

# ACTA DE CONSTITUCIÓN DEL PROYECTO

## 1 INFORMACIÓN GENERAL

<b>Nombre del proyecto:</b>	Samsung Scholar	<b>ID del proyecto:</b>	SSS-2022
<b>Sponsor:</b>	Samsung	<b>Fecha:</b>	24/01/2022

## 2 INTERESADOS DEL PROYECTO

Cargo	Nombre/Organización	Teléfono	E-mail
<b>Sponsor</b>	EduTech SA	+569 2222222	edutech@edutech.cl
<b>Project Manager</b>	John Doe	+569 9999999	jdoe@gmail.com
<b>Cliente/Usuario</b>	Juan Perez	+569 3333333	jperez@gmail.com

## 3 RESUMEN EJECUTIVO

El enfoque que tiene este proyecto, es orientarse en el mercado educacional, ayudando con la manufacturación de materiales y software que ayude al mejoramiento de las clases tanto online como offline. Para poder llevar a cabo esto, se debe implementar una nueva zona de Samsung (una zona física, y una online), que se especialice en la creación de los materiales, e instalación de los softwares relacionados al entorno educacional. Para financiar esto, además del financiamiento proveniente de las ventas, se buscaría una alianza con empresas de software educacional, empresas de manufacturación de artículos tecnológicos relacionados con la educación, además de empresas de materias primas, para también hacer artículos especializados a partir de las necesidades que tienen los distintos tipos de clientes que se tienen como objetivo. La ganancia está en las ventas que se generarán a medio-largo plazo, cuando Samsung empiece a obtener cierta reputación en el área. El tiempo mínimo para poder concretar este proyecto, sería de mínimo 2 años (En este caso vamos a tomar 5 años), ya que se deben evaluar diversas variables, tales como los software más cotizados por los clientes objetivos, las materias primas más costo-eficientes, las posibles alianzas que se necesiten, entre otras.

## **4 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO**

### **4.1 NECESIDADES DEL NEGOCIO**

Samsung Schoolar tiene una completa alineación con la estrategia de Samsung, pues según la misión, contribuye a una mejor sociedad global, según la visión, apoya a las personas y dentro de sus valores está el cambio y la prosperidad conjunta. Es por ello que se ha decidido analizar, ¿qué otra sociedad u organización comparte estas características?, la conclusión obtenida fue: la educativa.

La educación es extremadamente importante en cualquier sociedad, pues contribuye a esta no solo en un tipo de sociedad, sino que en todas estableciendo un alto valor en las personas, proponiendo la excelencia, la integridad y la prosperidad conjunta. Los cambios han ocurrido siempre, y es relevante apoyar a las personas para que puedan adaptarse y utilizar los cambios a su favor. La educación apoya a esto último y sin embargo es una de las áreas que más controversia genera debido a la pasividad en sus metodologías de enseñanza, pues sigue siendo muy similar a la escuela Prusiana propuesta ya en el siglo XVIII. Resulta inimaginable pensar que el área educativa es la que está más ajena a la tecnología al seguir utilizando metodologías de lápiz y papel de siglos atrás. ¿Cómo Samsung pretende apoyar a las personas para que sean mejores sobre la base de los recursos humanos y la tecnología” si la primera instancia de apoyo, la escuela, no tiene las herramientas para trabajar en esto? Es por ello que SamsungSchoolar propone una nueva metodología de enseñanza para que los estudiantes conozcan las tecnologías que ya existen y se asocien a ellas.

### **4.2 OBJETIVOS DEL NEGOCIO**

- Principal: La inversión en la línea Samsung Schoolar se convierte en ganancias, experiencia y alcance a largo plazo de la organización.
- Específicos:
  - Mejorar la imagen de la empresa.
  - Obtener nuevos socios comerciales.
  - Realizar nuevos tratos de negocios.
  - Expandir el área de conocimientos.

## **5 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**

### **5.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**

Los principales productos educativos que se desarrollarán en el proyecto son los siguientes:

- Pizarras interactivas inteligentes, de una variedad de tamaños, con tecnología touch y con una interfaz gráfica educativa amigable, aptas para las aulas de clases y otros tipos de tareas.
- Tablets especializados para labores educativas.
- Cámaras y estudios profesionales para grabación de clases.

