

# CodeIU

## SCI-IU



**INTEGRANTES:**  
Ana Karen Álvarez García  
Brandon Joel Cabalceta Brenes  
Mayerlin Belén Pérez Silva  
Misael Villegas González

**PROFESOR:**  
Omar Téllez Barrientos

**ASIGNATURA:**  
Admin. De proyectos de TI

## Índice de Contenido

---

Información del proyecto	3
Ciclo de vida del proyecto	3
Alcance y Restricciones	4
Objetivos del proyecto de T.I.	4
Objetivo general	4
Objetivos específicos	4
Estructura de Desglose de Trabajo (EDT)	5
Equipo de Trabajo	6
Actividades del proyecto de T.I.	7
Cronograma	8
Administración de los costos del proyecto de T.I.	9
RECURSOS TÉCNICOS Y TECNOLÓGICOS	9
RECURSOS HUMANOS	10
OTROS GASTOS	10
TOTALES DE LOS COSTOS DE PROYECTO	11
Alternativas de Inversión	11
Matriz de Asignación.	12
Plan de Adquisiciones	12
Stakeholders	13
Stakeholders Externos	13
Stakeholders Internos	13
Gestión de Riesgos	14
Métodos de Comunicación Interna	16
Outsourcing	16
Cierre de Proyecto	17
Encuesta de satisfacción al cliente	18

## Información del proyecto

---

Se realizará un sistema de contable integral registra, clasifica y consolida la información financiera, para poder identificar cada componente del sistema descrito, guardando los principios de equidad, legalidad, universalidad y unidad, devengado, ejercicio, uniformidad, objetividad y prudencia, entre otros.

Este brindará la posibilidad de gestionar la información financiera de una forma centralizada. Para llevar a cabo este proyecto se utilizará la arquitectura cliente-servidor como diferentes recursos que se utilizan en el área de contabilidad.

Claro está que el desarrollo móvil estaría limitado por diferentes aspectos del propio entorno, tales como el tipo de información al que se desea acceder o incluso la correcta manipulación de esta.

El proyecto contará con diferentes módulos capaces de gestionar los diferentes aspectos que conlleva este entorno.

## Ciclo de vida del proyecto

---

La metodología ágil que se usara para este proyecto es Extreme Programming o XP, durante el proceso de desarrollo del proyecto será y debe de ser muy eficiente al momento de hacer las pruebas y la planificación, además que existe una tasa de errores muy mínima, facilita cambios inmediatos, y sobre todo la programación es organizada, además de fomentar la comunicación en el equipo de trabajo.

Esta metodología suele ser simple, una de las grandes ventajas de esta metodología que se usa es que produce mejor código que en base a un programador, tiene una programación organizada y planificada para que no haya errores durante el proceso, es demasiado interesante esta metodología porque funciona por encima de la documentación, hay una respuesta rápida y eficaz ante posibles cambios.

Ahora se menciona las ventajas que se encuentran dentro de él son las siguientes:

- Es una metodología muy adaptable, puede cambiar rumbos y adaptarse a los cambios para la parte creativa tanto del equipo como del proyecto.
- Se encarga de obtener los resultados inmediatos, mientras que aporta confianza para el equipo y respuestas rápidas.
- Para nuevos proyectos como este, tiene la implementación de ser más sencilla y empezar desde cero el proyecto siguiendo las fases de XP.

Las fases para llevar a cabo el proyecto son las siguientes:

□ Planificación: Se debe ir revisando las historias de usuario cada dos semanas, además de probar y lanzar dentro de un software útil y funcional.

- Diseño: Se trabaja con un código sencillo, haciendo que funcione para obtener el prototipo, el diseño es por medio de software orientado a objetos usando tarjetas clase-responsabilidad-colaboración.
  - Codificación: Habla de la programación cuando debe de ser organizada y planificada en equipo de trabajo.
  - Pruebas: Se deben realizar automáticas, se pueden proponer nuevas pruebas e ir validando las mini-versiones.
  - Lanzamiento: Significa que se han probado las historias de usuario o mini versiones, ajustando los requerimientos del proyecto.
- Esta metodología es convincente por su mercado más versátil, exigente de trabajar y un crecimiento cada vez mayor y sobre todo por reutilizar el código ya desarrollado y con una realimentación buena.

