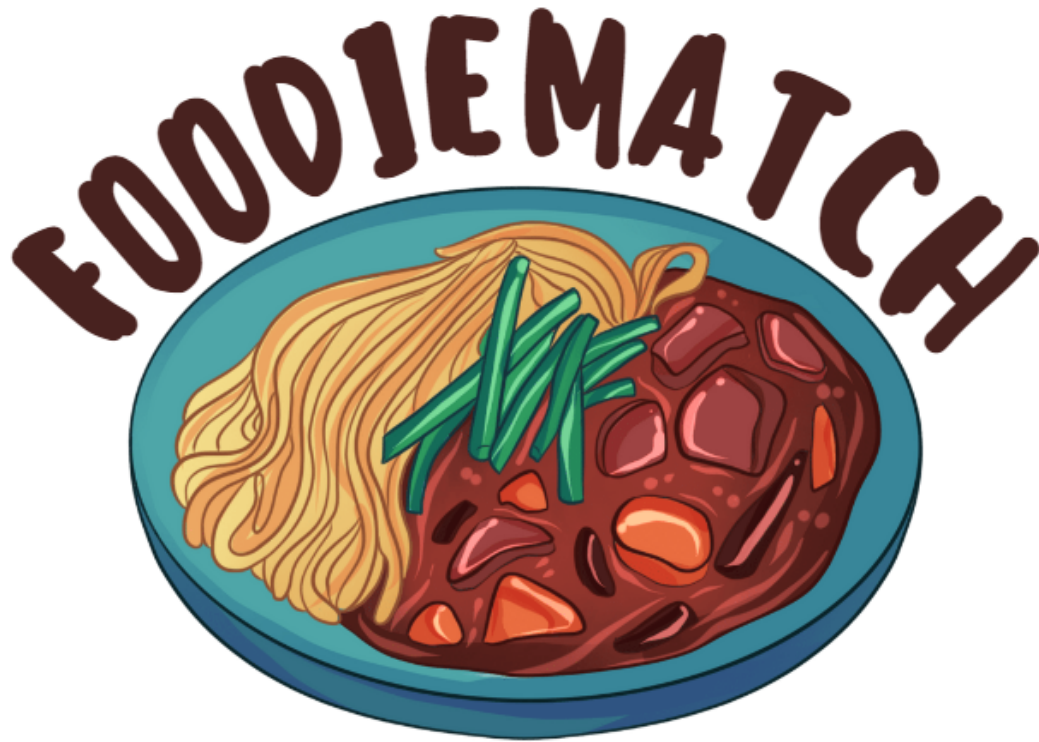


## Gestión de un Proyecto Tecnológico:



### Dirección y gestión de proyectos

Aiden Bugarín Carreira  
Mireia Bernabé Golfe  
Ángela Fernández Fernández  
Adrián Martínez Quivén

3º GTDM  
Grupo A2

## Índice de contenidos

<b>1. Introducción. Encargo y caso de negocio.....</b>	<b>3</b>
1.1. Área de aplicación y propuesta de proyecto.....	3
1.2. Caso de negocio.....	3
<b>2. Definición del ámbito.....</b>	<b>4</b>
2.1. Especificación.....	4
2.2. Organización del proyecto.....	5
2.2.1. Análisis de recursos.....	5
2.2.2. Descripción de los entregables.....	6
2.2.3. Asunciones y restricciones.....	6
2.3. Ciclo de Vida del Proyecto.....	7
2.3.2. Puntos de control clave.....	7
2.4. EDT: Estructura de desglose del trabajo (paquetes de trabajo).....	8
2.5. Lista de Actividades del proyecto.....	9
2.6. Formato y procedimiento para solicitar cambios en el ámbito.....	26
<b>3. Planificación Temporal: Plazos.....</b>	<b>27</b>
3.1. Identificación de precedencias.....	27
3.2. Creación de un calendario: diagrama de Gantt.....	29
<b>4. Planificación Económica: Costes.....</b>	<b>30</b>
4.1. Estimación de costes individuales de las actividades.....	30
4.2. Elaboración del presupuesto.....	32
<b>5. Análisis de Incertidumbres: Riesgos y oportunidades del proyecto.....</b>	<b>34</b>
5.1. Identificación de riesgos y oportunidades.....	34
5.2. Valoración y tratamientos a dar de riesgos y oportunidades.....	34
<b>6. Cierre del Proyecto.....</b>	<b>37</b>
6.1. Resumen y Conclusiones.....	37
6.2. Lecciones aprendidas.....	38

# 1. Introducción. Encargo y caso de negocio

## 1.1. Área de aplicación y propuesta de proyecto

En la actualidad, y especialmente en las grandes ciudades, hay un gran número de restaurantes y bares que ofrecen todo tipo de comida. Debido a esto, a veces puede ser difícil encontrar a gente que quiera ir a un restaurante específico o probar un tipo de comida que no es para todo el mundo. Nuestro proyecto, FoodieMatch, pretende solucionar esto, proporcionando a la población una aplicación que les permita encontrar a personas con las que ir a comer a cualquier sitio. Esta aplicación funcionará como una red social en la que los usuarios podrán encontrar gente para quedar a comer, además de participar en eventos y retos propuestos tanto por los usuarios como por la propia aplicación.

## 1.2. Caso de negocio

El público objetivo de FoodieMatch son todas las personas mayores de edad. Contamos con tener éxito especialmente entre los jóvenes y los jubilados. Aspiramos a tener, al menos al principio, aproximadamente un millón de usuarios. Con estos usuarios, esperamos obtener un beneficio mensual de 341.900€, obtenido a través de:

- **Comisión de restaurantes:** suponiendo que el 15% de los usuarios realiza reservas a través de la aplicación cada mes y que el gasto promedio cada vez que van a comer es de 20€, si nos llevamos una comisión del 5% por cada comida obtendríamos un beneficio de 150.000€ al mes:

$$1.000.000 \text{ usuarios} \times 15\% \times 20\text{€/reserva} \times 5\% (\text{comisión}) = 150.000\text{€/mes}$$

- **Eventos de pago:** esperamos que al menos el 2% de los usuarios participen en los eventos organizados por lo menos una vez al mes. El precio de inscripción para estos eventos será de 5€, así que nos aportarán un beneficio de 100.000€ al mes.

$$1.000.000 \text{ usuarios} \times 2\% \times 5\text{€/usuario} = 100.000\text{€/mes}$$

- **Publicidad:** nuestra aplicación contendrá publicidad que nos aportará unos beneficios aproximados de 2.000€ al mes, suponiendo que un 2% de los usuarios hace click en los anuncios, y cada persona que lo hace genera 0,10€.

$$1.000.000 \text{ usuarios} \times 2\% \times 0,10\text{€/usuario} = 2.000\text{€/mes}$$

- **FoodieMatch Premium:** los usuarios de FoodieMatch tendrán la opción de suscribirse a FoodieMatch Premium por un precio 8,99€ mensuales para obtener diversas ventajas, como la entrada gratis a dos eventos al mes, la aplicación sin anuncios, saltarse las colas en los eventos, descuentos especiales y su propia tarjeta FoodieMatch Premium. Esperamos que un 1% de los usuarios adquieran este plan, lo que nos aportaría 89.900€ mensuales.

Además, planeamos expandir el área de influencia de nuestra aplicación. Empezaremos en Valencia, pero más adelante, cuando la aplicación crezca, nos extenderemos a otras ciudades de España, e incluso a otros países.

## 2. Definición del ámbito

### 2.1. Especificación

El producto es una aplicación llamada FoodieMatch. Se trata de una red social que implementará diversas funcionalidades. Los usuarios podrán crear su perfil, en el que pondrán información personal como su nombre, edad, rango de edad de las personas con las que quieren hacer match, aficiones o idiomas que hablan. Después, podrán rellenar un test de personalidad para que la aplicación los empareje con personas compatibles con ellos. Además, añadirán la comida que les gusta o lo que les gustaría probar, o restaurantes a los que querrían ir y cuándo podrían ir. La aplicación analizará estos datos y ofrecerá un listado de las personas con las que el usuario podría ir a comer. Luego será decisión del usuario con quién va, o si quiere ir en grupo deberá crearlo mediante el chat que implementa la aplicación y ponerse en contacto con los posibles acompañantes. Tras ir a comer, podrá valorar tanto el restaurante como a sus acompañantes, y esas valoraciones se verán en los perfiles de usuario de cada uno. Se hará un recuento de las diversas valoraciones que obtenga cada usuario y se mostrará su puntuación en su perfil. Es utilizando estas puntuaciones que ordenaremos a los usuarios compatibles a la hora de hacer match, apareciendo arriba los de mejores puntuaciones y abajo los de peores.

