

# **Acta de Constitución del Proyecto**

***Vitality Connect***

Asignatura: Capstone (005D).  
Profesor(a): Guillermo Eugenio Pinto Fuentes.  
Integrantes: Esteban Núñez, Ianfranco Vargas.  
Fecha: 14/08/2024.

## Tabla de contenido

<b>Información del Proyecto.....</b>	<b>3</b>
Datos.....	3
Patrocinador / Patrocinadores.....	3
<b>Propósito y justificación.....</b>	<b>3</b>
<b>Descripción del Proyecto.....</b>	<b>3</b>
<b>Requerimientos de alto nivel.....</b>	<b>4</b>
Requerimientos del producto.....	4
Requerimientos del proyecto.....	5
<b>Objetivos.....</b>	<b>5</b>
<b>Premisas y Restricciones.....</b>	<b>8</b>
<b>Riesgos iniciales de alto nivel.....</b>	<b>8</b>
<b>Cronograma de hitos principales.....</b>	<b>9</b>
<b>Presupuesto estimado.....</b>	<b>11</b>
<b>Lista de Interesados (stakeholders).....</b>	<b>12</b>
<b>Requisitos de aprobación del proyecto.....</b>	<b>12</b>
<b>Asignación del Gerente de Proyecto y nivel de autoridad.....</b>	<b>12</b>
Gerente de Proyecto.....	12
Niveles de autoridad.....	13
<b>Personal y recursos preasignados.....</b>	<b>14</b>
<b>Aprobaciones.....</b>	<b>14</b>

## Información del Proyecto

### Datos

Empresa / Organización	Duoc UC
Proyecto	Vitality Connect
Fecha de preparación	14/08/2024
Cliente	-
Patrocinador principal	-
Gerente de Proyecto	Esteban Núñez

### Patrocinador / Patrocinadores

Nombre	Cargo	Departamento / División	Rama ejecutiva (Vicepresidencia)
Ianfranco Vargas, Esteban Núñez	Líder de proyecto	TI	Presidencia
Esteban Núñez, Ianfranco Vargas	Gerente	TI	Vicepresidencia

## Propósito y justificación

Lo que se busca es ofrecer una aplicación móvil versátil, que sirva tanto a principiantes que buscan adoptar un estilo de vida saludable, como a usuarios experimentados que necesitan una herramienta eficiente para registrar y monitorear su progreso en el ejercicio. La aplicación se enfoca en proporcionar una experiencia simple y accesible, permitiendo a los usuarios visualizar su evolución de manera clara y sin complicaciones, lo que facilita su camino hacia la mejora continua en sus entrenamientos.

## Descripción del Proyecto

El proyecto consiste en una aplicación móvil para el seguimiento y control del ejercicio físico. Diseñada para que los usuarios puedan registrar y monitorear sus repeticiones, series, y frecuencia diaria de actividad física, la aplicación permite un seguimiento detallado del progreso en el entrenamiento. Además, fomenta la motivación mediante una comunidad integrada, donde los usuarios pueden compartir sus rutinas, intercambiar consejos sobre la correcta ejecución de los ejercicios y brindarse apoyo mutuo para alcanzar sus metas personales.

## Requerimientos de alto nivel

### Requerimientos del producto

Basándonos en Requerimientos No Funcionales y Funcionales

No Funcionales:

1. Rendimiento: carga y procesamiento en tiempo de respuesta < 10 segundos.
2. Seguridad: protección y cifrado de datos.
3. Usabilidad: interfaz intuitiva y de fácil uso.
4. Escalabilidad: capacidad para manejar crecimiento tanto de datos como usuarios.
5. Compatibilidad: funcionamiento en Android.
6. Conectividad: funcionamiento con Wi-Fi y redes móviles, incluso con conectividad intermitente.

Funcionales:

1. Registros de usuario: permitir la creación y registros de usuarios.
2. Inicio de sesión: facilitar acceso mediante autenticación segura.
3. Seguimiento de actividades: registrar y mostrar datos sobre entrenamientos y actividades físicas.
4. Planes de entrenamiento: ofrecer planes de entrenamiento personalizados o predefinidos.
5. Notificaciones: enviar alertas y recordatorios sobre entrenamientos, logros y actualizaciones.
6. Objetivos y metas: permitir a los usuarios establecer y seguir sus objetivos deportivos.

