
 UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA	Project Charter	VERSIÓN: 1 PÁGINA: 1 DE 10
---	------------------------	---


IDENTIFICACIÓN PROYECTO	
Código del Proyecto	CS132209
Nombre del Proyecto	COGELA SUAVE
Alias	CS
Patrocinador(es)	Stefany Dayana Guillen Puin, Juan José Bautista Fonseca, Loren Stefany Tavera Quiroz
Gerente/Líder del Proyecto	Stefany Dayana Guillen Puin
Cliente(s) del Proyecto	Estudiantes de la universidad San Buenaventura
Fecha de Elaboración	7/02/2024

APROBACIONES Y FIRMAS			
FECHA DE APROBACIÓN	ROL EN PROYECTO	CARGO EN LA EMPRESA	FIRMA DE APROBACIÓN
21/05/2024	Product owner	Product owner	
21/05/2024	Scrum Masterdrea	Scrum Masterdrea	
21/05/2024	Scrum Master	Scrum Master	

 UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA	Project Charter	VERSIÓN: 1 PÁGINA: 2 DE 10
---	-----------------	---

CONTENIDO

1.	3
1.1	3
1.2	3
1.3	¡Error! Marcador no definido.
1.4	4
1.5	4
1.6	4
2.	5
2.1	5
3.	5
3.1	5
3.2	7
4.	7
4.1	7
4.2	8
4.3	8
4.4	8
4.5	8
5.	8
5.1	8
5.2	9
6.	9
7.	9
7.1	9
7.2	10
7.3	10
8.	10

 UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA	Project Charter	VERSIÓN: 1 PÁGINA: 3 DE 10
---	-----------------	---

1. INFORMACIÓN BÁSICA DEL PROYECTO

1.1 Tipo de Proyecto y Criterios Aplicables

Tipo 1	Tipo 2	Tipo 3	Tipo 4
			X


Riesgo ¿Tiene algún riesgo alto asociado? Estratégico, integridad, seguridad, etc.	Si
---	----

1.2 Líder del Proyecto y Atribuciones

Se designa como líder de proyecto a Stefany Dayana Guillen Puin, cuya responsabilidad está orientada a dirigir de inicio a fin el proyecto con el propósito de lograr los objetivos planteados en el mismo.

A continuación se listan las responsabilidades principales:

- Velar porque el proyecto cumpla los beneficios de negocio establecidos, a través de una completa gestión de principio a fin, dentro de las restricciones dadas por la compañía.
- Realizar la planificación integral del proyecto incluyendo alcance, cronograma, costos, calidad, recursos, comunicaciones, riesgos, adquisiciones e interesados.
- Elaborar y divulgar el plan del proyecto del proyecto de acuerdo con la metodología de la organización.
- Responder por el desarrollo del proyecto, objetivos y entregables requeridos.
- Gestionar las restricciones del proyecto.
- Tratar los conflictos o situaciones que afecten el proyecto y escalarlos a quien corresponda para su resolución en caso que su nivel de autoridad no sea suficiente.
- Exigir el uso y la aplicación de la metodología descrita en la Política de Gestión de Proyectos.
- Mantener una adecuada documentación de la gestión y trazabilidad de los documentos y decisiones.
- Recibir, lograr el análisis y presentar el impacto de los cambiosrealizar el debido control, registro y aprobación formal e implementación o rechazo y registro.
- Obtener los requerimientos de procesos y procedimientos de compras que todas las áreas funcionales de la organización tengan para la adquisición de sus bienes y servicios.
- Alinear expectativas de interesados con respecto a los reales objetivos y beneficios que el proyecto busca obtener.
- Mantener al proyecto bajo control, dentro de los estándares permitidos de desviación, a través de actividades de comunicaciones, gestión del cronograma y presupuesto, que se realicen de manera periódica para minimizar impactos.

 UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA	Project Charter	VERSIÓN: 1 PÁGINA: 4 DE 10
---	------------------------	---

- Presentar informes de avance del proyecto a las instancias requeridas, según el plan de comunicaciones, incluyendo las decisiones tomadas y exponiendo las que se deben tomar en estas mismas instancias.
- Tomar acciones correctivas y preventivas que permitan que el proyecto se mantenga sobre sus líneas base.
- Convocar y liderar la elaboración y registro de lecciones aprendidas.
- Convocar y documentar la reunión de cierre con las aprobaciones del patrocinador y Comités que se hayan establecido para el control del proyecto.
- Mantener al equipo del proyecto cohesionado y comprometido con el proyecto.
- Mantener al día la administración de los contratos que se requieran para realizar el proyecto.
- Realizar la gestión completa del proyecto, según el plan del proyecto.

