

# SMART GREEN GREEN WONDER

15 de Agosto del 2018

## INFORMACIÓN GENERAL

### 1. Antecedentes y descripción del proyecto

Con el pasar de los años, el cuidado del medio ambiente es un tema que ha cobrado mucha importancia en el mundo. Por un lado, los hogares reducen costos y contribuyen al cuidado de su entorno, por otro se encuentran las empresas que al realizar estas prácticas no solo reducen gastos, sino que crean una imagen positiva frente al consumidor.

Green Wonder es una aplicación web que busca promover el reciclaje en todos los hogares y empresas del país, en ella se redimen bonos para comprar en línea que son obtenidos a cambio de materiales reciclados.

### Objetivos estratégicos que dan soporte al proyecto

Formación de vínculos para economía circular: Establecer relaciones comerciales con dos tipos de empresa, las que se dedican a trabajar los residuos y las empresas comercializadoras de productos varios. De esta manera las basuras siempre se están reutilizando y además se obtienen ganancias por ello.

De esta manera obtenemos:

- a) Red de recicladores: Un grupo de personas que se dediquen a visitar las empresas, en ellas recogen los residuos y se hace entrega de los códigos para los bonos
- b) Sistema de transporte: Camiones para transportar los residuos demostrando las ganancias económicas y ambientales que genera esta iniciativa

### 2. Objetivos del proyecto

- Promover el reciclaje dentro del país tanto en hogares como en empresas
- Fomentar la creación de productos comerciales a base de material reciclado
- Disminuir la explotación de zonas naturales para conseguir materiales

### 3. Justificación

El proyecto se realiza porque el reciclaje genera una ganancia tanto para los hogares como las empresas, no solo se logra cuidar el medio ambiente, sino que también se reduce el costo de producción de mercancía y de igual manera su costo de venta se vuelve más económico.

Hay tres sectores involucrados en este sistema y obtienen beneficios de la siguiente manera:

- a) Hogares y Empresas: Pueden redimir bonos por la recolección de residuos
- b) Empresas de Reciclaje: Obtienen materiales reciclados que luego serán vendidos
- c) Locales Comerciales: Obtienen mercancía hecha de material reciclado lo cual reduce su costo

### 4. Recursos preasignados

Personas

- Ingeniero de Sistemas y Diseñador: Juan Diego Balanta
- Ingeniero de Sistemas: Juan Miguel Cardona
- Ingeniero de Sistemas: Juan Sebastián Lozano
- Ingeniero de Sistemas: Juan Sebastián Rivera

Salones

- Salón de Ingeniería de Sistemas y Computación de la Pontificia Universidad Javeriana Cali

Equipos

- Cuatro computadores portátiles para el desarrollo de la plataforma

### 5. Interesados

Nombre	Causa de Interés
Smart Green	Lograr implementar con éxito la aplicación web llevando a cabo un proceso de desarrollo de software
Empresas de Reciclaje	Aumento de materiales reciclados con los cuales trabajar
Empresas Comercializadoras	Compañías que obtendrán ventas con el uso de los bonos
Luis Eduardo Fuertes	Ingeniero patrocinador del proyecto

### 6. Entregables principales

- Aplicación web totalmente funcional para redimir bonos de reciclaje
- Documentos de la gerencia del proyecto
- Manual de usuario

## 7. Definición inicial del Hitos

Hito	Fecha limite
Sprint 1: Acta constitución proyecto	15/08/2018
Sprint 2: Base de datos, Autenticación de usuarios, Front-end	12/09/2018
Sprint 3: Sistema para redimir el bono, perfil de usuario	24/10/2018
Sprint 4: Aplicación totalmente funcional	7/11/2018

## 8. Principales oportunidades del proyecto

De manera preliminar y sin haber llegado a la actividad de identificación de las situaciones ajenas al proyecto y que puedan favorecer el normal desarrollo del proyecto, se identifican las siguientes oportunidades o riesgos positivos:

- Compromiso: Un equipo de trabajo comprometido con el proyecto obtiene un mayor rendimiento
- Orden y planificación: Se respetan y cumplen las fechas establecidas para lograr una conclusión exitosa del proyecto
- Dispositivos de alta calidad: Equipos de desarrollo eficientes que satisfagan las necesidades del proyecto

## 9. Principales amenazas del proyecto

De manera preliminar y sin haber llegado a la actividad de identificación de las situaciones ajenas al proyecto y que puedan desfavorecer el normal desarrollo del proyecto, se identifican las siguientes amenazas o riesgos negativos:

- Ausencia: Falta de algún miembro del equipo que disminuye el rendimiento y pone en riesgo la conclusión del proyecto
- Daño en dispositivos: Daño de algún equipo que genere pérdida de información o progreso de la aplicación
- Mal ambiente: Generar un ambiente desfavorable que no motive al trabajo

## 10. Estimación inicial costos del proyecto

Personal	Cantidad	Precio por Unidad	Total
Ingenieros	4	\$2,500,000	\$10,000,000
Diseñador	1	\$1,900,000	\$1,900,000
Administrador BD	1	\$3,000,000	\$3,000,000
Arquitecto Software	1	\$3,400,000	\$3,400,000
Tester	1	\$1,200,000	\$1,200,000
Herramientas	Cantidad	Precio por Unidad	Total
Computadores	4	\$2,100,000	\$8,400,000

Licencia Sublime Text	4	\$153,000	\$612,000
Licencia de Office	4	\$175,000	\$700,000
Licencia de Photoshop	4	\$45,000	\$180,000
<b>Servicios</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Precio Mensual</b>	<b>Total</b>
Internet	1	\$100,000	\$100,000
Hosting + Dominio	1	\$30,000	\$30,000
<b>Meses de Trabajo</b>	3	<b>TOTAL</b>	<b>\$29,782,000</b>

## APROBACIÓN Y AUTORIDAD PARA PROSEGUIR

Aprobamos el proyecto según se describe más arriba, y autorizamos al equipo a que siga adelante.

Patrocinador	Fecha	Firma
Ing. Luis Eduardo Fuertes	15/08/2018	

Integrantes Proyecto	Fecha	Firma
Juan Diego Balanta	15/08/2018	
Juan Miguel Cardona	15/08/2018	
Juan Sebastián Lozano	15/08/2018	
Juan Sebastián Rivera	15/08/2018	

## CONTROL DE VERSIONES

Versión	Cambios Realizados	Fecha	Autor
1.0	Creación del Acta y su contenido	15/08/18	Juan Sebastián Lozano

