



# ACTA DE CONSTITUCIÓN DEL PROYECTO

## EZSHOP

EQUIPO: CODEMINDS



02/05/2024

## Tabla de contenido

Tabla de contenido .....	2
Información del Proyecto .....	3
Datos.....	3
Patrocinador / Patrocinadores.....	3
Propósito y Justificación del Proyecto .....	3
Descripción del Proyecto y Entregables.....	3
Requerimientos de alto nivel .....	3
Requerimientos del producto .....	4
Requerimientos del proyecto.....	4
Objetivos .....	5
Premisas y Restricciones .....	6
Riesgos iniciales de alto nivel.....	6
Cronograma de hitos principales.....	6
Presupuesto estimado .....	7
Lista de Interesados (stakeholders).....	7
Requisitos de aprobación del proyecto .....	7
Asignación del Gerente de Proyecto y nivel de autoridad .....	8
Gerente de Proyecto .....	8
Niveles de autoridad .....	8
Personal y recursos pre asignados .....	8
Aprobaciones .....	8

## Información del Proyecto

### Datos

Empresa / Organización	CodeMinds
Proyecto	EZShop
Fecha de preparación	02 de mayo de 2024
Cliente	Cualquier empresa que necesite nuestro servicio
Patrocinador principal	Importadora y Distribuidora MeeTech Store Ec
Gerente de Proyecto	John Ichina

### Patrocinador / Patrocinadores

Nombre	Cargo	Departamento / División	Rama ejecutiva (Vicepresidencia)
Melo Pilco Ilver Javier	Gerente General	Sin información	Sin información

## Propósito y Justificación del Proyecto

El objetivo de EZShop es desarrollar una aplicación móvil compatible con los sistemas operativos Android e iOS. Al implementar este producto, nuestra meta es facilitar la conexión entre los usuarios y los proveedores de servicios, satisfaciendo así las necesidades de ambos. Nuestro proyecto surge de la observación de la creciente necesidad de atención y la falta de tiempo para realizar consultas presenciales. Queremos ofrecer una solución que permita a los usuarios acceder a servicios de compra y venta desde la comodidad de sus hogares, al tiempo que fomentamos el uso de la tecnología. EZShop busca no solo brindar tratamientos efectivos para las mascotas, sino también promover la familiaridad y la comodidad con las herramientas tecnológicas.

## Descripción del Proyecto y Entregables

El propósito de EZShop es desarrollar una plataforma móvil que permita a los usuarios acceder a funcionalidades de compra y venta de productos de manera conveniente. Nuestra aplicación, denominada EZShop, tiene como objetivo principal ofrecer una amplia variedad de productos y facilitar la gestión integral del proceso de compra y venta. Para lograr esto, se desarrollará una plataforma móvil que cubra todas las necesidades de los usuarios en el proceso de comercio electrónico, al tiempo que simplifica la gestión administrativa para los vendedores.

## Requerimientos de alto nivel



## **Requerimientos del producto**

1. La plataforma debe permitir a los usuarios registrarse y crear perfiles, así como también registrar los productos que deseen vender o comprar.
2. La aplicación debe ofrecer funcionalidades para que los usuarios puedan registrar los servicios requeridos o los productos que deseen adquirir.
3. Se implementará un mecanismo de backup para garantizar la seguridad y disponibilidad de la información relevante de los usuarios y productos.
4. El producto debe cumplir con los estándares de calidad establecidos por la ISO 9001 para garantizar su funcionamiento óptimo y la satisfacción de los usuarios.
5. Se utilizará el estándar IEEE 830 para la correcta especificación de los requerimientos del software, asegurando así su correcta implementación.
6. La plataforma contará con dos perfiles de usuario, cliente y vendedor, cada uno con funcionalidades específicas adaptadas a sus roles respectivos.
7. La información de la aplicación se almacenará en un servidor remoto para garantizar su disponibilidad y acceso desde cualquier lugar.
8. Se implementará una interfaz de usuario amigable que facilite los procesos de compra y venta, asegurando una experiencia positiva para los usuarios.

## **Requerimientos del proyecto**

1. Determinar de manera precisa el costo y el tiempo requerido para el desarrollo del proyecto, asegurando así la generación de ingresos establecidos y la satisfacción del cliente.
2. Cumplir con los requisitos establecidos inicialmente y, en caso de modificaciones, adaptarlos de manera eficiente al producto para mantener la calidad y la funcionalidad esperada.
3. Utilizar una metodología ágil de desarrollo de software para asegurar la flexibilidad y la adaptabilidad del equipo ante cambios y requerimientos del proyecto.
4. Realizar una documentación completa de todos los procesos mediante diagramas, garantizando así una comprensión clara y precisa del desarrollo y funcionamiento de la plataforma.
5. Proporcionar capacitación adecuada al equipo de desarrollo de EZShop para garantizar que estén actualizados y preparados para enfrentar los desafíos del proyecto.
6. Asegurar el cumplimiento del cronograma de actividades asignado a cada desarrollador, garantizando así el avance oportuno del proyecto.

7. Desarrollar un manual técnico y un manual de usuario detallados para facilitar la comprensión y el uso adecuado de la plataforma por parte de los usuarios y el equipo de desarrollo.
8. Realizar pruebas unitarias, así como implementar pruebas de caja blanca y caja negra para garantizar la calidad y el correcto funcionamiento de la aplicación.

