

06/10
2024

Acta de Constitución



ReservaTuFuturo

G1.15

ACTA DE CONSTITUCIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO:	ReservaTuFuturo
CÓDIGO DEL PROYECTO:	2024-067
PROPIETARIO DEL PROYECTO:	Bull Academy
PATROCINADOR DEL PROYECTO:	Jesús Torres Valderrama
DIRECTOR DEL PROYECTO:	Ángel García Escudero
FECHA DE CREACIÓN:	02/10/2024
ELABORADO POR:	Juan García Carballo, Jorge Muñoz Rodríguez
VERSIÓN DEL DOCUMENTO:	1.0

HISTÓRICO DE MODIFICACIONES DEL DOCUMENTO

Fecha	Realizada por	Breve descripción de los cambios
02/10/2024	Juan García Carballo, Jorge Muñoz Rodríguez	Versión inicial del documento.

PROPÓSITO DEL PROYECTO

Las razones que han llevado al propietario del proyecto a solicitar el proyecto.

El cliente, Bull Academy, es una institución educativa especializada en la preparación para oposiciones de diversas áreas. Actualmente, la academia ofrece información sobre sus servicios, pero el proceso para reservar plazas en sus clases solo se realiza de manera presencial o telefónica. Con el fin de optimizar la gestión de las reservas y mejorar la experiencia de sus alumnos, Bull Academy solicita el desarrollo de una plataforma web. Esta aplicación permitirá a los usuarios consultar la oferta de clases para oposiciones y la reserva de plazas de forma online, contribuyendo así a una mayor satisfacción de sus estudiantes.

DESCRIPCIÓN DE ALTO NIVEL DEL PROYECTO, RESULTADO(S)/PRODUCTO(S)

Esta sección debe identificar lo que se considera en el alcance del proyecto, es decir, el trabajo a realizar en el proyecto, los productos que el proyecto entregará y que forman la solución que aborda la situación actual (problema, necesidad u oportunidad).

Diseño, desarrollo e implementación de una aplicación web para la reserva de clases de preparación para oposiciones. La aplicación será gestionada por el personal de la academia, quien podrá ofertar clases a través de esta. Los usuarios, interesados en preparar oposiciones, podrán reservar las clases directamente desde la plataforma.

Los usuarios podrán registrarse en la aplicación y reservar clases en diversas áreas de estudio, según las oposiciones que estén preparando. Además, la aplicación facilitará la gestión de los datos de los usuarios y permitirá la visualización del catálogo de clases disponibles. Los usuarios registrados podrán consultar la ficha de cada clase, que incluirá detalles como el horario, el profesor, la modalidad (presencial o virtual) y el precio. El personal de la academia dispondrá de una ficha más completa para gestionar las clases, que incluirá opciones para la creación y modificación del contenido, así como la asignación de profesores.

Las reservas de clases se realizarán a través de un carrito de compras, donde el usuario podrá revisar las clases seleccionadas y efectuar el pago mediante contrarrembolso o a través de una pasarela de pago en línea. La aplicación también incluirá un buscador de clases con filtros por tema, precio y profesor, lo que facilitará la navegación y la búsqueda de clases específicas.

Por otro lado, el personal de la academia podrá gestionar tanto las ventas como la relación con los clientes, accediendo a un panel de control donde podrán revisar el historial de reservas, gestionar pagos y resolver incidencias. También tendrán acceso al estado de las reservas de cada usuario, lo que permitirá una administración más eficiente.

ACTA DE CONSTITUCIÓN

La aplicación añadirá valor al incorporar un sistema de notificaciones, mediante el cual los usuarios recibirán recordatorios de sus clases, confirmaciones de reservas y mensajes informativos sobre cambios o cancelaciones.

EXCLUIDO DEL PROYECTO

Esta sección debe identificar lo que se considera fuera del alcance del proyecto, es decir, que el proyecto no entregará. Es tan importante definir lo que está en el alcance, como lo que está fuera del alcance del proyecto, para manejar mejor las expectativas del propietario del proyecto y de las partes interesadas.

- Desarrollo de aplicaciones móviles nativas. El proyecto se limita a una aplicación web y no contempla el desarrollo de aplicaciones específicas para dispositivos móviles como iOS o Android.
- Integraciones con sistemas de terceros. No se incluirán integraciones con sistemas externos que no hayan sido definidos explícitamente, como sistemas de facturación o CRMs de terceros.
- Multilingüismo. La aplicación solo estará disponible en español y no se incluirá la traducción a otros idiomas.

