**Universidad Nacional Mayor de San Marcos**

(Universidad del Perú. Decana de América)

**Facultad de Ingeniería de Sistemas e Informática**

**Escuela Profesional de Ingeniería de Software**

****

**Project Charter**

**Asignatura:** Gestión de la configuración del software

**Grupo 4**

**Integrantes:**

Dávila Rafo, Alwin Edu

Espinoza Peralta, Carlos Miguel

Jara Espinoza, Ángela Lucía

Madrid Ruiz, Giacomo Salvador

Mantilla Flores, Shamir

Patricio Julca, Vilberto Alberto

**Docente:** Wong Portillo, Lenis Rossi

Lima, Perú

2024

# 

# 

# 

# **Project Charter**

| NOMBRE DEL PROYECTO | SIGLAS DEL PROYECTO |
| --- | --- |
| Plataforma virtual de comercio universitario (EzCommerce) | PVCU |
| DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO: | |
| El proyecto tiene como objetivo el desarrollo de una plataforma digital que facilite el comercio entre estudiantes de la comunidad universitaria. El proyecto incluye el análisis de requerimientos, diseño de la interfaz, diseño de la base de datos, desarrollo, pruebas y lanzamiento de la aplicación. | |
| DEFINICIÓN DEL PRODUCTO DEL PROYECTO: | |
| EzCommerce es una plataforma digital diseñada específicamente para facilitar la compra y venta de productos entre los miembros de la comunidad universitaria. La plataforma permite a estudiantes conectar de manera segura y eficiente para intercambiar bienes dentro del entorno universitario. Estos bienes pueden ir desde insumos académicos como material electrónico, de laboratorio, libros, etc., hasta productos elaborados por los estudiantes como alimentos, accesorios, entre otros. | |

| DEFINICIÓN DE REQUISITOS DEL PROYECTO: |
| --- |
| Requisitos Funcionales:   * La plataforma debe permitir a los usuarios registrarse. * La plataforma debe permitir a los usuarios ofertar y comprar productos dentro de esta. * La plataforma debe ofrecer varios medios de pago con los cuales se puedan comprar los productos * Los usuarios deben poder comunicarse mediante un chat privado (cliente-vendedor) * La plataforma debe permitir la coordinación de la ubicación de encuentro dentro o aledaño a la universidad. * Los compradores deben poder reseñar a los vendedores   Requisitos No Funcionales:   * Funcionalidad: La información importante será cifrada * Disponibilidad: La data se respaldara en backups y el servidor será alojado en la nube * Rendimiento: El tiempo de respuesta no será mayor a 20 segundos * Usabilidad: la plataforma tendrá un diseño intuitivo con una interfaz clara |

| OBJETIVOS DEL PROYECTO: | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| CONCEPTO | OBJETIVOS | | CRITERIO DE ÉXITO | |
| ***1. ALCANCE*** | El sistema será una plataforma web de comercio universitario, considerando las siguientes actividades: Oferta y compra de productos, chat privado, reseña a vendedores. | | El sistema cumple los requisitos funcionales y no funcionales del sistema. | |
| ***2. TIEMPO*** | Fecha de inicio: 22/08/2024  Fecha de término:14/11/2024 | | Que se cumplan las fechas establecidas | |
| ***3. COSTO*** | Que se cumpla el presupuesto establecido | | Cumplir con el presupuestado | |
| FINALIDAD DEL PROYECTO: | | | | |
| Ofrece una plataforma para la comunidad universitaria en la cual puedan ofrecer diversos productos entre material académico, herramientas y otros. | | | | |

| DESIGNACIÓN DEL PROJECT MANAGER DEL PROYECTO | | |
| --- | --- | --- |
| NOMBRE | Angela Jara | NIVELES DE AUTORIDAD |
| REPORTA A | Lenis Wong | Alta |
| SUPERVISA A | Equipo de desarrollo |

| CRONOGRAMA DE HITOS DEL PROYECTO | |
| --- | --- |
| HITO O EVENTO SIGNIFICATIVO | FECHA PROGRAMADA |
| 1. Hito 1: Análisis | 20/09/2024 |
| 1. Hito 2: Diseño | 24/10/2024 |
| 1. Hito 3: Desarrollo | 14/11/2024 |

| ORGANIZACIONES O GRUPOS ORGANIZACIONALES QUE INTERVIENEN EN EL PROYECTO | |
| --- | --- |
| ORGANIZACIÓN O GRUPO ORGANIZACIONAL | ROL QUE DESEMPEÑA |
| Comunidad Universitaria | Principal grupo de usuarios, aportando retroalimentación clave para el desarrollo y mejora continua. |
| Devsla S.A.C. | Empresa desarrolladora |

| LISTA DE INTERESADOS | |
| --- | --- |
| * Estudiantes * Inversores | |
| PRESUPUESTO PRELIMINAR DEL PROYECTO | |
| CONCEPTO | MONTO (US$) |
| 480 horas Desarrollador Front-End | 10 000 |
| 480 horas Desarrollador Back-End | 10 000 |
| 480 horas Analista QA | 10 000 |
| 480 horas Analista funcional | 10 000 |
| 480 horas Administrador de Base de Datos | 10 000 |
| 480 horas Diseño de la Arquitectura del Sistema | 10 000 |
| 480 horas Diseño UI/UX | 10 000 |
| 480 horas Tester | 10 000 |

| Licencias de software | | 3 000 |
| --- | --- | --- |
| Gastos administrativos | | 1 500 |
| **Total Línea Base** | | 84 500 |
| Reserva de Contingencia | 10% del presupuesto | 8 450 |
| Reserva de Gestión | 10% del presupuesto | 8 450 |
| **Total Presupuesto** | | 101 400 |

| SPONSOR QUE AUTORIZA EL PROYECTO | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| NOMBRE | EMPRESA | CARGO | FECHA |
| Lenis Wong | Devsla S.A.C. | Gerenta General | 22 / 08 / 2022 |