Estimado cliente

Quiero expresar mi sincero agradecimiento por reunirse con nosotros y considerarnos para la realización de una propuesta técnica. Valoramos su tiempo y disposición durante la reunión, así como su confianza en nuestra empresa. Estamos emocionados por la oportunidad de colaborar estrechamente con usted y su equipo, y nos comprometemos a desarrollar una propuesta personalizada que cumpla con sus objetivos y expectativas.

Agradecemos nuevamente su interés y esperamos con entusiasmo la próxima etapa de este proyecto. Si tiene alguna pregunta adicional o desea discutir más detalles, no dude en ponerse en contacto con nosotros.

Atentamente,

Equipo de EscoArt

**INTRODUCCION**

* 1. **Objetivos Reales**
* **Diseño y desarrollo del software:** Nos encargaremos de diseñar y desarrollar una plataforma de comercio electrónico robusta y escalable que cumpla con sus requisitos específicos. Esto incluirá la creación de una interfaz de usuario atractiva y fácil de usar, así como la implementación de un sistema de gestión de pedidos y pagos seguro.
* **Integración de catálogos y stock:** Nos aseguraremos de integrar los catálogos de productos escolares disponibles en su inventario en el software. Esto permitirá a los clientes explorar y seleccionar los productos que deseen comprar. Además, estableceremos un sistema de seguimiento en tiempo real del stock disponible para garantizar que los productos estén actualizados y evitar la venta de artículos agotados.
* **Proceso de compra y pago:** Implementaremos un proceso de compra eficiente y seguro en el software. Los clientes podrán agregar productos a su carrito de compras, revisar los detalles de su pedido y seleccionar las opciones de pago más convenientes. Nos aseguraremos de integrar pasarelas de pago confiables para garantizar transacciones seguras y sin problemas.
* **Personalización y recomendaciones:** Implementaremos características de personalización en el software, como la capacidad de crear listas de útiles escolares personalizadas según los requisitos individuales de cada estudiante. También proporcionaremos recomendaciones de productos basadas en historiales de compras y preferencias registradas para mejorar la experiencia de compra de los clientes.
  1. **Limites de la Propuesta**
* **Funcionalidades específicas:** La propuesta cubrirá las funcionalidades básicas y fundamentales para el proceso de venta de productos escolares a domicilio, como la navegación del catálogo, la gestión de pedidos, el proceso de pago. Sin embargo, cualquier funcionalidad adicional requerida más allá de estos aspectos deberá ser discutida y acordada por separado.
* **Personalización avanzada:** Nuestro proyecto abarcará la implementación de características básicas de personalización, como la creación de listas de útiles escolares personalizadas y recomendaciones de productos. Sin embargo, personalizaciones más avanzadas o requerimientos específicos de adaptación a su negocio en particular pueden estar sujetos a un análisis y un alcance adicionales.
* **Diseño visual personalizado:** La propuesta cubrirá el diseño de una interfaz de usuario atractiva y fácil de usar utilizando elementos y plantillas estándar. Sin embargo, un diseño visual altamente personalizado o una marca específica requerirían una consideración y una cotización adicional.
* **Mantenimiento y soporte continuo:** La propuesta incluirá un período inicial de soporte y corrección de errores después del lanzamiento. Sin embargo, cualquier mantenimiento y soporte continuo más allá de este período estará sujeto a un acuerdo separado y a los términos y condiciones acordados.

