

ACTA DE CONSTITUCIÓN DEL PROYECTO CÓDIGO EDU-01 versión 2.0					
PROYECTO	Desarrollo e implementación de un sistema web de búsqueda de cursos utilizando la técnica de web scraping.				
PATROCINADOR	Jesús Andrés Carrión				
PREPARADO POR:	Jhon Gonzales	FECHA	25	10	21
REVISADO POR:	Leyla Campos	FECHA	26	10	21
APROBADO POR:	Angel Romaní - Manuel Fajardo	FECHA	27	10	21
REVISIÓN (Correlativo)	DESCRIPCIÓN		FECHA		
01	Definición de las características, objetivos, alcance y principales detalles de la solución propuesta.		27	10	21
02	Actualización de la Extensión y Alcance del Proyecto		31	10	21

BREVE DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO O SERVICIO DEL PROYECTO	
<p>Implementación de un sistema de búsqueda de cursos filtrados por instituciones, precios, horarios, etc. con tecnología web scraping el cual ayude a optimizar la productividad de personas en el mundo de la tecnología.</p> <p>El proyecto será desarrollado utilizando tecnología web para lo cual se usará: Angular para el frontend, NodeJS con Express y Python para el backend, y MongoDB como gestor de base de datos.</p>	

ALINEAMIENTO DEL PROYECTO	
1. OBJETIVOS ESTRATÉGICOS DE LA ORGANIZACIÓN	2. PROPÓSITO DEL PROYECTO
Lograr que las personas pasen menos tiempo en la búsqueda de cursos que se acomoden a sus necesidades y que estén relacionados a la tecnología.	Ser la plataforma más usada para búsquedas de cursos presenciales y online en el ámbito tecnológico.
Establecer una comunidad de personas interesadas en el constante aprendizaje de nuevas tecnologías que puedan dar su opinión respecto a los distintos cursos que existen en el mercado.	Incrementar el interés por el constante aprendizaje mediante cursos de tecnología que puedan influir en el progreso de las personas.
3. OBJETIVOS DEL PROYECTO	
Alcance: Implementar por completo las funcionalidades planteadas para el sistema.	
Tiempo: Obtener un producto completamente funcional al cabo 2 meses y medio a partir de la fecha en cronograma.	
Costo: El presupuesto aproximado ronda los S/ 20,000.	
Calidad: Se logre concluir con el producto funcional y realice búsquedas rápidas de los distintos cursos de tecnología.	

4. CRITERIOS DE ÉXITO DEL PROYECTO

- No exceder el presupuesto aprobado de S/. 20,000.
- Cumplimiento del cronograma planteado, en conjunto de la presentación de funcionalidades por sprint.
- Participación activa de todos los involucrados en el proyecto.

5. REQUISITOS DE ALTO NIVEL

Principales condiciones y/o capacidades que debe cumplir el producto o servicio y la Gestión del Proyecto, indicando el interesado que lo solicita. Una necesidad del negocio es resuelto por uno o más requisitos de producto de alto nivel. Un requisito de Gestión de Proyecto de alto nivel, está asociado al nivel de madurez de Dirección de Proyectos de los interesados)

CÓDIGO	REQUISITO
R01	El sistema contará con los módulos principales de usuario y administración.
R02	El sistema estará desplegado para la pre producción.
R03	El costo del proyecto no excederá el presupuesto aprobado.
R04	Se presentará la documentación pertinente al sistema.
R05	El producto deberá estar terminado en su versión beta al término del tercer sprint.
R06	Los usuarios podrán buscar los cursos de acuerdo a un rango de precios, duración, etc, de manera rápida.
R07	La implementación del sistema deberá desarrollarse en 3 iteraciones.
R08	El módulo de administrador tendrá una opción donde se pueda ver el número de usuarios que interactúan con la página web.