## Requerimientos del proyecto

Los requerimientos que son necesarios para este proyecto se basan en los siguientes puntos relevantes:

1. Cronograma: para determinar fechas de entregas y cumplimiento en avances.
2. Recursos: estos pueden ser tanto humanos, financieros, etc.
3. Presupuesto: para una estimación de costos y correcta gestión financiera del proyecto.
4. Hitos y entregables: complementado del cronograma, debemos definir principales hitos y entregables que deben ser entregados según la fase correspondiente.
5. Gestión de riesgos: identificación y creación de planes para gestionar posibles riesgos que pueden amenazar el proyecto.
6. Aprobación y revisión.
7. Comunicación.

## Objetivos

Objetivo	Indicador de éxito
Planificación y análisis	Documentos de requisitos finalizados y aprobados.
Diseño de app y sitio web	Prototipos y diseños aprobados.
Desarrollo	Funcionalidades implementadas y código libre de errores.
Implementación y despliegue	App disponible en tiendas de app y sitio web funciona.
Post-despliegue y mantenimiento	Resolución de problemas y actualizaciones requeridas.
Evaluación y cierre de proyecto	Informe de cierre aprobado y lecciones aprendidas documentadas.
<b>Alcance</b>	
Investigación de mercado, definición de funcionalidades clave y análisis de requisitos.	Validación de requisitos, feedback de usuarios y stakeholders.

Creación de wireframes, diseño UI/UX para la app móvil y sitio web.	Aprobación de prototipos mediante pruebas de usabilidad.
Desarrollo de la app y del sitio web más la integración de BD y pruebas unitarias.	Entrega de un software funcional que pase todas las pruebas unitarias.
Despliegue de app en Android y configuración del sitio web.	Registro de descargas en tiendas de apps y funcionamiento sin errores del sitio web.
Corrección de errores, implementar mejoras basadas en la retroalimentación de usuarios y actualizaciones.	Reducción en el número de incidencias reportadas y satisfacción del usuario.
<b>Cronograma</b>	
Planificación y análisis - 28 días.	1.- Documentos de requisitos finalizados y aprobados. 2.- Validación de requisitos mediante feedback de usuarios y stakeholders.
Diseño de app y sitio web - 12 días.	1.- Prototipos y diseños aprobados. 2.- Aprobación de prototipos mediante pruebas de usabilidad.
Desarrollo - 31 días.	1.- Funcionalidades implementadas y código libre de errores. 2.- Entrega de un SW funcional que pase todas las pruebas unitarias.
Implementación y despliegue - 9 días.	1.- App disponible en tiendas de apps y sitio web funcionando. 2.- Registro de descargas en tiendas de apps y funcionamiento sin errores del sitio web.
Post-despliegue y mantenimiento - 10 días.	1.- Resolución de problemas reportados y actualizaciones implementadas.

	2.- Reducción en el número de incidencias reportadas y satisfacción del usuario.
Evaluación y cierre de proyecto - 12 días.	1.- Informe de cierre aprobado y lecciones aprendidas documentadas.
<b>Calidad</b>	
Cumplimiento de requisitos de la app y especificaciones del proyecto.	Revisión y aprobación de un informe de cumplimiento por parte de stakeholders.
Diseño intuitivo y atractivo.	Resultados positivos en pruebas de usabilidad y encuestas de satisfacción hacia cierta cantidad de usuarios (10 usuarios).
Retroalimentación continua de usuarios.	Implementación de mejoras basadas en comentarios de al menos el 70% de los usuarios (7 usuarios).
Documentación técnica completa y actualizada.	Disponibilidad de manuales y guías de usuario accesibles para usuarios.

## Premisas y Restricciones

### Premisas:

1. Los recursos necesarios siempre estarán disponibles.
2. El equipo tiene la experiencia adecuada.
3. Contamos con accesos a datos relevantes para el proyecto.
4. Cumplimiento de normativas de salud y privacidad.

