**Propuestas**

**YouschooLine**

**Integrantes:**

**Jose Santamaria**

**Leonardo Cardozo**

**Santiago Montero**

**Lardson Nagles**

**Victor Pacheco**

**Bogotá D.C.**

**SENA**

**2021**

**Tabla de Contenido.**

[Carta de agradecimiento por la invitación a cotizar………………………3](#_Carta_de_agradecimiento)

[Presentación …………………………………………………………………4](#_Presentación.)

[Descripción de la solución. …………………………………………………5](#_Descripción_de_la)

[Detalle de la Propuesta ……………………………………………………..6](#_Detalles_de_la)

[Detalles de los servicios profesionales…………………………………….9](#_Detalles_de_los)

[Detalle de los costos ………………………………………………………..12](#_Detalles_de_los_1)

[Detallar tiempos o cronogramas de las actividades ………………….....14](#_Detallar_tiempos_o)

[Costos directos ………………………………………………………………17](#_Costes_DIRECTOS_)

[Costos Indirectos …………………………………………………………… 17](#_COSTES_INDIRECTOS_)

### Carta de agradecimiento por la invitación a cotizar.

Bogotá D.C 25 de Marzo de 2022

Señores:

Director:

Ricardo Rocha.

Secretaría general.

Institución educativa Maria del Mercedes Santo.

Apreciados señores.

En nombre de School&Systems extendemos nuestros agradecimientos a ustedes por habernos permitido, por medio de una reunión formal y productiva con el director Ricardo Rocha y la secretaría general, acordar un tiempo pertinente para hacer llegar una cotización de un aplicativo escolar completo para ser trabajado desde primaria hasta básica secundaria y poder afianzar de una mejor manera el conocimiento de los estudiantes de esta querida institución.

Para nosotros sería un placer empezar a trabajar con ustedes y ser parte de la institución Maria del Mercedes Santo, por lo que esperamos concretar la cotización de la manera más cómoda para todos y así llegar a un acuerdo efectivo y productivo.

En nombre y representación de School&Systems gracias.

Atentamente

Santiago Montero

Director general

### Presentación.

Apreciados señores.

School&Systems es una empresa desarrolladora de aplicativos enfocados en sistemas educativos que busca presentar y entregar proyectos acordes a las necesidades de los clientes, siempre buscando innovar y generar soluciones optimas.

Con el aplicativo Youschooline buscamos tomar los requerimientos del cliente y hacerlos realidad, usando una interfaz didáctica y acorde con las reglas institucionales adecuadas. Emplearemos actividades lúdicas para todos los cursos, grados y asignaturas.

Algunos de nuestros servicios ofrecidos son:

* Horarios de atención a partir de las 7:00 AM hasta las 5:00 PM de lunes a sábados y Feriados.
* Ofrecemos un trato personalizado para cada institución para adaptarnos a sus necesidades y requerimientos que soliciten.
* Estar alerta de cualquier solicitud ayuda si surge algún problema con el aplicativo para dar solución lo más rápido posible.

Atentamente School&Sistems

### Descripción de la Solución:

**Objetivo:** Diseñar un aplicativo de fácil entendimiento para todos los usuarios y fácil de manejo para crear una excelente experiencia para el alumno, docente y director del colegio u escuela. Y así lograr que los directores o coordinadores la recomienden a los demás colegios.

**ARQUITECTURA:** La idea principal es diseñar un aplicativo de arquitectura de fácil entendimiento para evitar inconvenientes y manipulación simple para que los usuarios se concentren única y exclusivamente en subir, entregar, descargar materiales de apoyo y realizar evaluaciones o test que los docentes en algún momento implementen.

Y en el momento que el director o coordinador quieran agregar, editar o eliminar algún dato de un alumno o docente le sea relativamente sencillo y rápido.

