PROJECT CHARTER - ACTA DE CONSTITUCIÓN DEL PROYECTO

| **NOMBRE DEL PROYECTO** | **CÓDIGO** |
| --- | --- |
| “SevenDe:Gestión de Reservas de Comida” | PRO-001 |

Gestión de Proyecto de Software - Grupo 3

| **DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO** | | |
| --- | --- | --- |
| El proyecto consiste en la creación una plataforma web denominada “SevenDe”, la cual permitirá a los estudiantes universitarios reservar su comida en los puestos disponibles para así evitar aglomeraciones afuera de la universidad y trayendo consigo una disminución de los tiempos de espera. Los comerciantes también podrán gestionar sus menús y recibir pedidos a través de esta plataforma. | | |
| **JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO** | | |
| El proyecto busca mejorar la experiencia de los estudiantes ofreciendo un sistema eficiente de reserva de alimentos. Además, contribuye en reducir las aglomeraciones alrededor de los espacios de comida, específicamente en la puerta 7, beneficiando tanto a estudiantes como a vendedores. | | |
| **OBJETIVOS DEL PROYECTO** | | |
| **CONCEPTO** | **OBJETIVOS** | **CRITERIO DE ÉXITO** |
| 1. Alcance | Desarrollo de una plataforma web que permita a estudiantes reservar comida de los puestos disponibles en el campus, personalizar pedidos, y consultar su historial. Los vendedores gestionarán menús, recibirán pedidos y generarán reportes de ventas. | Aceptación por parte de los estudiantes de al menos 89.5% |
| 1. Tiempo | 2 meses | Fecha de inicio de las actividades |
| 1. Costo | S/. 12660. 00 | Costo total del proyecto |

| **ESTRATEGIA DEL PROYECTO** | |
| --- | --- |
| El personal asignado al proyecto debe tener experiencia y conocimiento en metodologías de desarrollo de software SCRUM,es imprescindible que el Jefe de Proyecto tenga 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 miembros de nuestra facultad serán los principales beneficiarios de la implementación de SevenDe. Este sistema ofrecerá una atención ágil y transparente a los trámites relacionados con la venta de almuerzos, mejorando así la experiencia de usuario y la eficiencia en la reserva de menús en las afueras de la universidad. | |
| TIEMPO DE EJECUCIÓN | 2 meses |
| FECHA DE INICIO | 27 de septiembre del 2024 |
| LOCAL DEL PROYECTO | https://github.com/SebastianAyala201/SevenDe |

| HITOS PARA EL DESARROLLO DEL EVENTO | |
| --- | --- |
| HITO O EVENTO SIGNIFICATIVO | FECHA PROGRAMADA |
| Planificación y Diseño Inicial | 28/09/2024 |
| Avance en Desarrollo y Funcionalidades | 12/10/2024 |
| Verificación y Cierre del Proyecto | 23/11/2024 |

| EQUIPO DEL PROYECTO | | |
| --- | --- | --- |
| ROL | NOMBRE(S) | FUNCIÓN |
| **Jefe de proyecto** | -Ayala Alberca, Sebastian Santiago | Lidera planificación, coordinación y supervisión del proyecto, garantizando cumplimiento en tiempo y presupuesto. |
| **Arquitecto de Software** | -Ayala Alberca, Sebastian Santiago | Diseña estructura técnica para eficiencia y escalabilidad del sistema. |
| **Analista funcional** | -Torres Mariluz Josué Armando | Transforma requisitos del cliente en especificaciones detalladas. |
| **Analista programador** | -Llana Osorio, Abigail Yomela | Convierte requisitos en código funcional. |
| **Programador frontend** | -Reyes Espinoza Milagros Jesús  -Llana Osorio, Abigail Yomela  -Ayala Alberca, Sebastián Santiago  -Torres Mariluz Josué Armando | Crea experiencias visuales e interactivas. |
| **Programador backend** | -Reyes Espinoza Milagros Jesús  -Llana Osorio, Abigail Yomela  -Ayala Alberca, Sebastián Santiago  -Torres Mariluz Josué Armando | Desarrolla lógica de negocio y funcionalidad. |
| **Tester** | Reyes Espinoza Milagros Jesús | Identifica y corrige errores, asegurando calidad. |
| **Analista QA** | -Llana Osorio, Abigail Yomela | Mejora el proceso de desarrollo y garantiza estándares de calidad. |
| **Admin. de Base de Datos (DBA)** | Torres Mariluz Josué Armando | Administra las bases de datos para integridad y disponibilidad de datos. |
| **Diseñador UX** | Torres Mariluz Josué Armando | Hace la interacción del usuario intuitiva y agradable. |

