|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| CONTROL DE VERSIONES | | | | | |
| Versión | Hecha por | Revisada por | Aprobada por | Fecha | Motivo |
| 1.0 | Jaider Lopez |  |  | 17-12-2024 |  |
|  |  |  |  |  |  |

PROJECT CHARTER

|  |  |
| --- | --- |
| NOMBRE DEL PROYECTO | SIGLAS DEL PROYECTO |
| Virtual store wallet | VSW |
| DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO: ¿QUÉ, QUIÉN, CÓMO, CUÁNDO Y DÓNDE? | |
| VirtualStoreWallet es una aplicación móvil que proporciona a los usuarios una billetera virtual para realizar pagos en tiendas asociadas. A través de esta billetera, los usuarios podrán recargar fondos y utilizarlos para comprar productos, disfrutando además de promociones y recompensas exclusivas. La aplicación también almacenará un historial de transacciones y generará reportes, permitiendo a los usuarios gestionar sus compras de forma eficiente. | |
| DEFINICIÓN DEL PRODUCTO DEL PROYECTO: DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO, SERVICIO O CAPACIDAD A GENERAR. | |
| El producto VirtualStoreWallet ofrece una billetera digital que permite a los usuarios recargar dinero para realizar pagos en establecimientos comerciales. Aparte de realizar compras, la app ofrecerá opciones de generación de reportes, acceso a promociones personalizadas y un sistema de recompensas basado en el uso frecuente. También incluirá un historial detallado de todas las transacciones realizadas. | |
| DEFINICIÓN DE REQUISITOS DEL PROYECTO: DESCRIPCIÓN DE REQUERIMIENTOS FUNCIONALES, NO FUNCIONALES, DE CALIDAD, ETC., DEL PROYECTO/PRODUCTO. | |
| **Requerimientos Funcionales:**   * Registro obligatorio del usuario, incluyendo verificación de correo electrónico y teléfono. * Los usuarios podrán añadir dinero a su billetera virtual a través de distintos métodos de pago. * Los usuarios podrán consultar todas sus compras y recargas realizadas. * Posibilidad de generar reportes detallados sobre el uso de la billetera y transacciones. * Ofrecer recompensas e incentivos basados en el comportamiento de compra del usuario. * Permitir a los usuarios realizar pagos escaneando códigos QR en la tienda. * Los usuarios podrán acceder a promociones personalizadas según su historial de compras. * El sistema enviará notificaciones sobre el estado de la billetera y de las transacciones.   **Requerimientos No Funcionales:**   * Garantizar la protección de los datos personales y transacciones mediante autenticación robusta y cifrado. * La aplicación debe ofrecer tiempos de respuesta rápidos, con transacciones realizadas en menos de x segundos. * Debe ser compatible con plataformas Android e iOS. * La infraestructura debe poder escalar para soportar un número creciente de usuarios sin comprometer el rendimiento.   **Requerimientos de Calidad:**   * El sistema debe estar disponible el 99.9% del tiempo. * La interfaz debe ser intuitiva, simple y fácil de usar para todos los tipos de usuarios. * El código debe ser claro y bien estructurado para facilitar futuras actualizaciones y mejoras. | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| OBJETIVOS DEL PROYECTO: METAS HACIA LAS CUALES SE DEBE DIRIGIR EL TRABAJO DEL PROYECTO EN TÉRMINOS DE LA TRIPLE RESTRICCIÓN. | | | | |
| CONCEPTO | OBJETIVOS | | CRITERIO DE ÉXITO | |
| 1. ALCANCE | Desarrollar una aplicación móvil con funcionalidades específicas como recarga de fondos, gestión de Wallets y generación de reportes. | | * La aplicación debe estar completamente funcional y permitir la ejecución de todas las operaciones definidas en al menos un 95% de los casos de prueba. | |
| 2. TIEMPO | Completar el desarrollo, pruebas y despliegue en un periodo de 6 meses. | | * Cumplir con el cronograma de entregas intermedias y la fecha límite final sin retrasos superiores al 10% del plan original. | |
| 3. COSTO | Ejecutar el proyecto dentro de un presupuesto establecido de $xxxxxx USD. | | * Mantener los gastos totales del proyecto dentro de un margen de tolerancia del 5% respecto al presupuesto planificado | |
| FINALIDAD DEL PROYECTO: FIN ÚLTIMO, PROPÓSITO GENERAL, U OBJETIVO DE NIVEL SUPERIOR POR EL CUAL SE EJECUTA EL PROYECTO. ENLACE CON PROGRAMAS, PORTAFOLIOS, O ESTRATEGIAS DE LA ORGANIZACIÓN. | | | | |
| Ofrecer a los usuarios una solución de pago móvil eficiente y segura que no solo facilite sus transacciones diarias, sino que también les brinde beneficios adicionales, este producto busca modernizar la experiencia de compra en tienda, incentivando el uso continuo de la billetera digital y fidelizando al usuario con la tienda | | | | |
| JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO: MOTIVOS, RAZONES, O ARGUMENTOS QUE JUSTIFICAN LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO. | | | | |
| JUSTIFICACIÓN CUALITATIVA | | JUSTIFICACIÓN CUANTITATIVA | | |
| Permite ofrecer una experiencia de compra rápida y sin efectivo, mejorando la comodidad del cliente en tiendas de la cadena. | | Flujo de Ingresos | | 0 |
| Facilita la fidelización de usuarios mediante recompensas personalizadas y descuentos exclusivos. | | Flujo de Egresos | | NC |
| Proporciona a la empresa herramientas de análisis para optimizar estrategias comerciales basadas en el comportamiento de los usuarios. | | VAN | | Flujo ingresos – Flujo egresos |
|  | | TIR | | VAN – x = 0 |
|  | | RBC | | Beneficio - Costo |

