



APP para Gestión de Proyectos Sociales

Acta de Constitución del Proyecto

— ENTREGA 2

GRUPO 4

20 de Abril, 2017

Tabla de contenidos

Información del Proyecto	2
Datos	2
Patrocinador	2
Propósito y Justificación del Proyecto	3
Objetivos	3
Descripción del Proyecto y Entregables	4
Premisas y Restricciones	4
Requerimientos de alto nivel	6
Requerimientos del producto	6
Requerimientos del proyecto	7
Riesgos iniciales de alto nivel	7
Cronograma de hitos principales	8
Lista de Interesados (Stakeholders)	9
Requisitos de aprobación del proyecto	9
Gerente de Proyecto, Personal y Recursos	10
Aprobación del Acta	11



Información del Proyecto

Datos

Empresa / Organización	Ingeniería Sin Fronteras Argentina
Proyecto	APP para la Gestión de Proyectos Sociales
Fecha de preparación	03/04/2017
Cliente	Adan Levy (Fundador ISF Argentina)
Patrocinador Principal	Guillermo Poltarak
Gerente de Proyecto	Hernán Tojo

Patrocinador

Nombre	Cargo ISF Argentina
Guillermo Poltarak	Presidente
Adan Levy	Fundador



Propósito y Justificación del Proyecto

La Gestión de Proyectos Sociales tiene características particulares y requerimientos específicos, con el desarrollo de esta aplicación, intentaremos mejorar la comunicación entre coordinadores y voluntarios de cada Proyecto, además de poder automatizar distintos procesos que son necesarios a la hora de convocar reuniones, llegar al lugar de construcción, cargar listado de seguros, etc.

Este desarrollo se basa en la experiencia de Ingeniería Sin Fronteras, pero pretende en un futuro, poder ser abierto y de uso de cualquier ONG u organización que la requiera.

En la actualidad los procesos se hacen tediosos, considerando que todo el trabajo es voluntario. Se usan cadenas de Email, grupos de Google Groups y Whatsapp, procesos descentralizados que generan confusión.

Objetivos

Objetivos generales

Desarrollo de una Aplicación mobile para automatizar los procesos de convocatoria de voluntarios para los diferentes Proyectos que requieran convocatorias masivas, mejorando así la comunicación entre coordinadores y voluntarios, optimizando los tiempos dedicados a cada actividad.

Objetivos específicos

- En los próximos 3 meses, facilitar la Gestión de Proyectos Sociales vinculados a una ONG con una herramienta de software mobile.
- Aumentar las convocatorias a voluntarios un 10% en 6 meses.
- Incrementar la realización de Proyectos voluntarios un 20% en los próximos 6 meses.
- Automatizar los procesos repetitivos necesarios para la convocatorias a obras de índole civil que realiza la organización en campo.



- ❑ Lograr la integración y adopción de un 100% de las mejores prácticas en la gestión (humana y administrativa) para otorgar al voluntariado un ámbito cordial y profesional, dando respuestas rápidas y simples.
- ❑ Mejorar los tiempos de operación del coordinador de voluntarios, reduciendo un 30 % el tiempo dedicado a procesos automatizables.
- ❑ Mejorar la toma de decisiones en proyectos futuros basados en datos certeros que ofrecerá la aplicación.
- ❑ Los procesos de financiamiento de Proyectos estarán fuera de nuestro alcance.

Premisas y Restricciones

Premisas

- ❑ El Personal asignado al Proyecto (Grupo 4 - Cátedra Proyecto 2017) cuenta con el conocimiento funcional y técnico para desarrollar todas las actividades del mismo.
- ❑ Los recursos del Proyecto serán mantenidos en esta asignación hasta finalización de sus actividades.
- ❑ El Proyecto contará con el apoyo de los Directivos, lo cual permitirá entre otras cosas, tener un esquema ágil de decisiones y de comunicación.

Restricciones

- ❑ Proyecto terminado eficientemente, con una aplicación lista para ser usada por ISF.
- ❑ El Proyecto debe estar terminado durante el mes de Diciembre, año 2017.
- ❑ El Proyecto no debe salirse del coste estimado.

Descripción del Proyecto y Entregables

Desarrollo de una aplicación mobile que funcionará en dispositivos con Sistema Operativo Android, ya que la mayor parte de nuestros usuarios utilizan dispositivos desarrollados con



este Sistema Operativo. Tendrá un aspecto moderno, dinámico y será lo más intuitiva posible para el usuario.

La programación se realizará en la plataforma Android Studio, IDE que permite realizar aplicaciones nativas al Sistema Operativo Android, permitiendo importar librerías, imágenes, estilos, diseños externos, etc. dando opción además de integrar repositorios GIT para el desarrollo entre varios programadores evitando conflictos. También contiene un módulo para la simulación rápida de la APP en entornos virtuales o a través de un dispositivo conectado a la PC.

Entrega N° 1

- Integración con Google Sign-In.
- Perfil de cada voluntario.

Entrega N° 2

- Creación de una Organización (Solo tendremos una: ISF Argentina).
- Invitación a usuarios como Voluntarios de la ONG.

Entrega N° 3

- Creación de grupos de trabajos dentro de la ONG (ej: Coordinación Voluntarios de Obra).
- Asignar Rol de *Administrador* e incorporar voluntarios al grupo.
- Envío de notificación del Administrador a voluntarios del grupo.

Entrega N° 4

- Crear un evento periódico o único y que sea informado a los voluntarios de ese grupo.
- Aceptación de asistencia o no por parte de cada voluntario.
- Poder ver lista de asistencia.