**PLAN DE TRABAJO**

**2.1 Requisitos necesarios por el cliente**

* **Sistema Operativo:**
* El software es compatible con los sistemas operativos más comunes, como Windows 7 o superior, macOS y Linux.
* **Navegador web:**
* Se recomendará el uso de un navegador web actualizado, como Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari o Microsoft Edge.
* **Conexión a Internet:**
* El cliente necesitará una conexión a internet estable y confiable para acceder y utilizar el software.
* Se recomendará una velocidad de conexión mínima de 50 Mbps para garantizar una experiencia fluida.
* **Equipo y Hardware:**
* Procesador: Se requerirá un procesador compatible con arquitecturas x86 o x64, con una velocidad mínima recomendada de 1,8 GHz o superior.
* Memoria RAM: Se recomendará un mínimo de 4 GB de memoria RAM para un rendimiento óptimo del software. Sin embargo, para cargas de trabajo más intensivas o un mayor número de usuarios concurrentes, podría ser necesario un mayor capacidad de memoria RAM.
* Tarjeta de red: Se requerirá una tarjeta de red Ethernet (conexión por cable) o una tarjeta de red inalámbrica (Wi-Fi) para permitir la conexión a internet y la comunicación con los servidores de la tienda online.
* Resolución de pantalla: Se recomendará una resolución de pantalla mínima de 1280x768 píxeles para garantizar una visualización adecuada de la interfaz del software. Además, se podría especificar si se requiere un monitor adicional para funciones específicas, como la administración de inventario.

**2.2 Condiciones Previas**

* **Tipo de Arquitectura :** La arquitectura que se utilizara para el software es la de tipo REST. La arquitectura de software REST es una forma de diseñar aplicaciones web y servicios en línea de manera simple y eficiente. Permite que diferentes sistemas se comuniquen entre sí utilizando reglas comunes, como direcciones web y métodos de solicitud. Esto facilita la construcción de aplicaciones web que son fáciles de usar, escalables y se pueden integrar con otros sistemas sin problemas.
* **Acceso a la información relevante**: Para poder diseñar y desarrollar el software de manera efectiva, requeriremos acceso a la información detallada sobre los productos escolares disponibles en su inventario, incluyendo descripciones, precios, imágenes y cualquier otra especificación relevante. Además, será fundamental contar con información actualizada sobre los proveedores y sus políticas de stock.
* **Integración con sistemas existentes:** Si tiene sistemas existentes, como un sistema de gestión de inventario o un sistema de pago en línea, necesitaremos acceso y documentación de estos sistemas para facilitar su integración con el nuevo software. Esto asegurará una sincronización adecuada de la información y una funcionalidad fluida del software.
* **Diseño de marca y materiales gráficos:** Si desea una personalización visual más allá de las plantillas estándar, necesitaremos que nos proporcione su logotipo, paleta de colores, fuentes y cualquier otro elemento de diseño de marca que desee incorporar en la interfaz de usuario. Esto nos permitirá adaptar el diseño visual del software a su imagen de marca.
* **Participación activa y retroalimentación:** Durante el desarrollo del software, solicitaremos su participación activa y su pronta retroalimentación en las etapas clave del proyecto, como la revisión de prototipos y pruebas de usuario. Su colaboración será esencial para asegurar que el software se ajuste a sus necesidades y expectativas.
* **Recursos y datos de prueba:** Es posible que necesitemos una cantidad limitada de datos de prueba, como productos de ejemplo y detalles de entrega simulados, para realizar pruebas exhaustivas del software antes de su implementación. Estos datos nos ayudarán a garantizar que todas las funcionalidades se estén ejecutando correctamente.
* **Recursos y presupuesto:** Antes de comenzar el proyecto, es necesario asegurar que se cuenta con los recursos financieros adecuados para desarrollar el software y llevar a cabo las operaciones relacionadas. Esto puede incluir la asignación de un presupuesto para el desarrollo, la contratación de personal técnico y la adquisición de cualquier equipo o software necesario.
* **Infraestructura tecnológica:** Antes de implementar el software, se deben verificar las condiciones previas relacionadas con la infraestructura tecnológica necesaria. Esto puede implicar asegurarse de que la tienda tenga una plataforma de comercio electrónico en funcionamiento, una base de datos para gestionar los productos y pedidos, un sistema de pago en línea seguro y una conexión estable a internet.
* **Conocimientos y habilidades del equipo:** Para desarrollar y mantener el software, se necesitará un equipo con habilidades técnicas adecuadas. Las condiciones previas pueden incluir la contratación de desarrolladores de software con experiencia en el desarrollo de aplicaciones de comercio electrónico, así como personal capacitado para administrar y actualizar el sistema.
* **Cumplimiento normativo y legal:** Es importante verificar las condiciones previas relacionadas con el cumplimiento de las regulaciones y leyes pertinentes. Por ejemplo, se deben considerar los requisitos de protección de datos y privacidad en relación con la información de los clientes. Además, es posible que sea necesario obtener licencias o permisos específicos para operar en el ámbito del comercio

electrónico.