A continuación se indican las atribuciones del gerente del proyecto:

- Las atribuciones que define el Manual de gestión de contratos y Proyectos de la organización, para los contratos a su cargo como administrador de contrato.
- <Por definir las del proyecto>

1.3 Descripción del Proyecto

Somos un grupo de estudiantes comprometidos con la salud mental de nuestros compañeros universitarios. Queremos incentivar y promover la atención y cuidado de su bienestar para asegurarnos de que tengan acceso a los recursos necesarios para enfrentar los desafíos académicos y personales. Juntos, podemos construir una comunidad universitaria más saludable y feliz.


Por esta razón hemos pensado en generar un aplicativo para la salud mental, con este se espera que los estudiantes puedan llevar un correcto manejo y seguimiento de sus emociones, y de sus rutinas diarias y de las actividades que decidan realizar diariamente.

1.4 Cliente (Internos y/o externos)

Se espera que nuestros clientes sean estudiantes de la universidad San Buenaventura ya que es para ellos principalmente que se espera crear el aplicativo.

1.5 Problema, Necesidad o Situación a Atender

2. La población universitaria de la USB en Bogotá D.C. se enfrenta a altos niveles de estrés y ansiedad debido a la incertidumbre que rodea su futuro académico. Como resultado, muchos estudiantes no tienen acceso a la atención psicológica que necesitan, lo que puede tener consecuencias negativas en su salud mental y bienestar. Es importante abordar esta problemática y buscar soluciones para brindar acceso a la atención

 UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA	Project Charter	VERSIÓN: 1 PÁGINA: 5 DE 10
---	-----------------	---

psicológica a los Estudiantes universitarios de la USB en Bogotá. De esta manera, se puede proporcionar el apoyo necesario para mantener una buena salud mental.

3. Para hacer frente a esta situación, se plantea el desarrollo de una aplicación móvil la cual ofrecerá recursos y herramientas útiles para ayudar a los estudiantes a manejar su estrés y ansiedad. Por ejemplo, incluirá técnicas de relajación, ejercicios de meditación y consejos para una alimentación saludable. También tendrá herramientas para ayudar a los estudiantes a establecer metas y objetivos, lo que podría ayudarles a mantenerse enfocados y motivados.
4. Se espera que la aplicación pueda ayudar a los estudiantes a adaptarse a los cambios y desafíos de la vida universitaria y mejorar su calidad de vida, teniendo como objetivo ser un coadyuvante para los estudiantes en su proceso terapéutico, permitiéndoles identificar y abordar los factores que contribuyen a su malestar emocional. En última instancia, se espera que la aplicación ayude a los estudiantes universitarios a mejorar su bienestar emocional y su rendimiento académico.

5. BENEFICIOS

5.1 Beneficios


a. Financieros:

Consideraciones: Que el aplicativo pueda generarse sin mayor complicaciones y al ver los estudiantes hacen buen uso del aplicativo, implementarla mucho mas alla de la universidad San Buenaventura on el fin de que se nos sea remunerado los gastos tenidos actulmente.


- b. **Operativos:** La creacion del aplicativo pos medio de la universidad San buenaventura con ayuda de los maestros y los directivos, este beneficio nos garantiza el aprendizaje que estamos teniendo de la carrera Tecnologia en desarrollo de software.

6. OBJETIVOS MEDIBLES DEL PROYECTO E HITOS

6.1 Objetivos Medibles

 UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA	Project Charter	VERSIÓN: 1 PÁGINA: 6 DE 10
---	------------------------	---

Objetivo	Descripción del Objetivo	Criterio de Éxito**	Aprobador
Alcance	<p>"Cógela Suave" es un proyecto innovador que busca ofrecer unas capsulas dependiendo del patrón detectado y de las preferencias de los estudiantes de la Universidad San Buenaventura de Bogotá; a través de este proyecto, se busca monitorear las emociones y sentimientos de los estudiantes que describan ellos mismos.</p> <p>A largo plazo, se espera que el proyecto pueda ponerse a prueba con un grupo de estudiantes que acceda voluntariamente a "Cógela Suave" y se les ofrecerá una versión beta del aplicativo. Es importante destacar que este proyecto no busca reemplazar el tratamiento psicológico, sino ser un apoyo que brinda herramientas para manejar mejor las emociones.</p>	<p>Asistir a clase de manera puntual, con el fin de tomar los conocimientos necesarios para llegar al alcance.</p> <p>Realizar las actividades propuestas por los diferentes docentes en clase y fuera de ellas.</p> <p>Estudiar y repasar los temas que no queden muy claro con el fin de generar un buen proyecto y evitar las mayores fallas posibles.</p> <p>Analizar y resolver las diferentes falencias que pueda presentarse en el desarrollo del proyecto.</p>	
Costo*	\$791.000, este osto se tienen en cuenta segun lo visto en los diferentes	Estecriterio se ha tenido en cuenta, de las veces que se ha venido a la	

 UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA	Project Charter	VERSIÓN: 1 PÁGINA: 7 DE 10
---	------------------------	---

	semestres y las fases para la generacion del proyecto	universidad y las veces que se a trabajado desde casa	
Tiempo	711 Dias.	Se ha tomado el tiempo de lo que se le a dedicado al proyecto dentro y fuera de la institucion.	
Calidad			
Otros			

6.2 Resumen Cronograma de Hitos


Hito No.	Nombre de la Actividad/Hito*	Periodo Estimado
1.	Generar la primera investigacion, problematica, objetivos alcance, entreo otros.	
2.	Creacion de los modelos entidad relacion y caso de uso como bases para el aplicativo.	
3.	Se genero una segunda investigacion asegurando que el proyecto es jenuino y no un plagio.	
4.	Generar el primer bosquejo del Mocap	
5.	Reuniones durante las clases para asegurar el buen funcionamiento y planeacion del proyecto.	
6.	Generar el modelo final del Mocap.	
7.	Crear la primera pagina web de prueba con el registro del usuario y el inicio de sesion.	
8.	Reestructuracion del codigo evitando un inconveniente en la conexion a la base datos.	
9.	Conexion de la base de datos con la pagina permitiendo que la pagina web guarde y almacene datos.	

7. ALCANCE PRELIMINAR

7.1 Necesidades y Requisitos Alto Nivel del Cliente y del Producto/Servicio

Requerimientos Fundamentales

Requerimiento	Dependencia	¿Quién lo expresa?	Tipo
Generacion de la investigacion.	Equipo administrativo	Equipo administrativo	
Generacion del Mocap	Diseñador	Equipo administrativo	

 UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA	Project Charter	VERSIÓN: 1 PÁGINA: 8 DE 10
---	------------------------	---

Requerimiento	Dependencia	¿Quién lo expresa?	Tipo
Generacion de la primera paguina web de prueba.	Programadora	Equipo admisnistrativo	
Creacion de la base de datos funcional.	Programadora	Equipo admisnistrativo	

7.2 Aspectos Claves del Alcance por Definir

7.3 Supuestos o Premisas

Se espera que para este semestre se genere una pagina web completamente funcional que sea capaz de guardar datos y generar un inicio de seccion.

7.4 Restricciones del Proyecto

Al momento se presenta la restriccion de no poder generar el aplicativo ya que de momento la institucion no nos ha dado las herramientas necesarias para generar el aplicativo.


7.5 Exclusiones Básicas o Límites del Proyecto

El proyecto se limitara hacer un seguimiento y apoyo mas no sustituir de ninguna manera la terapia psicologica ni a los profesionales de la salud mental.

8. RESUMEN DEL PRESUPUESTO (Preliminar)

8.1 Resumen del Presupuesto (Preliminar)

Actividad	Total \$
Generar la primera investigacion, problematica, objetivos alcance, entreo otros.	\$375.000
Generar el primer boseto del Mocap.	\$90.000
Crear la primera paguina web de prueba con el registro del usuario y el inicio de sesion.	\$102.000
Conexion de la base de datos con la pagina permitiendo que la pagina web guarde y almacene datos.	\$204.000

 UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA	Project Charter	VERSIÓN: 1 PÁGINA: 9 DE 10
---	------------------------	---

8.2 Financiación

No aplica


9. RIESGOS DEL PROYECTO (ALTO NIVEL)

Categoría de Riesgo	Descripción
Administrativo	Perdida de datos: Esto se puede generar por un error en el aplicativo en el cual se realiza la base de datos o por un fallo en la generación de la misma.
Operativo	Agresion entre usuarios: AL darles la libertad de hacer amigos lo usuarios podrian abusar del poder y fatarse al respeto entre ellos.
Operativo	Fallas en la informacion brindada: Al utilizar una inteligencia artificial puede que esta falle al brindar la informacion que se debe brindar a los usurios.
Administrativo	Fallas con la conexión de la base de datos: Al intentar conectar la base de datos a la pagina web, se pueden presentar fallas tecnocas o por mala programacion.

10. IDENTIFICACIÓN PRELIMINAR DE INTERESADOS

10.1 Equipo Preliminar del Proyecto

Nombre y Apellidos	Rol En Proyecto	Dedicación	Empresa/Dependencia	Cargo
Stefany Dayana Guillen Puin	Product owner	Estudiantes	COGELA SUAVE	Product owner
Juan José Bautista Fonseca	Scrum Masterdrea	Estudiantes	COGELA SUAVE	Scrum Masterdrea
Loren Stefany Tavera Quiroz	Scrum Master	Estudiantes	COGELA SUAVE	Scrum Master

 UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA	Project Charter	VERSIÓN: 1 PÁGINA: 10 DE 10
---	-----------------	--

10.2 Interesados

Nombre	Empresa/Dependencia	Cargo

10.3 Proyectos Relacionados

Proyecto	Gerente / Líder	Descripción del proyecto y resultados	Tipo de Dependencia

11. ANEXOS