## Alcance y Restricciones

El proyecto contará con varios módulos capaces de gestionar diferentes aspectos que conlleva el área de contabilidad de una empresa, además de mantener centralizada esta información. Facilitará y automatizará tareas que se llevan a cabo de forma manual como la captura y el procesamiento de datos, así como la generación de reportes financieros. Controlará los requerimientos específicos de gastos, ingresos y presupuesto de cada área permitiendo un registro activo de los recursos.

Algunas limitantes de este sistema son que el usuario debe tener conocimiento previo en contabilidad. No será posible la integración con sistemas ERP(Sistema de planificación de recursos empresariales)o POS.

## Objetivos del proyecto de T.I.

### Objetivo general

Desarrollar un sistema que sea capaz de gestionar y manipular la información contable de una empresa.

### Objetivos específicos

- Desarrollar la aplicación tanto en versión web.
- Utilizar las herramientas de desarrollo, Python 3.8 y JavaScript.
- Realizar el desarrollo utilizando los frameworks Django y Vue JS.
- Mantener la seguridad del sistema utilizando restricciones de usuario.

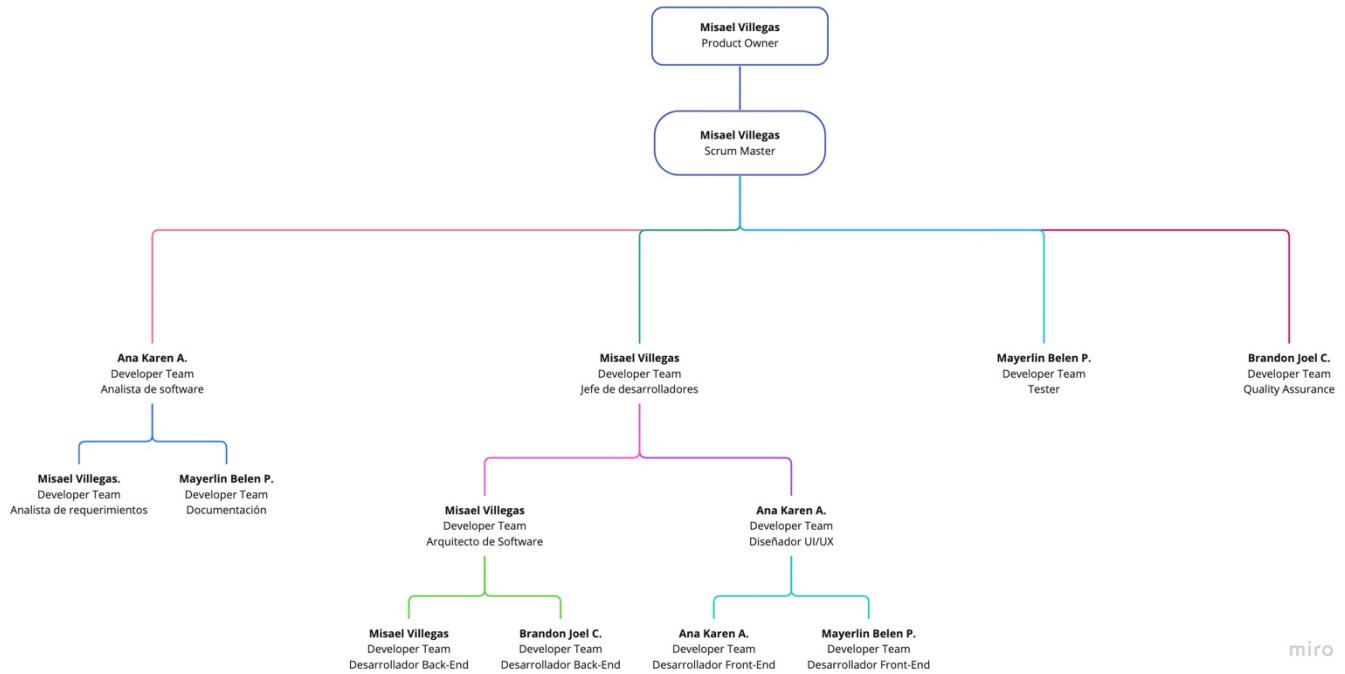
- Establecer una base de datos relacional en PostgreSQL.