EXTENSIÓN Y ALCANCE DEL PROYECTO													
6. FASES DEL PROYECTO	7. PRINCIPALES ENTREGABLES												
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> Modelo de Negocio. Historias de Usuario. Product Backlog. Sprint Backlog. Arquitectura del Sistema. Cronograma del Proyecto. 												
Sprint 1	<ul style="list-style-type: none"> Planeación del Sprint. Desarrollo de las Historias de Usuario correspondientes al Sprint. Revisión del Sprint. Retrospectiva del Sprint. 												
Sprint 2	<ul style="list-style-type: none"> Planeación del Sprint. Desarrollo de las Historias de Usuario correspondientes al Sprint. Revisión del Sprint. Retrospectiva del Sprint. 												
Sprint 3	<ul style="list-style-type: none"> Planeación del Sprint. Desarrollo de las Historias de Usuario correspondientes al Sprint. Revisión del Sprint. Retrospectiva del Sprint. 												
Lanzamiento	<ul style="list-style-type: none"> Presentación del proyecto. Documento Técnico. 												
8. INTERESADOS CLAVE													
<table> <tr> <th>ROL EN EL PROYECTO</th><th>NOMBRE o CARGO</th></tr> <tr> <td>Product Owner</td><td>Angel Romaní</td></tr> <tr> <td>Scrum Master</td><td>Manuel Fajardo</td></tr> <tr> <td>Developer, Software Architect</td><td>Leyla Campos</td></tr> <tr> <td>Developer, DBA</td><td>Jhon Gonzales</td></tr> <tr> <td>Stakeholder</td><td>Luis Salazar</td></tr> </table>		ROL EN EL PROYECTO	NOMBRE o CARGO	Product Owner	Angel Romaní	Scrum Master	Manuel Fajardo	Developer, Software Architect	Leyla Campos	Developer, DBA	Jhon Gonzales	Stakeholder	Luis Salazar
ROL EN EL PROYECTO	NOMBRE o CARGO												
Product Owner	Angel Romaní												
Scrum Master	Manuel Fajardo												
Developer, Software Architect	Leyla Campos												
Developer, DBA	Jhon Gonzales												
Stakeholder	Luis Salazar												
9. RIESGOS DE ALTO NIVEL													

RIESGO POSITIVO O NEGATIVO		IMPACTO EN OBJETIVOS
1. Renuncia de algún integrante del equipo.		- Retraso en la fecha de entrega del proyecto, pues se debe reorganizar la distribución de tareas.
2. Encontrar un inusual grado de complejidad de difícil resolución en la construcción del proyecto.		- Retraso en la fecha de entrega del proyecto.
3. Incumplimiento de las tareas por parte de un integrante del equipo.		- Retrasos en la fecha de entrega del proyecto.
10. HITOS PRINCIPALES DEL PROYECTO		
(Un evento significativo para el proyecto con fecha indicada o exigida por el cliente)		
HITO	FECHA	APROBADO POR
Inicio:		
Aprobación del Modelo de Negocio.	30/10/21	Leyla Campos
Aprobación de la Arquitectura del Sistema.	08/11/21	Manuel Fajardo
Aprobación de las Historias de Usuario.	08/11/21	Angel Romaní
Aprobación del Product Backlog.	08/11/21	Angel Romaní
Aprobación del Sprint Backlog.	08/11/21	Angel Romaní
Aprobación del Cronograma del Proyecto.	08/11/21	Luis Salazar
Sprint 1:		
Acta de Reunión de la Planeación del Sprint.	09/11/21	Manuel Fajardo
Acta de Reunión de Revisión del Sprint.	25/11/21	Angel Romaní
Aprobación de actualización del Product Backlog.	25/11/21	Angel Romaní
Acta de Reunión de Retrospectiva del Sprint.	26/11/21	Manuel Fajardo
Sprint 2:		
Acta de Reunión de la Planeación del Sprint.	27/11/21	Manuel Fajardo
Acta de Reunión de Revisión del Sprint.	16/12/21	Angel Romaní
Aprobación de actualización del Product Backlog.	25/11/21	Angel Romaní
Acta de Reunión de Retrospectiva del Sprint.	17/12/21	Manuel Fajardo
Sprint 3:		
Acta de Reunión de la Planeación del Sprint.	18/12/21	Manuel Fajardo
Acta de Reunión de Revisión del Sprint.	06/01/22	Angel Romaní
Aprobación de actualización del Product Backlog.	25/11/21	Angel Romaní
Acta de Reunión de Retrospectiva del Sprint.	07/01/22	Manuel Fajardo
Lanzamiento:		
Aprobación del Documento Técnico.	11/01/22	Angel Romaní
Presentación final del proyecto	14/01/22	Angel Romaní
11. PRESUPUESTO DEL PROYECTO		