En cuanto a software, se consideraron las siguientes implementaciones:

- Ecosistemas de aplicaciones orientados a educación:
  - Software de monitoreo de dispositivos.
  - Entornos de funcionamiento limitado.
  - Aplicaciones para la simulación de salas de clase (pizarras, documentos, entre otros)
- Sistemas operativos educativos.
- Alianza con distintas empresas de software educativos:
  - Microsoft
  - Adobe
  - Google
  - Autodesk
  - Otros.

Además, se implementa un sistema de planes educativos, los cuales varían con el precio y los productos entregados, por ejemplo:

- Plan básico: consta de pizarras y software básico.
- Plan medio: Tablets y pizarras, con software avanzado.
- Plan completo: Paquetes de todos los materiales, y licencias de software completo.

## **5.2 ALCANCE DEL PROYECTO**

- Planificación e implementación correcta del proyecto.
- Cumplir con los estándares de calidad.
- Definir y seguir las políticas del negocio en el proyecto.
- Documentar el proyecto.

## **5.3 DURACIÓN DEL PROYECTO**

El proyecto tiene una duración de 5 años.

#### **5.4 RESTRICCIONES DEL PROYECTO**

Las principales restricciones del proyecto son:

- Competencia especializada en educación y tecnología: la educación es un rubro competitivo, y existen organizaciones especializadas y con gran experiencia en esta materia, por lo tanto será difícil para la organización entrar a la competencia.
- Complejidad: la educación es un proceso muy complejo, por lo tanto, exige y demanda una mayor cantidad de recursos a la organización que invierte en ella.
- Manufacturación de los productos: la organización deberá construir nuevas plantas de manufactura de los productos, además deberá encargarse de la adquisición de nuevas materias primas a un menor costo, la distribución, mantención y logística de este proceso.
- Seguimiento de clientes: es importante realizar un seguimiento de los clientes para mejorar continuamente.
- Desarrollo de productos y servicios: el desarrollo de software es un proceso complejo y largo, que puede llegar a tener complicaciones, además para garantizar la calidad de los servicios, esto debe realizarse adecuadamente.
- Creación de nuevos módulos y áreas dentro de la organización: la organización debe integrar la línea educativa a sus áreas.

#### **6 REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO/ENTREGABLES**

- Centros manufactura electrónica: Para fabricar los componentes que irán dentro de los circuitos y nuevos productos Samsung.
- Centros de ensamblaje: Necesario para ensamblar el producto final que llegará a las manos del cliente.
- Centros de distribución: Deben hacerse llegar los productos a los puntos de venta o a los clientes de alguna forma.
- Encargado de TI: Encargado de planificar, diseñar y ejecutar la estrategia de tecnologías de la información.
- Jefe/s de proyecto: Debe existir al menos un líder que posea un conocimiento general sobre el proyecto y sus avances.
- Equipo de desarrolladores: Conformado por al menos un líder y una determinada cantidad de desarrolladores para establecer la lógica del software del producto final.

- Equipo de eléctricos: Conformado por al menos un líder y una determinada cantidad de eléctricos para trabajar en el correcto funcionamiento del hardware y establecer su lógica.
- Equipo de contabilidad y finanzas: Registrando todo el movimiento monetario que ocurre en el proyecto y las oscilaciones de ingresos y costos.
- Equipo de publicidad: Para trabajar y elaborar la publicidad de los productos, ya sean carteles, comerciales, entre otros.
- Testers: Para ir probando las nuevas funcionalidades de los productos y los productos finales en búsqueda de errores.
- Stakeholders asociados a la educación: Se necesitan opiniones e influencias de personas que se manejan en la educación, así hay más cercanía y comprensión en cuanto a las necesidades del área.
- Casa Matriz: Para realizar las coordinaciones y reuniones necesarias, sea compra o arriendo.
- Gastos Comunes: Para solventar las necesidades esenciales de una casa matriz, luz, electricidad, etc.
- Servidores: Para almacenar el trabajo realizado por el departamento de programación y el de electricidad.
- Computadores: Los trabajadores necesitan un espacio y dispositivo en el cual trabajar.
- Muebles de oficina: Forma parte de los esenciales para brindar un ambiente de trabajo práctico.
- Artículos de oficina: Cosas en general que tienen las oficinas, artículos de escritorio, y cosas varias
- Internet: Para trabajar entre personas es indispensable contar con una conexión a red, además de que es necesario para ciertos servidores que se tendrán.
- Mantenimiento computadores y servidores: Se debe minimizar el fallo de dispositivos, para evitar la pérdida de información, y de ocurrir, debe haber alguna forma de poder recuperarla.