**SOPORTE:** La ayuda a los usuarios y mantenimiento del aplicativo será prioritario y lo más importante por esa razón el mantenimiento se dejará a cargo de un equipo experto que poseerán el control del software, los cuales se encargarán de corregir cualquier problema que reporten los usuarios, pero siempre teniendo en cuenta las necesidades y requerimientos de los clientes.

### Detalles de la propuesta

**Leguaje de desarrollo**

El lenguaje que se está utilizando para lograr la elaboración del software es, JavaScript, PHP, CSS. Hemos Implementado los lenguajes ya que en la programación se pueden utilizar para darle color, movimiento, y tener una estructura base con los códigos ingresado en la aplicación. La aplicación que Estamos utilizando visual estudio code que brinda un soporte completo para el desarrollo del del software. Ya que este es muy útil, se puede adaptar fácilmente a la base de datos que se desarrolló en MySQL, además que es muy fácil de utilizar.

**Arquitectura de la solución e integración con terceros**

La arquitectura será manejada con módulos que ya hemos mencionado en varias ocasiones los cuales son: usuario, profesor, alumno. grado, aulas, materias, periodo, actividad, profesor materia, alumno materia con el propósito de la interacción que se va a lograr con los usuarios, cabe aclarar que este será basado según lo propuesto por la empresa que quiera adquirir nuestros servicios. Teniendo en cuenta que varios puntos serán aclarados en los términos de referencia en donde se verá más claro el puesto que rige cada usuario.

**Motor de base datos**

El motor de la base de datos, que se utilizara es MySQL y SQL server , considerando que estos van a cumplir con las condiciones necesarias de los requisitos funcionales que se han solicitado, ya que este motor de base de datos es el ideal para poder cumplir con todas las expectativas y exigencias con los planes que se estuvieron realizando para cumplir con las mismas, establecido una estabilidad a una gran escala y con una seguridad para el manejo del software que se está desarrollando, teniendo en cuenta la información de los usuarios.

**Código Fuente**

El código fuente es el que le da una base y estructura al software solicitado, será entregado con todos los módulos correspondientes, el cual hablamos anteriormente, el costo será especificado y detallado en la parte de los costos que se tendrán en cuenta, adicionalmente realizando el mantenimiento necesario, pero vamos a aclarar que la garantía y el mantenimiento no van a cubrir los cambios que se realizaran por terceros, sin previa aprobación escrita de Schoo&Systems.

**Garantía**

La garantía aplicara para el software solicitado con los requisitos necesarios, será máximo de un año, el cual se cumplirá mediante la ley correspondiente sin que se realicen cambios por parte de terceros que no estén autorizados por la compañía, dentro de esta garantía están los daños, inconveniente y errores que surja en el software realizado por terceros, si hay un daño o algún problema se presenta, debe ser notificado a la empresa.

**Soporte técnico**

El soporte técnico será ejecutado por un personal especializado el cual será solucionar fallas tanto físicas (hardware) como lógicas (software), los costos del soporte técnico será el equivalente de un porcentaje del 10% del valor total del software, durante los primeros años de duración del contrato, será un equivalente de los dos primeros años del software, los costos del producto al momento de ser adquirido será un porcentaje del 20%.

**Contrato de mantenimiento**

El contrato de mantenimiento será presentado el día de la venta del producto, que tendrá un porcentaje correspondiente de 10% que será el valor total correspondiente a el que fue adquirido el software, este contrato estará regido a la finalización del código terminado y probado, teniendo en cuenta que este proceso será durando un año y al segundo año este ya tendrá un mantenimiento que subirá al 20% del valor total por el cual fue adquirido el software, durante este mantenimiento se tendrá en cuenta las actualizaciones apropiadas en la accesibilidad del usuario.

**Entrega de manuales**

En la entrega de los manuales los cuales son el manual de usuario y el técnico, se realizará la entrega correspondiente el día que estos estén culminados, estos manuales serán basados al proyecto, estos serán hechos con la finalidad de ayudar y orientar a los usuarios finales del aplicativo, tanto como aquellos que quieran resolver las dudas que se les llegue a presentar, donde se harán anexos de ayuda para el que lo requiera, los usuarios tendrán un paso a paso correspondiente en donde el usuario se podrá ubicar fácilmente y entender mejor.

