# Acta de Constitución de Proyecto

|  |  |
| --- | --- |
| **Empresa:** | Área Administrativa |
| **Nombre del proyecto:** | CromosPlay |
| **Tipo de proyecto:** | Aplicación web |
| **Patrocinador:** | PhD. Daysi Karina Garcia Tinisaray |
| **Dueño del Producto:** | PhD. Daysi Karina Garcia Tinisaray |
| **Gerente de Proyecto:** | Jeferson Eduardo Cueva Reatigui |
| **Scrum Master:** | Jeferson Eduardo Cueva Reatigui |

|  |
| --- |
| **Propósito del documento** |
| Este documento define la descripción general, los objetivos y los participantes del proyecto. Se relaciona principalmente con la autorización del inicio del proyecto.  Así mismo este documento brinda una descripción de la situación actual, los requisitos de alto nivel, criterios de éxito, riegos y oportunidades. |

|  |
| --- |
| **Propósito / Justificación:** |
| Teniendo en cuenta la problemática en cuanto a la terminología, fechas relevantes, acontecimientos, entre otros aspectos que conciernen al estudio de la Economía, este proyecto tiene la finalidad de explicar mediante ilustraciones y contenido reducido las temáticas centrales de la economía.  Expandir el conocimiento de jóvenes estudiantes interesados y docentes inmersos que estén en temas de Economía con la finalidad de motivarlos a seguir adelante en su formación profesional. |
| **Breve descripción del proyecto:** |
| Explicar temáticas de economía a través de minijuegos, de una forma interactiva, en la cual el nivel de dificultad ira aumentando a medida que el jugador vaya ganando experiencia, a la vez que va obteniendo regalías(cromos) para su álbum que al irlo completando su nivel de conocimiento será óptimo. |
| **Alcance preliminar del proyecto:** |
| Una aplicación móvil que este disponible para los docentes, jóvenes que tengan un nivel básico, intermedio y avanzado con el propósito de aumentar su conocimiento en temas de economía. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Resultados esperados del proyecto / Beneficios:** | |
| * Incentivar a los maestros, estudiantes adentrarse más en temas de la economía ofreciéndoles una aplicación móvil interactiva. * Una aplicación móvil que permita ampliar los conocimientos referentes a la economía. | |
| **Requisitos de alto nivel del proyecto:** | |
| **Requisito** | **Criterio de Éxito** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| **Hitos** | |
| * Acta de constitución * Backlog del Producto * Backlog del Sprint * Backlog Detallado del Producto * Informe de Estado del Proyecto | |
| **Riesgos** | |
| * Aumento del costo del proyecto * Retraso del proyecto * Disminución de calidad * No lograr los objetivos * Perdida de información | |
| **Costo Preliminar Estimado / Presupuesto** | |
|  | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Interesados en el proyecto*** | | | | |
| ***Interesado*** | ***Cargo*** | ***Rol*** | ***Teléfono*** | ***Email*** |
| *Ing. Daysi Karina García* | *Docente* |  | *0992925448* | [*dkgarcia@utpl.edu.ec*](mailto:dkgarcia@utpl.edu.ec) |
| *Ing. Daniel Guamán* | *Docente* | *Mediador* |  | [*daguaman@utpl.edu.ec*](mailto:daguaman@utpl.edu.ec) |
| *Ing.*  *Franco Guamán Bastidas* | *Docente* | *Mediador* |  | [*foguaman@utpl.edu.ec*](mailto:foguaman@utpl.edu.ec) |
| *Ing. Ramiro Leonardo Ramírez Coronel* | *Doncente* | *Mediador* |  | [*rlramirez@utpl.edu.ec*](mailto:rlramirez@utpl.edu.ec) |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

|  |
| --- |
| **Supuestos** |
| * Desastres naturales * Fallas de proveedores de internet |
| **Restricciones** |
| * No es para publico en general * Solo para jóvenes adultos y docentes |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Autorización de proyecto** | | | |
| **Nombre** | **Cargo** | **Firma** | **Fecha** |
|  | Patrocinador |  |  |
|  | Patrocinador |  |  |