## Estructura de Desglose de Trabajo (EDT)



## Equipo de Trabajo

# CodeIU



miro

## Actividades del proyecto de T.I.

---

### Actividades de gestión de proyectos

- Carta del proyecto
  - Inicio: 5/10/22
  - Fin: 5/10/22
- Plan de gestión de proyectos
  - Inicio: 6/10/22
  - Fin: 6/10/22

### Planificación

- Planificación de proyectos
  - Inicio: 7/10/22
  - Fin: 7/10/22
- Análisis de requerimientos
  - Inicio: 8/10/22
  - Fin: 8/10/22
- Recopilación de requisitos
  - Inicio: 8/10/22
  - Fin: 8/10/22

### Implementación

- Diseño de alto nivel
  - Inicio: 10/10/22
  - Fin: 10/10/22
- Diseño detallado
  - Inicio: 11/10/22
  - Fin: 11/10/22
- Diseño completado
  - Inicio: 12/10/22
  - Fin: 12/10/22
- Planificación de pruebas
  - Inicio: 13/10/22
  - Fin: 13/10/22
- Planificación de implementación
  - Inicio: 14/10/22
  - Fin: 14/10/22
- Construir/Desarrollar
  - Inicio: 15/10/22
  - Fin: 15/11/22
- Pruebas de unidad

- Inicio: 16/11/22
- Fin: 16/11/22
- Prueba de funcionamiento
  - Inicio: 17/11/22
  - Fin: 17/11/22
- Prueba de aceptación del usuario
  - Inicio: 18/11/22
  - Fin: 18/11/22

### Revisión y retrospectiva

- Retroalimentación
  - Inicio: 19/11/22
  - Fin: 19/11/22

### Lanzamiento

- Despliegue
  - Inicio: 20/11/22
  - Fin: 20/11/22

## Cronograma

Actividades	Control	Mes 1					Mes 2				Mes 3					Mes 4	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Carta del proyecto	Prog																
	Real																
Plan de gestión de proyectos	Prog																
	Real																
Planificación de proyectos	Prog																
	Real																
Análisis de requerimientos	Prog																
	Real																
Recopilación de requisitos	Prog																
	Real																
Diseño de alto nivel	Prog																
	Real																
Diseño detallado	Prog																
	Real																
Diseño completado	Prog																



	Real																		
Planificación de pruebas	Prog																		
	Real																		
Planificación de implementación	Prog																		
	Real																		
Construir/Desarrollar	Prog																		
	Real																		
Pruebas de unidad	Prog																		
	Real																		
Prueba de funcionamiento	Prog																		
	Real																		
Prueba de aceptación del usuario	Prog																		
	Real																		
Retroalimentación	Prog																		
	Real																		
Despliegue	Prog																		
	Real																		

## Administración de los costos del proyecto de T.I.

### RECURSOS TÉCNICOS Y TECNOLÓGICOS

Nombre del recurso Técnico	Descripción	Cantidad	Costo Unitario	Costo total
Laptop ACER ASPIRE 3	Es la herramienta que usaremos para probar y programar para el proyecto. Características: Ryzen 5 8 RAM, 2 TB en HDD	4	\$10,000	\$40,000
Servidores HPE ProLiant ML30 Gen10,	Se usa esta herramienta para un conjunto que	1	\$9,200	\$9,200

	las laptops puedan atender las peticiones del usuario. Características: Intel Xeon E-2314 2.80GHz, 16GB DDR4, 1TB.			
Internet	Se necesita para poder programar y llevar a cabo investigaciones o leer alguna documentación Características: 38 megas.	1	\$800	\$800
Total				\$50,000

