**Acta de Constitución**

Proyecto ETSII Markt



| **Grupo de prácticas** | | Grupo 2.5 |
| --- | --- | --- |
| **Fecha** | | 08/10/2023 |
| **Equipo de director / Equipo de trabajo** | | **Email** |
| Diego Máquez González | | diego16rey@gmail.com |
| Fausto Vázquez Rodríguez | | fausto4vazrod@gmail.com |
| Isabel María Martín Calderón | | isma13@gmail.com |
| Juan Luis Ruano Muriedas | | juanluis.ruano.muriedas@gmail.com |
| Antonio José Suárez García | | suareantonio71@gmail.com |

# Control de versiones

| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** |
| --- | --- | --- |
| 8/10/2023 | v1.0 | Versión inicial del documento. |
| 19/10/2023 | v1.1 | Correcciones tras la presentación al patrocinador |

# 

# Datos del proyecto

| **NOMBRE DEL PROYECTO:** | Proyecto ETSII Markt |
| --- | --- |
| **CÓDIGO DEL PROYECTO:** | G2.5 |
| **PATROCINADOR DEL PROYECTO:** | José González Enríquez |
| **CLIENTE DEL PROYECTO:** | José González Enríquez |
| **DIRECTOR DEL PROYECTO:** | Diego Máquez González, Fausto Vázquez Rodríguez, Isabel María Martín Calderón, Juan Luis Ruano Muriedas, Antonio José Suárez García |
| **FECHA DE ELABORACIÓN:** | 05/10/2023 |
| **ELABORADO POR:** | Grupo de laboratorio 2.5 |

# 

# Descripción de alto nivel del proyecto

Se solicita una plataforma de comercio electrónico dedicada a la venta de electrodomésticos.

Una empresa de venta de electrodomésticos con varias tiendas físicas repartidas por la geografía nacional ha decidido comenzar a expandirse a través del comercio electrónico y por esa razón ha encargado a nuestra empresa consultora el desarrollo de una tienda online para la venta de sus productos.

A raíz de esto, nuestro patrocinador ha designado a un director del proyecto para que dé solución a esta solicitud.

Se realizó una entrevista inicial con el cliente y patrocinador para concretar sus objetivos, sus requisitos y restricciones y se decidió realizar un producto personalizado para el proyecto en cuestión.

Principalmente el cliente solicita desarrollar una página web de comercio electrónico que permita la venta de electrodomésticos, facilitando la búsqueda de los mismos y su compra mediante pasarela de pago.

# 

# Límites del proyecto

## Alcance del Proyecto

El proyecto se centra en el diseño, desarrollo e implementación de una tienda en línea para la venta de electrodomésticos, según los requisitos definidos. Los productos y categorías específicos se describen en el documento de requisitos del proyecto.

## Productos y Servicios Excluidos

Cualquier desarrollo adicional fuera de los productos y categorías especificados en los requisitos del proyecto está excluido del alcance. Esto incluye la integración con sistemas externos que no se hayan mencionado en los requisitos iniciales.

## Personalización Extrema

La personalización extrema de la tienda en línea, como la implementación de características únicas y no especificadas en los requisitos, está fuera del alcance. Solo se realizarán personalizaciones previamente acordadas.

## Hosting y Mantenimiento Continuo

La provisión de servicios de alojamiento web y el mantenimiento continuo de la tienda en línea, una vez completado el proyecto, están excluidos del alcance.

## Diseño Gráfico

El proyecto incluye el diseño de la interfaz de usuario de la tienda en línea, pero no abarca servicios de diseño gráfico para otros materiales de marketing o branding de la empresa.

## Contenido y Carga de Datos

La responsabilidad de proporcionar contenido, descripciones de productos y cargar datos en la tienda en línea recae en el cliente. El proyecto no abarca la creación de contenido.

## Cumplimiento Normativo

El proyecto se esforzará por cumplir con las regulaciones y estándares de seguridad pertinentes, pero la responsabilidad última del cumplimiento normativo recae en el cliente. Cualquier cambio en las regulaciones después de la finalización del proyecto no está incluido en el alcance.