Requerimientos de Alto Nivel

Requisitos del Producto

- Debe funcionar en teléfonos con Sistema Operativo Android 4.0 o superior API Level 15.
- Un usuario para loguearse debe tener una cuenta en Google.
- Crear nuevo evento, con una breve descripción del mismo (tareas a realizar, coordinador a cargo) y asignando un Coordinador de Voluntarios.
- Notificar a cada voluntario inscripto en la base de datos, sobre algún nuevo evento, permitiéndole confirmar su asistencia o no.
- Cuando se esté en el día previo al evento, debe ser capaz de generar una lista de confirmados.
- Crear puntos de encuentro para llegar al lugar de obra, asignando un encargado del mismo.
- Organizar puntos de encuentro con los asistentes utilizando Geolocalización.
- Una vez que el evento está en curso, permitir generar una lista de los voluntarios presentes para facilitar la carga de seguros.
- Debe contar con una lista de voluntarios actualizada, mostrando los activos, y no activos, de acuerdo con su porcentaje de asistencia.

Requerimientos del Producto

- Desarrollar una Aplicación mobile que sea útil para la Gestión de Proyectos Sociales.
- Permitir la comunicación eficiente entre voluntarios y coordinadores de proyecto.
- Los procesos de convocatoria deben ser automatizados.
- Mantener la confidencialidad de los datos personales de cada voluntario.
- Permitir la escalabilidad.

Requerimientos del Proyecto

- Garantizar la comunicación interna del grupo de desarrollo a través de herramientas de software.



- Plan de desarrollo de entregables con fechas limitadas accesible a todos los integrantes del proyecto.
- Cumplir con el calendario de entregas.

Riesgos iniciales de Alto Nivel

- Cambio de alcance por posibles desarrollos para ajustar el estándar del sistema a implementar frente a los requerimientos de los procesos del grupo.
- Demoras o atrasos en el cronograma por no continuidad del equipo del Proyecto.
- Rechazo por parte de los Usuarios voluntarios.
- Baja disponibilidad.

Cronograma de Hitos principales

Hito	Fecha límite
Inicio del Proyecto	07/04/2017
Entrega y aprobación de Requerimientos finales y alcance	28/04/2017
Diseño de la Interfaz	15/05/2017
Desarrollo de un prototipo de la aplicación.	01/06/2017
Construcción del Software final con su respectiva documentación.	15/09/2017
Pruebas de Testing en una muestra de Usuarios finales (APK y Manual de Usuario)	15/10/2017
Correcciones finales de la Aplicación y Entrega final (APK y Manual de Usuario - Versión Final)	15/11/2017
Fin del Proyecto	30/11/2017



Costos

Sueldo de Personal

Cantidad de personal	Costo por Hora estimada (\$)	Horas Totales por persona (Hs)
Project Manager	200	200
3 desarrolladores JAVA	150	160

Costo Total estimado: **\$112.000**

Herramientas de trabajo

Servicio/Dispositivo	Costo estimado (\$)	Detalles/Características
Firebase	Cuenta Free	https://firebase.google.com/pricing/?hl=es-419
3 PCs	0	Activos previos
Smartphones	0	Activos previos

Costo Total estimado: **\$0**

Otros recursos

Nombre	Costo estimado (\$)	Descripción
Impresiones	500	Papers, presentaciones, agendas y material interno
Viaticos	1000	Debido a que el cliente se encuentra lejos del lugar de desarrollo del proyecto

Costo Total estimado: **\$1.500**

COSTO TOTAL ESTIMADO DEL PROYECTO: \$113.500



Lista de interesados (Stakeholders)

Organización	Nombre interesado
ISF Argentina	Comisión directiva, Coordinadores y Voluntarios
Dirección Extensión UTN FRLP	Director de Extensión UTN FRLP 2017
UTN FRLP	Comisión directiva 2017, Cátedra de Proyecto, Grupo 4
Beneficiarios de la ONG	Vecinos e instituciones

Requisitos de Aprobación del Proyecto

- Aplicación desarrollada en Android, integrada con Google.
- Debe poder permitir el logueo a través de una cuenta Google a cualquier voluntario que quiera utilizarla.
- La aplicación debe realizar todos los procesos de convocatoria, de manera automatizada.

Gerente de Proyecto, Personal y Recursos

Gerente de Proyecto

Nombre
TOJO, Hernan

Responsabilidad del Gerente del Proyecto

- Es responsable de entender profundamente al Cliente, Adan Levy, así como de asesorar y confirmar que cualquier cambio de sus planes originales tiene su aprobación. Hernan Tojo, debe informar a Levy, personalmente y frecuentemente. Esto creará un ambiente de confianza que facilitará la colaboración entre la organización del cliente y el equipo.
- Crear una buena visión para que todos comprendan el objetivo.



- Responsable de definir junto con su equipo y con la aprobación de Adam Levy, un plan de trabajo y las estrategias necesarias para alcanzar los objetivos del proyecto.
- Gestionar los recursos justos y necesarios.
- El aseguramiento de la calidad del proyecto.

Personal y Recursos

Nombre Recurso	Rol a ejecutar	% Asignación
SITNYK, Martin	Coordinador-Tutor	-
SIMONCINI, Maria Yamila	Analista funcional, Diseñador	40%
TOJO, Hernán	Administrador del Proyecto	30%
VALLINI, Tomás	Desarrollador, Tester	30%

Aprobación del Acta

Nombre	Rol	Fecha	Firma
Levy, Adam	Fundador ISF Arg	24/04/2017	
Tojo, Hernan	Gerente del Proyecto	24/04/2017	
Sitnyk, Martin	Tutor	24/04/2017	