**Requerimientos del sistema:**

* **REQUERIMIENTOS DE HARDWARE**
* Equipo, teclado, mouse, monitor, dispositivo móvil.
* Portátil hp
* Memoria RAM 12 GB (equipo)
* Tarjeta de red LAN y/o Wireless
* Intel(R) Core (TM) i5-4210U CPU @ 1.70GHz 2.40 GHz
* **REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE**
* Sistema operativo (Windows 7 en adelante).
* Java 8.0.1 o Java 7.22.0
* Tener instalado algún navegador (su preferencia)
* Sistema operativo móvil (Android 5.0. en adelante)
* Conexión a internet local y móvil.
* Adobe Reader.

### Detalles de los servicios profesionales:

**Diseño de la solución:**

El diseño de la solución hace parte crucial del desarrollo de este proyecto, ya que es esta etapa, en donde se debe pensar en cómo resolver los inconvenientes que se van presentando a lo largo del proyecto cumpliendo la expectativa y los requisitos específicos, De esta forma, llevamos a mostrar los módulos que se manejaron, son los siguientes: usuario, profesor, alumno, grado, aulas, materias, periodo, actividad, profesor materia, alumno materia. utilizando el lenguaje de programación PHP, JavaScript. CSS. seleccionado para desarrollar cada módulo para este proyecto, que les permitirá a los usuarios finales que tengan una experiencia placentera al utilizar aplicaciones web.

**Personalización y ajustes del sistema**

Como principal objetivo, es dar a conocer al usuario donde puede ingresar a la plataforma web, en este caso el usuario tendrá unas restricciones en las que según el cargo que desee desempeñan dentro del programa, así mismo tiene que ingresar, es decir si es alumno lo registrara el administrador y si es profesor también lo te lo registra el administrador diferente al de la empresa o postulante, en donde tendrán que llenar un formulario pidiendo les información como, nombres, apellidos, correo electrónico y contraseña, estos mismos podrán ser modificados por el usuario cuando lo necesiten.

**Instalación y configuración**

En la instalación y configuración del aplicativo web, se encontrarán unos manuales en los cuales se explica muy detalladamente el paso a paso de la realización del programa también tendrán detalladamente un paso a paso de los programas utilizados para finalizar el código fuente, en el caso que la empresa quiera hacer uso de este aplicativo, primeramente, se tendrá en cuenta un documento que especificara como podrá descargar el código fuente, pero como tal nuestra plataforma será instalada por nosotros mismos.

**Capacitación**

Esta será realizada en 10 sesiones, con un total de tiempo, máximo de 10 horas, en las que se podrá explicar muy minuciosamente el manejo del software, con su respectiva explicación de errores, inconvenientes que se presenten y así mismo dar una solución justa, ya que esta capacitación es de alta prioridad, dado el conocimiento y practica que se tuvo durante el proceso de la creación del código fuente, la explicación como tal se dará por grupos máximo de 4 personas para dar una mayor información y que todo quede claro, teniendo en cuenta que se van a contar con 10 personas que realizaran este proceso.

**Implementación y puesta en marcha**

La implementación de este software, se dará en un plazo de dos semanas para dejar todos los equipos listos, que estén configurados para el uso que se les va a dar, después que se cumpla con este procedimiento y periodo de tiempo, se podrá realizar la puesta en marcha del aplicativo, dando a conocer todas las funciones para el cual fue diseñado, esta puesta en marcha tendrá un espacio de cinco días.

**Tiempo de acompañamiento**

Esta será realizada en un tiempo de un mes (treinta días), para así poder abrir espacios de socialización para dar a conocer sugerencias o dudas que se presenten en el proceso de adaptación al software por parte de los usuarios interesados en nuestro aplicativo, una vez se termine este proceso y acompañamiento se dará inicio a los manuales los cuales son: usuario, instalación y técnico, este entregado con anticipación.