### Restricciones:

1. Plazo de desarrollo del proyecto hasta el 24 de nov.
2. El presupuesto no se debe exceder.
3. Disponible sólo en plataformas Android.
4. Requiere de conexión a internet para su uso.

## Riesgos iniciales de alto nivel

Los 5 principales riesgos que asociamos al desarrollo del proyecto es:

1. Retrasos en el desarrollo.
2. Problemas de integración: la app puede no integrarse correctamente con otros dispositivos, lo que podría limitar sus funcionalidades y afectar la experiencia de usuario.
3. Cumplimiento normativo: que la app no cumpla con regulaciones y normativas de salud y privacidad de los datos.
4. Fallas en la seguridad de los datos.
5. Falta adopción por parte de los usuarios.



## Cronograma de hitos principales

1. Planificación y Análisis. 28 días
  - 1.1. Acta de Proyecto. (8 días)
    - 1.1.1. Identificación de objetivos del Proyecto. (1 día)
    - 1.1.2. Recolección de requisitos funcionales y no funcionales. (1 día)
    - 1.1.3. Análisis de la competencia (ver si hay apps, cuanto cobran, etc.) (2 días)
    - 1.1.4. Asignación de Metodología. (2 días)
    - 1.1.5. Implementación Ley 19.628. (2 días)
  - 1.2. Planificación del Proyecto. (10 días)
    - 1.2.1. Carta Gantt. (2 días)
    - 1.2.2. Matriz RACI. (2 días)
    - 1.2.3. Asignación de recursos. (3 día)
    - 1.2.4. Definición de presupuesto.(3 días)
  - 1.3. Análisis de riesgos. (10 días)
    - 1.3.1. RBS. (1 día)
    - 1.3.2. Identificación de riesgos potenciales. (6 días)
    - 1.3.3. Plan de mitigación de riesgos. (3 días)
2. Diseño de la Aplicación y Sitio web.(12 días)
  - 2.1. Arquitectura. (4 días)
    - 2.1.1. Definición de la estructura de base de datos. (2 días)
    - 2.1.2. Definición de la arquitectura de software. (2 días)
  - 2.2. Diseño de la Interfaz de Usuario (UI/UX). (8 días)
    - 2.2.1. Creación de Wireframes.(2 días)
    - 2.2.2. Diseño de prototipos de alta fidelidad. (2 días)
    - 2.2.3. Diseño de la experiencia de usuario (UX). (2 días)
    - 2.2.4. Pruebas de usabilidad. (2 días)
3. Desarrollo (31 días)
  - 3.1. Desarrollo Front-End. (12 días)
    - 3.1.1. Desarrollo de la aplicación móvil. (5 días)
    - 3.1.2. Desarrollo del sitio web. (5 días)
    - 3.1.3. Integración de diseños responsivos. (2 días)
  - 3.2. Desarrollo Back-End. (10 días)
    - 3.2.1. Configuración del servidor. (3 días)
    - 3.2.2. Desarrollo de API y servicios web. (4 días)
    - 3.2.3. Integración de base de datos. (3 días)
  - 3.3. Pruebas y Planes. (9 días)
    - 3.3.1. Prueba y plan unitario. (3 días)
    - 3.3.2. Prueba y plan integración.(3 días)
    - 3.3.3. Prueba y plan seguridad.(3 días)

4. Implementación y Despliegue. (9 días)
  - 4.1. Preparación para el Despliegue. (5 días)
    - 4.1.1. Configuración del entorno de producción. (3 días)
    - 4.1.2. Pruebas finales de aceptación. (2 días)
  - 4.2. Despliegue. (4 días)
    - 4.2.1. Publicación de la aplicación móvil.(2 día)
    - 4.2.2. Despliegue del sitio web.(2 día)
5. Post-despliegue y Mantenimiento. (10 días)
  - 5.1. Monitoreo. (8 días)
    - 5.1.1. Matriz de incidentes. (1 día)
    - 5.1.2. Plan de respuesta a incidentes. (1 día)
    - 5.1.3. Matriz de Riesgo. (3 día)
    - 5.1.4. Plan de recuperación ante desastres (DRP). (3 días)
  - 5.2. Soporte. (2 días)
    - 5.2.1. Actualizaciones y mejoras. (2 días)
6. Evaluación y Cierre del Proyecto (12 días).
  - 6.1. Evaluación del Proyecto (8 días).
    - 6.1.1. Revisión de cumplimiento de objetivos (3 días).
    - 6.1.2. Análisis de resultados (5 días).
  - 6.2. Lecciones aprendidas (2 días).
  - 6.3. Formalización del cierre del Proyecto (2 días).