Si el usuario no tiene una idea clara de lo que quiere comer o simplemente quiere reunirse con gente, la aplicación tendrá eventos abiertos a todo el público en los que apuntarse. Estos eventos serán por ejemplo retos, días de paella, semanas temáticas, catas a ciegas o intercambios lingüísticos.

A continuación incluimos un prototipo de la aplicación:



## 2.2. Organización del proyecto

### 2.2.1. Análisis de recursos

Analizaremos los recursos involucrados para realizar nuestro proyecto de foodie match. Nuestros recursos necesarios se dividirán en:

- Recursos humanos: tendremos una plantilla inicial de 9 personas, entre las que se encontrarán el director, un analista, un programador jefe, dos programadores de aplicaciones móviles, un programador web, un diseñador gráfico, un encargado de marketing y relaciones públicas y una persona encargada de recursos humanos.
- Recursos tangibles: para nuestro proyecto, al tratarse de un proyecto propio, necesitaremos un espacio donde trabajar, por lo que alquilaremos una oficina. Además, necesitaremos ordenadores para todos los trabajadores, un servidor y material de oficina.
- Recursos intangibles: necesitaremos software para la empresa como Microsoft Office, además de software para el desarrollo de aplicaciones móviles y plataformas web. Además, necesitaremos software de diseño gráfico y producción multimedia para las campañas de marketing.

### 2.2.2. Descripción de los entregables

Todos los miembros del equipo nos reuniremos periódicamente para poner en común nuestras ideas e informar de los avances del proyecto. Estos son los entregables principales para nuestro proyecto:

- **Presentación inicial del proyecto:** exposición cuyo objetivo es dar a conocer nuestro proyecto y presentarlo ante posibles inversores. Además, se presentará el proyecto ante el equipo para recoger sus opiniones y posibles críticas.
- **Diseño gráfico:** elaboración de logos y diseño de la estética tanto de la aplicación como la página web, además de diseño de material publicitario. Se presentará un archivo con el diseño preliminar del software y los logos.
- **Entrega de la aplicación:** creación de una aplicación para dispositivos móviles. Será el producto que entregamos al público. Se entregará un archivo con una versión beta de la aplicación.
- **Entrega de la página web:** elaboración de la página web de nuestra empresa donde los usuarios puedan encontrar información sobre la aplicación y nuestro equipo, además de consultar el mapa de restaurantes en los que pueden comer con descuentos o el calendario de eventos organizados. Se entregará una versión beta de la página web.
- **Plan de marketing:** necesitaremos un plan de promoción de la aplicación para darnos a conocer entre el público, y más adelante dar a conocer los eventos organizados para los usuarios. Se entregará la planificación del marketing para dar a conocer nuestra aplicación.

### 2.2.3. Asunciones y restricciones

Es importante tener en cuenta las asunciones y restricciones del proyecto, ya que si no no podremos hacer una buena planificación de su desarrollo. En nuestro caso, asumimos que contamos con por lo menos un inversor importante y que ofrecemos un servicio original e innovador que tendrá éxito entre los consumidores. Por otro lado, tenemos las restricciones del tiempo y el dinero, ya que no contamos con un gran presupuesto, y además nuestros inversores esperarán obtener beneficios del proyecto. Por último, debemos tener en cuenta que nuestro éxito dependerá en gran parte de la recepción del público y la popularidad de la aplicación, por lo que será de gran importancia tener una buena campaña de marketing y promoción de nuestro proyecto.

## 2.3. Ciclo de Vida del Proyecto

### 2.3.1. Fases del proyecto

El ciclo de vida del nuestro proyecto está dividido en cinco fases:

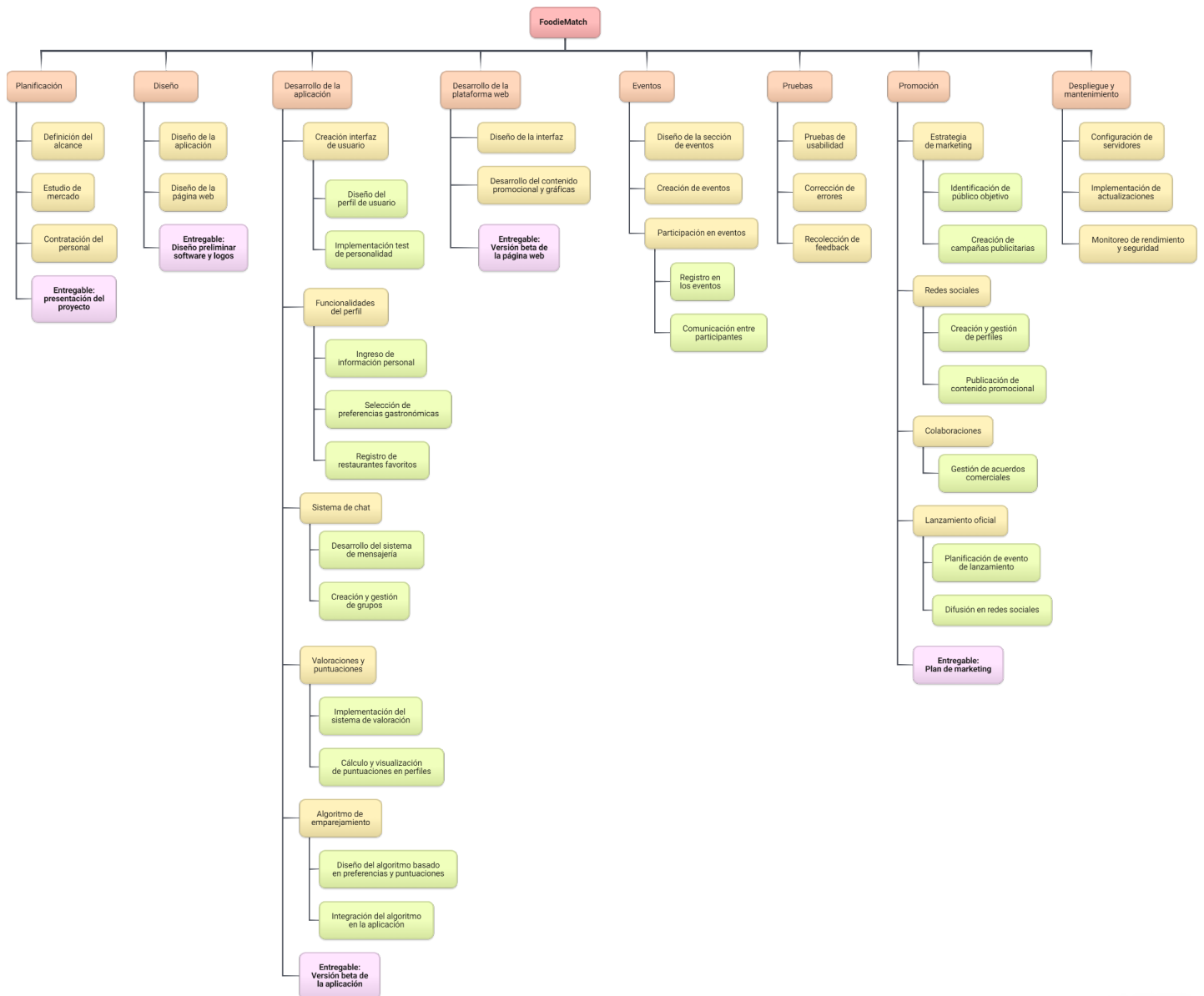
- **Análisis e iniciación del proyecto:** análisis inicial de mercado y propuesta de ideas.
- **Organización:** planificación del proyecto y gestión de los empleados. Se asignan los roles y responsabilidades del trabajo y se seguirá un cronograma del trabajo. También se definirán los recursos que necesitaremos.
- **Diseño y desarrollo del software:** diseño y desarrollo conjunto del hardware y software necesario para el lanzamiento de nuestra aplicación móvil y nuestra página web.
- **Lanzamiento:** puesta en funcionamiento de la campaña de marketing y lanzamiento de nuestros servicios para los usuarios, organizando un evento de lanzamiento para atraer a posibles usuarios. Este punto es muy importante ya que el éxito de nuestra aplicación depende del número de personas que la usen. Se podrían realizar campañas publicitarias en línea y fuera de línea, colaboraciones con influencers, promociones y eventos de lanzamiento.
- **Mantenimiento y seguimiento:** mantenimiento de la aplicación mediante actualizaciones y seguimiento a través de redes sociales y encuestas de satisfacción con el objetivo de seguir mejorando la aplicación. También tendremos que seguir expandiendo nuestra aplicación creando planes de marketing y expansión a nuevos lugares. En esta fase también se añadirán nuevos descuentos en restaurantes y se organizarán eventos para crear una gran comunidad y atraer a más personas.