## Capacitación del personal

La capacitación del personal en el uso y la administración de la tienda en línea no está incluida en el alcance. Esto puede ser objeto de un acuerdo adicional.

## Requisitos de Hardware y Software del Cliente

La provisión de hardware y software necesarios para operar la tienda en línea, como servidores, licencias de software, etc., es responsabilidad del cliente.

# 

# Principales entregables del proyecto

A continuación se detallan los productos, resultados o documentos concretos que se van a entregar al finalizar el proyecto:

* **Sitio web funcional:** La tienda en línea completamente desarrollada y funcional, que incluye todas las características y funcionalidades especificadas en los requisitos del proyecto. Este sitio web estará incluido en un contenedor para facilitar su instalación por parte del cliente.
* **Documentación técnica:** Documentos que describen la arquitectura, el diseño y la implementación técnica de la tienda en línea incluidos manuales técnicos. Instrucciones para la instalación del contenedor en el hosting del cliente.
* **Manual de usuario**: Un manual de usuario que proporciona instrucciones detalladas sobre cómo usar la tienda en línea, cómo realizar compras, cómo gestionar el carrito de compras, gestión de clientes, …
* **Informes de prueba y resultados:** Documentación que informa sobre las pruebas realizadas durante el desarrollo, incluyendo casos de prueba, resultados y correcciones de errores.
* **Código fuente:** Si se acuerda, el código fuente de la tienda en línea para futuras modificaciones y mantenimiento.
* **Material gráfico y de diseño:** Todos los recursos gráficos utilizados en la tienda en línea, como logotipos, imágenes de productos, gráficos de interfaz de usuario, etc.
* **Informe de cierre de proyecto:** Un informe que documenta el cierre del proyecto, las lecciones aprendidas y cualquier actividad de cierre pendiente.

# 

# Alcance del proyecto

A continuación vamos a definir el objetivo y alcance del proyecto indicando los elementos incluídos y excluidos del mismo.

**Objetivo del Proyecto:** El objetivo principal del proyecto es diseñar, desarrollar e implementar una tienda en línea para permitir la venta de electrodomésticos de acuerdo con los siguientes criterios:

* **Productos y categorías.** El proyecto incluye el desarrollo de la funcionalidad necesaria para la venta de electrodomésticos. Se crearán diferentes tipos de categorías como pueden ser secciones de productos, tipos de producto y fabricante Se asignarán estas categorías a cada producto.
* **Diseño de la interfaz de usuario**. El proyecto incluirá el diseño de la interfaz de usuario de la tienda en línea. Se seguirán los colores y logos de la marca de la empresa para asegurar coherencia de diseño.
* **Funcionalidades clave.**
  + Registro y autenticación de usuarios.
  + Búsqueda y navegación de productos por categoría.
  + Agregar productos al carrito de compras y finalizar la compra.
  + Permitir el proceso de compra con y sin registro. En este último caso debe ser un proceso fácil de un máximo de tres pasos.
  + Procesamiento de pagos en línea con métodos seguros.
  + Gestión de pedidos y estado del envío.
  + Gestión de ventas.
  + Gestión de clientes.
  + Opiniones y reclamaciones
  + Página principal como un escaparate.
  + Páginas de información de la empresa y contacto.
* **Métodos de pago**. Se integrarán el pago con tarjeta de crédito mediante pasarela de pago, y también contrareembolso.
* **Administración de contenido**. El proyecto incluirá una interfaz de administración de contenido que permitirá al cliente agregar, editar y administrar la información de productos, como imágenes, descripciones y precios.
* **Requisitos de seguridad.** Se implementarán medidas de seguridad, como cifrado SSL, para proteger la información de los clientes y las transacciones.
* **Compatibilidad y pruebas**. La tienda en línea se probará en múltiples navegadores web y dispositivos para garantizar la compatibilidad. Se llevarán a cabo pruebas de rendimiento y seguridad.
* **Entrega y plazos.** El proyecto tiene un plazo de dos meses para completarse.
* **Exclusiones del Alcance**. El proyecto no incluye los siguientes elementos:
  + Desarrollo de aplicaciones móviles adicionales.
  + Hosting y servicios de alojamiento web.
  + Mantenimiento de la tienda una vez en producción.
  + Personalización extrema no especificada en los requisitos iniciales.
* **Cambios de Alcance.** Los cambios en el alcance del proyecto requerirán una solicitud formal de cambio, seguida de la aprobación por parte del comité de control de cambios.

