

## **PROJECT CHARTER:**

### **ACTA DE CONSTITUCIÓN DEL PROYECTO “APP LENGUA DE SEÑAS”**

Alumnos: Jesús Alejandro Morales Allendes,  
Sebastián Ignacio Peralta Álvarez,  
Byron Ignacio Román Arroyo

Profesor: Guillermo Eugenio Pinto Fuentes

Asignatura: Capstone

28 de agosto de 2024

## Índice de contenidos

<b>Propósito y justificación del proyecto.....</b>	<b>3</b>
<b>Descripción del proyecto y entregables.....</b>	<b>3</b>
Entregables del proyecto.....	4
<b>Objetivos.....</b>	<b>5</b>
<b>Riesgos iniciales de alto nivel.....</b>	<b>7</b>
<b>Cronograma de hitos principales.....</b>	<b>8</b>
<b>Stakeholders.....</b>	<b>8</b>
<b>Asignación del gerente de proyecto y nivel de autoridad.....</b>	<b>9</b>
Niveles de autoridad.....	9
<b>Aprobaciones.....</b>	<b>9</b>

## Propósito y justificación del proyecto

El proyecto "APP LENGUA DE SEÑAS" tiene como objetivo desarrollar una aplicación móvil interactiva que facilite el aprendizaje de la lengua de señas y otros idiomas mediante juegos y desafíos, con validación en tiempo real a través de inteligencia artificial. Este enfoque busca promover la inclusión social, mejorando la comunicación entre personas oyentes y con discapacidad auditiva, e integrando la enseñanza de la lengua de señas desde una edad temprana en diversos entornos.

Planificado para desarrollarse entre el 12 de agosto y la primera semana de diciembre de 2024, el proyecto cuenta con un cronograma claro que asegura su ejecución eficiente. Utilizando herramientas tecnológicas como Figma, Flutter, Dart y Firebase, la app garantiza un aprendizaje accesible y atractivo para personas de todas las edades, siendo útil tanto en entornos educativos como comunitarios. Además, aborda la necesidad de inclusión de la lengua de señas en la educación y en el ámbito empresarial, ofreciendo una solución que mejora la diversidad y puede atraer a un público más amplio.

## Descripción del proyecto y entregables

El proyecto se centra en desarrollar una aplicación móvil interactiva para facilitar el aprendizaje de la lengua de señas y otros idiomas mediante juegos y desafíos. La app utilizará inteligencia artificial para validar las señas en tiempo real, proporcionando retroalimentación inmediata que optimizará el proceso de aprendizaje. Dirigida a personas de todas las edades, su objetivo principal es promover la inclusión social, permitiendo a los usuarios aprender diferentes lenguas de señas y adquirir conocimientos en nuevos idiomas.

La aplicación ofrecerá funcionalidades como asistencia en tareas cotidianas, comunicación en emergencias, y apoyo en la interacción con servicios públicos. Además, incluirá actividades educativas como trivia, adivinanzas, y lectura de cuentos o escenas de películas, diseñadas para hacer del aprendizaje una experiencia dinámica. Esta herramienta será valiosa tanto para personas con discapacidad auditiva como para quienes deseen mejorar la comunicación y fomentar la inclusión en su entorno.

El proyecto será desarrollado por un equipo multidisciplinario, comprometido con crear una solución tecnológica innovadora que facilite el aprendizaje de la lengua de señas y contribuya a una sociedad más inclusiva.

## Entregables del proyecto

### 1. Planificación Inicial:

- Ppt presentación inicial del proyecto
- Acta de constitución
- Cronograma de actividades
- Matriz de riesgos
- Plan de pruebas inicial

### 2. Análisis y Diseño:

- Modelo de proceso de negocio
- Documento de especificación de requerimientos
- Diagrama arquitectura
- Mockups interfaz de sistemas completo
- Diagrama de Actividad UML
- Documentación de planificación de base de datos
  - Modelo E-R (Entidad Relación)
  - Modelo Relacional normalizado
  - Matriz de Pruebas Base de datos
- Diccionario de datos
- Plan de Calidad
- Plan de Costos
- Plan de Riegos
- Plan de Comunicación
- Plan de Adquisiciones
- Definición de Actividades detalladas EDT

### 3. Construcción:

- Código fuente de la aplicación móvil

- Base de datos, tablas y Script para creación de tablas
- Minuta Control de la Programación
- Matriz seguimiento Status del Proyecto
- Matriz Gestión Control de Cambio

#### 4. Implementación y Cierre:

- Plan de Pruebas Final
- Reporte estatus final del Proyecto
- Plan de Implementación
- Plan de Soporte y Mantenición
- Plan de Capacitación
- Manuales de Usuarios y Administrador
- Acta de Cierre de Proyecto
- Acta de Cierre de fase de implementación

## Objetivos

Objetivo	Indicador de éxito
<b>Alcance</b>	
El alcance de este proyecto incluye el diseño, desarrollo, implementación y soporte de una App móvil interactiva destinada a facilitar el aprendizaje de la lengua de señas en diversos idiomas mediante juegos y desafíos. El proyecto incluye una interfaz intuitiva con el usuario, además de la integración de inteligencia artificial para validar las señas en realtime. El proyecto se entregará en fases y el resultado final será una app funcional, diseñada para promover la inclusión y facilitar la comunicación en diferentes contextos sociales y educativos.	El proyecto será considerado exitoso si la app móvil cumple con los siguientes criterios: <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Funcionalidad completa.</li> <li>2. Calidad y usabilidad.</li> <li>3. Implementación sin desviaciones significativas.</li> <li>4. Satisfacción del cliente.</li> </ul>
<b>Cronograma (Tiempo)</b>	
<b>Planificación Inicial (4 SEMANAS)</b>	Obtener una visión detallada de cómo se organizará y llevará a cabo el proyecto,