PRESUPUESTO PRELIMINAR DEL PROYECTO	
Servidor Web	s/.1000
Dominio	s/. 60
Máquinas y equipo de trabajo(PC)	s/. 4000
Equipo de desarrollo	s/. 12000
Marketing	s/. 2000
TOTAL	S/19060

12. RESTRICCIONES

RESTRICCIÓN	IMPUESTA POR
El proyecto deberá llevarse a cabo con las tecnologías Angular, Express, MongoDB, NodeJS y Python.	Manuel Fajardo
El desarrollo del proyecto se hará bajo la metodología ágil SCRUM	Angel Romaní
El proyecto no superará el presupuesto indicado y deberá ser entregado en la fecha especificada por el cliente.	Leyla Campos

13. SUPUESTOS

(Factores que, para efectos de planificación, se consideran verdaderas, reales o ciertas sin necesidad de pruebas o demostraciones, como respuesta a una incertidumbre. Se analiza el riesgo inherente en el proceso de Gestión del Riesgo.)

SUPUESTO	INCERTIDUMBRE
<ul style="list-style-type: none"> El equipo a cargo del proyecto cuenta con los recursos hardware (laptops) y recursos software(herramientas open source) necesarios para desarrollar el proyecto. El equipo de desarrollo cuenta con los conocimientos y experiencia en las tecnologías del MEAN stack y en el lenguaje Python para el desarrollo del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> Los miembros del equipo implementarán web scraping en la aplicación sin problemas mayores y en el tiempo que se requiera. Todos los miembros del equipo cuentan con tiempo disponible en la semana para llevar a cabo las actividades.

14. REQUERIMIENTOS DE APROBACIÓN DEL PROYECTO

(Quién evalúa los criterios de éxito, decide el éxito del proyecto y quien cierra el proyecto)

Criterios de éxito (Ver punto 4)	Evaluador (Nombres apellidos y cargo de la persona asignada)	Firma el cierre del proyecto (Nombres apellidos y cargo de la persona asignada)
Cumplimiento de las actividades en las fechas programadas.	Jhon Gonzales	Manuel Fajardo
Mantener el proyecto dentro del presupuesto	Leyla Campos	
Registro y control de cambios en el proyecto actualizados hasta la fecha.	Angel Romaní	

15. GERENTE DE PROYECTO ASIGNADO AL PROYECTO (Nombres apellidos y cargo de la persona asignada como gerente del proyecto)
Manuel Alejandro Fajardo Astete - Gerente de Proyecto
16. AUTORIDAD ASIGNADA (Autoridad asignada al gerente del proyecto para el uso de recursos)
➤ Dirigir al personal a su cargo para el logro de las actividades programadas en el tiempo y costos definidos. ➤ Asignación de las actividades y recursos necesarios para llevar a cabo el desarrollo del proyecto.

Aceptado por:	Aprobado por: FIRMA
Gerente del Proyecto: Manuel Fajardo	Patrocinador: JESÚS ANDRÉS CARRIÓN
FECHA: 29/10/2021	FECHA: 29/10/2021