### 2.3.2. Puntos de control clave

Los puntos de control clave del proyecto son los siguientes:

- Presentación del proyecto
- Informe del análisis de mercado
- Finalización del diseño de la aplicación
- Finalización del diseño de la página web
- Finalización de la versión beta de la aplicación
- Finalización de la versión beta de la página web
- Aplicación y web funcionando correctamente
- Testeo y corrección de errores
- Campaña de marketing en funcionamiento
- Lanzamiento

## 2.4. EDT: Estructura de desglose del trabajo (paquetes de trabajo)





## 2.5. Lista de Actividades del proyecto

Paquete de trabajo 1.1. Planificación			
<b>EDT</b>	1.1.1	<b>Nombre</b>	Definición del alcance
<b>Descripción</b>			
Investigación y definición inicial del alcance esperado del proyecto, con el objetivo de definir mejor lo que se espera obtener y los recursos a invertir en el proyecto.			
<b>Recursos tangibles</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ordenador del director</li> <li>- Ordenador</li> <li>- Oficina</li> </ul>			
<b>Personal</b>	Director, analista		
<b>Esfuerzo</b>	2 días	<b>Duración</b>	1 día
<b>Predecesoras</b>	---		

Paquete de trabajo 1.1. Planificación			
<b>EDT</b>	1.1.2	<b>Nombre</b>	Estudio de mercado
<b>Descripción</b>			
Estudio y análisis del mercado y el área de aplicación del proyecto, para ver la posible competencia y lo que debemos tener en cuenta al hacer nuestro proyecto.			
<b>Recursos tangibles</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ordenador</li> </ul>			
<b>Personal</b>	Analista		
<b>Esfuerzo</b>	2 días	<b>Duración</b>	2 días
<b>Predecesoras</b>	1.1.1		

Paquete de trabajo 1.1. Planificación			
<b>EDT</b>	1.1.3	<b>Nombre</b>	Contratación del personal
<b>Descripción</b>			
Búsqueda y contratación del personal necesario para la realización del proyecto.			
<b>Recursos tangibles</b>			
- Ordenador - Oficina			
<b>Personal</b>	Director, Encargado de Recursos Humanos		
<b>Esfuerzo</b>	4 días	<b>Duración</b>	2 días
<b>Predecesoras</b>	1.1.2		

Paquete de trabajo 1.2. Diseño			
<b>EDT</b>	1.2.1	<b>Nombre</b>	Diseño de la aplicación
<b>Descripción</b>			
Diseño inicial de la estética y logos de la aplicación.			
<b>Recursos tangibles</b>			
- Ordenadores			
<b>Personal</b>	Diseñador gráfico		
<b>Esfuerzo</b>	4 días	<b>Duración</b>	4 días
<b>Predecesoras</b>	1.1		

Paquete de trabajo 1.2. Diseño			
<b>EDT</b>	1.2.2	<b>Nombre</b>	Diseño de la página web
<b>Descripción</b>			
Diseño gráfico de la página web.			
<b>Recursos tangibles</b>			
- Ordenadores			
<b>Personal</b>	Diseñador gráfico		
<b>Esfuerzo</b>	2 días	<b>Duración</b>	2 días
<b>Predecesoras</b>	1.2.1		

Paquete de trabajo 1.3. Desarrollo de la aplicación			
<b>EDT</b>	1.3.1.1	<b>Nombre</b>	Diseño del perfil de usuario
<b>Descripción</b>			
Diseño y desarrollo de la página de perfil del usuario.			
<b>Recursos tangibles</b>			
- Ordenadores			
<b>Personal</b>	Programador móvil 1		
<b>Esfuerzo</b>	5 días	<b>Duración</b>	5 días
<b>Predecesoras</b>	1.2.1		

Paquete de trabajo 1.3. Desarrollo de la aplicación			
<b>EDT</b>	1.3.1.2	<b>Nombre</b>	Implementación del test de personalidad
<b>Descripción</b>			
Diseño, creación e implementación del test de personalidad.			
<b>Recursos tangibles</b>			
- Ordenador			
<b>Personal</b>	Programador móvil 2		
<b>Esfuerzo</b>	5 días	<b>Duración</b>	5 días
<b>Predecesoras</b>	1.2.1		

Paquete de trabajo 1.3. Desarrollo de la aplicación			
<b>EDT</b>	1.3.2.1	<b>Nombre</b>	Ingreso de información personal
<b>Descripción</b>			
Implementación del sistema de inicio de sesión e ingreso de información del usuario.			
<b>Recursos tangibles</b>			
- Ordenadores			
<b>Personal</b>	Programador móvil 1		
<b>Esfuerzo</b>	5 días	<b>Duración</b>	5 días
<b>Predecesoras</b>	1.3.1		

Paquete de trabajo 1.3. Desarrollo de la aplicación			
<b>EDT</b>	1.3.2.2	<b>Nombre</b>	Selección de preferencias gastronómicas
<b>Descripción</b>			
Desarrollo e implementación de la selección de preferencias gastronómicas en el perfil de usuario.			
<b>Recursos tangibles</b>			
- Ordenadores			
<b>Personal</b>	Programador móvil 2		
<b>Esfuerzo</b>	2 días	<b>Duración</b>	2 días
<b>Predecesoras</b>	1.3.1		

Paquete de trabajo 1.3. Desarrollo de la aplicación			
<b>EDT</b>	1.3.2.3	<b>Nombre</b>	Registro de restaurantes favoritos
<b>Descripción</b>			
Desarrollo de la sección de registro de restaurantes favoritos del usuario.			
<b>Recursos tangibles</b>			
- Ordenadores			
<b>Personal</b>	Programador móvil 2		
<b>Esfuerzo</b>	3 días	<b>Duración</b>	3 días
<b>Predecesoras</b>	1.3.2.2		

Paquete de trabajo 1.3. Desarrollo de la aplicación			
<b>EDT</b>	1.3.3.1	<b>Nombre</b>	Desarrollo del sistema de mensajería
<b>Descripción</b>			
Diseño específico y desarrollo del sistema de mensajería que facilitará la comunicación entre los usuarios en la aplicación.			
<b>Recursos tangibles</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ordenadores</li> <li>- Servidor para la gestión de mensajes</li> </ul>			
<b>Personal</b>	Programador móvil 1		
<b>Esfuerzo</b>	10 días	<b>Duración</b>	10 días
<b>Predecesoras</b>	1.3.2		

Paquete de trabajo 1.3. Desarrollo de la aplicación			
<b>EDT</b>	1.3.3.2	<b>Nombre</b>	Creación y gestión de grupos
<b>Descripción</b>			
Creación y gestión de grupos de chat dentro de la aplicación, permitiendo a los usuarios formar comunidades y compartir información.			
<b>Recursos tangibles</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ordenadores</li> <li>- Servidor para la gestión de mensajes</li> </ul>			
<b>Personal</b>	Programador móvil 2		
<b>Esfuerzo</b>	5 días	<b>Duración</b>	5 días
<b>Predecesoras</b>	1.3.2		

