*PROJECT CHARTER-ACTA DE CONSTITUCIÓN DEL PROYECTO*

|  | **NOMBRE DEL PROYECTO** | | **CÓDIGO** | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Diseño e implementación de un sistema Ecommerce para el minimarket Cucho - Super Shop (SS) | | SS-PC-001 | | |
| **DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO** | | | | |
| La tienda con el fin de agilizar y mejorar el proceso de adquisición en el establecimiento, evitar el desorden e integrar y vincular la información; y de acuerdo a las recomendaciones de Auditoría, estableció la implementación de una plataforma E-commerce. | | | | |
|  | | | | |
| **JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO** | | | | |
| La implementación del Nuevo Sistema de E-commerce optimizará la gestión de la distribución de productos en la entidad. Se brindará a los potenciales clientes un servicio más eficiente y oportuno. Directamente el cliente consultará sobre los productos que desea adquirir. El cliente ahorrará tiempo y dinero. La entidad promoverá el uso de la tecnología de la información y comunicación (TIC). | | | | |
| **OBJETIVOS DEL PROYECTO** | | | | |
| ***CONCEPTO*** | | ***OBJETIVOS*** | | ***CRITERIO DE ÉXITO*** |
| ***1. ALCANCE*** | | El alcance del proyecto se va a enfocar en el diseño y desarrollo de un sistema E-Commerce para la inteligencia de negocios y para la comercialización de los productos del establecimiento. | | Los clientes del minimarket realicen sus pedidos de productos y consultar información. |
| ***2. TIEMPO*** | | 03 meses | | Fecha de inicio de las actividades de la fundación. |
| ***3. COSTO*** | | **S/. 300,000.00** | | Costo total del proyecto |

**ESTRATEGIA DEL PROYECTO**

| El personal asignado al proyecto deben tener experiencia y conocimiento en metodologías de desarrollo de software RUP y SCRUM, es imprescindible que el Jefe de Proyecto experiencia y conocimiento en gestión de proyectos - PMBOK | | |
| --- | --- | --- |
| El proyecto utilizará metodologías del ciclo de vida de desarrollo de software; así como estándares de diseño de base de datos y programación; y formatos de documentación del análisis y diseño de sistemas. | | |
| La participación activa de los usuarios del sistema, también con el apoyo de la alta dirección. | | |
| **IMPACTO DE LA IMPLEMENTACIÓN** | | |
| Los usuarios internos y usuarios externos (cliente) en general se beneficiarán directa e indirectamente con la atención de los pedidos de compra en tiempo real y en la gestión de la información . | | |
| **TIEMPO DE EJECUCIÓN** | 3 meses | |
| **FECHA DE INICIO** | 11 de mayo 2022 | |
| **LOCAL DEL PROYECTO** | C. German Schreiber Gulsmanco 210, San Isidro 15047 | |
|  | | |
| **HITOS PARA EL DESARROLLO DEL EVENTO** | | |
| ***HITO O EVENTO SIGNIFICATIVO*** | | ***FECHA PROGRAMADA*** |
| Presentación de diseño y arquitectura de SUPERSHOP | | 30/05/2022 |
| Reporte del estado actual del sistema SUPERSHOP | | 31/06/2022 |
| Cierre del proyecto | | 05/08/2022 |
| **EQUIPO DEL PROYECTO** | | |
| ***INTEGRANTE*** | | ***ROL QUE DESEMPEÑA*** |
| Luis Apaza (Líder de proyecto) | | Dirigir y supervisar el funcionamiento de la fundación. |
| Miguel Castro (Desarrollador Backend) | | Almacenar datos y mostrarlos al usuario.  Creación, integración y gestión de bases de datos.  Administrar las funciones de la API. |

| Carlos Challanca (Analista QA/Desarrollo Frontend) | | Probar el sistema y herramientas, con el fin de detectar inconvenientes, documentar cualquier problema y garantizar que se corrijan los errores así como constatar que se cumplan estándares de calidad | |
| --- | --- | --- | --- |
| Nicolás Masías Carranza (Desarrollador Frontend, Tester) | | Encargado de la difusión e imagen de la Fundación.  Prueba el software en busca de errores, defectos o cualquier problema que pueda encontrar el usuario final. | |
| Jhordan Medina Montoya (Analista de Software) | | Responsable de la evaluación, diagnóstico y el diseño de procesos del proyecto. | |
| Daniel Seth Vise Chumpitaz (DBA) | | Encargado de mantener la base de datos de la organización lo mejor posible. Implemente, mantiene, optimiza y administra la misma | |
| Lequeleque Condori Omar (Arquitecto de Software) | | Responsable de diseñar y ejecutar soluciones de **software** según las instrucciones específicas de la empresa o del cliente. | |
| **RESTRICCIONES DEL PROYECTO** | | | |
| El presupuesto no podrá exceder el 10% del monto aprobado.  Cualquier adicional al presupuesto inicial deberá ser aprobado por la Oficina de Informática y la Secretaría General para lo cual se presentará un documento con el sustento de la ampliación.  Debe garantizarse la confidencialidad de los documentos, programas fuentes, base de datos que genere el proyecto. | | | |
| **SUPOSICIONES DEL PROYECTO** | | | |
| La Oficina de Informática supervisará el avance de la ejecución del proyecto | | | |
| **PRESUPUESTO PRELIMINAR DEL PROYECTO:** | | | |
| **CONCEPTO** | | | **MONTO (S/.)** |
| ***1. PERSONAL*** | 01 Gerente de Proyectos(03 meses), 01 testing (03 meses), desarrollador Frontend, desarrollador Backend | | S/.24,500.00 |
| ***2. MATERIALES*** | (06) Módulos de cómputo, 01 escritorio, 06 sillas giratorias, Mesa de trabajo | | S/. 9,150.00 |
| ***3. MÁQUINAS*** | 05 computadoras, Licencia de software, 01 impresora con scanner y fotocopiadora | | S/. 30,000.00 |
| ***4. OTROS COSTOS*** | Gastos administrativos y judiciales, alquiler de oficina | | S/. 105,850.00 |
| ***TOTAL LÍNEA BASE*** | | | S/. 169,500.00 |
| ***5. RESERVA DE CONTINGENCIA*** | 10% del presupuesto | | S/.14,500.00 |
| ***6. RESERVA DE***  ***GESTIÓN*** | 8% del presupuesto | | S/. 116,000.00 |
| ***TOTAL PRESUPUESTO*** | | | **S/. 300,000.00** |