ENTREGABLES DEL PROYECTO

Esta sección debe identificar los entregables del proyecto. Piense en un entregable como un objeto tangible o intangible producido como resultado del proyecto que se pretende entregar al propietario del proyecto. Los entregables relativos a la gestión del proyecto no deben ser considerados en este documento.

Id	Nombre	Descripción
E1	Producto	Aplicación web de reserva y alquiler de pistas de pádel y tienda integrada, preconfigurada para el proveedor de servicios de Internet
E2	Carpeta Inicio	La carpeta de inicio, que contendrá: <ul style="list-style-type: none">• Acta de Constitución• Registro de Supuestos• Registro de Interesados
E3	Carpeta Planificación	La carpeta de planificación contendrá: <ul style="list-style-type: none">○ Plan de Dirección del Proyecto○ Carpeta planes:<ul style="list-style-type: none">▪ Plan de Gestión de Requisitos▪ Plan de Gestión del Alcance▪ Plan de Gestión del Cronograma▪ Plan de Gestión de Costes▪ Plan de Gestión de Calidad▪ Plan de Gestión de Recursos▪ Plan de Gestión de Comunicaciones▪ Plan de Gestión de Riesgos▪ Plan de Gestión de Adquisiciones▪ Plan de Gestión de Cambios▪ Plan de Gestión de la Configuración○ Carpeta Líneas Base:<ul style="list-style-type: none">▪ Enunciado del Alcance▪ EDT▪ Diccionario de la EDT

ACTA DE CONSTITUCIÓN

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lista de Hitos ▪ Cronograma en MS Project. ▪ Presupuesto en MS Project. ▪ Carpeta Trazabilidad: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Matriz de Trazabilidad de Requisitos ▪ Matriz de Asignación de Responsabilidades ○ Carpeta Registros: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Registro de Requisitos ▪ Registro de Riesgos
E4	Carpeta Ejecución	<p>La carpeta de ejecución contendrá:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Registro de Cambios ○ Registro de Incidencias ○ Registro de Decisiones ○ Solicitudes de Cambio ○ De cada iteración: Sprint backlog, Sprint Review y Retrospectiva
E5	Carpeta de Seguimiento	<p>La carpeta de seguimiento contendrá:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ De cada día de trabajo: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Informe de Desempeño del Equipo de Trabajo ○ De cada iteración: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Informe de Seguimiento del Proyecto generado con MS Project: <ul style="list-style-type: none"> • Informe > Panel > Informe General del Proyecto • Informe > Panel > Informe general de Costes. •
E6	Carpeta de Cierre	<p>La carpeta de cierre contendrá:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Lecciones Aprendidas ○ Informe de Cierre ○ Presentación ○ Instrucciones para el despliegue del contenedor.

OBJETIVOS DEL PROYECTO

Id	Objetivo
O1	Desarrollo de la web para reserva clases de la academia
O2	Aumentar los clientes de la academia haciendo que sea más fácil reservar clases en la misma
O3	Facilitar el trabajo del personal de la academia gracias a una interfaz intuitiva

REQUISITOS DE ALTO NIVEL

Esta sección debe definir las características esperadas de los entregables que se entregarán al cliente. Piense en las características como las capacidades de alto nivel asociadas a los entregables que son necesarias para aportar los beneficios esperados a los usuarios. Estas características se ampliarán en mayor detalle más adelante en el proyecto.

Id	Requisito
R1	La cesta de la compra siempre estará visible.
R2	La cesta de la compra dispondrá de un mecanismo simple para que el usuario pueda ampliar o reducir el número de unidades de los productos del pedido.
R3	Los productos del catálogo estarán organizados por las mismas categorías que utiliza el cliente en sus tiendas físicas.
R4	Las compras rápidas se realizarán con no más de tres pasos, sin que el cliente tenga que registrarse necesariamente.