Paquete de trabajo 1.3. Desarrollo de la aplicación			
<b>EDT</b>	1.3.4.1	<b>Nombre</b>	Implementación del sistema de valoración
<b>Descripción</b>			
Integración de un sistema de valoración para que los usuarios puedan calificar diferentes aspectos dentro de la aplicación.			
<b>Recursos tangibles</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ordenadores</li> <li>- Servidor para almacenar las valoraciones</li> <li>- Herramientas de análisis de datos</li> </ul>			
<b>Personal</b>	Programador jefe		
<b>Esfuerzo</b>	5 días	<b>Duración</b>	5 días
<b>Predecesoras</b>	1.3.3		

Paquete de trabajo 1.3. Desarrollo de la aplicación			
<b>EDT</b>	1.3.4.2	<b>Nombre</b>	Cálculo y visualización de puntuaciones en perfiles
<b>Descripción</b>			
Calcular y mostrar las puntuaciones y valoraciones en los perfiles de los usuarios.			
<b>Recursos tangibles</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ordenadores</li> <li>- Servidor</li> </ul>			
<b>Personal</b>	Programador de movil 1		
<b>Esfuerzo</b>	3 días	<b>Duración</b>	3 días
<b>Predecesoras</b>	1.3.3		

Paquete de trabajo 1.3. Desarrollo de la aplicación			
<b>EDT</b>	1.3.5.1	<b>Nombre</b>	Diseño del algoritmo basado en preferencias y puntuaciones
<b>Descripción</b>			
Diseño de un algoritmo que tenga en cuenta las preferencias y puntuaciones de los usuarios para mejorar las recomendaciones.			
<b>Recursos tangibles</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ordenadores</li> <li>- Servidor</li> </ul>			
<b>Personal</b>	Programador Jefe		
<b>Esfuerzo</b>	10 días	<b>Duración</b>	10 días
<b>Predecesoras</b>	1.3.4		

Paquete de trabajo 1.3. Desarrollo de la aplicación			
<b>EDT</b>	1.3.5.2	<b>Nombre</b>	Integración del algoritmo en la aplicación
<b>Descripción</b>			
Implementación del algoritmo diseñado en la aplicación principal.			
<b>Recursos tangibles</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ordenadores</li> <li>- Servidor</li> </ul>			
<b>Personal</b>	Programador movil 1		
<b>Esfuerzo</b>	4 días	<b>Duración</b>	4 días
<b>Predecesoras</b>	1.3.4		



Paquete de trabajo 1.4. Desarrollo de la página web			
<b>EDT</b>	1.4.1	<b>Nombre</b>	Diseño de la interfaz de la página web
<b>Descripción</b>			
Creación del diseño visual y la arquitectura de la interfaz de la página web.			
<b>Recursos tangibles</b>			
- Ordenadores			
<b>Personal</b>	Programador de páginas web		
<b>Esfuerzo</b>	3 días	<b>Duración</b>	3 días
<b>Predecesoras</b>	1.2.2		

Paquete de trabajo 1.4. Desarrollo de la página web			
<b>EDT</b>	1.4.2	<b>Nombre</b>	Desarrollo del contenido promocional y gráficas
<b>Descripción</b>			
Creación de contenido promocional y gráficas que habrá dentro de la web para la publicidad y promoción de la aplicación, incluyendo link de descarga.			
<b>Recursos tangibles</b>			
- Ordenadores			
<b>Personal</b>	Programador de páginas web		
<b>Esfuerzo</b>	5 días	<b>Duración</b>	5 días
<b>Predecesoras</b>	1.4.1		

Paquete de trabajo 1.5. Eventos públicos			
<b>EDT</b>	1.5.1	<b>Nombre</b>	Diseño de la sección de eventos
<b>Descripción</b>			
Diseño de un apartado de nombre “eventos” en la aplicación.			
<b>Recursos tangibles</b>			
- Ordenadores			
<b>Personal</b>	Diseñador gráfico, encargado de marketing y relaciones públicas		
<b>Esfuerzo</b>	3 días	<b>Duración</b>	1,5 días
<b>Predecesoras</b>	1.3.2		

Paquete de trabajo 1.5. Eventos públicos			
<b>EDT</b>	1.5.2	<b>Nombre</b>	Creación eventos
<b>Descripción</b>			
Organización y gestión de eventos públicos.			
<b>Recursos tangibles</b>			
- Ordenadores			
<b>Personal</b>	Encargado de marketing y relaciones públicas, encargado de recursos humanos		
<b>Esfuerzo</b>	10 días	<b>Duración</b>	5 días
<b>Predecesoras</b>	1.5.1		

Paquete de trabajo 1.5. Eventos públicos			
<b>EDT</b>	1.5.3.1	<b>Nombre</b>	Registro a eventos
<b>Descripción</b>			
Implementación en la aplicación de la funcionalidad “inscribirse a eventos”.			
<b>Recursos tangibles</b>			
- Ordenadores			
<b>Personal</b>	Programador jefe		
<b>Esfuerzo</b>	3 días	<b>Duración</b>	3 días
<b>Predecesoras</b>	1.5.1		

Paquete de trabajo 1.5. Eventos públicos			
<b>EDT</b>	1.5.3.2	<b>Nombre</b>	Comunicación entre participantes
<b>Descripción</b>			
Implementación en la aplicación de la funcionalidad de chat entre participantes.			
<b>Recursos tangibles</b>			
- Oficina - Ordenadores			
<b>Personal</b>	Programador jefe		
<b>Esfuerzo</b>	2 días	<b>Duración</b>	2 días
<b>Predecesoras</b>	1.5.3.1		

Paquete de trabajo 1.6. Pruebas y ajustes			
<b>EDT</b>	1.6.1	<b>Nombre</b>	Pruebas de usabilidad
<b>Descripción</b>			
Testeo de la aplicación y de sus funcionalidades con el objetivo de identificar posibles fallos y marcarlos para su posterior arreglo.			
<b>Recursos tangibles</b>			
- Oficina - Ordenadores			
<b>Personal</b>	Programador de aplicaciones móviles 1, Programador jefe		
<b>Esfuerzo</b>	2 días	<b>Duración</b>	1 día
<b>Predecesoras</b>	1.3; 1.5		

Paquete de trabajo 1.6. Pruebas y ajustes			
<b>EDT</b>	1.6.2	<b>Nombre</b>	Corrección de errores
<b>Descripción</b>			
Identificación y solución de los errores detectados durante el testeo.			
<b>Recursos tangibles</b>			
- Oficina - Ordenadores			
<b>Personal</b>	Programador de aplicaciones móviles 1, programador de aplicaciones móviles 2		
<b>Esfuerzo</b>	8 días	<b>Duración</b>	4 días
<b>Predecesoras</b>	1.6.1		

Paquete de trabajo 1.6. Pruebas y ajustes			
<b>EDT</b>	1.6.3	<b>Nombre</b>	Recolección de feedback
<b>Descripción</b>			
Encuestas y pruebas con beta-testers para recolectar su opinión e interpretación de dicha información.			
<b>Recursos tangibles</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Oficina</li> <li>- Ordenadores</li> </ul>			
<b>Personal</b>	Analista		
<b>Esfuerzo</b>	3 días	<b>Duración</b>	3 días
<b>Predecesoras</b>	1.6.2		

Paquete de trabajo 1.7. Promoción de la aplicación			
<b>EDT</b>	1.7.1.1	<b>Nombre</b>	Identificación del público objetivo
<b>Descripción</b>			
Estudio social para focalizar nuestro público objetivo.			
<b>Recursos tangibles</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Oficina</li> <li>- Ordenador</li> </ul>			
<b>Personal</b>	Encargado de marketing y relaciones públicas, Analista		
<b>Esfuerzo</b>	2 días	<b>Duración</b>	1 día
<b>Predecesoras</b>	1.3; 1.5		

Paquete de trabajo 1.7. Promoción de la aplicación			
<b>EDT</b>	1.7.1.2	<b>Nombre</b>	Creación de campañas publicitarias
<b>Descripción</b>			
Desarrollo de una estrategia integral de marketing diseñada para promover y posicionar eficazmente la aplicación en el mercado, además de la creación de contenido publicitario destinado a promocionar la aplicación y hacerla atractiva.			
<b>Recursos tangibles</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Oficina</li> <li>- Ordenador</li> </ul>			
<b>Personal</b>	Encargado de marketing y relaciones públicas, analista, director		
<b>Esfuerzo</b>	6 días	<b>Duración</b>	2 días
<b>Predecesoras</b>	1.7.1.1		

