


INGENIERÍA DE SOFTWARE II

Tarea virtual 1

 Instituto Superior Tecnológico Bolivariano de Tecnología	FACULTAD CIENCIAS EMPRESARIALES Y SISTEMAS
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------

GUÍA DE CLASE PRÁCTICA	
Carrera a la que pertenece:	Tecnología Superior Universitaria en Desarrollo de Software
Nombre oficial de la asignatura:	Ingeniería de Software II

I. DATOS GENERALES DE LA CLASE PRÁCTICA	
Forma organizativa docente:	Laboratorio de computación
Título:	Acta de Constitución del Proyecto
Tiempo de duración:	1 Hrs
Objetivo:	Crear el acta de constitución del proyecto de software seleccionado.
Contenido:	<ul style="list-style-type: none"> • Acta de constitución del proyecto.
Materiales y/o recursos requeridos:	<ul style="list-style-type: none"> • Editor de textos.
Forma de evaluación:	Producto terminado. Rubrica de evaluación.

II. INTRODUCCIÓN	
<p>Bienvenidos a esta actividad práctica dedicada a la "Acta de Constitución del Proyecto". En esta sesión de dos horas de duración, elaboraremos el acta de constitución del proyecto de software seleccionado. Este documento es crucial para establecer el alcance, objetivos y compromiso del proyecto desde sus primeras etapas.</p>	

III. ORIENTACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA DE AULA

Durante el espacio de la clase práctica y mediante la guía del profesor, el estudiante debe realizar el siguiente ejercicio:

Actividad 1:

- Elabore el acta de constitución del proyecto de software aprobado previamente. El documento debe incluir:
 - Propósito del proyecto. ◦ Objetivos. ◦ Alcance. ◦ Partes interesadas. ◦ Entregables. ◦ Cronograma.
 - Riesgos.

IV. ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

- Para desarrollar la actividad propuesta, es necesario que se consulten las fuentes indicadas en la preparación previa con el propósito de profundizar en el tema. Acto seguido, debe seguir los siguientes pasos:
- Redactar el acta de constitución en un editor de textos.
- Subir el documento en formato PDF a la plataforma.
- Tipo de evaluación: Individual.
- Instrumento de evaluación y su ponderación a través de rúbrica.
- Entrega o envío de la tarea en la plataforma EVA.
- **Valor: 20 puntos.**

V. BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

V. BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA					
TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR	AÑO	TÍTULO	EDICIÓN	UBICACIÓN
BÁSICA					
Libro digital	IAN, SOMMERVILLE	2011	INGENIERÍA DE SOFTWARE	PERASO N EDUCACION, S.A.	ELIBRO
COMPLEMENTARIA					
Libro digital	ROGER S. PRESSMAN	2010	INGENIERÍA DE SOFTWARE UN	McGRAW-HILL INTERA	ELIBRO
			ENFOQUE PRÁCTICO	MERICANA, S.A.	

Acta de Constitución del Proyecto de Software

TEMA: Empresa de deportes

Propósito del Proyecto

El propósito de este proyecto es desarrollar un sistema integral de gestión de artículos deportivos para una empresa del sector de ventas de deportes que atiende tanto a mayoristas como a minoristas. El sistema gestionará los artículos del catálogo de la empresa, así como las bases de datos relacionadas con datos estadísticos, empresariales, nóminas y personal. El objetivo es optimizar y automatizar las operaciones de ventas, gestión de almacenes, envíos, recursos humanos, logística, contabilidad y marketing.

Objetivos

1. **Optimizar la gestión de ventas** a través de un CRM que centralice la información y el seguimiento de ventas por teléfono, a domicilio y online.
2. **Mejorar la gestión de almacenes** mediante la implementación de un WMS para gestionar pedidos, stock e incidencias de manera eficiente.
3. **Automatizar el proceso de envíos**, asegurando una coordinación efectiva entre el despacho y la logística.
4. **Optimizar la gestión de recursos humanos** con un sistema de HRMS que maneje nóminas, beneficios y asignaciones de trabajo.
5. **Eficientar la logística** mediante la gestión centralizada del almacén y la reposición de stocks.
6. **Asegurar una contabilidad y facturación precisas** con un sistema integrado que gestione cobros, nóminas y comisiones.
7. **Potenciar el marketing** mediante la gestión de catálogos de productos, políticas de ventas y ofertas promocionales.

