
 UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA	Project Charter Guru	<b>VERSIÓN: 1</b> <b>PÁGINA: 1 DE</b> <b>12</b>
---	-------------------------	---


IDENTIFICACIÓN PROYECTO	
Código del Proyecto	GU2023
Nombre del Proyecto	Desarrollo de una página web para la comercialización de artesanías.
Alias	Guru
Patrocinador(es)	-Cesar Martinez -Nicolas Molina -Santiago Castañeda -Jose Alzate
Gerente/Líder del Proyecto	-Cesar Martinez.
Cliente(s) del Proyecto	Todo publico
Fecha de Elaboración	08/05/2024

APROBACIONES Y FIRMAS			
FECHA DE APROBACIÓN	ROL EN PROYECTO	CARGO EN LA EMPRESA	FIRMA DE APROBACIÓN
2023	Cesar Martinez	Lider	Cesar
2024	Santiago N. Molina	Programador	Santiago
2024	Santiago Castañeda	Programador	SantiC
2023	Jose Alzate	Programador	Alzate

 UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA	Project Charter Guru	<b>VERSIÓN: 1</b> <b>PÁGINA: 2 DE</b> <b>12</b>
---	-------------------------	---

## CONTENIDO

1.	3
1.1	3
1.2	3
1.3	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4	4
1.5	4
1.6	4
2.	4
2.1	4
3.	5
3.1	5
3.2	5
4.	6
4.1	6
4.2	6
4.3	6
4.4	6
4.5	6
5.	7
5.1	7
5.2	7
6.	7
7.	7
7.1	7
7.2	8
7.3	8
8.	8

 UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA	<b>Project Charter</b> <b>Guru</b>	<b>VERSIÓN: 1</b> <b>PÁGINA: 3 DE</b> <b>12</b>
---	---------------------------------------	---

## 1. INFORMACIÓN BÁSICA DEL PROYECTO

### 1.1 Tipo de Proyecto y Criterios Aplicables

Tipo 1	Tipo 2	Tipo 3	Tipo 4
			X


<b>Riesgo</b> ¿Tiene algún riesgo alto asociado? Estratégico, integridad, seguridad, etc.	No
---	----

### 1.2 Líder del Proyecto y Atribuciones

Se designa como líder de proyecto a \_Cesar\_Martinez\_, cuya responsabilidad está orientada a dirigir de inicio a fin el proyecto con el propósito de lograr los objetivos planteados en el mismo.

A continuación se listan las responsabilidades principales:

- Velar porque el proyecto cumpla los beneficios de negocio establecidos, a través de una completa gestión de principio a fin, dentro de las restricciones dadas por la compañía.
- Realizar la planificación integral del proyecto incluyendo alcance, cronograma, costos, calidad, recursos, comunicaciones, riesgos, adquisiciones e interesados.
- Elaborar y divulgar el plan del proyecto del proyecto de acuerdo con la metodología de la organización.
- Responder por el desarrollo del proyecto, objetivos y entregables requeridos.
- Gestionar las restricciones del proyecto.
- Tratar los conflictos o situaciones que afecten el proyecto y escalarlos a quien corresponda para su resolución en caso que su nivel de autoridad no sea suficiente.
- Exigir el uso y la aplicación de la metodología descrita en la Política de Gestión de Proyectos.
- Mantener una adecuada documentación de la gestión y trazabilidad de los documentos y decisiones.
- Recibir, lograr el análisis y presentar el impacto de los cambiosrealizar el debido control, registro y aprobación formal e implementación o rechazo y registro.
- Obtener los requerimientos de procesos y procedimientos de compras que todas las áreas funcionales de la organización tengan para la adquisición de sus bienes y servicios.
- Alinear expectativas de interesados con respecto a los reales objetivos y beneficios que el proyecto busca obtener.
- Mantener al proyecto bajo control, dentro de los estándares permitidos de desviación, a través de actividades de comunicaciones, gestión del cronograma y presupuesto,que se realicen de manera periódica para minimizar impactos.

 UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA	<b>Project Charter</b> <b>Guru</b>	<b>VERSIÓN: 1</b> <b>PÁGINA: 4 DE</b> <b>12</b>
---	---------------------------------------	---

- Presentar informes de avance del proyecto a las instancias requeridas, según el plan de comunicaciones, incluyendo las decisiones tomadas y exponiendo las que se deben tomar en estas mismas instancias.
- Tomar acciones correctivas y preventivas que permitan que el proyecto se mantenga sobre sus líneas base.
- Convocar y liderar la elaboración y registro de lecciones aprendidas.
- Convocar y documentar la reunión de cierre con las aprobaciones del patrocinador y Comités que se hayan establecido para el control del proyecto.
- Mantener al equipo del proyecto cohesionado y comprometido con el proyecto.
- Mantener al día la administración de los contratos que se requieran para realizar el proyecto.
- Realizar la gestión completa del proyecto, según el plan del proyecto.