## RECURSOS HUMANOS

Puesto	Actividades	Sueldo Mensual	Total
Project manager	<ul style="list-style-type: none"> <li>Este se encarga del desarrollo, organización y la entrega de un proyecto, asimismo como la mitigación de riesgos y la gestión de circunstancias o demoras inesperadas.</li> </ul>	\$30mil al mes	\$360,000 al año

Diseñadores UX y UI	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diseñador de UX es asegurar un resultado suave y enfocado en el usuario. Y se enfoca en el software y en cómo se ve y se siente para el usuario.</li> </ul>	\$18mil al mes	\$216,000 al año
Desarrolladores de software	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajan en conjunto según su nivel de experiencia, o según sus habilidades ya sea front-end, back-end y full-stack</li> </ul>	\$25mil al mes	\$300,000 al año
Tester	<ul style="list-style-type: none"> <li>Este puesto se encarga de llegar las pruebas del software funcionen correctamente.</li> </ul>	\$15mil al mes	\$180,00 al año

## OTROS GASTOS

Nombre del objeto	Descripción	Cantidad	Precio Unitario	Precio Total
Curso en el área de Contabilidad	Este curso es una herramienta para las personas que no tienen idea sobre el área de conta.	1	\$2500	\$2500
Plantillas para Software	Es de gran uso para ahorrar tiempo al diseñador de UX	1	\$1000	\$1000
Total:				\$3500

## TOTALES DE LOS COSTOS DE PROYECTO

Nombre de recursos	Total
Técnicos y Tecnológicos	\$50,000
Humanos	\$88,000
Otros	\$3500
<b>TOTAL</b>	<b>\$141,500</b>

## Alternativas de Inversión

Una excelente manera de conseguir fondos extra sería a través de invertir en publicidad y así conseguir llegar a un público más amplio y a posibles clientes y hasta potenciales inversores en el proyecto.

Teniendo ya un mercado amplio el proyecto rondaría los 20 mil pesos mexicanos, considerando que el cliente será una empresa la cual solo compraría una vez el software para toda la empresa.

El proyecto no se cedería en sus primeros años, con el tiempo puede ser posible de colaborar con otras empresas o programadores y compartir los derechos del mismo.

## Matriz de Asignación.

Actividad	Ana Karen	Brandon	Belén	Misael
<b>Definición del proyecto</b>	R	R	R	R
<b>Modelos</b>	C	C	C	R
<b>Interface</b>	R	C	R	C
<b>Funcionalidad</b>	C	R	C	R
<b>Estimación de costos</b>	R A	I	I	I
<b>Pruebas</b>	R	R	R	R

<b>Entrega</b>	R A	R A	R A	R A
----------------	--------	--------	--------	--------

Leyenda:

R= Responsable

A= Aprueba

C= Consultado

I= Informado

## Plan de Adquisiciones

### Se incluyen todos los objetivos y la obtención de recursos.

Los recursos principales que se necesitan para la elaboración del proyecto son, equipos de computo e internet, además de los recursos humanos que son 4 programadores.

### Personas encargadas de realizar las compras para el proyecto.

Los 4 integrantes del equipo serán responsables de cada una de las compras para el proyecto.

### Justificación de las compras.

Para poder realizar el proyecto se ocupa un equipo de computo para así codificar y diseñar el software.

El internet es vital ya que permite la comunicación entre lo miembros y la investigación de temas necesarios para el proyecto.

### Línea de tiempo

Compras	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4
Equipo de computo				
Servidor				
Internet (Wi-Fi)				

### Lista de compras.

Equipos de Cómputo:

4 laptops.

Servidor

Internet (Wi-Fi):

Proveedor de Internet.

# Stakeholders

## Stakeholders Externos

Número	Organización / Persona	Descripción
1	UTTEC	Profesores y compañeros de toda la universidad.
2	Organizaciones externas	Toda organización que conlleve el área administrativa por ejemplo, despachos contables, el municipio, micro empresas y macro empresas.

