Project Charter

InfoDenuncias

Computación y Sociedad

Valeria Garro Abarca

Philip Arias Ares

María José González Araya

TECNOLÓGICO DE COSTA RICA San José, II Semestre

|  |
| --- |
| **Titulo del Proyecto:** |
| InfoDenuncias |
| **Meta, Alcance y Objetivos:** |
| **Meta:**  Crear un sistema web en el cual las personas podrán efectuar denuncias de algún acto delictivo o algún hecho que ponga en riesgo la integridad de otra persona, del mismo modo no solo la persona afectada podrá realizar la denuncia sino que también alguna otra persona que sea testigo del acto. También el sistema servirá para que las personas que quieran estar enteradas hagan consultas de los sucesos que se tienen registrados.  **Alcance:**  El alcance del proyecto incluye el levantamiento de requerimientos, el diseño, construcción y pruebas del sistema.  El software tendrá el siguiente alcance:   * Creación del perfil del usuario con los siguientes datos: nombre, correo, sexo, foto. * Sección en la cual el usuario realizará las denuncias con los siguientes datos: hora, lugar, descripción, tipo de arma utilizada, archivos multimedia(foto, video, audio). * Reporte de denuncias realizadas por otros usuarios, estos reportes se pueden consultar por medio de filtros los cuales son: rango de fecha en la que realizó un delito, tipo de delito, sexo de la persona agredida y lugar. * Este software es creado para que su función solamente sea la de mantener informada a las personas y no se efectuaran denuncias legales por medio de la misma.   **Objetivos generales:**   * Emprender un proyecto de software por medio del cual se pueda desarrollar una cultura informada en las personas y así estas estén informados y alertas de los delitos que suceden a sus alrededores y en cualquier otro lugar.   **Objetivos específicos:**   * Facilitar reportes de situaciones de riesgos. * Recopilar y ofrecer por medio de estadísticas información de actos ilícitos que suceden en las comunidades. * Informar de situaciones de riesgo a los usuarios. |
| **Definición de Condiciones, Restricciones y Supuestos del Proyecto:** |
| El proyecto debe ofrecer como resultado final un producto de calidad y totalmente utilizable.  Aunque para el desarrollo del proyecto se cuenta con un tiempo definido y con un alcance que establece el usuario, por otra parte el presupuesto es variable y se puede ajustar de acuerdo al criterio del líder del proyecto, siempre y cuando sea debidamente justificado.  Se asume que los usuarios que utilizaran el software contarán con un equipo el cual pueda utilizar el sistema con el ambiente adecuando para ejecutar el mismo  Se asumirá que el cliente contará con la infraestructura que se requiere para poner el sistema en ambiente de producción para la fecha en la cual se establezca la entrega del producto.  La solución deberá poderse instalar en los equipos de la universidad.  El sistema debe estar en capacidad de soportar hasta 25 usuarios concurrentes.  El sistema debe estar en capacidad de soportar hasta 25 consultas concurrentes.  El sistema debe estar en capacidad de soportar hasta 25 denuncias concurrentes. |
| **Miembros del Equipo:** |
| * Profesora Asesora: Adriana Alvarez Figueroa * Miembros del equipo: Valeria Garro Abarca,   Philip Arias Ares,  María José González Araya. |
| **Reglas de Juego para el equipo:** |
| Se definieron las siguientes reglas para el grupo:   1. Reuniones. Se realizará dos reuniones semanales virtuales: Los lunes de 5:00 pm a 7:00 pm y los martes de 6:30 a 8:30 pm por medio de Hangouts 2. Reunión de seguimiento del proyecto. La reunión de seguimiento del proyecto se realizará cada dos semanas los jueves de 6:00 pm a 6:30 pm, en el sitio acordado previamente por el grupo. 3. Comunicación. La comunicación oficial se realizará a través del correo electrónico, el cual debe enviarse con copia a todos los miembros del grupo. Y la comunicación informal se realizará por medio de WhatsApp o llamadas telefónicas. 4. Toma de decisiones: Las decisiones de toman entre todos los integrantes del grupo y estas son realizadas por medio de consenso y si algún miembro por alguna cuestión no se encuentra en una reunión de toma de decisiones este deberá de acoplarse a la decisión que se tomó ese día.   En caso de que la decisión que se debe tomar dependa en gran medida de la persona ausente, el líder del grupo tendrá la autoridad si así lo considera de aplazar la decisión para la siguiente reunión.   1. Asignación de tareas: La asignación de tareas debe realizarse de forma equitativa a cada integrante del equipo y cada persona dependiendo de sus conocimientos puede elegir la tarea que quiere realizar, si existen tareas que ninguno quiere realizar esta se hace por medio de consenso. 2. Reporte de tareas. Los miembros del equipo se comprometen a tener los avances de las tareas asignadas para presentar cada vez que se realice una reunión o bien se realice algún punto de control. Cuando se hagan esas revisiones los integrantes deben de subir sus avances en el repositorio asignado y debe de informar a los miembros para estar al tanto con las actualizaciones que se realicen. 3. Calidad de documentos: Todos los documentos generados deben ser aprobados por los demás miembros para poder ser publicados. 4. Resolución de conflictos: Si se presentan conflictos entre dos o más personas se podrán escalar al líder del equipo el cual podrá personalmente intentar solucionarlo, o podrá ponerlo como un punto de la agenda de la reunión semanal. |
|  |
| **Organigrama y definición de Roles y Responsabilidades:** |