A continuación se indican las atribuciones del gerente del proyecto:

- Las atribuciones que define el Manual de gestión de contratos y Proyectos de la organización, para los contratos a su cargo como administrador de contrato.
- <Por definir las del proyecto>

### 1.3 Descripción del Proyecto

Plataforma que permita a los usuarios venta y compra de forma practica, productos hechos a mano, como joyas, ropa, objetos decorativos, arte ,entre mas.

### 1.4 Cliente (Internos y/o externos)

Interno: Henry Lopez (se ha cualificado como Actor, director, investigador y pedagogo con una amplia experiencia en la ejecución de proyectos con poblaciones indígenas, primera infancia y trabajo comunitario promovido mecanismo de adaptación psicosocial desde un enfoque artístico)

Externos: A todo publico mayor de 14 años donde se centra en Bogota D.C


### 1.5 Problema, Necesidad o Situación a Atender

La comercialización de productos artesanales puede ser ardua para los artesanos debido a la falta de herramientas o desconocimiento de las mismas, para poder dar a conocer sus productos. Además, el desinterés por parte de una gran mayoría en la sociedad puede hacer que mucha de la tradición y cultura relacionada a los productos hechos a mano, se ignore, haciendo que sea difícil encontrar y conocer la rica diversidad cultural de las artesanías locales.

## 2. BENEFICIOS

### 2.1 Beneficios

- Financieros:** Favorece a las comunidades Artesanales mediante aportaciones que genera la misma comunidad.

 UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA	Project Charter Guru	<b>VERSIÓN: 1</b> <b>PÁGINA: 5 DE</b> <b>12</b>
---	-------------------------	---

**Consideraciones:** Se considera analisis que estiman las necesidades de las comunidades de artesanos.

- b. **Operativos:** La donacion voluntaria mediante la plataforma Guru y la moneda de “Puntos de reconocimiento”


### 3. OBJETIVOS MEDIBLES DEL PROYECTO E HITOS

#### 3.1 Objetivos Medibles

Objetivo	Descripción del Objetivo	Criterio de Éxito**	Aprobador
<b>Alcance</b>	Hacerle un optimo reconocimiento a los artesanos del pais.	Nos basamos en la calidad de hacer un buen desarrollo para la plataforma.	Cesar Martinez
<b>Costo*</b>	3.000.000	Presupuesto suficiente	<b>Cesar Martinez</b>
<b>Tiempo</b>	4 meses	Disponibilidad	<b>Cesar Martinez</b>
<b>Calidad</b>	Buena	Compromiso	<b>Cesar Martinez</b>
<b>Otros</b>			

#### 3.2 Resumen Cronograma de Hitos

Hito No.	Nombre de la Actividad/Hito*	Periodo Estimado
<b>1.</b>	Planteamiento del problema	Un semestre
<b>2.</b>	Analisis y enfoque del problema	Un semestre
<b>3.</b>	Planteamiento de los objetivos.	Un semestre
<b>4.</b>	Selección del lenguaje backend y frontend	Un semestre
<b>5.</b>	Diseño de la base de datos	Dos semestres
<b>6.</b>	Diseño grafico del proyecto	Un semestre
<b>7.</b>	Maqueta de la plataforma	Dos semestres
<b>8.</b>	Desarrollo de la plataforma	Tres semestre
<b>9.</b>	Inserción de bases de datos	Un semestre

 UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA	Project Charter Guru	<b>VERSIÓN: 1</b> <b>PÁGINA: 6 DE</b> <b>12</b>
---	-------------------------	---

#### 4. ALCANCE PRELIMINAR

##### 4.1 Necesidades y Requisitos Alto Nivel del Cliente y del Producto/Servicio

###### Requerimientos Fundamentales

Requerimiento	Dependencia	¿Quién lo expresa?	Tipo
Conectar base de datos de manera global	Propia	Desarrollador	Funcional
Hosting	Github	Desarrollador	Funcional
Terminar diseño de la plataforma	Desarrolladores	Desarrollador	Funcional
Administrar tiempo	Cronogramas	Equipo de desarrolladores	No funcional
Stakeholders	Exposicion	Gerencia	No funcional
Clientes y usuarios	Publicidad	Publicistas	No funcional
Apoyo por reconocimiento	Calidad	Usuarios	No funcional
Hardware necesario para soporte	Componentes	Desarrollador	Funcional