## **7 HITOS Y ENTREGABLES DE LA GESTIÓN DE PROYECTOS**

### ***7.1 Planificación, división y distribución del proyecto***

En esta primera entrega se describe detalladamente el proyecto y se realizan reuniones estratégicas de negocios, donde participan los representantes de las distintas áreas involucradas de cada distrito. Luego se asignan los roles importantes de la organización para llevar a cabo el proyecto, y se presenta el proyecto a las unidades correspondientes y responsables dentro de la organización.

La distribución de la áreas del proyecto son:

- TI.
- Alianzas estratégicas.
- Educación tecnológica.
- Producción.
- Distribución.
- Mantenimiento.
- Ventas.
- Soporte.
- Finanzas y comercio.
- RRHH.

## ***7.2 Implementación, desarrollo y despliegue del proyecto***

Cada área del proyecto trabajará en conjunto en su propio subproyecto, y además deberán mantener una constante comunicación entre ellos, para que se mantengan alineadas a los requerimientos del proyecto general. Aquí se aplicaran técnicas avanzadas de desarrollo de proyectos. Los subproyectos de cada área son:

- TI: el área de tecnologías de la información se encargará de todo lo relacionado al desarrollo y adquisición de herramientas tecnológicas y software, además de proveer un servicio de educación de acuerdo a las necesidades de los clientes. Los equipos de desarrollo están conformados por programadores, arquitectos de software, líderes de proyecto, expertos en redes y telecomunicaciones, encargados de la ciberseguridad de la información e insumos. Estos equipos seguirán una metodología de desarrollo de software de tipo ágil, con constante comunicación con los stakeholders del proyecto.
- Alianzas estratégicas: es el área encargada de establecer la conexión con otras organizaciones del área educacional.
- Educación tecnológica: investigadores de la educación tecnológica, comunicación directa con instituciones educativas, profesores y licenciados.
- Producción: esta área se encarga de la manufacturación de los productos de manera industrial, contará con profesionales de la electrónica y la electrotecnia, ingenieros eléctricos y de materiales, y operarios de maquinaria.
- Distribución: esta área se encarga de los canales para hacer llegar los productos a los clientes, ya sean físicos o virtuales, y la adquisición de

materias primas, envío de materiales, entre otros. Se contratarán empresas de reparto especializadas.

- Mantenimiento: esta área se encarga del inventario y la mantención general de los productos. Estarán a cargo varios operadores e ingenieros de esta área.
- Ventas: el área de retail del proyecto, se encarga de la relación con el cliente.
- Soporte: es el área encargada de ofrecer ayuda y complementar a otras áreas, también se encarga de reparaciones y laboratorios tecnológicos.
- Finanzas y comercio: serán la cartera del proyecto, se encarga de todo lo relacionado al flujo de caja.
- RRHH: recursos humanos.

### **7.3 Mejoras, retroalimentación y continuidad del proyecto**

Finalmente, si el proyecto tiene éxito se continúa con el y se aplican las mejoras correspondiente de acuerdo a la retroalimentación entregada por todas las áreas. Si el proyecto está al borde del fracaso, implementar los recursos, mejoras y cambios necesarios para que esto no ocurra. Si el proyecto fracasa, se debe documentar detalladamente las razones de fracaso y realizar una mirada crítica y constructiva para los futuros proyectos.

