

UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS

Universidad del Perú, Decana de América

Facultad de Ingeniería de Sistemas e Informática



PROJECT CHARTER

Gestión de Inventario - Malibú Perú

ASIGNATURA: Gestión de la Configuración de Software

INTEGRANTES			
CHÁVEZ SILUPÚ, Erick Alberto	17200267	BALTAZAR ALIAGA, Sebastián Pablo	15200198
CUELLO APAZA, Alexander Gabriel	17200269	ANDÍA CUSI, Juan Vicente	16200055
CÓRDOVA SANDOVAL, Rafael Anthony	17200268	CALERO FALCÓN, Alfredo	17200102
ALEJO CARNICA, Brayan Martín	17200256	RODRÍGUEZ PORRAS, José David	18200330

DOCENTE: Prof. Lenis Rossi Wong Portillo.

ESCUELA ACADÉMICO-PROFESIONAL: Ingeniería de Software.

LIMA - PERÚ

2023

ACTA DE CONSTITUCIÓN DEL PROYECTO

A) INFORMACIÓN GENERAL

Nombre del Proyecto	Gestión de Inventario - Tienda Angelo's	Fecha de preparación	3 / Abril / 2023
Usuario	Administrador y clientes particulares.	Fecha de cierre	30 / Junio / 2023
Creado por	Grupo 4	Autorizado	Gerencia General

B) PROPÓSITO DEL PROYECTO

Realizar la implementación de una plataforma web de control de inventarios que facilite el manejo de la información relacionada con los productos brindados y reduzca la carga del personal administrativo, así como también sirva como un catálogo de ventas para los clientes.

C) OBJETIVOS DEL PROYECTO

Metas de la Organización	Objetivos del Proyecto
Implementar una plataforma web de control de inventarios.	<p>Objetivo 1: Desarrollar una interfaz de usuario intuitiva que permita al personal administrativo gestionar y actualizar el inventario de forma eficiente.</p> <p>Objetivo 2: Configurar una base de datos segura y escalable que almacene la información del inventario y permita la generación de reportes y análisis.</p>
Optimizar el manejo de la información relacionada con los productos brindados.	<p>Objetivo 1: Establecer procesos estandarizados de registro de nuevos productos y actualización de información existente.</p> <p>Objetivo 2: Garantizar la calidad y coherencia de la información del producto en todas las plataformas de venta.</p>

Servir como un catálogo de ventas para los clientes.	<p>Objetivo 1: Diseñar una interfaz de usuario atractiva y fácil de usar para el catálogo de ventas.</p> <p>Objetivo 2: Implementar un sistema de búsqueda avanzada que permita a los clientes encontrar los productos que están buscando.</p>
--	--

D) ALCANCE GENERAL DEL PROYECTO

Alcances del Proyecto.

- Diseño y desarrollo de una plataforma web personalizada que permita a los empleados de Tiendas Angelo administrar el inventario, actualizar la información de los productos y realizar un seguimiento de los movimientos del inventario.
- Integración de un sistema de catálogo en línea para permitir a los clientes ver los productos disponibles en la tienda, incluyendo descripciones detalladas y precios actualizados.
- Configuración de una base de datos escalable y segura que almacene la información del inventario y de los clientes, y permita la generación de reportes y análisis.
- Implementación de un sistema de seguimiento de inventario que permita a los empleados de la tienda realizar un seguimiento de los movimientos y actualizaciones en tiempo real, lo que facilitará la toma de decisiones y la gestión del inventario.

Contenido del Proyecto.

- Fase de Creación y comienzo del proyecto
- Fase de Organización y estructura del proyecto
- Fase de Creación de Módulos
- Fase de Pruebas

Stakeholders claves:

Equipo Integrante del Proyecto de Gestión de la Configuración

Hipótesis o Suposiciones.

- El área de Tecnología contará con la infraestructura necesaria para la implementación de la página web:
 - Servidor de Base de Datos
 - Equipo cómputo donde se revisarán las consultas y/o opiniones.
- El área de Métodos y Procedimientos proporcionará los procedimientos, procesos, formatos a sistematizar.

- Existe una completa disponibilidad de tiempo de los usuarios finales para su participación en la página web
- La información enviada por los usuarios es recolectada.

Restricciones.

- La página web deberá estar implementada en un plazo máximo de 10 semanas.
- Cumplir con los estándares de Análisis y Desarrollo según la metodología RUP.