##### 4.2 Aspectos Claves del Alcance por Definir

- Aclaramiento de ideas.
- Finalizacion del desarrollo
- Comprobacion en general

##### 4.3 Supuestos o Premisas


- Diseño grafico
- Desarrollo en proceso
- Análisis del mercado

##### 4.4 Restricciones del Proyecto

- Poco presupuesto.
- Falta de compromiso.(B)

##### 4.5 Exclusiones Básicas o Límites del Proyecto

Solo en la ciudad de Bogota D.C  
Universidad San Buenaventura

 <b>UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA</b>	<b>Project Charter Guru</b>	<b>VERSIÓN: 1 PÁGINA: 7 DE 12</b>
---	---------------------------------	---

## 5. RESUMEN DEL PRESUPUESTO (Preliminar)

### 5.1 Resumen del Presupuesto (Preliminar)

Actividad	Total \$
Transporte	1.000.000
Equipos	5.000.000
Desarrollo	6.000.000
Cursos	60.000

### 5.2 Financiación

No aplica


## 6. RIESGOS DEL PROYECTO (ALTO NIVEL)

Categoría de Riesgo	Descripción
bajo	En caso de no ser exitoso.

## 7. IDENTIFICACIÓN PRELIMINAR DE INTERESADOS

### 7.1 Equipo Preliminar del Proyecto

Nombre y Apellidos	Rol En Proyecto	Dedicación	Empresa/Dependencia	Cargo
Cesar Martinez	Scrum Master, Product Owner	Dirige el equipo a través del proyecto	USB	Gerente
Nicolas Molina	Product Owner	Encargado del entregable	USB	Subgerente
Santiago Castañeda	Product Owner	Encargado del entregable	USB	Subgerente
Jose Alzate	Product Owner	Encargado del entregable	USB	Subgerente

 <b>UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA</b>	<b>Project Charter Guru</b>	<b>VERSIÓN: 1 PÁGINA: 8 DE 12</b>
---	---------------------------------	---

## 7.2 Interesados

Nombre	Empresa/Dependencia	Cargo
Henry Lopez	Independiente	Independiente

## 7.3 Proyectos Relacionados

Proyecto	Gerente / Líder	Descripción del proyecto y resultados	Tipo de Dependencia
N/A	N/A	N/A	N/A


## 8. ANEXOS

Reuniones de planificación con el equipo de desarrollo:

En esta ocasión nos reunimos con el equipo para proyectarnos en cuanto a la metodología de SCRUM

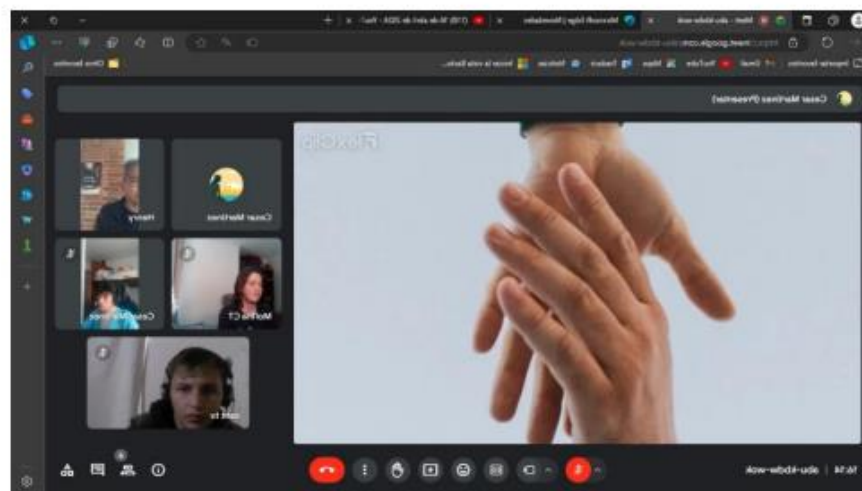
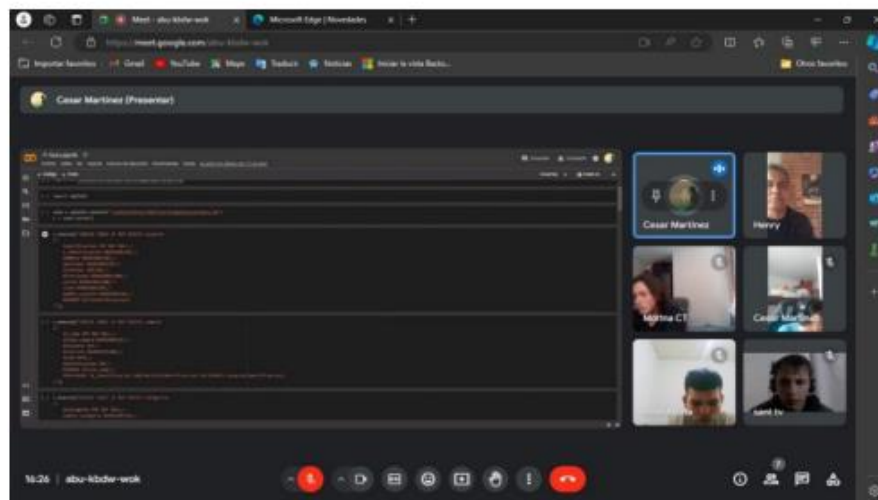





