**Acta de Constitución del Proyecto**

**Información del proyecto**

**Datos**

|  |  |
| --- | --- |
| Empresa / Organización | PawFinder |
| Proyecto | Desarrollo de la aplicación PawFinder |
| Fecha de preparación | 14/08/2024 |
| Cliente | Duoc UC |
| Patrocinador principal | Duoc UC |
| Gerente de proyecto | Alonso Arellano Moya |

**Propósito y justificación del proyecto**

|  |
| --- |
| ***Propósito del Proyecto***  El propósito del proyecto PawFinder es proporcionar una plataforma digital accesible y centralizada para ayudar a los dueños de mascotas a encontrar a sus compañeros perdidos, fomentar la adopción responsable y facilitar las donaciones destinadas al cuidado y protección de los animales. La aplicación busca conectar a las personas que han perdido o encontrado mascotas con rapidez y eficiencia, mejorando las tasas de recuperación y adopción en su comunidad.  ***Justificación del proyecto***  Hoy en día, los datos acerca de animales desaparecidos y hallados se encuentran dispersos en diversas plataformas, tales como redes sociales y foros locales, lo que complica la búsqueda de estos. PawFinder surge como una alternativa para unificar esta información en un solo sitio, proporcionando herramientas especializadas que facilitan el registro y búsqueda de mascotas de forma ordenada.  Además, el proyecto aspira a tener un efecto beneficioso en la comunidad al promover la adopción de animales de compañía y recolectar recursos para la salvaguarda de los animales mediante un sistema de donaciones seguro. Esta perspectiva no solo favorece a los propietarios de animales de compañía, sino también a las entidades de rescate y al bienestar animal en su totalidad. |

**Descripción del proyecto y entregables**

|  |
| --- |
| ***Descripción:***   * El proyecto PawFinder consiste en el desarrollo de una aplicación móvil diseñada para facilitar la búsqueda de mascotas perdidas, fomentar la adopción de animales y apoyar a las organizaciones de cuidado animal mediante donaciones. La plataforma tiene como objetivo centralizar la información sobre mascotas extraviadas y encontradas, conectando a los dueños de animales con la comunidad de manera eficiente y segura.   ***El sistema incluye funcionalidades como:***   * Registro de usuarios y perfiles personalizados. * Reporte de mascotas perdidas o encontradas, con detalles como ubicación, características y foto. * Foro de adopción para conectar a mascotas sin hogar con posibles adoptantes. * Sistema de donaciones integrado con PayPal para apoyar causas de bienestar animal. * Notificaciones automáticas sobre actualizaciones relevantes.   El diseño y desarrollo del proyecto se centra en la accesibilidad, facilidad de uso y escalabilidad, garantizando una experiencia de usuario fluida y adaptable a dispositivos móviles y de escritorio. |

**Objetivos**

|  |  |
| --- | --- |
| **Objetivo** | **Indicador de éxito** |
| **Alcance** | |
| Diseñar y lanzar una app que permita el registro y búsqueda de mascotas perdidas, así como fomentar la adopción. | Incremento del uso de la plataforma en dispositivos móviles y aumento de reportes y adopciones gestionadas. |
| Proporcionar una plataforma centralizada y segura para facilitar la interacción de los usuarios. | Funcionamiento óptimo del portal con una tasa de éxito en transacciones mayor al 95%. |
| Garantizar la estabilidad, seguridad y escalabilidad del sistema en un entorno cloud. | Respaldo eficiente de información y disponibilidad del sistema 24/7. |
| Informar a los usuarios en tiempo real sobre actualizaciones de reportes y novedades relevantes. | Notificaciones enviadas con éxito en el 90% de los casos sin errores. |
| Permitir donaciones a través de PayPal y otras plataformas futuras como WebPay o MercadoPago. | Incremento mensual en el número de donaciones realizadas. |
| Mejorar la infraestructura tecnológica para soportar futuras funcionalidades. | Documento de arquitectura aprobado y validado por el equipo de desarrollo. |
|  |  |
| **Cronograma (Tiempo)** | |
| 1. ***“Fase 1: Inicio”*** | Acta de constitución  14-18 de Agosto 2024 |
| 1. ***“Fase 2: Planificación”*** | Diseño de arquitectura  21 de Agosto – 1 Septiembre 2024 |
| 1. ***“Fase 3: Desarrollo Backend y Frontend”*** | Desarrollo aplicación PawFinder  4 de Septiembre – 27 de Octubre 2024. |
| 1. ***“Fase 4: Pruebas”*** | Pruebas para la aplicación Pawfinder  30 de Octubre – 10 de Noviembre 2024 |
| 1. ***“Fase 5: Implementación”*** | Implementación de la aplicación PawFinder  13 de Noviembre – 17 de Noviembre 2024. |
| **Costo** | |
| Cumplir con el presupuesto estimado del proyecto de $ 20.000.000 | El costo del desarrollo de este proyecto va a estar dentro del rango establecido |
| Cumplir con el crecimiento 25% de usuarios en la aplicación | Cumplen con objetivo planteado teniendo más ingresos |
|  |  |
| **Calidad** | |
| Garantizar una experiencia de usuario intuitiva y funcional. | Tasa de satisfacción del usuario superior al 90% en encuestas posteriores a la implementación.  Finalización exitosa de las pruebas de usabilidad sin bloqueos críticos. |
| Hay que asegurar que las funcionalidades principales sean entregadas y operativas en el plazo establecido. | Implementación completa del 100% de las funcionalidades críticas antes del plazo.  Validación del usuario con una satisfacción mínima del 85% en encuestas de uso. |
|  |  |
|  |  |
| **Otros** | |
|  |  |
|  |  |