| **Actor** | **Funcionalidad** | **Descripción** |
| --- | --- | --- |
| **Usuario (Alumno)** | Selección de puesto de comida | El usuario puede seleccionar el puesto de comida de su preferencia para realizar la reserva. |
| Reserva de menú | El usuario puede elegir un plato de entrada, un plato principal y un postre de las opciones disponibles.  El usuario completa sus datos personales y reserva su almuerzo, recibiendo una confirmación de la reserva. |
| Historial de pedidos | El usuario puede ver un historial de todas las reservas realizadas, incluyendo el estado de cada una:  Cumplida: El usuario recogió su menú.  No recogido: El usuario no se presentó para recoger su menú. |
| **Administrador (Vendedor)** | Gestión del catálogo de menú | El vendedor puede gestionar su catálogo de comidas, incluyendo la opción de agregar, modificar o eliminar platos de entrada, plato principal y postre.  Los cambios realizados por el vendedor se reflejan en tiempo real en la aplicación. |
| Visualización de pedidos | Los vendedores podrán ver los pedidos recibidos de parte de los alumnos según las especificaciones que se pidan de acuerdo a cada vendedor y alumno |
| Administración de horarios y disponibilidad | El vendedor puede establecer la disponibilidad de su puesto de comida, indicando si está abierto o cerrado.  El vendedor puede definir sus horarios de atención, especificando horas y días de operación. |
| Generación de reporte de ventas | El vendedor puede acceder a un informe detallado de sus ventas, que incluye:  Total de ventas realizadas en un período específico.  Cantidad de reservas cumplidas y no cumplidas.  Ingresos generados por cada menú ofrecido.  Análisis de tendencias en reservas y ventas para mejorar la oferta de menús.  Cantidad de reservas cumplidas y no cumplidas.  Ingresos generados por cada menú ofrecido.  Análisis de tendencias en reservas y ventas para mejorar la oferta de menús. |

| RESTRICCIONES DEL PROYECTO | | |
| --- | --- | --- |
| * Resistencia al cambio por parte de vendedores. * Posibles problemas de integración con la poca accesibilidad de los vendedores. * Falta de adopción del sistema por parte de los usuarios debido a dificultades de uso. | | |
| SUPOSICIONES DEL PROYECTO | | |
| * Mejora de la experiencia del usuario al acceder a diferentes espacios para su alimentación. * Posibilidad de integrar nuevas funcionalidades en el futuro para ampliar la utilidad del sistema. * Incremento en la productividad al optimizar la gestión de recursos y reservas. * Mejora de la imagen y reputación de los vendedores al ofrecer servicios modernos y eficientes. * Generación de datos útiles para análisis y toma de decisiones basadas en datos. * Oportunidad de implementar medidas de seguridad avanzadas para proteger la privacidad de los usuarios. | | |
| PRESUPUESTO PRELIMINAR DEL PROYECTO: | | |
| CONCEPTO | | MONTO(S/.) |
| 1. PERSONAL | Jefe de proyecto (2 meses)  Analista funcional (2 meses)  Analista programador (2 meses)  Desarrollador Frontend (2 meses)  Desarrollador Backend (2 meses)  Arquitecto de software (2 meses)  Analista DB (2 meses)  Diseñador UX (2 meses) | S/. 4,000. 00 |
| 1. MATERIAL | Módulos de cómputo, Mesa de trabajo | S/5.550,00 |
| 1. MÁQUINAS | Computadoras Licencia de Software | S/.500.00 |
| 1. OTROS COSTOS | Gastos administrativos y alquiler de oficina | S/.500.00 |
| **TOTAL LÍNEA BASE** | | S/. 10,550. 00 |
| 1. OTROS COSTOS | 12% del presupuesto | S/. 1,266.00 |
| 1. OTROS COSTOS | 8% del presupuesto | S/. 844. 00 |
| TOTAL PRESUPUESTO | | S/. 12660. 00 |