Paquete de trabajo 1.7. Promoción de la aplicación			
<b>EDT</b>	1.7.2.1	<b>Nombre</b>	Creación de perfiles en redes sociales
<b>Descripción</b>			
Creación y configuración de perfiles en redes sociales para promover la aplicación y aumentar la presencia en línea.			
<b>Recursos tangibles</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ordenador</li> </ul>			
<b>Personal</b>	Encargado de marketing y relaciones públicas		
<b>Esfuerzo</b>	10 días	<b>Duración</b>	10 días
<b>Predecesoras</b>	1.7.1		

Paquete de trabajo 1.7. Promoción de la aplicación			
<b>EDT</b>	1.7.2.2	<b>Nombre</b>	Publicación de contenido promocional
<b>Descripción</b>			
Lanzamiento y gestión de la campaña de marketing, que implica la distribución del contenido publicitario en los canales seleccionados y la interacción en las redes sociales para atraer a la audiencia.			
<b>Recursos tangibles</b>			
- Ordenador			
<b>Personal</b>	Encargado de marketing , diseñador gráfico		
<b>Esfuerzo</b>	10 días	<b>Duración</b>	5 días
<b>Predecesoras</b>	1.7.2.1		

Paquete de trabajo 1.7. Promoción de la aplicación			
<b>EDT</b>	1.7.3.1	<b>Nombre</b>	Gestión de acuerdos comerciales
<b>Descripción</b>			
Negociación y gestión de diferentes acuerdos comerciales con los restaurantes a los que haya interesado nuestro proyecto.			
<b>Recursos tangibles</b>			
- Ordenador -Oficina			
<b>Personal</b>	Encargado de recursos humanos		
<b>Esfuerzo</b>	10 días	<b>Duración</b>	10 días
<b>Predecesoras</b>	1.3; 1.5		

Paquete de trabajo 1.7. Promoción de la aplicación			
<b>EDT</b>	1.7.4.1	<b>Nombre</b>	Planificación del evento de lanzamiento
<b>Descripción</b>			
Organización de un evento de lanzamiento para presentar la aplicación al público objetivo, inversores y colaboradores estratégicos. El objetivo principal será llegar a los posibles usuarios de la app, para que así empiecen a usar y crear una comunidad.			
<b>Recursos tangibles</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Espacio para eventos</li> <li>- Equipo audiovisual</li> <li>- Personal de apoyo</li> </ul>			
<b>Personal</b>	Encargado de marketing y relaciones públicas		
<b>Esfuerzo</b>	14 días	<b>Duración</b>	14 días
<b>Predecesoras</b>	1.7.2.2		

Paquete de trabajo 1.7. Promoción de la aplicación			
<b>EDT</b>	1.7.4.2	<b>Nombre</b>	Difusión en redes sociales
<b>Descripción</b>			
Promoción y difusión de nuestra aplicación en redes sociales mediante nuestra propia cuenta e influencers.			
<b>Recursos tangibles</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Espacio para eventos</li> <li>- Equipo audiovisual</li> <li>- Personal de apoyo</li> </ul>			
<b>Personal</b>	Encargado de marketing y relaciones públicas		
<b>Esfuerzo</b>	5 días	<b>Duración</b>	5 días
<b>Predecesoras</b>	1.7.4.1		



Paquete de trabajo 1.8. Despliegue y mantenimiento			
<b>EDT</b>	1.8.1	<b>Nombre</b>	Configuración de servidores
<b>Descripción</b>			
Ajuste y optimización de la configuración de los servidores para garantizar un rendimiento óptimo y la capacidad de respuesta de la aplicación.			
<b>Recursos tangibles</b>			
Herramientas de monitoreo, Configuraciones de servidor			
<b>Personal</b>	Programador jefe		
<b>Esfuerzo</b>	5 días	<b>Duración</b>	5 días
<b>Predecesoras</b>	1.6		

Paquete de trabajo 1.8. Despliegue y mantenimiento			
<b>EDT</b>	1.8.2	<b>Nombre</b>	Implementación de actualizaciones
<b>Descripción</b>			
Desarrollo e implementación de actualizaciones de software para abordar problemas identificados durante las pruebas y agregar nuevas características.			
<b>Recursos tangibles</b>			
Código fuente actualizado, Plataforma de distribución de aplicaciones			
<b>Personal</b>	Programador móvil 1, programador móvil 2		
<b>Esfuerzo</b>	10 días	<b>Duración</b>	5 días
<b>Predecesoras</b>	1.7.4		

Paquete de trabajo 1.8. Despliegue y mantenimiento			
EDT	1.8.3	Nombre	Monitoreo de rendimiento y seguridad
Descripción			
Supervisión constante del rendimiento y la seguridad de la aplicación, implementando medidas proactivas para abordar cualquier problema.			
Recursos tangibles			
Herramientas de monitoreo, Informes de seguridad, Encargado de recursos humanos			
Personal	Programador jefe		
Esfuerzo	15 días	Duración	15 días
Predecesoras	1.7.4		

## 2.6. Formato y procedimiento para solicitar cambios en el ámbito

Es importante tener en cuenta que en los grandes proyectos suelen haber imprevistos y cambios en el ámbito. FoodieMatch, por supuesto, no es diferente, y por tanto hemos diseñado nuestro procedimiento para solicitar cambios en el ámbito. Este pretende tener en cuenta las visiones de todos nuestros empleados, que, aunque tengamos un número reducido de personal, deben estar de acuerdo con los posibles cambios, ya que afectan a todos en mayor o menor medida.

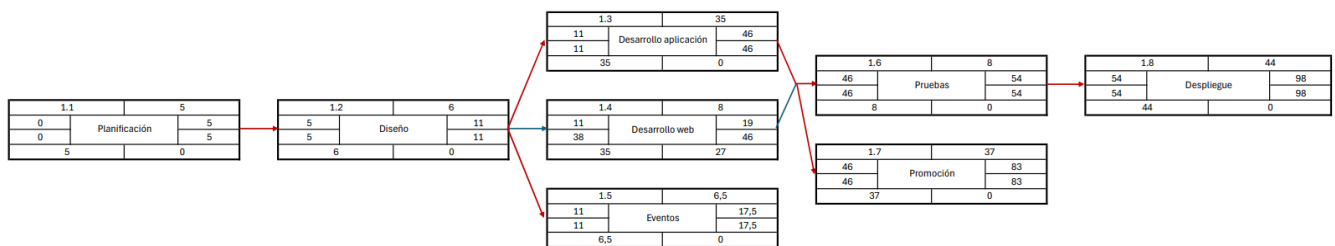
Nuestro procedimiento para solicitar cambios en el ámbito consta de las siguientes partes:

- **Información del solicitante:** se cumplimenta con los datos corporativos de la persona solicitante así como su firma.
- **Definición del ámbito:** descripción clara y detallada sobre el cambio que se está solicitando en la que, además, se explican las razones que respaldan esta modificación.
- **Análisis del impacto:** se reúne el personal cuyo trabajo se vería afectado por los cambios propuestos. Los riesgos y oportunidades son analizados y se especifican los recursos necesarios para realizar dicho cambio.
- **Evaluación del cambio:** tras el análisis, si se concluye que la modificación del ámbito es beneficiosa y posible de implementar, se aprueba el cambio.
- **Ejecución del cambio:** se elabora el plan de ejecución reorganizando la planificación temporal y de recursos del proyecto.