## Objetivos

Objetivo	Indicador de éxito
<b>Alcance</b>	
Automatizar los procesos de compra y venta de productos, ya que se realizarán de manera totalmente digital a través de la plataforma EZShop.	Llevar a cabo los procesos sin que sean perturbados por interferencias externas.
Registrar los datos de los usuarios y los productos en una base de datos en la nube, asegurando así su disponibilidad y acceso desde cualquier lugar a través de la plataforma EZShop.	Implementar una API REST.
Desarrollar una interfaz intuitiva y amigable que se adapte a las necesidades y preferencias de los usuarios, brindando una experiencia de navegación fluida y satisfactoria.	Realizar procesos para supervisar el correcto funcionamiento.
<b>Cronograma (Tiempo)</b>	
El proyecto está programado para tener una duración de seis meses, por lo tanto, se espera que finalice en octubre del año en curso.	Cumplir con el tiempo establecido para cada proceso.
<b>Costo</b>	
El presupuesto asignado para desarrollar la aplicación es de \$5000.	Identificar que los gastos no superen al valor inicial.
<b>Calidad</b>	
Desarrollar bajo los estándares IEEE 830 – ISO9001	Realizar pruebas del sistema
Elaborar la documentación detallada de todos los procesos llevados a cabo durante el desarrollo del software, asegurando así un registro completo y comprensible de cada etapa del proyecto.	Comprensión del proyecto a través de la documentación.
Llevar a cabo pruebas individuales para cada módulo de la aplicación, asegurando su funcionalidad y rendimiento de manera aislada.	Cumplir con las funcionalidades asignadas.
<b>Otros</b>	
Implementar correcciones de errores de manera eficaz y oportuna para garantizar el correcto funcionamiento de la aplicación.	Ejecución del código sin inconvenientes.

## Premisas y Restricciones

- Para el almacenamiento de datos, se empleará un servidor de Amazon, asegurando la confiabilidad y seguridad de la información en EZShop.
- Se contará con la participación activa de todas las personas involucradas directa e indirectamente con el negocio en el desarrollo del proyecto.
- Los desarrolladores asignados al proyecto de EZShop estarán plenamente involucrados en todas las etapas del desarrollo.
- Se implementará un modelo relacional de base de datos utilizando PostgreSQL para garantizar una gestión eficiente de los datos en la plataforma.
- El desarrollo de la aplicación se llevará a cabo utilizando el framework React Native, asegurando así una implementación eficiente y escalable de EZShop.
- La aplicación estará disponible para los sistemas operativos iOS y Android, permitiendo así su acceso desde una amplia gama de dispositivos.

## Riesgos iniciales de alto nivel

Los riesgos iniciales de alto nivel para el proyecto EZShop son los siguientes:

- Desconocimiento inicial de la terminología y metodología específica requerida para la gestión del proyecto, como la metodología ágil aplicada en la industria del desarrollo de software.
- Riesgo de no cumplir con las expectativas del cliente, lo que podría resultar en un impacto negativo en términos de alcance, tiempo, costo y calidad del proyecto.
- Posibilidad de no satisfacer completamente las necesidades y requisitos del cliente en relación con la aplicación móvil que estamos desarrollando para EZShop.

## Cronograma de hitos principales

Hito	Fecha tope
Análisis de la aplicación	15 de mayo de 2024
Obtención de requisitos funcionales y no funcionales	30 de mayo de 2024
Diseño de la estructura del software	15 de junio de 2024
Implementación del Software	30 de julio de 2024
Fin de Etapa de desarrollo	15 de septiembre de 2024

Fin etapa de Pruebas de la aplicación	30 de septiembre de 2024
Versión beta del proyecto	15 de octubre de 2024
Entrega del producto	30 de octubre de 2024

## Presupuesto estimado

El presupuesto inicial asignado: **\$5000**

Ingresos de socios de la empresa:

▪ Cristian Rivas	625\$
▪ Diego LLamuca	625\$
▪ John Ichina	625\$
▪ Mateo Prieto	625\$

Total: **2500\$**

Recursos orientados utilizar el presupuesto inicial:

- Recursos informáticos: \$1300
- Mantenimiento aplicación: \$1200
- Costo total estimado de la aplicación: \$5000

## Lista de Interesados (stakeholders)

Nombre	Cargo	Departamento / División
John Ichina	Supervisor	Oficina de gestión de proyectos
Diego LLamuca	Gerente General	Oficina de gestión de proyectos
Mateo Prieto	Desarrollador	Equipo de desarrollo
Cristian Rivas	Departamento de Financiero	Departamento de marketing

## Requisitos de aprobación del proyecto

- Documento de factibilidad.
- Acta constitutiva del proyecto.

- Documento de especificación de requerimientos software.
- Documento de aseguramiento de calidad de software.
- Documentación técnica.
- Manual de usuario.

## Asignación del Gerente de Proyecto y nivel de autoridad

### Gerente de Proyecto

Nombre	Cargo	Departamento / División
Diego Llamuca	Líder del Proyecto	Desarrollo de software

### Niveles de autoridad

Área de autoridad	Descripción del nivel de autoridad
Decisiones de personal (Staffing)	Alta
Gestión de presupuesto y de sus variaciones	Media
Decisiones técnicas	Media
Resolución de conflictos	Alta
Ruta de escalamiento y limitaciones de autoridad	Baja

## Personal y recursos pre asignados

Recurso	Departamento / División
John Ichina	Oficina de gestión de proyectos
Matero Prieto	Equipo de desarrollo
Diego LLamuca	Oficina de gestión de proyectos
Cristian Rivas	Departamento de marketing

## Aprobaciones

Patrocinador	Fecha	Firma
Importadora y Distribuidora MeeTech Store Ec	02 – 05 - 2024	



