**Acta de Constitución**

**del Proyecto**

***[Gustalo APP]***

***Fecha: [20/08/2024]***

**Tabla de contenido**

Información del Proyecto 3

Datos 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 preasignados 7

Aprobaciones 7

**Información del Proyecto**

**Datos**

| Empresa / Organización | Romulus Association |
| --- | --- |
| Proyecto | Gustalo APP |
| Fecha de preparación | 20/08/24 |
| Cliente | Israel Rojas |
| Gerente de Proyecto | Polleth Aguilera |

**Patrocinador / Patrocinadores**

| **Nombre** | **Cargo** | **Departamento / División** | **Rama ejecutiva (Vicepresidencia)** |
| --- | --- | --- | --- |
| Polleth Aguilera | Gerente de proyecto / Tester | Gestión de Proyectos | Product Owner |
| Joaquin Carcamo | Arquitecto de Software/ analista de requisitos | Análisis y Requisitos | Director de análisis de Negocios |
| Sebastian Vega | Analista Programador / Diseñador | Desarrollo Software | Gerente de desarrollo |

**Descripción del Proyecto y Entregables**

| El proyecto consiste en desarrollar e implementar un sistema de gestión de inventarios para pequeñas y medianas empresas (PYMES), que reemplazará el uso de herramientas manuales, como Excel, y los conteos manuales. Este sistema permitirá a las PYMES competir de manera más efectiva al proporcionar información de stock en tiempo real, alertas automáticas para prevenir la merma de productos y herramientas que faciliten la toma de decisiones operativas y estratégicas.   * **Entregables:**   + Sistema de gestión de inventarios: Una aplicación que permitirá al cliente registrar y monitorizar el inventario en tiempo real, mejorar la precisión del stock y reducir errores.   + Funcionalidad de Alertas Automáticas: Un sistema de alertas configurables para notificar a los empleados sobre niveles de stock bajos o desviaciones en el inventario.   + Capacitación y Documentación: Capacitación para el personal sobre cómo utilizar la nueva aplicación de inventario y documentación detallada sobre su funcionamiento y mantenimiento. |
| --- |

**Requerimientos de alto nivel**

**Requerimientos del producto**

| Requerimientos Funcionales:   * El usuario administrador puede agregar, editar y eliminar productos. * El sistema permite al usuario administrador ver el inventario actual de manera clara y sencilla. * El sistema notificará cuando un producto esté por agotarse. * El sistema generará reportes de las ventas diarias y semanales.   Requerimientos No Funcionales:   * La interfaz tendrá una interfaz sencilla de utilizar para usuarios sin mucha experiencia técnica. * El sistema tendrá operaciones rápidas para búsquedas y actualizaciones. * El sistema tendrá un soporte de hasta ilimitado de productos. * El sistema contará con un acceso seguro con contraseñas básicas. * El sistema contará con un diseño adaptable para diferentes tamaños de pantalla. |
| --- |

**Requerimientos del proyecto**

| Metodología:   * Se utilizará la metodología Tradicional.   Tecnologías:   * La app se desarrollará usando Ionic y sus herramientas derivadas   Recursos humanos:   * Equipo conformado por tres miembros |
| --- |