## 3. Planificación Temporal: Plazos

### 3.1. Identificación de precedencias

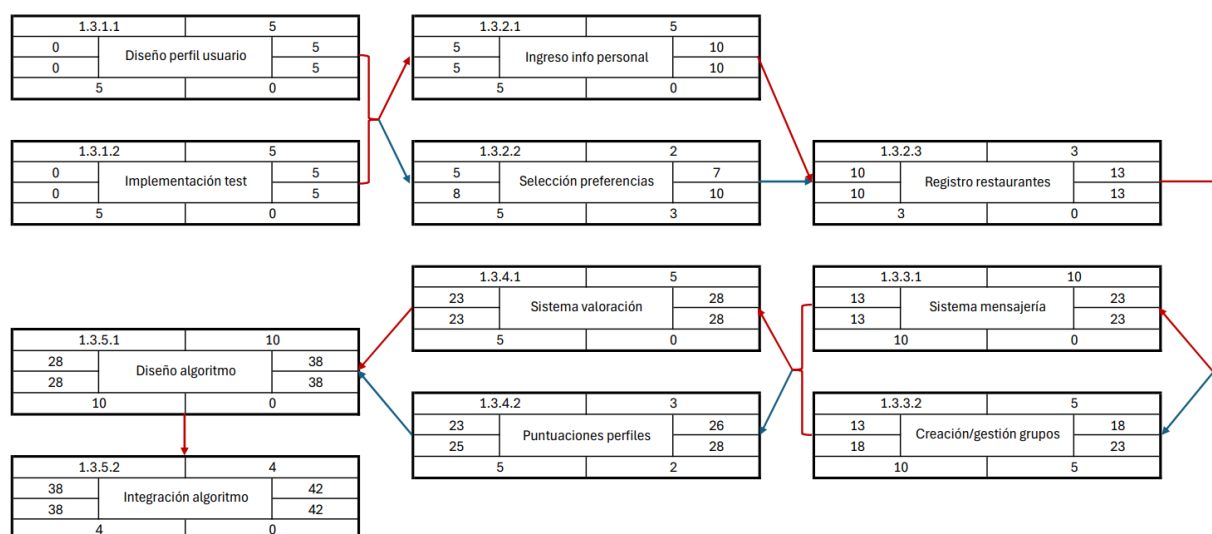
A la hora de crear la planificación temporal, es importante tener claras las precedencias de cada actividad. Gran parte de nuestro proyecto se realiza de manera lineal, exceptuando algunos bloques como el desarrollo de la aplicación y la página web y la creación de la campaña de marketing. A continuación mostramos el diagrama de precedencias para los distintos paquetes de trabajo de nuestro proyecto, con el camino crítico marcado en rojo.



Dentro de los paquetes de trabajo de planificación, diseño, desarrollo web y pruebas, las tareas siguen un orden lineal. Cabe mencionar que se empezará a trabajar en el paquete 1.4 (desarrollo de la página web) tras la finalización de la tarea 1.2.2 (diseño de la página web), y el paquete 1.6 (pruebas) se empezará al finalizar el paquete 1.3 (desarrollo de la aplicación). Para los demás paquetes de trabajo, añadimos ahora el diagrama de precedencias.

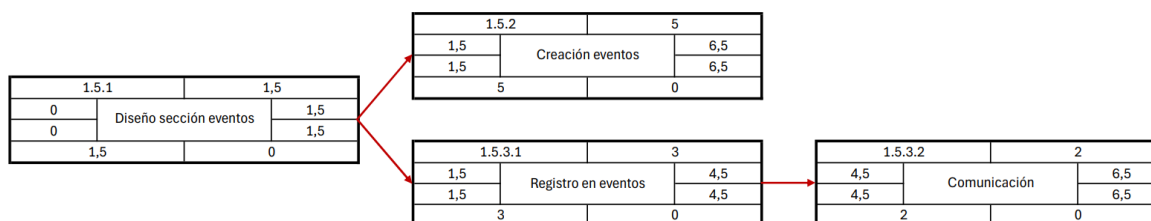
### Paquete de trabajo 1.3. Desarrollo de la aplicación

Este paquete de trabajo empezará a realizarse una vez terminada la tarea 1.2.1 (diseño de la aplicación). Una vez empezado, las tareas del paquete de trabajo se realizarán siguiendo este diagrama:



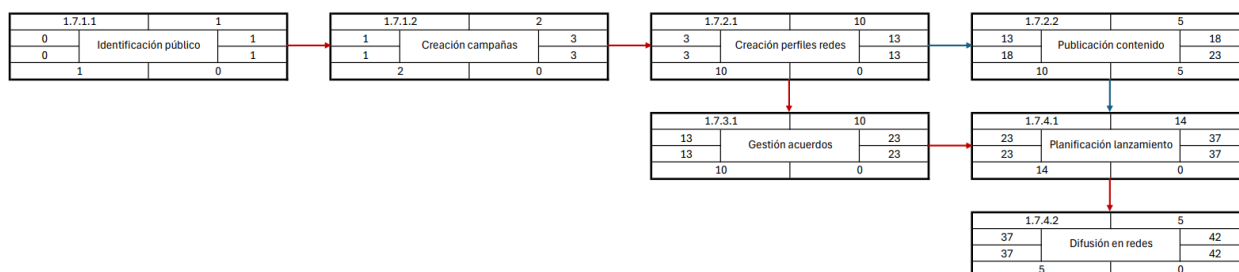
## Paquete de trabajo 1.5. Eventos

Se empezará a trabajar en este paquete a la vez que se comience la tarea 1.3.3 (desarrollo del sistema de chat). El diagrama de precedencias para este paquete es el siguiente:



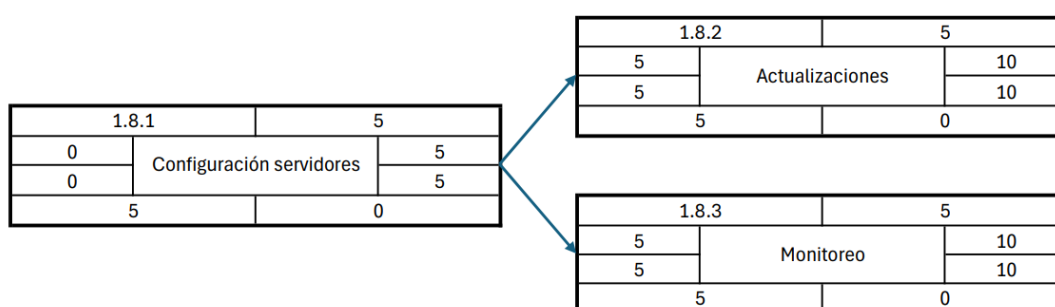
## Paquete de trabajo 1.7. Promoción

Se empezará a trabajar en este paquete a la vez que en paquete 1.6 (pruebas).



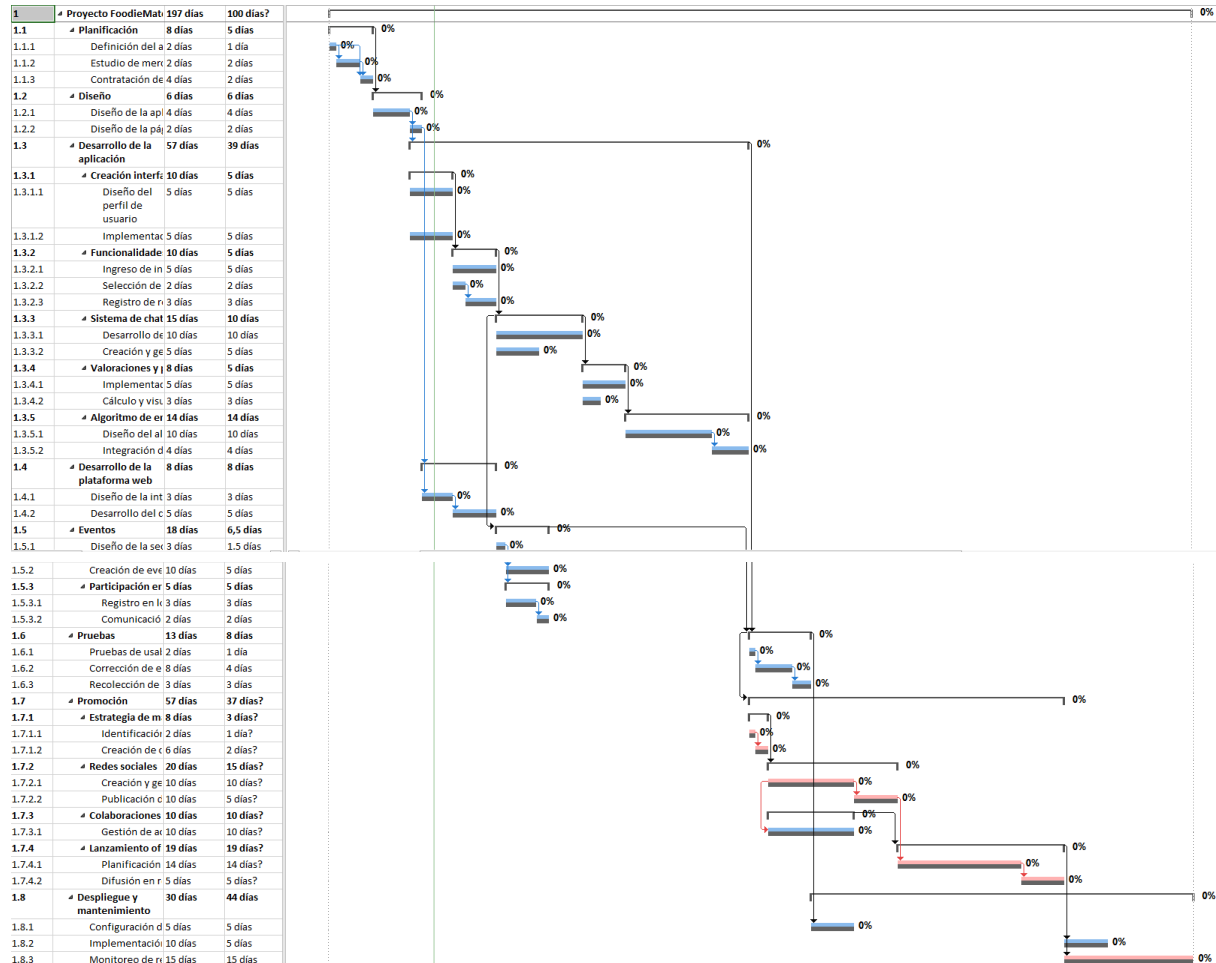
## Paquete de trabajo 1.8. Despliegue y mantenimiento

