siguientes ítems:  -Despliegue de la Plataforma Web y App Móvil  -Implementación del Consultor Virtual  -Infraestructura Tecnológica  -Documentación Completa |
| --- |

# Aprobaciones y control de cambios

| Versión | Nombre | Rol | Fecha | Firma |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| 1.0 | Juan Herrera | Jefe de proyecto | 24/08/2024 |  |
| 1.1 | Juan Herrera | Jefe de proyecto | 28/08/2024 |  |
| 1.2 | Juan Herrera | Jefe de proyecto | 14/11/2024 |  |
| 1.3 | Matias Arteaga | Ingeniero en Software | 16/12/2024 |  |