
Acta de Constitución del Proyecto

Objetivo: Crear el acta de constitución del proyecto de software seleccionado.

Empresa de deportes

1. Propósito del Proyecto

El propósito de este proyecto es establecer una tienda de deportes que ofrezca una amplia variedad de equipos, ropa y accesorios deportivos de alta calidad, con el objetivo de satisfacer las necesidades de los entusiastas del deporte en la comunidad en la que sea puesta. Dicha tienda, pretende convertirse en un referente local para productos deportivos, proporcionando no solo mercancías, sino también asesoramiento experto y un servicio al cliente excepcional a diferencias de otras tiendas que existan en la zona.

Este proyecto consiste en la creación de una tienda física de deportes, complementada con una plataforma de venta en línea, compra por redes sociales la misma que se ubicada en una zona estratégica con alto tráfico peatonal y vehicular para una mayor exhibición de cada uno de los productos que esta tienda ofrezca al público. Nuestra tienda no será cualquiera ya que estará diseñada para ser un espacio acogedor y funcional, donde los clientes puedan explorar y probar los productos sin compromiso de compra. Se implementarán sistemas de gestión de inventarios avanzados y una plataforma de comercio electrónico que permita a los clientes realizar compras en línea de manera sencilla y segura, al realizar este proyecto contaremos con personal altamente calificado, ya sea teniendo conocimiento de cada uno de los productos que tenemos a la venta, así como alta experiencia en atención al cliente para un mejor agrado.

La realización del proyecto se debe a la creciente demanda de productos deportivos debido al aumento del interés en la salud y el bienestar en la zona, así como en la práctica de deportes recreativos y competitivos. La falta de una tienda de deportes especializada en la comunidad representa una oportunidad de mercado para llenar ese vacío y satisfacer las necesidades de los consumidores locales y expandirnos a otras ciudades, Además, el establecimiento de la tienda puede contribuir positivamente a la comunidad, promoviendo un estilo de vida activo y saludable. También se busca generar empleo y estimular la economía local a través de la creación de puestos de trabajo y la atracción de clientes a la zona comercial. Este proyecto no solo busca ser

un negocio rentable, sino también una iniciativa que beneficie a la comunidad al fomentar la actividad física y el deporte.

2. Objetivos

Los objetivos de nuestra tienda de deportes es ofrecer una amplia variedad de productos deportivos de alta calidad, asegurar la satisfacción y fidelidad de los clientes, establecer una presencia de marca fuerte y confiable, promover una cultura deportiva y un estilo de vida saludable en la comunidad, proporcionar un servicio al cliente excepcional y personalizado, garantizar la sostenibilidad financiera y el crecimiento del negocio, expandir la presencia en línea con una plataforma de comercio electrónico eficiente, implementar tecnologías modernas para mejorar la eficiencia operativa, adoptar prácticas comerciales sostenibles y responsables, y evaluar y adaptar regularmente las estrategias de negocio para mantenerse alineados con las tendencias del mercado y las necesidades de los clientes tanto de la zona como de otras ciudades

3. Alcance

El sistema de gestión se dividirá en los siguientes subsistemas, cada uno con funcionalidades específicas:

a) Gestión de Ventas:

Venta de productos vía operadoras telefónicas.

Venta mediante atención de comerciales a domicilio.

Venta online vía web.

b) Gestión de Almacenes:

Gestión de nuevos pedidos.

Reserva de stock para la preparación de pedidos.

Gestión de incidencias de stock.

Gestión y envío de pedidos.

Consultas de estado de pedidos.

Cancelación de pedidos solicitados por el cliente.

c) Gestión de Envíos:

Gestión de envío de pedidos pendientes.

Gestión de recibos.

d) Recursos Humanos:

Gestión de plantilla y asignación de destinos de trabajo.

e) Logística:

Gestión del almacén centralizado.

Reposición de stocks y reabastecimiento de almacenes.

f) Contabilidad y Facturación:

Gestión de cobros de pedidos.

Gestión de nóminas y comisiones.

Facturación a clientes según modalidad de pago.

g) Marketing:

Confección de catálogos de productos.

Políticas de ventas y ofertas sobre productos.

4. Partes Interesadas

- Patrocinador del Proyecto.
- Director del Proyecto.
- Equipo de Desarrollo de Software.
- Departamento de Ventas.
- Departamento de Almacenes.
- Departamento de Envíos.
- Recursos Humanos.
- Logística.
- Contabilidad y Facturación.
- Marketing.
- Clientes Mayoristas y Minoristas.

5. Entregables

- **Documento de Requisitos del Sistema** donde contenga especificaciones detalladas de los requerimientos del sistema.
- **Plan de Proyecto Detallado** con el cronograma, recursos y estrategias para la implementación.
- **Diseño del Sistema** con su arquitectura y diseño técnico del sistema.

- **Desarrollo del Sistema** con la codificación y desarrollo del software.
- **Pruebas y Validación del Sistema** con todo el proceso de pruebas para asegurar la calidad y funcionalidad.
- **Manuales de Usuario y Documentación Técnica** que contenga documentación para usuarios finales y técnicos.
- **Capacitación para Usuarios Finales** con programas de entrenamiento para empleados.
- **Soporte Técnico Post-Implementación** con toda la asistencia técnica durante el lanzamiento inicial.

6. Cronograma

Fase del Proyecto	Duración	Fecha de Inicio	Fecha de Finalización
Planificación y Análisis de Requisitos	4 semanas	1 de julio de 2024	28 de julio de 2024
Diseño del Sistema	6 semanas	29 de julio de 2024	8 de septiembre de 2024
Desarrollo del Sistema	12 semanas	9 de septiembre de 2024	1 de diciembre de 2024
Pruebas y Validación	4 semanas	2 de diciembre de 2024	29 de diciembre de 2024
Implementación	2 semanas	30 de diciembre de 2024	12 de enero de 2025
Capacitación y Documentación	2 semanas	13 de enero de 2025	26 de enero de 2025
Soporte Técnico Inicial	4 semanas	27 de enero de 2025	23 de febrero de 2025

7. Riesgos

- **Retrasos en el Cronograma** ya que existen posibles demoras en la finalización de las fases del proyecto debido a diversos factores.
- **Resistencia al Cambio** tenemos que tener resistencia de los empleados a adaptarse al nuevo sistema, lo cual podría afectar la implementación y adopción.
- **Fallos Técnicos** durante este proceso existirán problemas técnicos durante el desarrollo o implementación del sistema que podrían retrasar el proyecto.
- **Falta de Recursos** puede existir insuficiencia de recursos humanos, financieros o tecnológicos que podrían afectar el progreso del proyecto.
- **Problemas de Integración** habrá dificultades en la integración del nuevo sistema con los sistemas existentes de la empresa.
- **Errores de Implementación** como todo existirán fallos durante la implementación que podrían afectar la operatividad diaria de la empresa.
- **Seguridad de la Información** ya que aparecerán riesgos asociados a la seguridad de los datos almacenados y gestionados por el sistema.