	asegurando que todas las actividades estén claramente definidas y alineadas con los objetivos del proyecto.
<b>Análisis y Diseño (4 SEMANAS)</b>	Desarrollar un diseño completo y coherente del proyecto que cubra todos los aspectos funcionales y técnicos, garantizando que se cumplan los requisitos del sistema y las expectativas del usuario.
<b>Construcción (4 SEMANAS)</b>	Construir una aplicación móvil completamente funcional, asegurando que todas las funcionalidades se implementen correctamente, con un enfoque en la calidad del código y la eficiencia del desarrollo.
<b>Implementación y Cierre (4 SEMANAS)</b>	Desplegar la aplicación de manera exitosa, asegurando que cumpla con el objetivo principal del proyecto, incluyendo la disponibilidad en las plataformas móviles objetivo, la satisfacción del usuario final, y la preparación para el soporte y mantenimiento posterior.
<b>Costo</b>	
<b>N/A</b>	<b>N/A</b>
<b>Calidad</b>	

<p>El proyecto tiene como objetivo desarrollar una aplicación móvil para sistemas móviles Android que ofrezca una experiencia de usuario fluida, segura y accesible. La aplicación debe ser intuitiva, con una interfaz bien diseñada y que integre inteligencia artificial para retroalimentación precisa en tiempo real. Debe ser confiable y eficiente, funcionando sin errores en dispositivos Android, y garantizar la seguridad de los datos de los usuarios. Se cumplirán los estándares de la industria mediante pruebas exhaustivas, asegurando un producto de alta calidad que promueva eficazmente el aprendizaje de la lengua de señas de manera inclusiva.</p>	<p>El proyecto se considerará que cumple con la calidad esperada si cumple con los siguientes parámetros:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fiabilidad y robustez</li> <li>2. Precisión</li> <li>3. Estabilidad</li> <li>4. Funcionalidad</li> </ol>
---	--

## Riesgos iniciales de alto nivel

Riesgo	Descripción	Impacto	Mitigación
<b>Definición Incompleta de Requerimientos</b>	Los requisitos del proyecto podrían no estar completamente definidos o entendidos al inicio.	Podría llevar a un alcance mal definido, cambios frecuentes y retrasos.	Asegurar la participación activa de todos los stakeholders en la definición de requisitos.
<b>Asignación Inadecuada de Recursos</b>	Los recursos necesarios (humanos, técnicos, financieros) podrían no estar disponibles o asignados adecuadamente al inicio.	Retrasos en el inicio de las actividades del proyecto.	Realizar una planificación detallada y asegurar la disponibilidad de los recursos antes de comenzar.
<b>Cronograma Poco Realista</b>	El cronograma inicial podría ser demasiado ajustado o no considerar todos los factores, incluyendo tiempos de revisión.	Posibles retrasos desde las primeras fases del proyecto.	Revisar y ajustar el cronograma en base a un análisis realista del tiempo requerido para cada actividad.
<b>Riesgos en la Elección de</b>	Las tecnologías seleccionadas	Dificultades técnicas que pueden llevar a	Realizar un análisis comparativo de

<b>Tecnologías</b>	podrían no ser las más adecuadas para el proyecto o podrían tener limitaciones no previstas.	re-evaluación de herramientas.	tecnologías y pruebas piloto antes de la decisión final.
<b>Falta de Definición en la Gestión de Riesgos</b>	La falta de un plan de gestión de riesgos desde el inicio podría llevar a una respuesta inadecuada ante problemas emergentes.	Riesgos imprevistos que pueden afectar el proyecto sin una respuesta adecuada.	Desarrollar un plan de gestión de riesgos desde el inicio con la identificación y mitigación de riesgos clave.
<b>Problemas en la Comunicación del Proyecto</b>	La falta de un plan de comunicación claro desde el inicio podría causar malentendidos y falta de alineación.	Confusión y falta de coordinación entre los miembros del equipo y stakeholders.	Establecer un plan de comunicación claro y efectivo desde el principio.

## Cronograma de hitos principales

Hito	Fecha tope
Finalización de la Planificación Inicial	09-09-2024
Finalización del Análisis y Diseño	07-10-2024
Finalización de la Construcción	04-11-2024
Implementación y Cierre del Proyecto	02-12-2024

## Stakeholders

Nombre	Cargo	Departamento
Jesús Morales	Desarrollador y administrador de bases de datos	Desarrollo
Sebastián Peralta	Gestor de Proyectos	Ingeniería
Byron Román	Desarrollador y administrador de bases de datos	Desarrollo




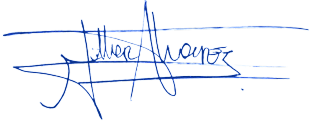
## Asignación del gerente de proyecto y nivel de autoridad


Nombre	Cargo	Departamento
Sebastián Peralta	Gerente de Proyecto	Ingeniería

## Niveles de autoridad

Área de autoridad	Descripción del nivel de autoridad
Decisiones de personal (Staffing)	N/A
Gestión de presupuesto y de sus variaciones	N/A
Decisiones técnicas	Las decisiones técnicas serán tomadas por el equipo de trabajo encargado del proyecto.
Resolución de conflictos	El gerente podrá ayudar con la resolución de conflictos dentro del equipo de trabajo.
Ruta de escalamiento y limitaciones de autoridad	La ruta de escalamientos será la siguiente: 1. Resolutor N°1: Sebastián Ignacio Peralta (Gerente de Proyecto)

## Aprobaciones

Patrocinador	Fecha	Firma
Jesús Morales	28-08-2024	
Sebastián Peralta	28-08-2024	

Byron Román	28-08-2024	
-------------	------------	--