# 

# Requisitos de alto nivel

Aquí se describen las necesidades más generales de proyecto:

## Funcionalidad de la tienda en línea

* La tienda en línea debe permitir a los clientes buscar productos por tipo de electrodoméstico, fabricante y precios y también por nombre o título del producto.
* Los clientes deben poder ver detalles de productos, incluyendo imágenes, descripciones y precios.
* Los clientes deben poder agregar productos al carrito de compras y finalizar la compra de manera segura.
* El sistema debe gestionar el proceso de pago en línea a través de los métodos especificados.
* Los clientes tienen la opción de crear cuentas y realizar un seguimiento de sus pedidos.
* La tienda permitirá realizar una compra sin registro por parte del usuario en no más de tres pasos.
* Los clientes anónimos también deben poder hacer un seguimiento de sus pedidos.
* El sistema debe enviar notificaciones por correo electrónico a los clientes con confirmaciones de pedidos y actualizaciones de estado.
* No se contempla la devolución de productos.

## Diseño y estilo

* El diseño de la tienda en línea debe reflejar la identidad visual y la marca de la empresa.
* La interfaz de usuario debe ser intuitiva y de fácil navegación.

## Gestión de Contenido

* El cliente debe tener la capacidad de agregar, editar y eliminar productos y descripciones a través de una interfaz de administración de contenido.

## Seguridad y Privacidad

* La tienda en línea debe contar con medidas de seguridad, como cifrado SSL, para proteger los datos del cliente y las transacciones.

## Métodos de pago

* La tienda en línea debe admitir cómo método de pago las tarjetas de crédito y pago contra reembolso.

## Compatibilidad

* La tienda en línea debe ser compatible con múltiples navegadores web y dispositivos, incluyendo computadoras de escritorio, tabletas y teléfonos móviles.

## Pruebas y garantía de calidad

* Se debe realizar un proceso de pruebas exhaustivo para asegurar que la tienda en línea funcione sin problemas y cumpla con los requisitos.

## Plazo de entrega

* El proyecto debe completarse en un plazo de dos meses a partir de la fecha de inicio.

## Exclusiones

* El proyecto no incluye el desarrollo de aplicaciones móviles adicionales.
* El servicio de alojamiento web no está dentro del alcance del proyecto.

# 

# Criterios de aceptación

Las siguientes condiciones específicas deben cumplirse para considerar que el proyecto se ha completado con éxito.

* Desarrollo completo de la aplicación web cumpliendo con todos los requisitos exigidos por el cliente.
* El proyecto debe pasar con éxito pruebas de calidad y rendimiento, y debe estar libre de errores significativos.
* El proyecto se considerará exitoso si se completa dentro del plazo acordado de dos meses.
* Los riesgos de alto nivel identificados en el acta de constitución, como cambios de requisitos significativos o problemas de seguridad importantes, no deben haber tenido un impacto negativo en el proyecto.
* El cliente debe proporcionar una declaración por escrito de satisfacción con el resultado del proyecto y la funcionalidad de la tienda en línea.
* El coste total para la realización del proyecto no debe superar el presupuesto acordado.