Se empezará a trabajar en este paquete después del 1.6 (pruebas), pero debemos mencionar que las actividades no se realizarán seguidas. La tarea 1.8.1 (configuración de los servidores) se empezará a hacer tras terminar el paquete 1.6, pero las tareas 1.8.2 (implementación de actualizaciones) y 1.8.3 (monitoreo de rendimiento y seguridad) no se empezarán a hacer hasta después de la tarea 1.7.4 (lanzamiento oficial).



## 3.2. Creación de un calendario: diagrama de Gantt

A continuación incluimos el diagrama de Gantt realizado para nuestro proyecto, con el camino crítico marcado en rojo.



## 4. Planificación Económica: Costes

### 4.1. Estimación de costes individuales de las actividades

Una vez insertados los salarios base de nuestro personal en Microsoft Project, hacemos el cálculo de los costes individuales que supondrá cada actividad del proyecto:

<b>1.1 Planificación</b>	
1.1.1 Definición del alcance	275.2€
1.1.2 Estudio de mercado	230.4€
1.1.3 Contratación de personal	520€
- Total	1025.6€
<b>1.2 Diseño</b>	
1.2.1 Diseño de la aplicación	400€
1.2.2 Diseño de la página web	200€
- Total	600€
<b>1.3 Desarrollo de la aplicación</b>	
1.3.1 Creación interfaz de usuario	
1.3.1.1 Diseño del perfil del usuario	500€
1.3.1.2 Implementación test de personalidad	500€
1.3.2 Funcionalidades del perfil	
1.3.2.1 Ingreso de información personal	500€
1.3.2.2 Selección de preferencias gastronómicas	200€
1.3.2.3 Registro de restaurantes favoritos	300€
1.3.3 Sistema de chat	
1.3.3.1 Desarrollo del sistema de mensajería	1000€
1.3.3.2 Creación y gestión de grupos	500€
1.3.4 Valoraciones y puntuaciones	

1.3.4.1 Implementación del sistema de valoración	624€
1.3.4.2 Cálculo y visualización de puntuaciones en perfiles	300€
1.3.5 Algoritmo de emparejamiento	
1.3.5.1 Diseño del algoritmo basado en preferencias y puntuaciones	1248€
1.3.5.2 Integración del algoritmo en la aplicación	400€
- Total	6072€
<b>1.4 Desarrollo de la plataforma web</b>	
1.4.1 Diseño de la interfaz	300€
1.4.2 Desarrollo del contenido promocional y gráficas	500€
- Total	800€
<b>1.5 Eventos</b>	
1.5.1 Diseño de la sección de eventos	300€
1.5.2 Creación de eventos	1000€
1.5.3 Participación en eventos	
1.5.3.1 Registro en eventos	374.4€
1.5.3.2 Comunicación entre participantes	249.6€
- Total	3524€
<b>1.6 Pruebas</b>	
1.6.1 Pruebas de usabilidad	224.8€
1.6.2 Corrección de errores	800€
1.6.3 Recolección de feedback	345.6€
- Total	1370.4€
<b>1.7 Promoción</b>	
1.7.1 Estrategia de marketing	
1.7.1.1 Identificación del público objetivo	200€
1.7.1.2 Creación de campañas publicitarias	750.4€

1.7.2 Redes sociales	
1.7.2.1 Creación y gestión de perfiles	1000€
1.7.2.2 Publicación de contenido promocional	1000€
1.7.3 Colaboraciones	
1.7.3.1 Gestión de acuerdos comerciales	1000€
1.7.4 Lanzamiento oficial	
1.7.4.1 Planificación del evento de lanzamiento	1400€
1.7.4.2 Difusión en redes sociales	5000€
- Total	10350.4€
<b>1.8 Despliegue y mantenimiento</b>	
1.8.1 Configuración de servidores	624€
1.8.2 Implementación de actualizaciones	1000€
1.8.3 Monitoreo de rendimiento y seguridad	1872€
- Total	3496€
- <b>Coste total de actividades del proyecto</b>	<b>27238</b>

## 4.2. Elaboración del presupuesto

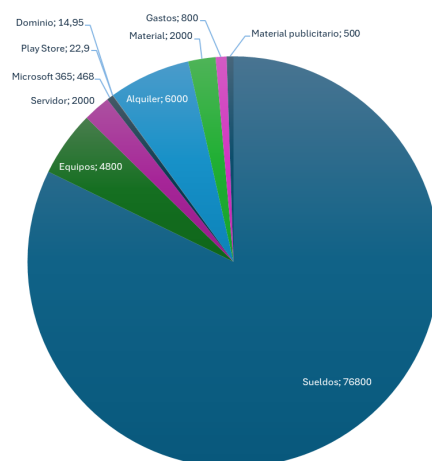
A continuación detallamos el presupuesto de nuestro proyecto. En este incluimos los salarios de los trabajadores, todo el equipo informático y material que necesitaremos, y otros gastos como electricidad, agua e Internet para la duración de nuestro proyecto (4 meses).

Concepto	Coste (€)
<b>Gastos Directos</b>	
Sueldos:	
- Director	12.800
- Analista	9.200
- Progr jefe	10.000
- Progr app móviles 1	6.000
- Progr app móviles 2	6.000
- Progr web	2.000



- Diseñador gráfico	6.000
- Encargado RRHH	8.000
- Encargado marketing y rel/pub	8.000
- Encargado finanz y lab administr	8.800
Equipos informáticos trabajadores	4.800
Servidor	2.000
Licencia Microsoft 365	468
Licencia Google Play Store	22,9
Dominio (.es)	14,95
Alquiler oficina	6.000
Material oficina	2.000
Material publicitario	500
Gastos (luz, agua, internet)	800
<b>Coste Total</b>	<b>93.408,85</b>
<b>Gastos indirectos</b>	
Margen emergencia del 5%	4.670,3
IVA (21%)	19.615,85
<b>Coste Final</b>	<b>117.695,15</b>
<b>Presupuesto final</b>	<b>120.000</b>

También añadimos un diagrama para ver claramente la cantidad de dinero que necesitaremos para cada aspecto de nuestro proyecto:



## 5. Análisis de Incertidumbres: Riesgos y oportunidades del proyecto

### 5.1. Identificación de riesgos y oportunidades.

Lo primero que hemos hecho para analizar las incertidumbres que surgirán en el proyecto ha sido identificar los posibles riesgos y oportunidades:

#### Riesgos:

Impacto inicial de la aplicación bajo  
Problemas técnicos durante el desarrollo de la aplicación  
Competencia inesperada  
Obstáculos en la experiencia de usuario  
Desgaste de la marca debido a malas experiencias de usuario

#### Oportunidades:

Colaboraciones estratégicas con restaurantes populares  
Expansión a mercados internacionales  
Desarrollo de funciones premium atractivas  
Participación activa en eventos locales  
Adopción masiva de redes sociales

### 5.2. Valoración y tratamientos a dar de riesgos y oportunidades.

Una vez identificadas las incertidumbres compartiremos sus respectivas tablas donde las describiremos, evaluaremos su impacto y probabilidad.

