

CONTROL DE VERSIONES					
Versión	Hecha por	Revisado por	Aprobada por	Fecha	Motivo
1.0	De la Cruz Castro, Gustavo Cruz Ventura, Jean Paul Esteves Rosales, Neil La Rosa Henriquez, Ricardo Mariano Salazar, Enzo Cahuana Auquipuma, Jesus	Cruz Ventura, Jean Paul	Cruz Ventura, Jean Paul	01/04/2016	Inicio PROJECT CHARTER

PROJECT CHARTER

Nombre del Proyecto	Siglas del Proyecto
Sistema de Inventario de Bodega "El Amigo"	SIB
Descripción del Proyecto	
<p>El presente proyecto es un sistema de Inventario, con la actuación de todos los integrantes del Grupo N°3 del curso Gestión de la Configuración y Mantenimiento realizarse a fines de ciclo en la Facultad de Ingeniería de Sistemas e Informática de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.</p> <p>Contemplaremos los siguientes puntos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Definición de objetivos 2. Análisis de requerimientos 3. Diseño del sistema 4. Desarrollo del sistema 5. Pruebas del sistema <p>El desarrollo del Sistema Inventario para la Bodega "El Amigo" durará aproximadamente 60 días que tendrá como fecha de inicio el día Sábado 02 de Abril del 2016.</p>	
Definición del Producto del Proyecto	
<p>El producto del proyecto es un software el cual facilitará a la empresa "El amigo" la planificación y control de los materiales y/o productos representando la forma de determinar de manera precisa y correcta la existencia de mercancía disponible dentro del almacén, ya que el objetivo principal es satisfacer las necesidades de los clientes y consumidores (demanda) con productos de calidad en las mejores condiciones posibles.</p> <p>Los entregables son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Gestión del Proyecto: <ul style="list-style-type: none"> - Acta de Constitución del Proyecto. ➤ Negocio: <ul style="list-style-type: none"> - Documento de Negocio. 	

- Requisitos:
 - Documento de la Lista de Requisitos.
- Análisis y Diseño:
 - Documento de Especificación de los CUS.
 - Documento de Diseño.
- Implementación:
 - Módulo de Gestión de Inventario.
 - Módulo de Mantenimiento.
- Pruebas:
 - Casos de prueba por CUS
- Arquitectura:
 - Documento de arquitectura

Definición de requisitos del Proyecto

El sponsor tiene los siguientes requisitos:

- Participar en el inicio y término de cada fase o cuando el Jefe de Proyecto estime conveniente convocar su participación.
- Respaldo el proyecto respecto a la disponibilidad de recursos.

El jefe de proyecto tiene los siguientes requisitos:

- Velar por el éxito y cumplimiento de los objetivos propuestos en el proyecto.
- Establecer hitos de control del proyecto.
- Convocar a las reuniones de seguimiento del proyecto.
- Entregar el producto en los plazos establecidos en el plan de trabajo, cumpliendo con los objetivos definidos y los estándares de calidad.
- Entregar la documentación actualizada del proyecto.
- Conocer el detalle funcional de los procesos de negocio asociados al proyecto.
- Gestionar riesgos y problemas.

Analista programador tiene los siguientes requisitos:

- Realizar las actividades de desarrollo de la solución de acuerdo a los alcances y metodología definidos.
- Ejecutar las pruebas integrales.
- Asegurar la calidad de la información presentada.
- Elaborar la documentación relacionada a la tarea asignada.

OBJETIVOS DEL PROYECTO		
Concepto	Objetivos	Criterio de Éxito
1. Alcance	El sistema automatizará el control de materiales , productos y brindará información mensual de los movimientos del inventario.	Cubrir el alcance en no menos del 90%.
2.Tiempo	El desarrollo del sistema tomará un tiempo aproximado de 17 semanas	Concluir el desarrollo del sistema en el tiempo previsto.
3.Costo	El costo del desarrollo del sistema será de S/. X nuevos soles	No exceder el presupuesto del Costo estimado.
FINALIDAD DEL PROYECTO		
La finalidad del proyecto es implementar un sistema para el control de materiales y productos de la empresa “El amigo”.		
JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO		
Justificación Cualitativa		
Pondremos en práctica lo aprendido en clase aplicando los conocimiento en las distintas fases del desarrollo del proyecto		
Una mejor control en el inventario de la bodega		