# 

# Calendario resumido de hitos claves

| **Hito** | **Fecha** |
| --- | --- |
| Inicio del proyecto | 2/10/2023 |
| Entrega: Borrador del Plan de Proyecto | 10/11/2023 |
| Inicio de la Iteración 1 | 13/11/2023 |
| Inicio de la Iteración 2 | 20/11/2023 |
| Inicio de la Iteración 3 | 27/11/2023 |
| Entrega: Producto | 13/12/2023 |
| Presentación | 14/12/2023 |

# 

# Presupuesto estimado y fuente de financiación

| **CONCEPTO** | | **PRESUPUESTO** | **TOTAL** |
| --- | --- | --- | --- |
| Recursos Humanos | Salario ingeniero de software **\*** | 15€/h \* 15 horas \* 5 miembros \* 4 semanas | 4.500€ |
| Salario project manager **\*\*** | 20€/h \* 15 horas \* 5 miembros \* 6 semanas | 9.000€ |
| **TOTAL SALARIOS** | |  | **13.500€** |
| Hardware | | 900€ \* 5 equipos | 4.500 € |
| **TOTAL BASE** | |  | **18.000€** |
| Colchón financiero (20%) | |  | 3.600 € |
| **TOTAL GASTOS GENERALES** | |  | **21.600 €** |

**\*** Para el cálculo de las horas del desarrollador, hemos considerado las fechas desde el 13 de noviembre de 2023 al 13 de diciembre de 2023. En total 4 semanas de las cuáles se dedican 4 horas a clase y 11 horas al desarrollo del proyecto.

**\*\*** Para el cálculo de las horas de Project Manager se ha considerado desde el comienzo de la planificación el día 2 de octubre de 2023, hasta la entrega del Plan de Proyecto el día 10 de noviembre de 2023 (6 semanas). Durante la semana se dedican 4 horas a asistencia a clase, y otras 11 a trabajo en el proyecto. Luego cada director de proyecto dedica 15 horas semanales a la planificación del proyecto.

# 

# Interesados clave

| **Interesado** | **Rol** |
| --- | --- |
| José González Enríquez | Cliente/ Patrocinador |
| Diego Máquez González | Jefe de Proyecto/ Desarrollador |
| Fausto Vázquez Rodríguez | Jefe de Proyecto/ Desarrollador |
| Isabel María Martín Calderón | Jefe de Proyecto/ Desarrollador |
| Juan Luis Ruano Muriedas | Jefe de Proyecto/ Desarrollador |
| Antonio José Suárez García | Jefe de Proyecto/ Desarrollador |

# 

# Restricciones de alto nivel

Los factores descritos a continuación van a limitar la ejecución del proyecto.

* Presupuesto fijo. El proyecto debe completarse dentro del presupuesto asignado de 21.600 €, sin posibilidad de aumentos significativos.
* Recursos limitados. Se cuenta con un equipo de desarrollo interno limitado y no se pueden contratar recursos adicionales para el proyecto.
* Plazo definido. El proyecto debe finalizar antes de la fecha de lanzamiento planificada, que es el 13 de diciembre de 2023.
* Tecnología predefinida. El producto se desarrollará mediante Django y se incluirá en un contenedor junto con todas sus dependencias para su despliegue en los servidores del cliente.
* Aprobación regulatoria. El proyecto debe cumplir con todas las regulaciones gubernamentales y estándares de seguridad de datos relacionados con el comercio electrónico, sin excepciones. Asimismo debe integrar todos los medios para garantizar la protección de los datos personales de los clientes registrados según la Ley Orgánica de Protección de Datos vigente.
* Contenido proporcionado por el cliente. El cliente es responsable de proporcionar todo el contenido necesario, incluyendo imágenes de productos y descripciones.
* Disponibilidad de servidores y alojamiento web. El proyecto debe funcionar en servidores y servicios de alojamiento web propios del cliente.

# 

# Riesgos de alto nivel

En este apartado se describen las situaciones o eventos inciertos que podrían tener un impacto significativo en el proyecto.

