# 5 – Objetivos Generales y Específicos

Para la elaboración del proyecto **Supermercado Online** se establecen los siguientes objetivos:

## **Objetivos Generales**

1. Registro de usuario

Los usuarios de la App deberán estar registrados en nuestro sistema. El usuario se descarga la app y su primera acción es registrarse. No puede operar sin haberse registrado.

* 1. Identificación: los usuarios se identificarán mediante un login y un password.
     1. Login: Nombre del cliente
     2. Password: Elegido por el cliente. Mínimo 8 caracteres alfanuméricos.
  2. Datos adicionales: Nombre, apellidos, fecha nacimiento.
  3. …

1. Autenticación de usuario

El usuario se debe autenticar en la app para acceder a ella. Un sistema de Remember me permite recordar el password. Un usuario que no introduzca la clave correctamente tres veces verá su cuenta bloqueada.

* 1. ….

1. Ofertas

Esta es la página central de la App. En ella se mostrará…

1. …

Aquí se **describe** todo lo que tiene que hacer el programa. Es muy parecido a hacer un enunciado de los Retos. Los **Objetivos Generales** son poco específicos, como los apartados 1, 2 y 3. Obviamente, no puedes poner un objetivo y no cumplirlo… Los Objetivos Específicos son un poco más detallados. Como por ejemplo los puntos 1.1.1, 1.1.2… Detallas de forma muy concreta qué tiene que hacerse en cada caso. Ejemplo: un password sólo es aceptado si tiene un mínimo 8 caracteres alfanuméricos.

En los proyectos reales, el listado de Objetivos es ENORME. No os paséis… pero no os quedéis cortos tampoco.

# 6 – Riesgos

Durante la planificación del proyecto se han detectado los siguientes posibles contratiempos:

* 6.1: Notificaciones masivas en Android

En las versiones… hay un problema con…

Aquí se **describe** todo lo que crees que podría salir mal. Pero se refiere a cosas verosímiles. Por ejemplo, NO es un riesgo que se te pueda incendiar la oficina, que el cliente no te pague, o que creas que la app no la va a usar nadie.

Un Riesgo puede ser que tú hayas desarrollado un servicio para cien mil personas, pero de repente la quieren usar doscientas mil. Esto podría tirar el servicio, lo que es un problema. Deberías tenerlo como mínimo previsto. Esto no significa que puedas arreglarlo.

Las documentaciones de proyecto **se aprueban y se firman** con el cliente. Por eso es interesante tener esta parte de Riesgos controlada. Por decirlo crudamente, si tú has avisado de que el servicio se cae si lo usan doscientas mil personas y el cliente lo ha firmado… si se cae, no es culpa tuya.

# 7 – Tareas y Cronograma

Esta parte es muy larga y muy compleja. Se supone que tienes que listar **absolutamente todas** las tareas y subtareas que están relacionadas con el proyecto, y meterlas en un cronograma, que viene a ser un Trello enorme con todas las tareas, duraciones, etc. para llevar el proyecto día a día.

Déjalo para el final. Ya te diré cómo hacerlo.

# 8 – Recursos Materiales

Esto es un enorme listado de todo el equipo que necesitas para hacer el proyecto, y toda la mano de obra que necesitas. Se incluye todo, desde el alquiler de la oficina, los equipos, etc. hasta los programadores, analistas, etc.

Este punto es importante para el siguiente: el Presupuesto

# 9 – Presupuesto

Obviamente, para hacer el presupuesto tienes que hacer el listado de Recursos Materiales bien. Tendrás que incluir el coste de los equipos, la oficina… pero también el sueldo de los trabajadores. ¿Cuánto les vas a pagar? ¿Durante cuánto tiempo? Consulta el apartado de Tareas y Cronograma para saber cuánto tiempo necesitas para hacer le proyecto.

# 10 – Segimiento

Eres el jefe… ¿cómo vas a hacer un seguimiento del proyecto?