## **8 PRESUPUESTO**

<b>Entregable/Actividad</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Entidad Financiadora</b>
Entregable 1	\$ 100.000.000	Samsung y asociados
Entregable 2	\$ 3.000.000.000	Samsung y asociados
Entregable 3	\$ 1.000.000.000	Samsung y asociados

## **9 RECURSOS**

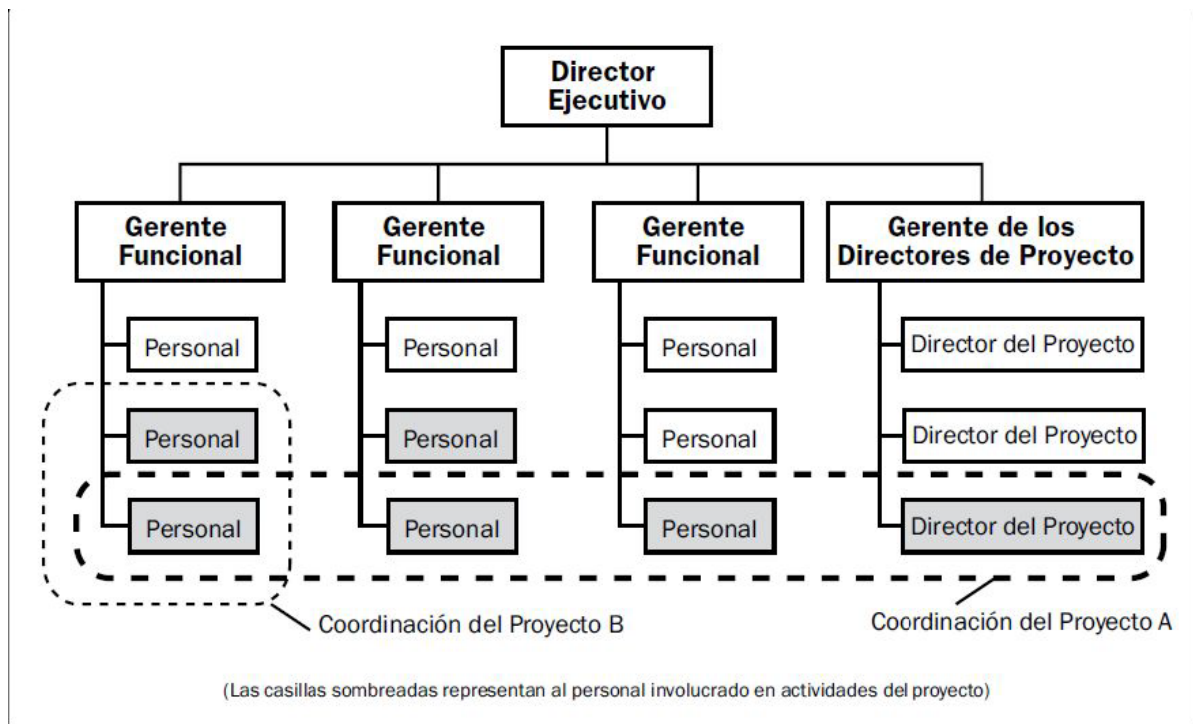
<b>Recursos</b>	<b>Descripción</b>
<i>Equipo del proyecto</i>	Divisiones de Samsung Schoolar
<i>Equipamiento</i>	Otorgado por Samsung
<i>Software</i>	Otorgado por Samsung
<i>Otros</i>	Otorgado por Samsung

## 10 RIESGOS

<i>Descripción del riesgo</i>	<i>Impacto</i>	<i>Probabilidad</i>
Fracaso del proyecto	Muy alto	Baja
Hurto de materiales	Medio	Media
Renuncia de personal	Bajo	Media
Daño instalaciones y recursos	Alto	Baja

## 11 ORGANIZACIÓN DEL PROYECTO

### 11.1 ORGANIGRAMA DEL PROYECTO





## 11.2 RESPONSABILIDADES

Interesado	Nombre	Rol/Responsabilidad
TI	TI	Encargados de tecnologías de la información, redes y telecomunicaciones. Cerebro del proyecto.
Alianzas estratégicas	Alianzas estratégicas	Encargados de los socios comerciales
Educación tecnológica	Educación tecnológica	Investigación
Producción, distribución y mantenimiento	Producción, distribución y mantenimiento	El cuerpo del proyecto.
Ventas, soporte, finanzas y RRHH	Ventas, soporte, finanzas y RRHH	Actividades de soporte.

Emitido por Gerente de Proyecto	Aprobado por Sponsor del Proyecto
Juan Samsung	Samsung