* **Cambios en los requisitos del cliente**: Los cambios en los requisitos del cliente pueden surgir a medida que avanza el proyecto, lo que podría afectar el alcance, el cronograma y el presupuesto.
* **Demoras en la adquisición de contenido:** Retrasos en la obtención de contenido, como imágenes y descripciones de productos, por parte del cliente, podrían retrasar el desarrollo de la tienda en línea.
* **Problemas de integración:** La integración de sistemas de terceros, como pasarelas de pago, puede presentar desafíos técnicos imprevistos que afecten la funcionalidad de la tienda en línea.
* **Problemas de seguridad:** Las amenazas de seguridad, como intentos de piratería, pueden exponer datos de clientes o interrumpir el funcionamiento de la tienda en línea.
* **Cambios en las regulaciones de comercio electrónico:** Cambios en las regulaciones gubernamentales relacionadas con el comercio electrónico pueden requerir ajustes en la tienda en línea para cumplir con los requisitos legales.
* **Requisitos de cumplimiento de tarjetas de crédito:** El incumplimiento de los estándares de seguridad de datos de la industria de tarjetas de crédito (PCI DSS) puede resultar en sanciones y daños a la reputación de la empresa.
* **Retrasos en la entrega del proyecto:** Problemas inesperados en el desarrollo o la implementación pueden llevar a retrasos en la entrega del proyecto, lo que podría afectar la fecha de lanzamiento.

# 

# Nivel de autoridad del Director del Proyecto

El Director de Proyecto tendrá una visión de conjunto de todo el proyecto gestionando la integración y estableciendo vías de comunicación con los interesados. A continuación se detallan sus actuaciones durante el proyecto.

## Planificación de todo el proceso

El director del proyecto va a planificar, ejecutar y controlar todas las actividades relacionadas con el proyecto. Controlará la función del equipo y los resultados que se esperan del mismo. Será el encargado de coordinar y colaborar con otros miembros del equipo del proyecto y las partes interesadas.

## Gestión del riesgo

El director de proyecto debe identificar, evaluar y gestionar los riesgos del proyecto, implementando estrategias de mitigación cuando sea necesario. Cuando hablamos de riesgos, nos referimos tanto a los del ámbito laboral, como financiero, calidad o cumplimiento de las líneas base. Además de detectar estos riesgos también deberán lidiar con ellos para que no se presenten, minimizar su impacto o encargarse del control de daños sin interrumpir el plan.

## Definir las metas

El director del proyecto se encargará de definir y mantener el cronograma del proyecto, asegurando que se cumplan los plazos. En dicho cronograma establecerá las metas o hitos que deberá cumplir el equipo de proyecto realizando las tareas oportunas, en base siempre a los recursos disponibles, sus capacidades y carga de trabajo de cada persona.

## Organizar las tareas

El director del proyecto debe repartir y organizar las tareas definiendo cuándo empiezan, terminan y dan paso a la siguiente evitando así que se interrumpa el avance o que se entorpezca el trabajo de los demás.

## Gestionar los recursos asignados al proyecto

El director de proyecto tendrá la responsabilidad de gestionar los recursos del proyecto incluyendo personal, financiación y equipos. En cuanto al personal, debe conocer las capacidades de los miembros de su equipo y repartir las tareas con el objetivo del máximo aprovechamiento de los recursos humanos y financieros.

## Motivar a los equipos y gestionar los conflictos

Además de las tareas de dirección, el director del proyecto tendrá que comunicarse regularmente con el equipo del proyecto, el patrocinador y otros involucrados. Fijará una comunicación robusta basada tanto en medios tecnológicos a distancia (videoconferencia, canales de voz y chat) como presencial. El objetivo de esta comunicación será el de resolver dudas, atender sugerencias y, de ser necesario, mediar cuando surjan conflictos.

## Supervisar de forma constante

El director de proyecto supervisará el proyecto de forma constante a fin de controlar los contratiempos y poseer una mejor capacidad de reacción. Va a generar informes periódicos sobre el estado del proyecto, incluyendo avances, problemas y desviaciones del plan.

## Cierre del proyecto

También tendrá como función el asegurarse de que el proyecto se cierre adecuadamente, documentando lecciones aprendidas y entregables finales.

# 

# Aprobación

| **Nombre** | **Cargo** | **Firma** | **Fecha** |
| --- | --- | --- | --- |
| José González Enríquez | Patrocinador |  | 05/10/2023 |
| Equipo de desarrollo | Director del Proyecto |  | 05/10/2023 |