## Stakeholders Internos

NÚMERO	Organización/persona	Descripción
1	Misael Villegas González	Líder y programador.
2	Mayerlin Belén Pérez Silva	Analista y programador.
3	Ana Karen Álvarez García	Diseñador de BD y programador.
4	Brandon Joel Cabalceta Brenes	Tester y programador.

## Gestión de Riesgos

Riesgos del Personal								
ID	Riesgo	Impacto (1-3)	Probabilidad (1-3)	Prioridad (1-3)	Consecuencias	Tipo de riesgo		
						Alto	Medio	Bajo
1	Largas horas de trabajo	2	2	1	Ansiedad. Estrés	Alto		
2	Exposición a pantallas de ordenador	1	2	1	Problemas de vista	Alto		
3	Vulnerabilidad de la información	2	1	2	Pérdida o robo de información personal	Medio		
4	Riesgo eléctrico	3	1	3	Lesiones o muerte	Bajo		
5	Falta de claridad en roles	2	2	3	Confusiones de trabajo y tareas	Medio		
6	Falta de conocimiento	3	2	2	Menor desempeño en el trabajo	Medio		
	Conflictos entre miembros	2	2	2	Discusiones y retrasos en el trabajo	Medio		

Riesgos de Equipamiento								
ID	Riesgo	Impacto (1-3)	Probabilidad (1-3)	Prioridad (1-3)	Consecuencias	Tipo de riesgo		
						Alto	Medio	Bajo
1	Riesgo eléctrico	3	1	1	Daño en el equipo de desarrollo	Alto		
2	Requerimientos	2	2	2	Poca claridad del sentido del proyecto	Medio		

3	Alto nivel de complejidad técnica	2	2	2	Proyecto de alta dificultad	Medio
4	Mala elección de herramientas	2	2	2	Trabajar con herramientas no aptas para el tipo de proyecto	Medio

Riesgos del Cliente						
ID	Riesgo	Impacto (1-3)	Probabilidad (1-3)	Prioridad (1-3)	Consecuencias	Tipo de riesgo
						Alto Medio Bajo
1	Poca retroalimentación	2	2	2	Poca información sobre los deseos del cliente	Medio
2	Insistir en involucrarse en decisiones técnicas	2	1	2	Confusiones por parte del cliente	Bajo
3	Quedar insatisfecho con el resultado	3	1	3	No cumplir con el proyecto	Alto
4	Desconocimiento sobre lo que pidió	3	1	2	Poca información sobre los deseos del cliente	Alto
5	Expectativas poco realistas	3	2	3	Trabajar en un proyecto no realista	Alto
6	Falta de apertura al cambio.	2	2	1	No aprovechar algún cambio que le haga bien al proyecto	Medio

Riesgos Tecnológicos						
ID	Riesgo	Impacto (1-3)	Probabilidad (1-3)	Prioridad (1-3)	Consecuencias	Tipo de riesgo
						Alto Medio Bajo
1	Mala elección de herramientas	2	1	3	Fallos en la funcionalidad	Alto



2	Instalaciones de desarrollo no disponibles	3	1	3	Imposible trabajar en el proyecto	Alto
3	Mala calidad del software	3	1	2	Fallos en la calidad del proyecto	Medio
4	Cambio de plataforma o lenguaje	3	2	3	Retrasos y confusiones	Medio
5	Desconocimiento de la tecnología base del proyecto	2	1	2	Menor eficiencia de trabajo	Medio

Riesgos de Entrega								
ID	Riesgo	Impacto (1-3)	Probabilidad (1-3)	Prioridad (1-3)	Consecuencias	Tipo de riesgo		
						Alto	Medio	Bajo
1	Insatisfacción del cliente	3	1	3	Incumplimiento al cliente y al proyecto		Alto	
2	El cliente no acepta el proyecto como terminado hasta que no estén todos sus requerimientos por muy complicados que estos sean.	2	1	2	Mayor demora para completar el proyecto		Medio	
3	Fallo en la estimación del tiempo de entrega	2	2	2	Posibilidad de entrega del proyecto retrasada		Medio	
4	Tiempo de entrega tardío	3	2	3	Entrega del proyecto retrasada		Alto	
5	Errores en las pruebas	2	2	2	Posibilidad de retraso en el proyecto		Medio	