**Entregas parciales y pruebas.**

Se realizara la respectiva entrega de estos parciales en una semana, con esta entrega y pruebas se dará a un tiempo que ira consecutivo a la hora del pago correspondiente del aplicativo, estas entregas entras a finalidad de realizar pruebas, mostrando los avances que se han obtenido del software en un determinado tiempo, además se brindara la gran oportunidad que el usuario pueda dar una certificación del trabajo realizado, siendo así dando a entender también la función de los requerimientos ya mencionados anteriormente en los términos de referencia, dando a entender la realización de esta propuesta a los usuarios que lo quieran utilizar y del proyecto también.

### Detalles de los costos:

**Opción De Arriendo:**

School&Systems ofrece un tiempo máximo de arrendamiento de 24 meses (2 Años) con un valor de $4.00.000 si no se cumple el lapso de tiempo de arrendamiento propuesto en el presupuesto, se le impondrá una multa de $1.500.000 extra por el atraso del arrendamiento. Nuestra intención es brindar ofertas de empleo de Seguridad Privada y hacer constancia de que el proyecto se está entregando con lo acordado a lo escrito anteriormente, para que no haya fallas en el mismo y si se incurre en el caso dado de que se haga manipulación del código fuente y se reclame, se hará la respectiva revisión, comparando el código con otro resguardado desde el día que se entregó con el cliente, y si hubo manipulación del código, se le aplicara una sanción de $8.000.000

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Descripción | Valor Pago | Tiempo | Atraso |
| Inicio Del Proyecto | $4.000.000  Mensuales | 24 meses | $1.500.000 |
| Fase De Desarrollo |
| Pruebas Del Proyecto |
| Finalización Del Proyecto |

**Valor de venta**

El valor estimado de nuestra página web es de $36.500.000, y si le adicionamos el código fuente, personas involucradas, licencias, mantenimiento y su valor, seria, sería un total de $28.500.000 extras, para un total de $65.000.000Nosotros hicimos el cálculo aproximado del proyecto, incluyendo el valor adicional dictado con anterioridad, esto se hizo con el fin de garantizar un valor justo a nuestro para que, al momento de ser vendido, el cliente se siente satisfecho o insatisfecho, y es como la empresa garantiza un valor justo para todo aquel que quiera nuestra página web.

**Forma de pago:**

La forma de pago será de manera forma electrónica, intercambiando dinero atreves de cuentas registradas en el banco popular o banco de Bogotá de esta forma se puede realizar una transacción más eficaz a la hora de hacer él envió, en 3 cuotas la cual se llevará acabo de la siguiente forma: se pagará la primera con un valor de Diez millones quinientos mil pesos ($16.250.000)pesos/cop cuando se firme contrato, La segunda cuota se pagará por un valor de Diez millones quinientos mil pesos ($22.750.000) pesos/cop instalación del aplicativo la tercera y última cuota se pagará por un valor Catorce millones quinientos mil pesos. ($26.000.000) pesos/cop en 30 días después de haber instalado el aplicativo. Si no se siente cómodo con esta forma de pago, también aceptamos las siguientes formas de pago, en efectivo y con tarjeta de crédito, esto con el fin de facilitar la transacción de compra.

**Valor adicional en el proyecto:**

Valor adicional en el proyecto:

Código fuente: $10.000.000

Licencias: $7.000.000

Pruebas de desarrollo: $5.000.000

Mantenimiento: 2.500.000

Capacitación de 10 horas: $4.000.000

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Total: $28.500.000

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Descripción | Valor | Cuotas | Valor | Tiempo |
| Paginas | $ 36.500.000, | 25% | **$33.375.000** | 30 días |
| Código Fuente | $ 15,000,000.00 |
| Licencias | $ 7,000,000.00 | 35% | **$46.725.000** |
| Pruebas De Desarrollo | $ 5,00,000.00 |
| Mantenimiento | $ 2,500,000.00 | 40% | **$53.400.000** |
| Capacitación De 15Horas | $ 4,000,000.00 |
| Total: | $ 133,500,000.00 |  | |  |