**Objetivos**

| **Objetivo** | **Indicador de éxito** |
| --- | --- |
| **Alcance** | |
| Permitir el registro y seguimiento en tiempo real de productos en inventario. | El sistema permite que los usuarios registren y actualicen el inventario en tiempo real sin retrasos significativos. |
| Funcionalidad de alertas automáticas para notificar cuando los niveles de inventario estén bajos. | El sistema genera alertas automáticas que notifican a los usuarios cuando los niveles de inventario alcanzan los umbrales definidos, facilitando la reposición oportuna. |
| Generación de reportes sobre el estado del inventario en tiempo real. | El sistema produce reportes precisos que reflejan el estado del inventario en tiempo real, proporcionando información actualizada para la toma de decisiones. |
| Interfaz de usuario fácil de usar, adaptable a dispositivos móviles. | Los usuarios pueden navegar fácilmente por la interfaz, sin necesidad de entrenamiento técnico avanzado, lo que facilita la adopción del sistema en dispositivos móviles. |
| La aplicación debe ser compatible con dispositivos móviles (Android) | La aplicación es completamente funcional y accesible desde dispositivos móviles con el sistema operativo Android, sin problemas de compatibilidad. |
| El sistema debe incluir medidas básicas de seguridad, como control de acceso por usuario y cifrado de datos sensibles para proteger la información del inventario. | El sistema garantiza la seguridad de los datos mediante control de acceso individualizado y cifrado de la información sensible, evitando accesos no autorizados. |
| El proyecto no incluye la integración con otros sistemas externos (por ejemplo, un sistema de punto de venta) a menos que se acuerde por separado | No se considera la integración con otros sistemas de punto de venta u otros externos, a menos que se acuerde de manera separada. |
| El proyecto no incluye la compra o desarrollo de hardware específico (como escáneres de código de barras) para usar con el sistema. | El proyecto no contempla la adquisición o desarrollo de hardware adicional, como escáneres de código de barras, para la operación del sistema. |
| **Cronograma (Tiempo)** | |
| El tiempo estimado es de 18 semanas (del 12 de Agosto hasta 2 de Diciembre) | No rebasar la fecha límite que es el 2 de Diciembre |
| **Costo** | |
| Mantener los costos dentro del presupuesto aprobado, optimizando los recursos disponibles y evitando gastos innecesarios, para garantizar que el proyecto se complete dentro de los límites financieros asignados. | El proyecto se completará respetando el presupuesto asignado, garantizando que no se incurra en sobrecostos significativos, y asegurando que todos los gastos estén alineados con los recursos previstos desde el inicio del proyecto. |
| **Calidad** | |
| Garantizar que el sistema de inventario cumpla con los requisitos funcionales acordados, asegurando que el software sea confiable, fácil de usar y responda a las necesidades del cliente sin errores críticos. | El sistema cumple con los estándares de calidad definidos, sin presentar errores críticos durante su uso, y los usuarios reportan que el software es confiable y fácil de utilizar, respondiendo a todas las necesidades operativas del almacén. |
| **Otros** | |
| Asegurar que el proyecto tenga un impacto positivo en la eficiencia operativa del almacén, mejorando la gestión del inventario y reduciendo la merma de productos, al tiempo que se adopta una solución tecnológica moderna y adaptable a futuras necesidades. | El sistema ha permitido mejorar los procesos de inventario, logrando una reducción significativa en la pérdida de productos por merma y un aumento en la eficiencia del manejo del stock en comparación con el método manual anterior. |

**Premisas y Restricciones**

| * **Premisas**  1. Disponibilidad de recursos: el personal clave estará disponible para trabajar en el proyecto 2. compromiso del cliente: el cliente proporcionará toda la   información y los insumos necesarios dentro los plazos acordados   1. Acceso a Tecnología: Tendremos la tecnología necesario para el proyecto, funcionara sin problemas durante la implementación  * **Restricciones**  1. Fecha límite: el proyecto debe completarse de acuerdo al tiempo otorgado 2. Calidad: Todos los entregables deben cumplir con altas expectativas, ISO 9001 |
| --- |

**Riesgos iniciales de alto nivel**

| Problemas tecnológicos:   * Dificultades en la implementación de las tecnologías elegidas como Ionic   + Descripción: Problemas técnicos o falta de experiencia con Ionic que dificultan el desarrollo eficiente de la aplicación.   + Impacto:     - Alcance: Limitaciones en la funcionalidad y problemas de rendimiento en la aplicación.     - Tiempo: Retrasos en el desarrollo debido a la curva de aprendizaje o resolución de problemas.     - Seguimiento: Revisiones constantes del progreso, pruebas en múltiples plataformas y capacitación técnica. * Fugas de Memoria   + Descripción: El sistema consume más memoria de la necesaria y no la libera después de su uso.   + Impacto:     - Alcance: Disminución en el rendimiento general del sistema.     - Tiempo: Caídas del sistema y tiempos de inactividad.     - Seguimiento: Monitorear el consumo de memoria y realiza auditorías de código periódicas para detectar y corregir fugas.   Riesgos de Seguridad:   * Vulnerabilidades en la infraestructura tecnológica o en el código.   + Descripción: Debilidades que pueden ser explotadas por atacantes, como errores de programación o configuraciones incorrectas.   + Impacto:     - Alcance: Limitaciones en la funcionalidad en caso de ataques.     - Tiempo: Retrasos en la implementación de soluciones de seguridad.     - Seguimiento: Auditorías de seguridad periódicas y pruebas de penetración. |
| --- |

**Cronograma de hitos principales**

| **Hito** | **Fecha tope** |
| --- | --- |
| Acta de constitución del proyecto |  |
| EDT: Hitos de desarrollo y diccionario |  |
| Carta Gantt |  |
| Especificaciones funcionales |  |
| Especificaciones técnicas |  |
| Prototipo funcional |  |
| Implementación del ambiente de desarrollo |  |
| Base de datos |  |
| Programación |  |
| Plan de pruebas |  |
| Reporte de estado final del proyecto |  |
| Plan de implementación |  |