## Presupuesto estimado

Tipo	Nombre	Valor
Carta Gantt..	ClickUp.	Gratis
EDT.	Gloomaps.	Gratis
RBS.	Gloomaps.	Gratis
RACI.	Google Sheets.	Gratis
Casos de Uso.	Draw io.	Gratis
Modelo de Procesos.	Bizagi Modeler.	Gratis
Desarrollo de Aplicación y Sitio Web.	Flutter.	Gratis
IDE.	Visual Studio Code.	Gratis
	Android Studio.	Gratis
Diseño.	Figma.	Gratis
Base de Datos.	SQL Server.	Gratis
Control de versiones.	Git.	Gratis
Repositorio.	GitHub	Gratis
Gestión de actividades.	Jira	Gratis
Servicios en la Nube.	Google Cloud.	\$1.945
	Firebase.	
Desarrollador Plataforma.	PlayStore.	\$23.266
Total		\$25.211

## Lista de Interesados (stakeholders)

Nombre	Cargo	Departamento / División	Rama ejecutiva (Vicepresidencia)
Ianfranco Vargas	Líder de proyecto, gerente	TI	Vicepresidente
Esteban Núñez	Líder de proyecto, gerente	TI	Vicepresidente
Guillermo Pinto	Supervisor de proyecto	-	-
Comisión	Aprobador de proyecto	-	-

## Requisitos de aprobación del proyecto

Los principales requisitos de aprobación se basan principalmente en:

1. Viabilidad: el proyecto debe ser viable.
2. Documentación completa y detallada sobre el proyecto.
3. Cumplimiento de requisitos.
4. Contar con plan de gestión de riesgos.
5. Revisión de presupuesto.

## Asignación del Gerente de Proyecto y nivel de autoridad

### Gerente de Proyecto

Nombre	Cargo	Departamento / División	Rama ejecutiva (Vicepresidencia)
Esteban Núñez	Líder de proyecto, gerente	TI	Presidencia-Vicepresidencia
Ianfranco Vargas	Líder de proyecto, gerente	TI	Presidencia-Vicepresidencia

## Niveles de autoridad

Área de autoridad	Descripción del nivel de autoridad
Decisiones de personal (Staffing)	El/los líder/es de Proyecto toma/n las decisiones finales sobre el alcance, cronograma y presupuesto del proyecto. Desarrolladores y diseñadores son quienes toman decisiones específicas en sus áreas, con cambios que siempre deberán ser aprobados por él/los líder/es de proyecto.
Gestión de presupuesto y de sus variaciones	El/los líder/es de proyecto gestionan las variaciones (cambios, licencias, etc) y presupuesto del proyecto.
Decisiones técnicas	Los involucrados en el desarrollo toman decisiones técnicas que deben ser aprobadas por él/los líder/es de proyecto.
Resolución de conflictos	Se resuelven dentro del equipo mediante diálogos.
Ruta de escalamiento y limitaciones de autoridad.	Problemas críticos serán escalados directamente a él/los líder/es de proyecto.

## Personal y recursos preasignados

Recurso	Departamento / División	Rama ejecutiva (Vicepresidencia)
Planificación y análisis	Gestión de proyectos / análisis.	Presidencia-Vicepresidencia
Diseño de app y sitio web	Diseño y desarrollo de interfaces	Presidencia-Vicepresidencia
Desarrollo	Implementación y operaciones	Presidencia-Vicepresidencia
Implementación y despliegue	Soporte técnico / mantenimiento	Presidencia-Vicepresidencia
Post-despliegue y mantenimiento	Soporte técnico / mantenimiento	Presidencia-Vicepresidencia
Evaluación y cierre de proyecto	Evaluación y control de proyectos	Presidencia-Vicepresidencia

## Aprobaciones

Patrocinador	Fecha	Firma
Esteban Núñez	04/09/2024	