### Detallar tiempos o cronogramas de las actividades:

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre De La Actividad** | **Duración** |
| **1. INVITACIÓN A COTIZAR Y CONTRATACIÓN** | **61,6 días** |
| 1.1 Elaboración De Los Términos De Referencia de la invitación a cotizar | 6,6 días |
| 1.2 Seleccionar tres proveedores para invitarlos a cotizar | 4 días |
| 1.3 Entrega de los términos de referencia de la invitación a cotizar y la documentación del prototipo a los proveedores seleccionados | 3 días |
| 1.4 Solución a las inquietudes de los proveedores | 4 días |
| 1.5 Recepción de las propuestas de los proveedores | 6 días |
| 1.6 Valoración de las propuestas de los proveedores | 3 días |
| 1.7 Selección del proveedor ganador | 4 días |
| 1.8 Notificación del proveedor ganador | 2 días |
| 1.9 Elaboración del contrato del desarrollo de la aplicación | 6 días |
| 1.10 Pago del anticipo del desarrollo | 2 días |
| 1.11 Inicio del desarrollo de la aplicación | 7 días |
| 1.12 Publicación de documentos en la intranet | 4 días |
| **2. DESARROLLO DE LA APLICACIÓN, PRUEBAS Y AJUSTES** | **317 días** |
| 2.1 Presentación del diseño detallado, revisión y ajustes | 70 días |
| 2.2 Actualizar documentación | 12 días |
| 2.3 Desarrollo de la aplicación | 210 días |
| 2.4 Mesa De Trabajo (Informes) | 2 días |
| 2.5 Publicación de documentos en la intranet | 3 días |
| 2.6 Montaje de la infraestructura tecnológica para la realización de las pruebas | 20 días |
| **3. ENTREGA** | **39 días** |
| 3.1 Entrega Del código fuente para la aplicación de las pruebas de control de calidad de la aplicación | 3 días |
| 3.2 Compilación y alistamiento versión de pruebas | 5 días |
| 3.3 Publicación componentes del sistema | 4 días |
| 3.4 Elaboración de las pruebas técnicas de la aplicación | 5 días |
| 3.5 Registro y reporte de errores | 7 días |
| 3.6 Corrección de errores | 7 días |
| 3.7 Verificación de errores | 5 días |
| 3.8 Mesa de trabajo (Informe Avance) | 2 días |
| 3.9 Publicación de documentos en la intranet | 1 días |
| **4. DOCUMENTACIÓN** | **33 días** |
| 4.1 Elaboración del manual técnico | 6 días |
| 4.2 Elaboración del manual de usuario | 6 días |
| 4.3 Elaboración del manual de plan de migración | 6 días |
| 4.4 Elaboración del manual de instalación | 6 días |
| 4.5 Elaboración de los contratos | 7 días |
| **5. PRUEBAS DE USUARIO Y MESAS DE AYUDA** | **56 días** |
| 5.1 Elaboración de pruebas de control de calidad de la aplicación teniendo en cuenta los casos de uso | 4 días |
| 5.2 Definición y documentación de controles de cambio y errores identificados | 5 días |
| 5.3 Entrega de documentación de control de cambio y errores para su implementación y corrección | 2 días |
| 5.4 Cuantificación de cambios | 3 días |
| 5.5 Desarrollo de cambios | 5 días |
| 5.6 Recepción del código fuente de los controles de cambios y generación de ejecutables y componentes | 7 días |
| 5.7 Publicación de la aplicación y componentes de los controles de cambio en el ambiente de pruebas | 2 días |
| 5.8 Elaboración de pruebas | 7 días |
| 5.9 Corrección a errores | 5 días |
| 5.10 Prueba final con el usuario | 3 días |
| 5.11 Elaboración de acta de entrega a los usuarios lideres | 2 días |
| 5.12 Publicación de documentos en la intranet | 1 días |