 <p>UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA</p>	<p>Project Charter Guru</p>	<p>VERSIÓN: 1 PÁGINA: 2 DE 12</p>
--	---------------------------------	---

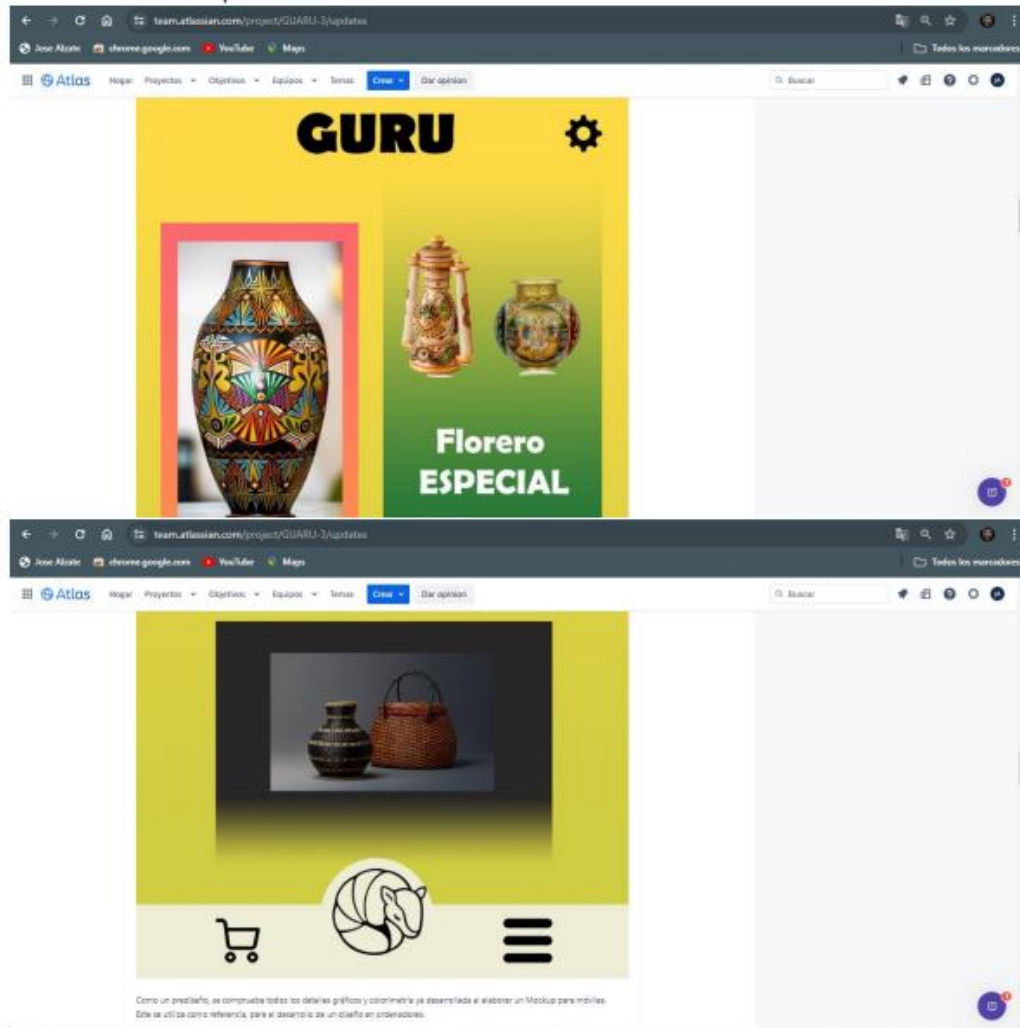
Reunion con "Stakeholder": Nos reunimos con una persona interesada en el proyecto para generar opiniones y recibir consejos de mejora.