ACTA DE CONSTITUCIÓN

R5	El cliente debe sentirse seguro durante la compra.
R6	El cliente será atendido en español.
R7	La identificación del usuario en el registro se hará utilizando un correo y una clave.
R8	El cliente tiene acceso directo al seguimiento de su pedido, aunque sea un cliente no registrado.
R9	Los productos agotados están claramente marcados.
R10	Cada producto o servicio vendido en la tienda dispondrá de sólo una imagen.
R11	La tienda se estructurará por secciones, departamentos o fabricantes, según corresponda por el tipo de artículo.
R12	Búsqueda en el catálogo de productos por el nombre o título del producto, así como por departamento, sección o fabricante.
R13	La búsqueda estará disponible en la página de inicio de la tienda.
R14	En el catálogo podremos navegar por los diferentes productos organizados, si procede, por secciones, departamentos o fabricantes.
R15	En el catálogo podremos enviar productos a la cesta de la compra, indicando la cantidad.
R16	Desde el catálogo podremos revisar el estado de la cesta.
R17	Desde la cesta de la compra podremos finalizar la compra.
R18	Durante el proceso de compra se solicitarán los datos del cliente (directamente o iniciando sesión si está registrado).
R19	Durante el proceso de compra se solicitarán los datos de entrega/envío.
R20	Durante el proceso de compra se solicitarán los datos de pago.
R21	Al finalizar el proceso de compra el cliente recibe un correo con los datos del producto comprado, el importe y la dirección de entrega.
R22	No se contempla la devolución de productos.
R23	La marca corporativa de la empresa cliente debe reflejarse en el sitio web.
R24	El usuario puede registrarse en la solución y acceder utilizando un correo y una clave de acceso.
R25	Las versiones del producto para pruebas estarán disponibles en algún PaaS.
R26	El producto final debe entregarse como un contenedor de aplicaciones con las instrucciones de instalación y puesta en producción.
R27	La organización utilizara un ciclo de vida híbrido y plantilla de la propia organización.
R28	Todos los documentos se presentarán con una portada, la cual incluirá el tipo de documento, fecha, nombre del proyecto y grupo.

CRITERIOS DE ÉXITO

Esta sección debe describir los criterios de éxito del proyecto. Piense en los criterios de éxito como los criterios medibles en base a los cuales el proyecto en su conjunto puede ser considerado un éxito o un fracaso.

- Producto entregado y aceptado.
- Documentación entregada.
- Seguimiento tras la entrega realizado de forma correcta.

HITOS CLAVE

Esta sección debe enumerar los sucesos importantes en el ciclo de vida del proyecto (es decir, los hitos). La lista puede incluir una indicación sobre el calendario previsto para las principales fases del proyecto (p.ej., las fases de Planificación, Ejecución y Cierre), así como los entregables del proyecto y de gestión del proyecto (p.ej., el Plan de Dirección del Proyecto) y la fecha en que se espera que finalice el proyecto.

Hito	Fecha
Inicio del proyecto	02/10/2024
Entrega plan de proyecto	08/11/2024
Inicio Iteración 1	11/11/2024
Inicio Iteración 2	18/11/2024
Inicio Iteración 3	25/11/2024

ACTA DE CONSTITUCIÓN

Entrega de proyecto	06/12/2024
Presentación	11/12/2024

PRESUPUESTO RESUMIDO

Proporcionar el coste total para el propietario del proyecto de la solución entregada (productos del proyecto).

El departamento comercial ha realizado una oferta de 11.500€ + IVA

INTERESADOS CLAVE

Interesado	Rol
Jesús Torres Valderrama	Patrocinador
José Antonio Pérez Ruíz, director de Bull Academy	Cliente

SUPUESTOS/RESTRICCIONES DE ALTO NIVEL

Esta sección debe describir cualquier supuesto del proyecto relacionado con el negocio, la tecnología, los recursos, el entorno organizativo, el alcance, las expectativas o los plazos. Los supuestos se consideran hechos (verdaderos), pero deben ser validados, ya que en otro caso se consideran riesgos.

Supuestos:

- Disponibilidad del personal del cliente. Se asume que el personal de Bull Academy estará disponible para proporcionar la información y las aprobaciones necesarias en los plazos acordados.
- Recursos tecnológicos adecuados. Se asume que Bull Academy cuenta con la infraestructura tecnológica necesaria para soportar la aplicación web, incluyendo servidores, ancho de banda y equipos adecuados.
- Acceso a información relevante. Se da por hecho que toda la información necesaria sobre los cursos, profesores y políticas de la academia será proporcionada de manera oportuna para su inclusión en la aplicación.
- Cumplimiento de cronograma. Se asume que no habrá retrasos significativos en la planificación ni en la implementación, siempre y cuando todas las partes involucradas cumplan con los plazos establecidos.
- Requisitos claros. Se asume que los requisitos del proyecto se mantendrán estables tras su aprobación inicial, con solo ajustes menores durante el desarrollo.