**Presupuesto estimado**

| Asumir un costo Cero, debido a que es apoyo voluntario de nuestros miembros para realizar este proyecto. |
| --- |

**Lista de Interesados (stakeholders)**

| **Nombre** | **Cargo** | **Departamento / División** | **Rama ejecutiva (Vicepresidencia)** |
| --- | --- | --- | --- |
| Israel Rojas | Cliente/ Patrocinador del Proyecto | Almacén | - |
| Polleth Aguilera | Gerente de proyecto / Tester | Gestión de Proyectos | Product Owner |
| Joaquin Carcamo | Arquitecto de Software/ analista de requisitos | Análisis y Requisitos | Director de análisis de Negocios |
| Sebastian Vega | Analista Programador / Diseñador | Desarrollo Software | Gerente de desarrollo |

**Requisitos de aprobación del proyecto**

| 1. **Autoridad de Aprobación**: El Cliente/Patrocinador del Proyecto, en este caso, Israel Rojas, es la persona responsable de decidir si el proyecto cumple con los objetivos planteados y es considerado un éxito. 2. **Criterios de Éxito**: Para que el proyecto sea aprobado, deberá cumplir con los siguientes criterios:    * **Cumplimiento del Alcance**: El sistema de inventario debe haber sido desarrollado con todas las funcionalidades especificadas, incluyendo el registro en tiempo real, alertas automáticas y generación de reportes.    * **Cumplimiento del Presupuesto**: El proyecto debe completarse dentro del presupuesto inicial asignado o dentro de las variaciones previamente aprobadas.    * **Cumplimiento del Cronograma**: El proyecto debe completarse en el plazo acordado, con los hitos clave entregados según lo previsto o ajustados con justificación aceptada.    * **Calidad del Producto**: El sistema debe pasar todas las pruebas técnicas y cumplir con los requisitos de calidad acordados, sin errores críticos.    * **Satisfacción del Cliente**: El cliente debe estar satisfecho con el resultado, confirmando que el sistema cumple con sus expectativas de funcionalidad y facilidad de uso. 3. **Aprobación Final**: El proyecto será aprobado formalmente por el Cliente (Israel Rojas) una vez que todos los criterios de éxito se hayan cumplido y se haya entregado el sistema en pleno funcionamiento. Si se cumplen estos requisitos, el patrocinador firmará la aceptación final del proyecto. |
| --- |

**Asignación del Gerente de Proyecto y nivel de autoridad**

**Gerente de Proyecto**

| **Nombre** | **Cargo** | **Departamento / División** | **Rama ejecutiva (Vicepresidencia)** |
| --- | --- | --- | --- |
| Polleth Aguilera | Gerente de proyecto/tester | Gestión de proyectos | Product Owner |

**Niveles de autoridad**

| **Área de autoridad** | **Descripción del nivel de autoridad** |
| --- | --- |
| Decisiones de personal (Staffing) | El Gerente de Proyecto tiene autoridad para asignar y desincorporar miembros del equipo de proyecto en coordinación con los líderes de las divisiones correspondientes. |
| Gestión de presupuesto y de sus variaciones | El Gerente del Proyecto no tiene autoridad para aprobar o modificar el presupuesto del proyecto. |
| Decisiones técnicas | El Gerente de Proyecto tiene autoridad para decisiones técnicas operativas menores. Decisiones técnicas importantes o cambios en la arquitectura deben consultarse con el equipo técnico y el patrocinador. |
| Resolución de conflictos | El Gerente de Proyecto es responsable de resolver conflictos dentro del equipo. En caso de no llegar a una solución, escalará los problemas al patrocinador del proyecto. |
| Ruta de escalamiento y limitaciones de autoridad | Cualquier decisión que afecte significativamente el presupuesto, alcance o cronograma debe ser aprobada por el patrocinador del proyecto. El Gerente de Proyecto puede escalar problemas importantes al comité ejecutivo si es necesario. |

**Personal y recursos preasignados**

| **Recurso** | **Departamento / División** | **Rama ejecutiva (Vicepresidencia)** |
| --- | --- | --- |
| Sebastian Vega | Analista Programador/ diseñador | Gerente de desarrollo |
| Joaquin Carcamo | Arquitecto de Software/ analista de requisitos | director análisis de negocio |

**Aprobaciones**

| **Patrocinador** | **Fecha** | **Firma** |
| --- | --- | --- |
| **Israel Rojas** | **12/09/24** | **X** |