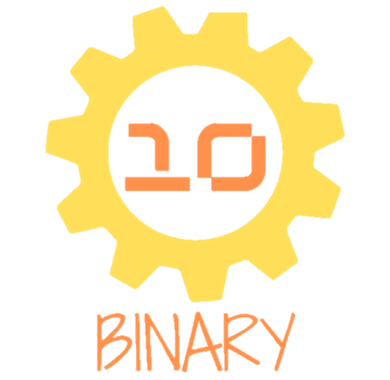
**UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS**

**FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS E INFORMÁTICA**

***Escuela Profesional Académica de Ingeniería de Software***

**Dashboard para el seguimiento de estudios de videojuegos independientes - DSEVI (Todi Store)**

******

**GRUPO 2**

**DOCENTE:** Dra. Lenis Rossi Wong Portillo

**CURSO:** Gestión de la Configuración del Software

**INTEGRANTES:**

Paulo Cesar Calderón Bermudo 20200130

Isaac Jacob Rivas Rodriguez 20200283

Leoncio Josue Tambillo Borja 20200033

Jorge Armando Ramírez García 20200282

David Villacis Alvear 18200106

Sebastian Torres Domenack 17200078

Valderrama Alarcon Jonatan 17200086

**2022-II**

# PROJECT CHARTER

| NOMBRE DEL PROYECTO (temporal) | SIGLAS DEL PROYECTO |
| --- | --- |
| Dashboard para el seguimiento de estudios de videojuegos independientes - Todi Store | TODI-DSEVI |
| DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO: | |
| Tienda en línea de venta de videojuegos independientes y bienes digitales. Web donde se publicaran juegos de desarrolladores independientes y los usuarios podrán apoyarlos económicamente mediante donaciones. Se implementará un dashboard con información sobre las transacciones que se realicen en la tienda.  El equipo de trabajo está conformado por:   * Paulo Cesar Calderón Bermudo - Analista de Software (AS) * Isaac Jacob Rivas Rodriguez - Analista de Datos (AD) / Desarrollador frontend(DF) * Leoncio Josue Tambillo Borja - Analista de Software (AS) * Jorge Armando Ramírez García - Analista de Software (AS) / Desarrollador frontend (DF) * David Villacis Alvear - Jefe de Proyecto (JP) y Desarrollador frontend (DF) * Sebastian Torres Domenack - Desarrollador BackEnd (DB) * Valderrama Alarcon Jonatan - Desarrollador Backend (DB)   \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | |
| DEFINICIÓN DEL PRODUCTO DEL PROYECTO: | |
| Funcionalidades:   * Registro de cuenta * Iniciar sesión * Registro de productos * Actualización de productos * Mostrar dashboard del estudio desarrollador * Ver catálogo de videojuegos en desarrollo * Ver catálogo de videojuegos completos * Descargar contenido * Puntuar producto | |

| DEFINICIÓN DE REQUISITOS DEL PROYECTO: |
| --- |
| * Requisitos técnicos   + Repositorio Github   + Github Desktop   + Base de datos (Mongodb)   + Visual studio code * Presupuesto definido en este documento |

| OBJETIVOS DEL PROYECTO: | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| CONCEPTO | OBJETIVOS | | CRITERIO DE ÉXITO | |
| ***1. ALCANCE*** | Dirigido al público interesado en los videojuegos y bienes digitales | | Un incremento gradual de las personas que visitan la página. | |
| ***2. TIEMPO*** | El proyecto se desarrollará en tres meses, con un cronograma de tareas y entregables a cumplir en periodos estrictos. | | Cumplimiento de cronograma, hasta el 04/08/2022 y el cumplimiento de cada hito. | |
| ***3. COSTO*** | Optimizar los costos sin perder la calidad del producto final. | | No superar el presupuesto de S/6930. | |
| FINALIDAD DEL PROYECTO: | | | | |
| Promover el trabajo de estudios desarrolladores de videojuegos poco conocidos y facilitar la información acerca de sus proyectos y productos, permitiéndoles llevar un seguimiento de su progreso, usando para ello un dashboard. | | | | |
| JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO: | | | | |
| Ayudar a desarrolladores independientes a popularizar sus productos. | | | | |
| Informar mediante dashboard sobre los puntajes o juegos más descargados. | | | | |
| Facilitar un medio de apoyo económico a desarrolladores independientes. | | | | |
| Motivar a más personas interesadas en el mundo de los videojuegos a poder crear y monetizar sus productos fácilmente | | | | |

| DESIGNACIÓN DEL PROJECT MANAGER DEL PROYECTO | | |
| --- | --- | --- |
| NOMBRE | David Villacis Alvear | NIVELES DE AUTORIDAD |
| REPORTA A | Lenni Rossi Wong Portillo |  |
| SUPERVISA A |  |

| CRONOGRAMA DE HITOS DEL PROYECTO | |  |
| --- | --- | --- |
| HITO O EVENTO SIGNIFICATIVO | FECHA PROGRAMADA | |
| 1. Análisis y Diseño | 16/09/2022 | 05/10/2022 |
| 1. Desarrollo | 12/10/2022 | 26/10/2022 |
| 1. Pruebas y despliegue | 28/10/2022 | 23/11/2022 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

| ORGANIZACIONES O GRUPOS ORGANIZACIONALES QUE INTERVIENEN EN EL PROYECTO | |
| --- | --- |
| ORGANIZACIÓN O GRUPO ORGANIZACIONAL | ROL QUE DESEMPEÑA |
| Soft Home | Empresa desarrolladora |

| PRINCIPALES OPORTUNIDADES DEL PROYECTO (RIESGOS POSITIVOS). | |  |
| --- | --- | --- |
| Extensión de nivel local a nivel internacional. | |  |
| LISTA DE INTERESADOS | |  |
| Estudiantes de Ing. de Software, Sistemas o afines, Estudios de Desarrollo de Videojuegos, consumidores de videojuegos. | |  |
| PRESUPUESTO PRELIMINAR DEL PROYECTO | |  |
| CONCEPTO | | MONTO (US$) |
| Honorarios (Staff) | | 4650 |
| Servicios básicos (agua y Luz) | | 300 |
| Alquiler (Oficina) | | 2000 |
|  | |  |
| **Total Línea Base** | | 6950 |
| Reserva de Contingencia | 10% del presupuesto | 695 |
| Reserva de Gestión | 10% del presupuesto | 695 |
| Margen de ganancia | 20% del presupuesto | 1390 |
| **Total Presupuesto** | | 9730 |

| SPONSOR QUE AUTORIZA EL PROYECTO | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| NOMBRE | EMPRESA | CARGO | FECHA |
| Lenis Wong | unmsm | Gerente general | 16/ 09 / 2022 |