| Los miembros del equipo han asumido un rol cuyas funciones están claramente establecidas y se dividen de la siguiente manera:  **Figura 1. Organigrama equipo de trabajo**   * Profesora Asesora Adriana Álvarez Figueroa.   + **Objetivo:**   Guiar y ayudar en el proceso de la creación del software. Dando actualizaciones y recomendaciones que el equipo debe de tomar para mejorar el proyecto con el fin de gestionar un resultado satisfactorio según lo acordado.   * + **Características:**   Habilidad para poder identificar conflictos que se generen en el desarrollo del proyecto y tomar decisiones objetivamente para el mejoramiento **Principales actividades:**  Velar porque el proyecto se realicé de la mejor manera realizando puntos de control.  Asignar al grupo las tareas que deben de realizar para la mejora del software.  Actuar como responsable del software.   * Desarrollador y Tester Valeria Garro Abarca   + **Objetivo:**   Orientar y guiar al equipo en el desarrollo, diseño y pruebas en la ejecución del software.   * + **Características:**   Ingeniera de software con experiencia en liderazgo de diseño y desarrollo de proyectos.   * + **Principales actividades:**   Crea estrategias para guiar el equipo en el desarrollo del producto.  Liderar el grupo para cumplir con los tiempos y presupuestos establecidos.  Diseñar las pruebas que se deben realizar al producto.  Liderar el equipo para producir la especificación del diseño (SDS)   * Desarrollador y Tester María José González Araya   + **Objetivo:**   Guiar y orientar al equipo de trabajo en la planeación y seguimiento del trabajo, brindando las herramientas necesarias para su cumplimiento.   * + **Características:**   Agrado por la planeación de tareas.  Habilidades para el procesamiento de datos.   * + **Principales actividades:**   Producir un plan de desarrollo.  Propender por la asignación de tareas balanceadas.  Dar seguimiento al plan establecido.  Actuar como ingeniero de desarrollo.   * Desarrollador y Tester Philip Arias Ares   + **Objetivo:**   Desarrolla el plan de calidad del producto, limita el seguimiento de la calidad de los procesos y del producto.   * + **Características:**   Interesado por la realización de un sistema de calidad.  Contar con experiencia en inspección de programas y métodos de revisión de los mismos.   * + **Principales actividades:**   Propone un plan de calidad del sistema.  Informar las defectos de calidad que se encuentren en el sistema.  Crea estándares y vela porque estos se cumplan.  Examina y aprueba los cambios en el sistema antes de ser publicados.  Actuar como ingeniero de desarrollo. |
| **Requerimientos del Proyecto:** |
| Se autoriza a la profesora asesora para que en cualquier momento pueda solicitar el avances del proyecto para examinar como va el desarrollo del mismo, y el equipo se compromete con brindar los avances que se le solicite.  Todos los integrantes del equipo se comprometen a hacerse responsable por la elaboración del proyecto y a dividirse el trabajo para el cumplimiento del proyecto. Los productos que deben ser preparados para ser entregados junto con el sistemas son:   * Script de la base de datos. * Diagrama Entidad-Relación. * Diagrama de clases. * La aplicación web.   Y las tecnologías utilizadas son:   * Sistema operativo Windows, Linux y Mac OS. * Adobe Photoshop. * Adobe Illustrator. * Brackets. * PHP * Laravel * Bootstrap * MySQL. |
| **Matriz de Riesgos:** |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| RIESGO | PRIORIDAD | IMPACTO | PROBABILIDAD | DESCRIPCIÓN | PLANES DE CONTINGENCIA |
| Falta de conocimiento de los lenguajes y herramientas utilizadas | 3 | Medio | Alta | Es posible que todos los miembros del grupo no cuenten con la misma experiencia y conocimiento de los lenguajes y herramientas utilizadas. Si esto sucede, el tiempo de desarrollo en general puede incrementarse significativamente. | Se le preguntará a cada miembro que tanta experiencia y conocimiento tiene en los diferentes lenguajes utilizados, con el fin de asignar tareas de acuerdo a los conocimientos, destrezas y habilidades de cada persona. Si alguno de los integrantes tiene un alto conocimiento de alguna de las herramientas, el líder evaluará la conveniencia de programar sesiones de entrenamiento de las herramientas. |
| Problemas técnicos | 4 | Medio | Baja | Se debe considerar la posibilidad de que se presenten problemas técnicos como fallas en los equipos de cómputo, pérdida de información, cortes de energía,etc | Instalar un repositorio de código, datos y documentos, con los niveles de seguridad adecuados, política de permisos y backup definidas. |
| Problemas de Comunicación | 2 | Alto | Baja | Los problemas de comunicación dentro del grupo, pueden provocar una baja en la productividad e incumplimiento de las tareas del proyecto y por ende de los objetivos del grupo. | El líder del grupo debe dar participación a los miembros del grupo en cada reunión, con el fin de conocer los diferentes puntos de vista de cada persona y que se establezca un diálogo sano y amigable. Los acuerdos y responsabilidades deben ser comunicadas a todos los integrantes del grupo, con el fin de evitar malos entendidos. Si el líder detecta que un integrante del grupo tiene alguna dificultad o existe alguna rivalidad, se debe hablar con cada persona y tratar de resolver los conflictos en el menor tiempo posible. |

**Aprobado por:**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
**Valeria Garro Abarca**

Líder del Equipo

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
**Philip Arias Ares**

Administrador de Desarrollo

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
**María José González Araya**

Administrador de Planeación