Riesgos de Administración del Proyecto								
ID	Riesgo	Impacto (1-3)	Probabilidad (1-3)	Prioridad (1-3)	Consecuencias	Tipo de riesgo		
						Alto	Medio	Bajo
1	Se omiten actividades en el cronograma que al final se tienen que hacer.	3	1	2	Terminan impactando negativamente al proyecto	Medio		
2	Falta de organización del equipo de trabajo	3	2	3	Llegar a confusiones y desordenes	Alto		
3	Requerimientos mal definidos	3	2	3	No cumplir con los deseos del usuario final	Alto		
4	No establecer claramente quién debe realizar cada una de las fases del plan	2	1	2	Llegar a confusiones y desordenes	Medio		

## Métodos de Comunicación Interna

La comunicación interna contempla los mensajes y relación que tiene una organización con sus colaboradores, con el objetivo de mantener una interacción abierta y propositiva con ellos. Se realiza mediante contenidos que se difunden en los canales internos para informar, educar, inspirar, motivar y reforzar la cultura corporativa.

Al impulsar la comunicación interna los colaboradores se sienten parte de la empresa, valoran lo que la organización hace por ellos y se comprometen más con los objetivos de negocio.

- **Email interno:** Esta herramienta es una de las más eficientes porque los colaboradores regularmente poseen una cuenta de email y la deben atender debido a su labor, así que es muy probable que los mensajes de comunicación interna se lean.
- **Boletines:** Es una herramienta clásica, bien puede ser un boletín físico o digital, una circular, una gaceta que puedes mandar por email, entregar directamente a cada colaborador o dejar ejemplares en la recepción para que cada empleado tome uno.
- **Redes sociales internas:** El auge de la interacción que generan las redes sociales para implementar plataformas que operen de la misma forma, pero internamente. Esto quiere decir que tendrás una red social cuya comunidad serán tus colaboradores. A través de ella cual puedes dar información, reforzar mensajes, propiciar la interacción entre compañeros, crear dinámicas, etcétera.
- **Tableros para mensajes:** Tener un espacio destinado para mensajes y avisos es importante; puedes emplear tableros físicos o digitales, incluso hasta pantallas ubicadas estratégicamente para difundir presentaciones, anuncios y videos.
- **Buzón de sugerencias:** Esta herramienta es muy reveladora si el objetivo de la comunicación interna es conocer la percepción y las sensaciones de los colaboradores con respecto a la compañía, su relación con los demás o cuestiones relacionadas con su desarrollo profesional.

- **Encuestas:** Las encuestas son valiosas para los momentos en que es necesario realizar algún cambio o innovación organizacional que afecte directamente a los empleados y para conocer la tendencias en ciertas circunstancias.
- **Videoconferencias:** Todo lo que tenga que ver con reuniones grupales siempre será una buena alternativa de comunicación interna.
- **Chats internos:** También puedes implementar algún chat interno para que los colaboradores estén conectados y puedan hablar entre sí.
- **Podcast:** Esta herramienta se convierte poco a poco en una de las favoritas de las corporaciones, ya que pueden generarse contenidos por áreas y temáticas; además el formato se presta por su flexibilidad y amenidad.
- **Apps:** Utilizar apps que ya están mercado para emitir información, realizar una capacitación, compartir recursos y herramientas, propiciar la participación e incluso para el entretenimiento de los colaboradores.

## Outsourcing

El outsourcing ofrece a las empresas la oportunidad de realizar una completa reingeniería de los procesos de negocio, para incrementar la eficiencia de los mismos y evitar asumir internamente el 100% del coste de los procesos, incorporando ineficiencias, recursos ociosos y la poca especialización.