Alcance

El proyecto abarcará los siguientes subsistemas:

- **Gestión de Ventas:** CRM para ventas por teléfono, a domicilio y online.
- **Gestión de Almacenes:** WMS para gestión de pedidos, stock, incidencias y consultas.
- **Gestión de Envíos:** Módulo de gestión de envíos y recibos.
- **Recursos Humanos:** HRMS para la gestión de nóminas, beneficios y asignaciones.
- **Logística:** Módulo de gestión del almacén central y reabastecimiento de almacenes regionales.
- **Contabilidad y Facturación:** Sistema contable integrado.
- **Marketing:** Módulo para la gestión de catálogos y estrategias de ventas.

Partes Interesadas

- **Directores de la empresa de deportes:** Toman decisiones estratégicas y supervisan el proyecto.
- **Gerentes de departamento:** Involucrados en la implementación y operatividad del sistema.
- **Empleados:** Usuarios finales del sistema que operarán diariamente con el software.
- **Clientes (mayoristas y minoristas):** Beneficiarios indirectos de un sistema eficiente y confiable.
- **Equipo de desarrollo:** Responsable del diseño, desarrollo e implementación del software.
- **Consultores externos:** Especialistas en implementación de sistemas CRM, WMS, HRMS y contabilidad.

Entregables

- 1. **Documento de requerimientos del sistema.**
- 2. **Diseño del sistema:** Incluyendo diagramas de flujo, arquitectura y especificaciones técnicas.
- 3. **Desarrollo del software:** Código fuente y documentación técnica.
- 4. **Manual de usuario:** Guías para el uso de cada subsistema.
- 5. **Capacitación del personal:** Programas de formación para los usuarios del sistema.
- 6. **Sistema implementado:** Software operativo en los distintos departamentos y almacenes.
- 7. **Informe de pruebas:** Resultados de pruebas y ajustes realizados.
- 8. **Informe final del proyecto:** Resumen de la ejecución del proyecto, logros y recomendaciones futuras.

Cronograma

Fase del Proyecto	Duración	Fecha de Inicio	Fecha de Finalización
Planificación	4 semanas	1 de julio 2024	28 de julio 2024
Análisis de Requerimientos	6 semanas	29 de julio 2024	8 de septiembre 2024
Diseño del Sistema	8 semanas	9 de septiembre 2024	3 de noviembre 2024
Desarrollo del Software	16 semanas	4 de noviembre 2024	23 de febrero 2025
Pruebas del Sistema	8 semanas	24 de febrero 2025	20 de abril 2025
Implementación y Capacitación	6 semanas	21 de abril 2025	1 de junio 2025
Evaluación Final	2 semanas	2 de junio 2025	15 de junio 2025

Riesgos

- 1. **Resistencia al Cambio:** Los empleados pueden mostrar resistencia a adoptar el nuevo sistema. Mitigación: Implementar un programa de capacitación y comunicación efectiva.
- 2. **Problemas Técnicos:** Fallos en el desarrollo del software o en la integración con sistemas existentes. Mitigación: Realizar pruebas exhaustivas y contar con un equipo de soporte técnico.

3. **Sobrecostos:** El proyecto puede exceder el presupuesto asignado. Mitigación: Establecer controles de costos y una gestión rigurosa del presupuesto.
4. **Retrasos en el Cronograma:** Problemas durante el desarrollo pueden causar retrasos. Mitigación: Planificar contingencias y realizar un seguimiento constante del progreso.
5. **Problemas de Seguridad:** Riesgos de seguridad en los datos gestionados. Mitigación: Implementar medidas de seguridad robustas y realizar auditorías periódicas.
6. **Falta de Alineación con los Requerimientos del Usuario:** El sistema desarrollado puede no cumplir con las expectativas de los usuarios. Mitigación: Involucrar a las partes interesadas en todas las fases del proyecto y realizar revisiones constantes.

