 Instituto Superior Tecnológico Bolivariano de Tecnología	FACULTAD CIENCIAS EMPRESARIALES Y SISTEMAS
---	---

GUÍA DE CLASE PRÁCTICA	
Carrera a la que pertenece:	Tecnología Superior Universitaria en Desarrollo de Software
Nombre oficial de la asignatura:	Ingeniería de Software II

I. DATOS GENERALES DE LA CLASE PRÁCTICA	
Forma organizativa docente:	Laboratorio de computación
Título:	Planificación del Proyecto
Tiempo de duración:	1 Hrs
Objetivo:	Desarrollar el Plan del Proyecto, Alcance del Proyecto, EDT y el cronograma del proyecto.
Contenido:	<ul style="list-style-type: none"> Plan del Proyecto. Alcance del Proyecto. EDT. Cronograma del Proyecto.
Materiales y/o recursos requeridos:	<ul style="list-style-type: none"> Editor de textos.
Forma de evaluación:	Producto terminado. Rubrica de evaluación.

II. INTRODUCCIÓN
<p>Bienvenidos a esta actividad práctica dedicada a la "Planificación del Proyecto". En esta sesión de dos horas de duración, desarrollaremos el plan del proyecto, incluyendo el alcance, la estructura de desglose del trabajo (EDT) y el cronograma del proyecto. Este plan es esencial para guiar y controlar las actividades del proyecto.</p>

III. ORIENTACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA DE AULA

Durante el espacio de la clase práctica y mediante la guía del profesor, el estudiante debe realizar el siguiente ejercicio:

Actividad 1:

- Desarrolle el Plan del Proyecto, incluyendo los siguientes elementos:
 - Propósito y objetivos del proyecto.
 - Alcance detallado del proyecto.
 - Estructura de Desglose del Trabajo (EDT).
 - Cronograma del Proyecto.

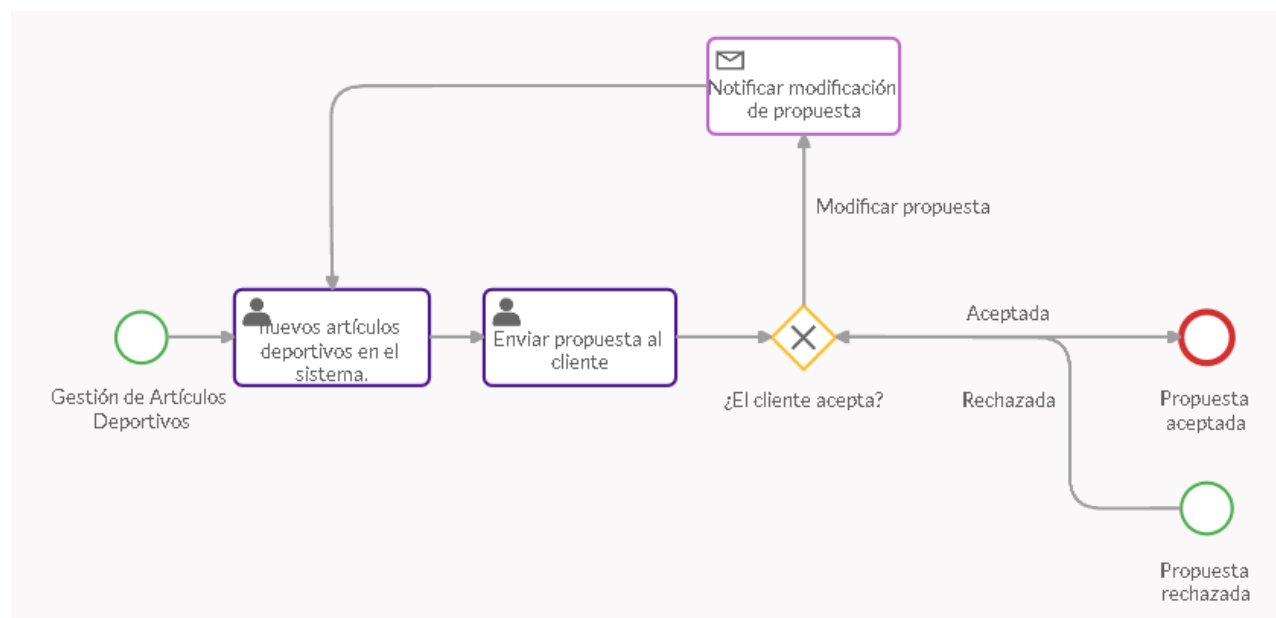
Propósito del Proyecto

El propósito de este proyecto es desarrollar un sistema integral de gestión de artículos deportivos y bases de datos departamentales para nuestra empresa de deportes. Este nuevo sistema abordará las problemáticas actuales de ineficiencia y fragmentación en los procesos de ventas, almacenes, envíos, recursos humanos, logística, contabilidad, facturación y marketing. El objetivo es optimizar y automatizar estos procesos, mejorando así la eficiencia operativa, la satisfacción del cliente y la capacidad de la empresa para adaptarse a las demandas del mercado.

Objetivos

1. Integrar y optimizar los procesos de ventas: Mejorar la gestión y seguimiento de pedidos a través de un CRM, una aplicación móvil para comerciales y una plataforma ecommerce robusta.
 2. Centralizar la gestión de almacenes: Implementar un WMS para la gestión de pedidos, stock, incidencias y consultas en tiempo real.
- Durante el espacio de la clase práctica y mediante la guía del profesor, el estudiante debe realizar el siguiente ejercicio:
3. Optimizar la gestión de envíos: Implementar un TMS para mejorar la eficiencia en las rutas y tiempos de entrega.
 4. Mejorar la administración de recursos humanos: Implementar un HRMS para la gestión de la plantilla y la asignación de destinos de trabajo.
 5. Centralizar la logística: Gestionar de manera eficiente el almacén centralizado y la reposición automática de stocks.
 6. Simplificar la contabilidad y facturación: Implementar un ERP para la gestión contable y de facturación, incluyendo la gestión de nóminas y comisiones.
 7. Modernizar el marketing: Desarrollar herramientas para la creación de catálogos y gestión de políticas de ventas alineadas con las estrategias de marketing.

Estructura de Desglose del Trabajo (EDT).



Cronograma del Proyecto.

1. Fase de Planificación: 1 semana
2. Fase de Diseño: 1 semana
3. Fase de Desarrollo: 3 semanas
4. Fase de Pruebas: 2 semanas
5. Fase de Implementación y Capacitación: 1 semana

IV. ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

- Para desarrollar la actividad propuesta, es necesario que se consulten las fuentes indicadas en la preparación previa con el propósito de profundizar en el tema. Acto seguido, debe seguir los siguientes pasos:
- Redactar el plan del proyecto en un editor de textos.
- Subir el documento en formato PDF a la plataforma.
- Tipo de evaluación: Individual.
- Instrumento de evaluación y su ponderación a través de rúbrica.
- Entrega o envío de la tarea en la plataforma EVA.
- **Valor: 20 puntos.**

V. BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR	AÑO	TÍTULO	EDICIÓN	UBICACIÓN
-------------------	-------	-----	--------	---------	-----------

BASICA					
Libro digital	IAN, SOMMERVILLE	2011	INGENIERÍA DE SOFTWARE	PERASON EDUCACION, S.A.	ELIBRO
COMPLEMENTARIA					
Libro digital	ROGER S. PRESSMAN	2010	INGENIERÍA DE SOFTWARE UN ENFOQUE PRÁCTICO	McGRAW-HILL INTERAMERICANA, S.A.	ELIBRO