| **6. CAPACITACIÓN Y ENTRENAMIENTO A MESA DE AYUDA** | **10 días** |
| 6.1 Capacitación y entrenamiento a los colaboradores del proceso de mesa de ayuda | 5 días |
| 6.2 Elaboración de acta de capacitación y entrenamiento | 3 días |
| 6.3 Publicación de documentos en la intranet | 2 días |
| **7. PRUEBA PILOTO** | **27 días** |
| 7.1 Montaje de la infraestructura tecnológica para la implementación | 15 días |
| 7.2 Implementación en dos sedes en Bogotá D.C | 5 días |
| 7.3 Análisis resultados de la prueba | 3 días |
| 7.4 Ajustes | 4 días |
| **8. ENTREGA DE LA APLICACIÓN AL PROCESO DE MESA DE AYUDA** | **30Dias** |
| 8.1 Mesa de trabajo para la entrega de la aplicación al proceso de mesa de ayuda | 5 días |
| 8.3 Elaboración de acta de entrega de la aplicación al proceso de mesa de ayuda | 3 días |
| 8.4 Publicación de documentos en la intranet | 3 días |
| **9. CAPACITACIÓN Y ENTRENAMIENTO A LOS USUARIOS DE LA APLICACIÓN** | **11 días** |
| 9.1 Capacitación y entrenamiento a los usuarios de la aplicación | 3 días |
| 9.2 Elaboración de acta de capacitación y entrenamiento | 5 días |
| 9.3 Publicación de documentos en la intranet | 3 días |
| **10. ENTREGA Y CAPACITACIÓN DEL PROYECTO** | **64 días** |
| 10.1 Alistamiento Implementación   * Creación de los objetivos en la base de producción (Tablas, vistas, llaves, índices, relaciones, procedimientos, Almacenamientos ETC.) * Preparar kit de instalación y distribuir a nivel nacional * Configuración de opciones, perfiles, usuarios y accesos requeridos. | 40 días |
| 10.2 Implementación y puesta en marcha | 12 días |
| 10.3 Mesa de trabajo para la entrega del proyecto a los líderes del proceso. | 8 días |
| 10.4 Elaboración de acta de entrega del proyecto a los lideres del proceso | 2 días |
| 10.5 Publicación de documentos en la intranet | 2 días |
| **11. CAPACITACIÓN, SOPORTE Y SEGUIMIENTO DE LA APLICACIÓN** | **13 horas** |
| **12. Entrega** | **41 días** |
| 12.1 Entrega Del código fuente para la aplicación de las pruebas de control de calidad de la aplicación | 8 días |
| 12.2 Compilación y alistamiento versión de pruebas | 7 días |
| 12.3 Publicación componentes del sistema | 4 días |
| 12.4 Elaboración de las pruebas técnicas de la aplicación | 7 días |
| 12.5 Registro y reporte de errores | 4 días |
| 12.6 Corrección de errores | 4 días |
| 12.7 Verificación de errores | 3 días |
| 12.8 Mesa de trabajo (Informe Avance) | 2 días |
| 12.9 Publicación de documentos en la intranet | 2 días |

### Costes DIRECTOS Salario de los trabajadores: Son los empleados que van a interactuar como administradores generando empleo en la Aplicación. Materia prima: En este caso hablamos de los ordenadores que tengan una capacidad adecuada para poder ejecutar de manera eficiente el proyecto. Mantenimiento: Para poder evitar los fallos en cada uno de los ordenadores del equipo de trabajo o en caso de que se tenga que cambiar algún componente o periférico se realizará de forma más rápida y eficaz posiblemente.

### COSTES INDIRECTOS Servicios Públicos: Agua, Gas, Energía, Internet. etc Alquiler: El arrendamiento donde se va a encontrar el equipo de trabajo. Contratación de servicios: Ya sean por jefes de producción, supervisores, seguridad, etc.