Restricciones:

- Presupuesto fijo. El proyecto debe ejecutarse dentro del presupuesto acordado de 11.500€ + IVA, sin exceder este monto, salvo cambios de alcance debidamente negociados.
- Tiempo limitado. El proyecto debe completarse y entregarse en un plazo máximo de tres meses, con una entrega final prevista para el 06/12/2024.
- Tecnología. La plataforma debe desarrollarse utilizando tecnologías web acordadas previamente, no contemplando el uso de tecnologías adicionales o no mencionadas en los requisitos iniciales.
- Alcance definido. El alcance del proyecto está restringido a la creación de la aplicación web descrita, sin incluir funcionalidades adicionales o expansiones fuera de lo especificado.
- Cumplimiento normativo. La aplicación debe cumplir con las normativas legales vigentes en términos de protección de datos (RGPD) y comercio electrónico, lo que puede influir en el desarrollo de ciertas funcionalidades.

RIESGOS DE ALTO NIVEL

Añada cualquier riesgo inicial que deba ser identificado. Se debe focalizar especialmente en los riesgos de negocio.

ACTA DE CONSTITUCIÓN

- Retrasos en la entrega de información clave por parte del cliente. Si el cliente no proporciona a tiempo los detalles sobre los cursos, profesores, políticas o cualquier otro dato necesario, se podrían generar retrasos en el desarrollo del proyecto, lo que afectaría el cronograma general.
- Cambios en los requisitos durante el desarrollo. La incorporación de nuevos requisitos o modificaciones significativas en los ya establecidos puede afectar el tiempo de entrega y el presupuesto del proyecto, lo que puede llevar a desajustes en los plazos y en los recursos necesarios.
- Problemas con la infraestructura tecnológica. Si la infraestructura del cliente (servidores, bases de datos, etc.) no es suficiente o falla, podría afectar el despliegue y el funcionamiento de la aplicación, generando retrasos en la implementación y problemas en el servicio.
- Falta de adopción por parte de los usuarios. Existe el riesgo de que los usuarios finales, tanto personal de la academia como estudiantes, no adopten o utilicen adecuadamente la aplicación web, lo que podría afectar la efectividad del proyecto en alcanzar sus objetivos.
- Riesgos de seguridad. El proyecto implica el manejo de datos personales sensibles. Cualquier vulnerabilidad en la aplicación podría poner en riesgo la seguridad de estos datos, lo que tendría consecuencias negativas tanto para la academia como para los usuarios.

NIVEL DE AUTORIDAD DEL DIRECTOR DEL PROYECTO

Indicar el nivel de autoridad del director del proyecto acerca de:

La gestión del cronograma y del presupuesto.

Los recursos materiales y humanos (dotación de personal).

Decisiones técnicas.

Resolución de conflictos.


Ángel García Escudero

1. **Gestión del cronograma y del presupuesto.** El director del proyecto tiene la autoridad para ajustar el cronograma de trabajo y priorizar las tareas según sea necesario para cumplir con los plazos establecidos, siempre que estos cambios no afecten la fecha de entrega final ni el presupuesto general del proyecto. Cualquier desviación significativa en el cronograma o aumento en el presupuesto debe ser negociada y aprobada por el patrocinador del proyecto.
2. **Recursos materiales y humanos (dotación de personal).** El director del proyecto tiene la autoridad para asignar tareas y gestionar los recursos humanos dentro del equipo existente, sin posibilidad de aumentar o reducir el número de integrantes del grupo. Deberá optimizar la carga de trabajo y recursos materiales disponibles para cumplir con los objetivos del proyecto de manera eficiente, respetando las limitaciones de personal establecidas.
3. **Decisiones técnicas.** El director del proyecto tiene la autoridad para tomar decisiones técnicas relacionadas con la implementación y las herramientas tecnológicas utilizadas en el desarrollo de la aplicación web, dentro del marco de las tecnologías acordadas inicialmente. Cualquier cambio significativo en la arquitectura o en las herramientas que implique una desviación de los requisitos técnicos originales deberá ser consultado con el patrocinador y las partes interesadas.
4. **Resolución de conflictos.** El director del proyecto tiene la autoridad para mediar y resolver conflictos internos dentro del equipo de proyecto, incluyendo conflictos de asignación de tareas y problemas operativos. En caso de conflictos externos que involucren a otras áreas de la organización o al cliente, el director del proyecto actuará como enlace, pero las decisiones finales deberán ser aprobadas por el patrocinador o la alta dirección, según corresponda.

APROBACIÓN

Cargo	Firma	Fecha
-------	-------	-------

ACTA DE CONSTITUCIÓN

Patrocinador		
Director del Proyecto		06/10/2024