En el caso de los riesgos, añadiremos nuestra propuesta de plan de contingencia para hacer frente a cada uno de ellos.

#### Riesgos:

Título: Impacto inicial de la aplicación bajo	Impacto: medio	Probabilidad: media
<b>Descripción:</b> Aunque pensamos que nuestra aplicación puede destacar por su singularidad, cabe la posibilidad de que los usuarios no la adopten tan rápidamente como una herramienta en su vida pudiendo esto afectar a la tasa inicial de crecimiento de usuarios.		
<b>Plan de Contingencia:</b> Monitoreo activo y ajuste de estrategia <ul style="list-style-type: none"><li>• Establecer un equipo de monitoreo para evaluar la adopción de la aplicación,</li><li>• Implementar encuestas y obtener comentarios de los usuarios para ajustar la estrategia de marketing según sea necesario</li><li>• Ofrecer promociones iniciales para incentivar la participación.</li></ul>		

<b>Título:</b> Problemas técnicos durante el desarrollo de la aplicación	<b>Impacto:</b> bajo	<b>Probabilidad:</b> baja
<b>Descripción:</b> Inicialmente hemos diseñado nuestra aplicación para que tenga un software relativamente sencillo, pero igualmente pueden surgir problemas inesperados en el desarrollo de este que podrían retrasar el lanzamiento de la aplicación.		
<b>Plan de Contingencia:</b> Enfoque preventivo y plan de contingencia: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar pruebas de calidad exhaustivas en cada etapa del desarrollo.</li> <li>• Establecer un plan de contingencia con plazos adicionales en el cronograma para abordar problemas técnicos inesperados.</li> <li>• Mantener una comunicación transparente con los usuarios sobre cualquier retraso potencial.</li> </ul>		

<b>Título:</b> Competencia inesperada	<b>Impacto:</b> alto	<b>Probabilidad:</b> media
<b>Descripción:</b> La aparición de nuevas aplicaciones o servicios similares que podrían captar la atención de los usuarios pueden hacer que tengamos menos descargas en la aplicación y una mayor exigencia de los usuarios frente a nuestros servicios.		
<b>Plan de Contingencia:</b> Vigilancia continua del mercado: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Establecer un equipo dedicado para monitorear y analizar constantemente a la competencia.</li> <li>• Diversificar las características de la aplicación para diferenciarse de la competencia.</li> </ul>		

<b>Título:</b> Obstáculos en la experiencia de usuario	<b>Impacto:</b> bajo	<b>Probabilidad:</b> baja
<b>Descripción:</b> Pueden haber posibles desafíos en la interacción del usuario con la aplicación como dificultades de navegación o lentitud en la carga de contenidos. Esto afectaría negativamente a la experiencia de usuario y repercute en una disminución de descargas.		
<b>Plan de Contingencia:</b> Pruebas de usabilidad continuas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementar pruebas de usabilidad regulares con grupos de usuarios objetivo.</li> <li>• Recopilar comentarios y realizar ajustes en la interfaz de usuario según las sugerencias de los usuarios.</li> <li>• Proporcionar soporte técnico eficiente para abordar problemas de usuarios en tiempo real.</li> </ul>		

<b>Título:</b> Desgaste de la marca debido a malas experiencias de usuario	<b>Impacto:</b> alto	<b>Probabilidad:</b> alta
<b>Descripción:</b> Experiencias negativas de los usuarios con ciertos restaurantes o con otros usuarios pueden dañar la reputación de nuestra aplicación y disuadir a nuevos usuarios.		
<b>Plan de Contingencia:</b> Sistema de gestión de crisis: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Establecer un sistema robusto de gestión de crisis para abordar problemas de reputación.</li> <li>• Incentivar a los usuarios a dar opiniones sobre sus experiencias y revisarlas periódicamente para identificar posibles usuarios o restaurantes problemáticos.</li> </ul>		

### Oportunidades:

<b>Título:</b> Colaboraciones estratégicas con restaurantes populares	<b>Impacto:</b> alto	<b>Probabilidad:</b> media
<b>Descripción:</b> Podemos llegar a acuerdos con restaurantes ya famosos para llegar a nuevos usuarios y poder aumentar nuestra popularidad gracias a ellos.		

<b>Título:</b> Expansión a mercados internacionales	<b>Impacto:</b> alto	<b>Probabilidad:</b> baja
<b>Descripción:</b> Una vez establecida nuestra idea en nuestra ciudad, podemos promocionarla y establecer convenios con restaurantes de otras ciudades para poder llevar FoodieMatch a más lugares aumentando así el número de usuarios en la aplicación.		

<b>Título:</b> Desarrollo de funciones premium atractivas	<b>Impacto:</b> medio	<b>Probabilidad:</b> media
<b>Descripción:</b> El desarrollo continuo de nuevas funciones y eventos premium hará que muchos más usuarios quieran comprar la versión de pago de nuestra aplicación, aumentando así los ingresos generados.		

<b>Título:</b> Participación activa en eventos locales	<b>Impacto:</b> bajo	<b>Probabilidad:</b> alta
<b>Descripción:</b> Aunque seamos una aplicación que se base en la idea de buscar gente con la que explorar diferentes experiencias culinarias nunca dejaremos de organizar eventos de gastronomía local para fortalecer la presencia de FoodieMatch en la comunidad y llegar al público más tradicional.		

<b>Título:</b> Adopción masiva de redes sociales	<b>Impacto:</b> medio	<b>Probabilidad:</b> alta
<b>Descripción:</b> Nuestro equipo de marketing monitorizará las tendencias en redes sociales y las aprovechará para encontrar usuarios nuevos, fomentar su participación, promocionar la aplicación y aumentar así la viralidad de FoodieMatch.		

## 6. Cierre del Proyecto

### 6.1. Resumen y Conclusiones

FoodieMatch es un proyecto ambicioso que busca abordar la creciente diversidad de opciones gastronómicas en las grandes ciudades. La aplicación ofrece una solución social para conectar a personas con intereses culinarios similares, facilitando los encuentros en restaurantes y la participación en eventos. A través de un modelo de negocio sólido, que incluye comisiones de restaurantes, eventos de pago, publicidad y una suscripción premium, se espera generar ingresos significativos.

Durante la planificación y desarrollo del proyecto, se estableció una estructura organizativa con roles y responsabilidades definidos. La fase de análisis e iniciación identificó claramente el alcance del proyecto, sus asunciones y restricciones. Además, se diseñó un proceso para solicitar cambios en el ámbito, reconociendo la posibilidad de imprevistos y adaptaciones.

La implementación se dividió en fases, desde el análisis inicial hasta el lanzamiento y el posterior mantenimiento y seguimiento. La identificación de precedencias y la creación de un calendario mediante un diagrama de Gantt permiten visualizar y gestionar eficientemente las tareas críticas y su secuencia.

## 6.2. Lecciones aprendidas

Durante el desarrollo del proyecto, se identificaron posibles riesgos y oportunidades. Los riesgos incluyen problemas técnicos, competencia inesperada y desafíos en la experiencia del usuario. Sin embargo, se reconocieron oportunidades como colaboraciones estratégicas, expansión internacional y el desarrollo de funciones premium atractivas. Estos elementos fueron considerados en la planificación y estrategia del proyecto.

Resaltamos las siguientes lecciones aprendidas:

- La gestión proactiva de riesgos es esencial para abordar posibles obstáculos durante el desarrollo.
- La flexibilidad en el ámbito del proyecto permite adaptarse a cambios y mejoras continuas.
- La comunicación efectiva entre los miembros del equipo es fundamental para el éxito del proyecto.
- El seguimiento y la evaluación periódicos del progreso aseguran una implementación fluida.

En general, el proyecto FoodieMatch representa un enfoque innovador para conectar a las personas a través de la comida y demuestra la importancia de la planificación estratégica y la adaptabilidad en entornos empresariales dinámicos.