*("Henry Romero se ha cualificado como Actor, director, investigador y pedagogo con una amplia experiencia en la ejecución de proyectos con poblaciones indígenas, primera infancia y trabajo comunitario promovido mecanismo de adaptación psicosocial desde un enfoque artístico")*



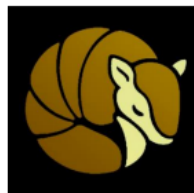
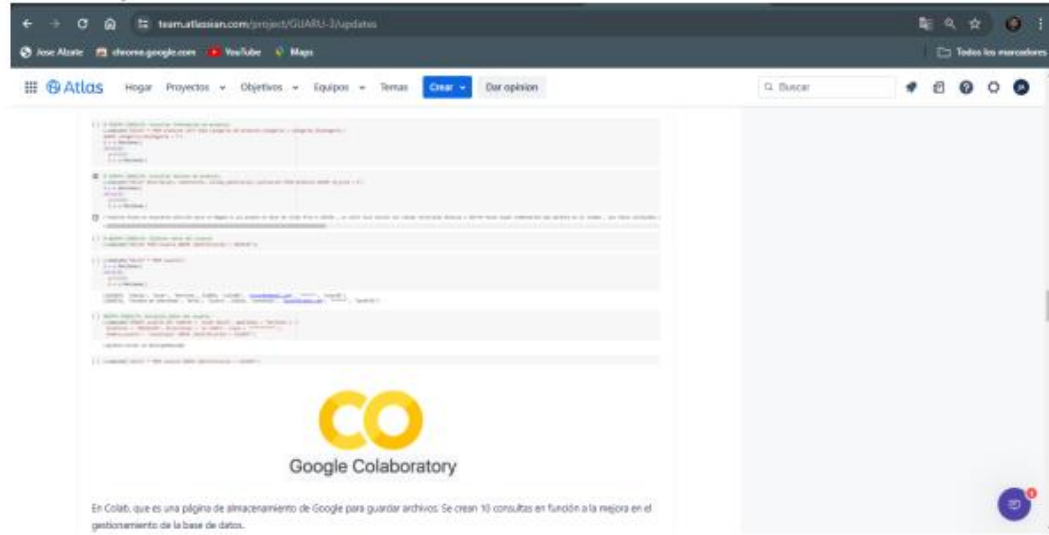
 <p>UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA</p>	<p>Project Charter Guru</p>	<p>VERSIÓN: 1 PÁGINA: 3 DE 12</p>
--	---------------------------------	---

### Prediseño del mockup



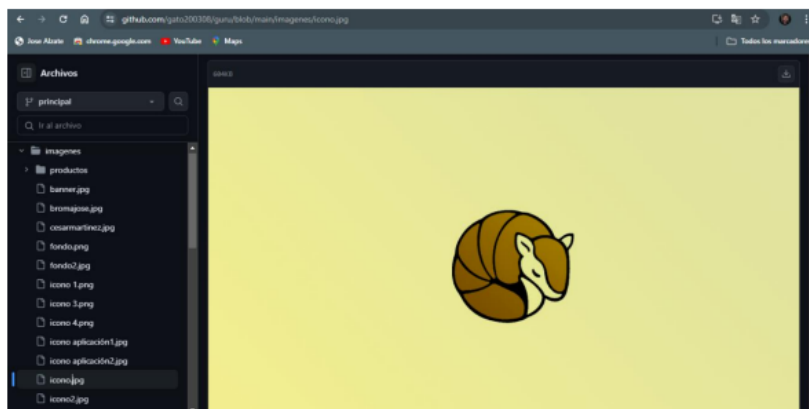
 <p>UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA</p>	<p>Project Charter Guru</p>	<p>VERSIÓN: 1 PÁGINA: 4 DE 12</p>
--	---------------------------------	---

## Consultas y colab



*"Hola soy Guru, un armadillo amante de las artesanías"*

Eligimos como Isotipo un Armadillo con el nombre de Guru, este representa la cultura y tradición en relación con la fauna Colombiana, un ejemplo exacto de lo que se quiere representar en las mismas artesanías y en nuestra plataforma como tal.



("Implementación del diseño gráfico en HTML")