DESIGNACIÓN DEL PROJECT MANAGER DEL PROYECTO.		
Nombre		Niveles de Autoridad
Reporte A	Jean Paul Cruz Ventura	Monitorear, ordenar y evaluar el avance de todos los miembros del grupo en el Proyecto
Supervisa A	Neil Esteves Rosales	

CRONOGRAMA DE HITOS DEL PROYECTO	
HITO O EVENTO SIGNIFICATIVO	FECHA PROGRAMADA
Inicio del proyecto	Sábado 02 de Abril del 2016
1. Gestión de proyecto <ul style="list-style-type: none"> Acta de Constitución Cronograma del proyecto 	Miércoles 11 de Abril del 2016
2. Negocio <ul style="list-style-type: none"> Documento de Negocio 	Viernes 22 de Abril del 2016
3. Requisitos <ul style="list-style-type: none"> Documento de la Lista de Requisitos 	Viernes 22 de Abril del 2016
4. Análisis y Diseño <ul style="list-style-type: none"> Documento de Especificación de los CUS. Documento de Diseño. Diagrama de Base de datos. 	Jueves 28 de Abril del 2016 (1ra Parte) Jueves 05 de Mayo del 2016 (2da parte)
5. Implementación <ul style="list-style-type: none"> Avance del software 1 Módulo Gestión de Usuarios Avance del software 2 Módulo de Mantenimiento Software completo Módulo de Gestión de horarios Software completo Módulo de Gestión de horarios 	Jueves 12 de Mayo del 2016 Jueves 19 de Mayo del 2016 Jueves 26 de Mayo del 2016 Jueves 02 de Junio del 2016
6. Pruebas <ul style="list-style-type: none"> Casos de Prueba 	Jueves 09 de Junio del 2016
7. Arquitectura <ul style="list-style-type: none"> Documento de Arquitectura 	Jueves 16 de Junio del 2016
8. Despliegue <ul style="list-style-type: none"> Documento de Despliegue 	Viernes 17 de Junio del 2016
9. Puesta en Producción <ul style="list-style-type: none"> Manual de Usuario. 	Viernes 17 de Junio del 2016

ORGANIZACIONES O GRUPOS ORGANIZACIONALES QUE INTERVIENEN EN EL PROYECTO.

Organización o Grupo Organizacional	Rol que Desempeña
Cruz Ventura, Jean Paul	Analista Programador
De La Cruz Castro, Gustavo	Programador Back-End
Esteves Rosales, Neil	Programador Back-End
La Rosa Henriquez, Ricardo	Programador Frond-End
Mariano Salazar, Enzo	Programador Frond-End
Cahuana Auquipuma, Jesus	Programador Frond-End

PRINCIPALES AMENAZAS DEL PROYECTO (RIESGOS NEGATIVOS)

- Descuadre en el horario de los miembros para coordinar y avanzar el proyecto.
- Falta de conocimiento teórico o técnico en los procesos del desarrollo del proyecto.
- Falta de experiencia en el desarrollo de aplicaciones web.
- Distintas versiones en las herramientas de desarrollo de aplicaciones web.
- Computadoras anticuadas.
- Falta de los servicios de internet y energía eléctrica.

PRINCIPALES OPORTUNIDADES DEL PROYECTO (RIESGOS POSITIVOS)

- El desarrollo del proyecto permitirá que nos inclinemos y tomemos ciertas perspectivas en cuanto al desarrollo de la carrera.
- Experiencia ganada en el desarrollo de aplicaciones web.
- Nuevos conocimientos teóricos o técnicos en el desarrollo de aplicaciones web.
- Experiencia en el trabajo en equipo.

PRESUPUESTO PRELIMINAR DEL PROYECTO	
Personal: grupo de desarrolladores 5	S/. 0.00
Materiales: base de datos, frameworks	S/. 0.00
Otros costos: energia electrica, internet	S/. 0.00
Total	S/. 0.00

SPONSOR QUE AUTORIZA EL PROYECTO.			
Nombre	Empresa	Cargo	Fecha
Wong Portillo, Lennis	UNMSM-CEUPS -GCM	Profesor de curso Gestión de Configuración y Mantenimiento	02-04-2016