**Riesgos iniciales de alto nivel**

|  |
| --- |
| ● **Fallas técnicas inesperadas:**  - Problemas en la integración del backend, frontend y base de datos.  ● **Retrasos en el cronograma:**  - Subestimación de tiempos o bloqueos en actividades críticas  ● **Problemas de calidad del sistema:**  - Funcionalidades no operativas o errores en producción.  ● **Rotación o falta de personal clave:**  - Ausencia de miembros del equipo en fases críticas del proyecto.  ● **Rechazo por parte del usuario final:**  - Baja adopción del sistema debido a falta de funcionalidades relevantes o capacitación.  ● **Riesgos de seguridad:**  - Vulnerabilidades que puedan comprometer datos de los usuarios.  ● **Dependencia de tecnologías o proveedores:**  - Problemas con servicios externos como Firebase o pasarelas de pago. |

**Cronograma de hitos principales**

| **Hito** | **Fecha tope** |
| --- | --- |
| * Inicio del Proyecto (Kick-Off) | **14-18 Agosto 2024** |
| * Planificación | **21 de Agosto – 1 de Septiembre 2024** |
| * Desarrollo | **4 de Septiembre – 27 Octubre 2024** |
| * Pruebas | **30 de Octubre – 10 de Noviembre 2024** |
| * Implementación | **13 de noviembre – 17 de Noviembre** |

**Presupuesto inicial asignado**

|  |
| --- |
| Se utilizarán equipos virtuales para la marcha en blanca, con el propósito de establecer los requerimientos iniciales para garantizar el correcto funcionamiento del proyecto. Esto incluye pruebas de carga y monitoreo de métricas clave, como uso de CPU, RAM, y almacenamiento, para proyectar la infraestructura necesaria para alojar el sitio.  Además, se considera el trabajo de programadores para realizar ajustes y mejoras durante esta fase, así como la labor del equipo de QA para validar las funcionalidades clave. El presupuesto asignado para esta fase no supera los $20.000.000. |

**Lista de Interesados (stakeholders)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Cargo** | **Departamento / División** |
| Alonso Arellano | Gerente General | **Gerencia** |
| Jorge Villalobos | Gerente de TI | **Gerencia** |
| Javier Villalobos | Gerente Comercial | **Gerencia** |
| Tomas Leiva | Jefe de Comunicaciones | **Gerencia** |
| Mauricio Vergara | Gerente de Sucursales | **Gerencia** |

**Asignación del gerente de proyecto y nivel de autoridad**

**Gerente de proyecto**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Cargo** | **Departamento / División** |
| Alonso Arellano | Jefe Proyecto | **Gerencia** |

**Niveles de autoridad**

|  |  |
| --- | --- |
| **Área de autoridad** | **Descripción del nivel de autoridad** |
| **Decisiones de personal  (Staffing)** | El líder del proyecto tiene la responsabilidad de cumplir con los objetivos de **PawFinder** y liderar al equipo técnico y operativo. Puede asignar tareas, priorizar actividades clave y tomar decisiones relacionadas con los recursos humanos del proyecto. Su autoridad incluye seleccionar programadores y QA, pero debe consultar con el patrocinador en caso de cambios significativos.  **Nivel Alto** |
| **Gestión de presupuesto  y de sus variaciones** | El líder del proyecto tiene la autoridad para administrar el presupuesto inicial asignado de **$20.000.000** y garantizar que se mantenga dentro de los límites establecidos. En caso de exceder el presupuesto, debe escalar la situación al patrocinador o a los jefes financieros para aprobación adicional.  **Nivel Medio** |
| **Decisiones técnicas** | Autoridad para proponer cambios en la arquitectura del sistema (backend, frontend, base de datos). Las decisiones clave, como modificaciones en la infraestructura o herramientas utilizadas (Firebase, MongoDB, etc.), deben ser aprobadas por el líder técnico o el patrocinador del proyecto. Incluye la capacidad de establecer prioridades en las funcionalidades clave de la plataforma.  **Nivel Alto** |
| **Resolución de conflictos** | El jefe de proyecto es responsable de manejar conflictos dentro del equipo, como asignación de tareas o discrepancias técnicas. Puede reasignar roles dentro del equipo y tomar medidas para solucionar problemas operativos, pero todos los cambios deben estar documentados y compartidos con el patrocinador o líder técnico.  **Nivel Medio** |
| **Ruta de escalamiento y  limitaciones de autoridad** | En **PawFinder**, los avances y problemas se pueden reportar directamente al patrocinador o a los gerentes relacionados con el proyecto, sin necesidad de seguir una jerarquía estricta. Sin embargo, decisiones clave, como exceder el presupuesto o cambios técnicos críticos, deben ser validadas por los líderes de área correspondientes.  **Nivel Medio** |

**Personal y recursos pre asignados**

|  |  |
| --- | --- |
| **Recurso** | **Departamento / División** |
| **Programador** | **Area TI** |
| **Diseñador** | **Area TI** |
| **Documentación** | **Area TI** |
| **Pruebas y Mantención** | **Area TI** |
| **Analista de ventas** | **Comercial** |
| **QA Tester** | **Area TI** |

**Aprobaciones**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Patrocinador** | **Fecha** | **Firma** |
| Alonso Arellano | **14/08/2024** | —------------------------- |
| Javier Villalobos | **14/08/2024** | —------------------------- |
| Jorge Villalobos | **14/08/2024** | —------------------------- |