El outsourcing ayuda a mejorar, evolucionar, reducir costes, focalizar las inversiones y optimizar los recursos propios. Es una herramienta potencial de mejora, si se utiliza bien, en un entorno complejo y altamente especializado, dónde la competencia presiona constantemente en márgenes y condiciones comerciales. Podemos definir el outsourcing de distintas formas:

“La acción de recurrir a una agencia externa para operar una función que se realizaba anteriormente dentro de la compañía”

“La transferencia a terceros de actividades fuera del core business”

“La actividad mediante la cual una compañía identifica procesos de su negocio que pueden ser desempeñados por una empresa externa, y la contrata para desarrollarlos y mejorar la eficiencia, los costes y el uso de sus recursos”.

Se dice que, en el contexto de globalización, las empresas deben dedicarse a innovar y a concentrar sus recursos en el negocio principal. El outsourcing aparece como una solución óptima y es motivo de permanentes alianzas estratégicas.

En la actualidad, es posible contar con un software de contabilidad gratuito. En su mayoría, estos programas servirán a empresas pequeñas, como Pymes o empresas administradas por sus propios dueños, que puedan llevar la contabilidad ellos mismos.

Esto es debido a que las opciones que ofrecen los programas de contabilidad gratuitos, son más limitados, y por lo tanto pueden quedar muy cortos para empresas medianas o de gran tamaño.

Muchos de los programas contables gratuitos, son en realidad, versiones básicas de programas de contabilidad que ofrecen distintos paquetes para distintas empresas.

Como estas versiones suelen ser un poco acotadas, cumplen la función de prueba para luego poder pasarse a un paquete de pago y disponer de mayores características y funcionalidades.

Aunque, es posible que para una empresa pequeña o que recién está comenzando, la versión gratuita sea más que suficiente. La mayoría de estos programas en la actualidad son en la nube y de acceso online, incluso desde varios dispositivos. El software contable en la nube, o software contable online, es uno de los mayores avances en la tecnología de la contabilidad.

Al ver el éxito y las ventajas que presentan estos sistemas, muchos desarrolladores que antiguamente presentaban el software contable en formato físico, comenzaron a desarrollar sus aplicaciones en la web, e incluso apps móviles de contabilidad, lo que les permitió afianzar sus tecnologías.

A diferencia del software contable en formato físico (en CD), los programas en la nube no requieren de instalación. Por lo tanto, son accesibles desde casi cualquier dispositivo con acceso a Internet, desde cualquier parte.

A su vez, esto los vuelve seguros, ya que el sistema se actualiza constantemente en la nube, por lo que las fallas en los sistemas físicos y ordenadores deja de ser un problema.

Incluso, se vuelve un sistema mucho más económico, ya que no es necesario invertir en sistemas informáticos de forma física para poder utilizar el programa o instalarlo en varios equipos.

También se ahorran parte de los gastos en técnicos y soporte de los sistemas físicos o de instalación y mantenimiento.

Los cursos de contabilidad tienen un costo o pueden ser gratuitos para empresas que están recién empezando, pero nuestro sistema en el área de contabilidad tiene un costo en \$15,500 pesos, por el tiempo, dedicación y funciones que tiene.

Existen varias clases de programas de contabilidad en la nube. Desde hojas de cálculo, hasta programas sumamente complejos que pueden utilizarse en grandes empresas o negocios.

Si bien las opciones en el mercado actual son variadas y extensas, es importante que cada empresa busque la opción que mejor se adapte a sus negocios y necesidades. Algunos programas contables en la nube, son los siguientes:

- Quaderno

Quaderno es un programa contable online que se presenta como uno de los mas destacados. Permite manejar de forma sencilla la gestión contable de un negocio o empresa.

Facilita los cálculos de impuesto en tiempo real, además de presentar algunas opciones que facilitarán la facturación de cualquier negocio, como por ejemplo enviar facturas de forma automática, dependiendo de la regulación fiscal de cada país y en su propia moneda.

También permite realizar cálculo de impuestos con mucha facilidad. Se presenta en varios planes o paquetes, los cuales varían en precio y características.

