PRESUPUESTO AUTOSTORE

Aplicativo para la compra de autopartes.



Realizadores

Jorge Armando Garcia

Diego Alejandro Romero

Carlos Alberto Figueredo

Jeison Germain Romero

Introducción

Se desea realizar un aplicativo donde se pueda hacer compra de autopartes de automóviles.

Fundamentación

AutoStore es un proyecto destinado a la ayuda de los ciudadanos del común a la hora de comprar y vender sus productos de automóviles de una fácil y mejor manera, asimismo el hecho de que los compradores tengan mejor manera de saber cómo se genera la transacción de sus productos a través de una factura.

La necesidad del proyecto es que se ve una problemática de venta ilegal de piezas de automóviles y que genera inconformidad entre los ciudadanos, por qué saben que están comprando productos de manera ilegal y sin garantía.

Localización

El aplicativo se realizara en Bogotá, dependiendo de la acogida de este aplicativo se intentara implementar en otras ciudades de este país.

Destinatarios

Este proyecto va dirigido a toda la ciudadanía que quiera comprar de manera segura y confiable partes de automóviles.

Objetivo General

Elaborar una página web la cual realice una compra de autopartes de automóviles.

Objetivos Específicos

* Diseña una página web la cual administre el sistema de información.
* Construir una base de datos con la información de los productos.
* Programar la página web.
* Implementar el sistema de información de ventas de autopartes

Temporalización

Nuestro proyecto tiene un tiempo estimado de 18 meses, el cual está dividido en 4 fases las cuales son: Análisis, planeación, ejecución y evaluación. En cada una de estas fases realizaremos diferentes actividades para poder desarrollar el proyecto adecuadamente.

Metodología

La metodologías que usamos para nuestro proyecto son la del diagrama de Gantt, también una metodología activa y participativa, por medio del cronograma nos separamos las diferentes actividades teniendo en cuenta que cosas se nos dan mejor, así mismo si queremos aportar algo más al proyecto como una nueva idea, la revisamos entre todos y llegamos a la conclusión de incluirla o no. También definimos la prioridad de las actividades para poder seguir el ritmo y realizar las actividades en el orden necesario.

Equipo Técnico

Para crear el aplicativo se cuenta con el siguiente personal

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Diego Alejandro Romero Cubillos |
| Edad | 22 |
| Nivel de estudio | Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Sistemas de Información |
| Cargo | Desarrollador |
| Teléfono |  |
| Correo | [daromero65@misena.edu.co](mailto:daromero65@misena.edu.co) |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Carlos Alberto Figueredo |
| Edad | 18 |
| Nivel de estudio | Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Sistemas de Información |
| Cargo | Desarrollador |
| Teléfono | 3212558696 |
| Correo | [Carlosalt5126@hotmail.es](mailto:Carlosalt5126@hotmail.es) |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Jeison Germain Romero |
| Edad | 18 |
| Nivel de estudio | Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Sistemas de Información |
| Cargo | Desarrollador |
| Teléfono | 3209832059 |
| Correo | Jgromero0@misena.edu.co |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Jorge Armando García Ramírez |
| Edad | 22 |
| Nivel de estudio | Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Sistemas de Información |
| Cargo | Desarrollador |
| Teléfono | 3043562060 |
| Correo | [jgarciia@misena.edu.co](mailto:jgarciia@misena.edu.co) |

Financiación

Elementos para desarrollar la pagina web

* Equipo de trabajo

-Programador x3

* Licencia de lenguajes de programación

Licencia que permite usar lenguajes de programación para crear la página web.

Requerimientos para el colegio

* Computador x3

-Sistema operativo Windows 8, 8.1 o 10

-Memoria RAM 4 gb en adelante.

-Disco duro de 500 gb

-Procesador Intel i core 3.0 ghz o AMD 8 3.0 ghz

* Servidor de hosting

Servidor que permite a la página web estar en línea y conectada a internet donde se guardara la información de la empresa.

* Proveedor de internet

Proveedor que brinda una conexión a internet.

Presupuesto total para el desarrollo e implementación del aplicativo web

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Elemento | Cantidad | Costo |
| Computador unidad | 3 | $1.200.000 |
| Servidor de hosting | 1 | $70.000 a $150.000 mes |
| Licencia lenguajes programación | 1 |  |
| Proveedor de internet | 1 | Claro 20 Megas  $180.000 mensual |
| Programadores | 4 | $1.000.000 mensual |

\*Evaluación:

-Evaluación inicial: Se utilizaron las entrevistas y encuestas para poder recolectar toda la información sobre la venta de autopartes, que es donde se va a implementar el software que se llama AutoStore.

-Evaluación procesual: Se está trabajando con Sql Server y Visual Studio. Por una parte Sql Server guardara toda la base de datos sobre el colegio, en pocas palabras toda la información en general de cada uno de las personas que se encuentran en la institución y por otro lado Visual Studio mostrara la interfaz gráfica.

-Evaluación final: Se han logrado la mayoría de objetivos específicos y generales del proyecto, gracias a que con toda la información recolectada con los métodos que se utilizaron nos sirvió para poder comenzar a hacer el software que se va implementar en el software.