|  |
| --- |
| **PROJECT CHARTER**  **Gestión de la Configuración y Mantenimiento - Grupo 1** |

**Control de versiones**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Versión** | **Autor** | **Fecha** |
| 1.0 |  | 28/05/2021 |

**PROJECT CHARTER**

1. **Información del proyecto.**

**1.1. Alcance del proyecto.**

ECommerce Inverso.

**1.2. Líder del proyecto.**

Angello Zamora Tacilla

**1.3. Sponsor.**

Lenis Rossi Wong Portillo.

**1.4. Descripción del proyecto.**

Web de publicación de bienes/servicios requeridos por demandantes donde los usuarios directos serán las personas que responderán con ofertas satisfaciendo las solicitudes publicadas.

**1.5. Objetivos del proyecto.**

* Desarrollar un software funcional donde se permita cubrir los requerimientos del negocio para los usuarios.
* Poder emplear las buenas prácticas de acuerdo a los lineamientos establecidos en la Gestión y Configuración del Software a desarrollar.

**1.6. Alcance.**

Obtención del software funcional cubriendo los requerimientos analizados y los cambios solicitados previa evaluación y estimación; cumpliendo los estándares para el desarrollo del mismo.

**1.7. Principales requerimientos.**

* Los usuarios podrán loguearse en la web.
* Los usuarios con rol de Cliente podrán publicar mediante una imagen y/o texto el artículo o servicio que demandan.
* Los usuarios con rol Administrador podrán aceptar/denegar las publicaciones hechas por los usuarios Cliente
* Los usuarios con rol Vendedor podrán contestar a las publicaciones mediante una oferta y/o una calificación en la publicación deseada.
* Los usuarios con rol Cliente podrán acceder al detalle de sus publicaciones.
* Los usuarios con rol Cliente podrán ver las ofertas de las publicaciones hechas.

**1.8. Riesgos.**

* Error en las estimaciones de tiempo para el desarrollo de tareas.
* Requerimientos capturados con ambigüedad.
* Incumplimiento en las fechas pactadas para realizar los entregables.
* Fallas en los equipos de los desarrolladores.
* Falta de capacitación en los desarrolladores para las tecnologías escogidas.
* Falta de conocimiento por parte de los usuarios finales
* Falla en el diseño y/o arquitectura.

1. **Recursos involucrados.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **#** | **Nombre** | **Rol** | **Involucramiento** |
| 1 | Angelo Zamora | Jefe de Proyecto/PM | 100% |
| 2 | Alvaro Díaz | Arquitecto (ARQ) | 100% |
| 3 | Gino Cerda | Backend Developer (BED) | 100% |
| 4 | Perla Peralta | Designer Senior (DS) | 100% |
| 5 | Erick Díaz | Scrum Master (SM) | 100% |
| 6 | Saroff Yataco | Backend Developer (BED) | 100% |
| 7 | José de la Cruz | Frontend Developer (FED) | 100% |
| 8 | Fatima Peves | Systems Analyst (SA) | 100% |
| 9 | Giorgio Gamarra | Frontend Developer (FED) | 100% |