- Sage

Otro programa que destaca por permitir llevar la contabilidad online de un negocio con facilidad, es Sage. Este software permite manejar de forma rápida y eficiente tareas como el control de gastos, créditos, devoluciones, facturación, entre otras herramientas.

El software, también se ofrece con una variedad de planes y distintas características entre sí.

- Anifix

Anifix es un programa contable online bastante popular. Permite la automatización de las áreas de facturación y contabilidad de un negocio, simplificando el trabajo y brindando una mayor fluidez al mismo.

Elegir un software contable en la nube, no es una opción sencilla en principio, ya que con tantas opciones que ofrece el mercado, se debe invertir tiempo y dinero en buscar la más adecuada y adaptable a un negocio.

Sin embargo, una vez que cuentas con un programa que permite gestionar de forma sencilla y automatizar la contabilidad del negocio, sin duda que habrá significado una muy buena inversión.

## Cierre de Proyecto



Edo. Méx, Tecámac, 5 de Diciembre del 2022

A quien corresponda:

Público en general.

Por medio de la presente se les informa que el día 5 de diciembre del año 2022 se da por terminado y liberado de manera definitiva el proyecto llamado SCI IU, realizado por la empresa Code IU

El cual tuvo un periodo de 4 meses.

El proyecto SCI IU se entrega con sus 5 módulos funcionando en su totalidad los cuales son los siguientes:

### Módulos

- Gestión de activos
- Gestión de plan contable
- Gestión de polizas
- Gestión de facturas
- Gestión de diario

### Documentación

- Documento de especificaciones del proyecto
- Estudio de viabilidad
- Plan de contingencia
- Informe de instalación
- Manual de usuario
- Reporte técnico
- Acta de entrega

La empresa Code IU le ofrece al cliente las siguientes garantías:

- Los datos personales del cliente estarán solo a disposición de la empresa y no se usaran para otros fines de lucro.

Documentación del proyecto: La cual contiene toda la información de manera detalla para el correcto uso de la aplicación, esta información contiene diagramas, casos de uso, diseño de interfaces para comprender mejor el funcionamiento de la misma.



## Encuesta de satisfacción al cliente

### Atención al cliente.

1. ¿Está satisfecho con la forma en que se le atendió?
2. ¿La persona que lo atendió fue respetuoso con usted?
3. ¿La persona que lo atendió mostró conocimiento y resolvió sus dudas?
4. En una escala del 1 al 10, ¿qué tan satisfecho quedó con la atención brindada?
5. ¿Qué cosas se podrían mejorar en la atención al cliente?

### Software y entrega.

6. ¿El software cumplió con sus necesidades?
7. En una escala del 1 al 10, ¿qué tan satisfecho quedó con el tiempo de entrega?
8. ¿Considera que el proceso de desarrollo y entrega del proyecto fue un proceso difícil de llevar o no fue de muchas molestias para usted?
9. Considera que el tiempo de entrega fue: (Rápido, regular, justo, lento).
10. ¿Cuál es su grado de satisfacción con el producto? (1-10).
11. ¿Qué mejoraría con respecto a la entrega o desarrollo del producto?
12. En una escala del 1 al 10, ¿cómo evaluarías tu nivel de satisfacción luego de utilizar este producto?

### Satisfacción con la empresa.

13. En una escala del 1 al 10, ¿qué tan satisfecho quedó con nosotros?
14. ¿Qué tan probable es que vuelva a trabajar con nosotros? (1-10)
15. En una escala del 0 al 10, ¿Qué probabilidades hay de que recomiende nuestros productos a sus familiares o amigos?
16. ¿Cuál es el beneficio más importante que usted como cliente recibe de nuestro producto?
17. ¿A través de qué medio nos conoció?
18. ¿Qué le hizo decidirse por nosotros en lugar de por un competidor?
19. ¿Estás interesado en recibir nueva información sobre nuestros futuros productos?
20. ¿Tiene algún otro comentario o sugerencia para nosotros?