# Contacto: [informes@dharma-consulting.com](mailto:informes@dharma-consulting.com) Página Web: [www.dharmacon.net](http://www.dharmacon.net/)

The PMI Registered Education Provider logotipo es una marca registrada del Project Management Institute, Inc. Dharma Consulting como un Registered Education Provider (R.E.P.) ha sido revisada y aprobada por el Project Management

Institute (PMI) para otorgar unidades de desarrollo profesional (PDUs) por sus cursos. Dharma Consulting ha aceptado regirse por los criterios establecidos de aseguramiento de calidad del PMI.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| DESIGNACIÓN DEL PROJECT MANAGER DEL PROYECTO. | | |
| NOMBRE | Jaider Jhesit Lopez | NIVELESDE AUTORIDAD |
| REPORTA A | NA |  |
| SUPERVISA A | NA |

|  |  |
| --- | --- |
| CRONOGRAMA DE HITOS DEL PROYECTO. | |
| HITO O EVENTO SIGNIFICATIVO | FECHA PROGRAMADA |
| Inicio del Proyecto |  |
| Definición de Requisitos y Diseño de la Arquitectura |  |
| Desarrollo del Backend y Configuración de la Base de Datos |  |
| Desarrollo del Frontend y Funcionalidades de la App Móvil |  |
| Implementación de la Plataforma de Recargas y Pagos |  |
| Despliegue de la Aplicación en Entorno de Pruebas |  |
| Pruebas de Usuario y Validación Final |  |
| Evaluación y Presentación de Resultados del Proyecto |  |

|  |  |
| --- | --- |
| ORGANIZACIONES O GRUPOS ORGANIZACIONALES QUE INTERVIENEN EN EL PROYECTO. | |
| ORGANIZACIÓN O GRUPO ORGANIZACIONAL | ROL QUE DESEMPEÑA |
| Administración del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid (Regional Urabá) | Aprobación y supervisión del proyecto, provisión de recursos, coordinación general. |
|  |  |
|  |  |

|  |
| --- |
| PRINCIPALES AMENAZAS DEL PROYECTO (RIESGOS NEGATIVOS). |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

|  |
| --- |
| PRINCIPALES OPORTUNIDADES DEL PROYECTO (RIESGOS POSITIVOS). |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| PRESUPUESTO PRELIMINAR DEL PROYECTO. | |
| CONCEPTO | MONTO |
| NA | NA |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| SPONSOR QUE AUTORIZA EL PROYECTO. | | | |
| NOMBRE | EMPRESA | CARGO | FECHA |
| NA | NA | NA | NA |

The PMI Registered Education Provider logotipo es una marca registrada del Project Management Institute, Inc. 2