E) PLANTEAMIENTO INICIAL DEL PROYECTO AL ALTO NIVEL

Estimación de recursos requeridos:

- Un Gerente de proyecto
- Un arquitecto de software
- Un programador backend
- Un programador front-end
- Un diseñador UX
- Un analista junior
- Un tester QA
- Un administrador de Base de datos

Estimación de Fechas a Programar:

Fecha de inicio: 03 de abril de 2023 (Semana 2)

Fecha de término: 30 de junio de 2023 (Semana 12)

F) FUNCIONALIDADES DEL PROYECTO

Funciones de usuario: Administrador

- Creación, edición y eliminación de usuarios.
- Configuración de permisos de usuarios.
- Acceso a las funcionalidades de registro y edición de productos.
- Registro de entrada y salida de productos.
- Registro de proveedores.
- Registro de clientes.
- Generación de reportes de inventario.

Funciones de usuario: Encargado de inventario

- Acceso a las funcionalidades de registro y edición de productos.
- Registro de entrada y salida de productos.
- Generación de reportes y alertas de bajo stock.

G) HITOS SIGNIFICATIVOS DEL PROYECTO

Hito o evento significativo	Fecha Programada
Hito 1: Documentación, requisitos y diseños iniciales	04/05/2023
Hito 2: Desarrollo de módulos de login y registro de productos.	02/06/2023
Hito 3: Desarrollo del módulo de catálogo y finalización del proyecto.	31/06/2023

H) PRESUPUESTO DEL PROYECTO

Gastos Fijos	Electricidad	S/ 450 mensual
	Agua	S/ 350 mensual
	Internet	S/ 200 mensual
	Infraestructura	S/ 1,200 mensual
Gastos Variables	Licencias de Software	S/ 150 mensual
	Mantenimiento de PC's	S/ 400 mensual
	Otros	S/ 250 mensual
Total		S/ 3,500 mensual

Sueldos	Gerente del proyecto	S/ 4.500 mensual
	Arquitecto de Software	S/ 3 500 mensual
	Administrador de DB	S/ 3 000 mensual
	Programador Front-end	S/ 2 000 mensual
	Programador Backend	S/ 3 000 mensual
	Diseñador UX	S/ 2 500 mensual
	Analista Junior	S/ 1 500 mensual
	Tester - QA	S/ 3 200 mensual
Total mensual		S/ 23 200 mensual
Total del proyecto x 3 meses		S/ 80 100

Reserva de contingencia	10% del presupuesto	S/ 8 010
Total del presupuesto		S/ 88 110

I) AUTORIDAD DEL PROYECTO

Gerente del proyecto:

CHÁVEZ SILUPÚ, Erick Alberto (Jefe de Proyecto)

Comité de seguimiento:




RODRÍGUEZ PORRAS, José David (Gerente de Satisfacción al Cliente)

CÓRDOVA SANDOVAL, Rafael Anthony (Gerente de Desarrollo de Software)

J) INTEGRANTES, ROLES Y RESPONSABILIDADES

Jefe de Proyecto	CHÁVEZ SILUPÚ, Erick Alberto
Arquitecto de Software	CÓRDOVA SANDOVAL, Rafael Anthony
Programador Back-End	CALERO FALCÓN, Alfredo
Programador Front-End	ALEJO CARNICA, Brayan Martín
Diseñador UX	RODRÍGUEZ PORRAS, José David
Analista Junior	BALTAZAR ALIAGA, Sebastián Pablo
Tester QA	ANDÍA CUSI, Juan Vicente
Administrador de Base de Datos	CUELLO APAZA, Alexander Gabriel

K) FIRMAS Y CONFORMIDAD

Nombre/Función	Firma	Fecha
CHÁVEZ SILUPÚ, Erick Alberto / Jefe del proyecto		03 de abril del 2023
CÓRDOVA SANDOVAL, Rafael Anthony / Arquitecto de software		03 de abril del 2023
CALERO FALCÓN, Alfredo / Programador Backend		03 de abril del 2023

ALEJO CARNICA, Brayan Martín / Programador Front-end		03 de abril del 2023
RODRÍGUEZ PORRAS, José David / Diseñador UX		03 de abril del 2023
BALTAZAR ALIAGA, Sebastián Pablo / Analista Junior		03 de abril del 2023
ANDÍA CUSI, Juan Vicente / Tester QA		03 de abril del 2023
CUELLO APAZA, Alexander Gabriel /Administrador de Base de datos		03 de abril del 2023