**PROPUESTAS**

**Propuesta 1: Básica**

Características:

* Plataforma de comercio electrónico intuitiva para la venta de productos escolares a domicilio.
* Catálogo de productos con descripciones, imágenes y precios.
* Proceso de compra y pago seguro.
* Gestión básica de pedidos y seguimiento de entregas.
* Personalización de listas de útiles escolares.
* Capacitación de uso de el software
* Diseño visual estándar.

Precio: $ 125.000.000

**Propuesta 2: Avanzada**

Características:

* Todo lo incluido en la Propuesta 1, más:
* Funcionalidad de recomendaciones de productos basadas en historiales de compras.
* Soporte y Mantenimiento por 6 meses
* Hosting por 6 año
* Diseño visual personalizado acorde con su marca.

Precio: $ 160.000.000

**Propuesta 3: Premium**

Características:

* Todo lo incluido en la Propuesta 2, más:
* Acceso al código fuente del software
* Soporte extendido por 1 año
* Hosting extendido por 1 año

Precio: $ 200.000.000

**TERMINOS Y CONDICIONES**

**Pagos y Adelantos:**

1. Se establecerá un plan de pagos para el desarrollo e implementación del software de EscoArt.
2. Se requerirá un adelanto del 50% del costo total del proyecto al momento de la firma del contrato.
3. El adelanto será no reembolsable y se utilizará para cubrir los gastos iniciales y asegurar los recursos necesarios para el proyecto.
4. Los pagos restantes se dividirán en 8 de cuotas iguales a lo largo del período acordado.
5. Cada cuota deberá ser pagada en su totalidad dentro de los 15 días posteriores a la fecha de emisión de la factura correspondiente.

**Tiempos:**

1. El plazo estimado para el desarrollo e implementación del software de la tienda online será de 8 meses a partir de la fecha de firma del contrato.
2. Cualquier retraso en la entrega de los materiales, información o aprobaciones necesarias por parte del cliente podría resultar en una extensión de los plazos de entrega acordados.
3. Ambas partes acuerdan comunicarse de manera regular y oportuna para garantizar el cumplimiento de los plazos establecidos.

**Cantidad de cada Cuota:**

1. El monto de cada cuota se determinará de acuerdo con el costo total del proyecto y el número de cuotas acordadas.
2. Las partes acuerdan que el monto de cada cuota será de $7.800.00 pesos, sujetos a ajustes si se acuerda algún cambio o adición en el alcance del proyecto durante su desarrollo y de el plan que escojan.

**Retrasos en los Pagos:**

1. En caso de que una cuota no sea pagada dentro del plazo establecido, se considerará como un incumplimiento de los términos del contrato.
2. En tal caso, el proveedor del software tendrá derecho a suspender temporalmente los servicios y el desarrollo del proyecto hasta que el pago se haya realizado en su totalidad.
3. Además, podrán aplicarse cargos por retraso o intereses moratorios sobre las cuotas vencidas según lo establecido en el contrato.

**Rescisión del Contrato:**

1. Cualquiera de las partes tendrá el derecho de rescindir el contrato si la otra parte incumple de manera sustancial sus obligaciones y no corrige dicho incumplimiento dentro de un período de 30 días después de recibir una notificación por escrito.
2. En caso de rescisión del contrato, el proveedor del software tendrá derecho a retener cualquier pago realizado hasta la fecha y exigir el pago de cualquier monto pendiente por los servicios y trabajo realizado hasta ese momento.