Acta de constitución

del proyecto

*Diseño y Construcción de Plataforma para el Apoyo a las Ventas(arriendo), Comunidad, Desarrollo y Uso de Juegos de Mesa.*

Fecha:*31 de mayo de 2017*

**Tabla de contenido**

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 4

Requerimientos del producto 4

Requerimientos del proyecto 4

Objetivos 4

Premisas y restricciones 5

Riesgos iniciales de alto nivel 5

Cronograma de hitos principales 5

Presupuesto estimado 5

Lista de Interesados (stakeholders) 6

Requisitos de aprobación del proyecto 6

Asignación del gerente de proyecto y nivel de autoridad 6

Gerente de proyecto 6

Niveles de autoridad 6

Personal y recursos pre-asignados 7

Aprobaciones 7

# Información del proyecto

## Datos

|  |  |
| --- | --- |
| Empresa / Organización | YMIR Labs |
| Proyecto | Diseño y desarrollo de plataforma de apoyo a las ventas, a la comunidad y a la creación de nuevos juegos de mesa |
| Fecha de preparación | 31 de mayo de 2017 |
| Cliente | Gonzalo Espinoza (Planeta LoZ) |
| Patrocinador principal | Gonzalo Espinoza |
| Gerente de proyecto | Aníbal Llanos |

## Patrocinador / Patrocinadores

| Nombre | Cargo | Departamento / División | Rama ejecutiva |
| --- | --- | --- | --- |
| Gonzalo Espinoza | Socio | Relaciones Institucionales | **-** |

# Propósito y justificación del proyecto

|  |
| --- |
| En el contexto de la tienda de juegos de mesa, se observa la necesidad de poder acercar a la comunidad las actividades realizadas por la empresa, ya sea para promocionar la venta/arriendo de sus productos, como para fidelizar a la comunidad y hacerla partícipe de todas las instancias que la empresa presta para ser utilizadas, desde compartir información relevante sobre los juegos que tienen/juegan hasta participar del proceso de diseño y construcción de un nuevo juego de mesa. (crear instancia para que jueguen) |

# Descripción del proyecto y entregables

|  |
| --- |
| Se desarrollará una plataforma Web con la finalidad de apoyar las operaciones de la empresa. El proyecto se llevará a cabo en etapas, las cuales priorizarán los elementos clave para el funcionamiento basal de la misma. Se considerará la participación activa del cliente en el proceso, con intención de ir alcanzando en conjunto un objetivo más concreto. Se realizará con el cliente el acta de constitución (el presente documento), y se entregará un documento de requerimientos abreviado, así como la documentación final de uso. |

# Requerimientos de alto nivel

## Requerimientos del producto (propuestas)

|  |
| --- |
| * Entregar avisos y anuncios relevantes. * Permitir existencia de comunidad activa. * Manejar información y estadísticas de usuarios/jugadores. * Ofrecer servicios especiales y descuentos para la tienda. * Informar respecto de los juegos de mesa. * Generar instancias de interacción lúdica remotamente. * Recopilar multimedia relevante. * Propiciar y fomentar el desarrollo de nuevos juegos de mesa. * Gestionar el proceso de arriendo de juegos. |

## Requerimientos del proyecto

|  |
| --- |
| * Generar una solución efectiva a las problemáticas planteadas por la organización. (D) * Propiciar la discusión sobre el giro de la empresa, y como ello puede verse potenciado con un sistema informático. Encontrar estrategias digitales para apoyar ventas y arriendos. |

# Objetivos

| Objetivo | Indicador de éxito |
| --- | --- |
| Alcance | |
| Producción y ventas |  |
|  |  |
|  |  |
| Cronograma (Tiempo) | |
| Tiempo MM |  |
|  |  |
|  |  |
| Costo | |
| - |  |
|  |  |
|  |  |
| Calidad | |
| tengo una buena explicación |  |
|  |  |
|  |  |
| Otros | |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# Premisas y restricciones

|  |
| --- |
| * La organización proveerá la información requerida para desarrollar el proyecto. * Se contará con tiempo de parte del patrocinador para realizar una revisión de avances cada dos semanas. * Los requerimientos no van a cambiar en el tiempo que tome el desarrollo. * Existe capacidad de pago adecuada para cubrir los costos de la plataforma. |

# Riesgos iniciales de alto nivel

|  |
| --- |
| * El resto de la organización se opone al proyecto en algún momento del desarrollo. * El patrocinador pierde la capacidad de costear el proyecto. * Restricciones para acceder a la información de usuarios en la plataforma existente. * El proyecto La plataforma tiene baja adherencia.(D) |

# Cronograma de hitos principales

|  |  |
| --- | --- |
| Hito | Fecha tope |
| Presentación de acta de constitución | 09 / 06 / 17 |
| Especificación requerimientos (simplificada) | 16 / 06 / 17 |
| Primer prototipo funcional | 07 / 07 / 17 |
| Versión final | 21 / 07 / 17 |
| Fin del proyecto | 04 / 08 / 17 |

# Presupuesto estimado

|  |
| --- |
| * De ser necesario, se deberá considerar valores para hosting y dominio. Se proponen los siguientes valores:   + Dominio: $9.950 / año.   + Hosting: $59.381 / año. * Para el resto del proyecto se estima un costo de desarrollo de $270.000.   Se estima un costo de $339.331 (de necesitarse hosting y dominio) |

# Lista de Interesados (stakeholders)

| **Nombre** | **Cargo** | **Departamento / División** | **Rama ejecutiva** |
| --- | --- | --- | --- |
| Gonzalo Espinoza | Socio | Relaciones Institucionales | - |
| Daniela | Socia | Relaciones Públicas | - |
| Pablo | Socio | Marketing y Finanzas | - |
| Paulina | Socia | Ventas y Exhibiciones | - |

# Requisitos de aprobación del proyecto

|  |
| --- |
| Caso ideal:   * Todos los socios están de acuerdo. * La documentación previa al desarrollo es contundente y el patrocinador hábil.   Caso real:   * Sólo el patrocinador está de acuerdo. * El proyecto descrito en documentación y reuniones es convincente. * El entendimiento del patrocinador respecto del proyecto propuesto es alto. * Los costos están en un rango abordable para el patrocinador. |

# Asignación del gerente de proyecto y nivel de autoridad

## Gerente de proyecto

| **Nombre** | **Cargo** | **Departamento / División** | **Rama ejecutiva** |
| --- | --- | --- | --- |
| Aníbal Llanos Prado | Desarrollador de Software | Informática | - |

## Niveles de autoridad

|  |  |
| --- | --- |
| Área de autoridad | Descripción del nivel de autoridad |
| Decisiones de personal (Staffing) | Posee la libertad de manejar el personal a disposición, sin afectar los costos del proyecto (reduciendo su propio ingreso) (r) |
| Gestión de presupuesto y de sus variaciones | Puede modificar el presupuesto, pero no unilateralmente. Adicionalmente, deberá consultarlo con su equipo antes de hacerlo. |
| Decisiones técnicas | Control total. |
| Resolución de conflictos | Control total. |
| Ruta de escalamiento y limitaciones de autoridad | Su actuar se encuentra en el marco de las políticas de empresa de YMIR Labs y, por ende, en esos valores radica su autoridad. |

# Personal y recursos pre-asignados

| Recurso | Departamento / División | Rama ejecutiva |
| --- | --- | --- |
| Daniel Flores Paredes | Externo | - |

# Aprobaciones

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Patrocinador | Fecha | Firma |
|  |  |  |
| Jefe de Proyecto | Fecha | Firma |
|  |  |  |