

UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS E INFORMÁTICA
Escuela Profesional Académica de Ingeniería de Software

Dashboard para el seguimiento de estudios de videojuegos independientes - Todi Store



GRUPO 2

DOCENTE: Dra. Lenis Rossi Wong Portillo

CURSO: Gestión de la Configuración del Software

INTEGRANTES:

Paulo Cesar Calderón Bermudo	20200130
Isaac Jacob Rivas Rodriguez	20200283
Leoncio Josue Tambillo Borja	20200033
Jorge Armando Ramírez García	20200282
David Villacis Alvear	18200106
Sebastian Torres Domenack	17200078
Valderrama Alarcon Jonatan	17200086

PROJECT CHARTER

NOMBRE DEL PROYECTO (temporal)	SIGLAS DEL PROYECTO
Dashboard para el seguimiento de estudios de videojuegos independientes - Todi Store	TODI-DSEVI

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:

Tienda en línea de venta de videojuegos independientes y bienes digitales. Web donde se publicaran juegos de desarrolladores independientes y los usuarios podrán apoyarlos económicamente mediante donaciones. Se implementará un dashboard con información sobre las transacciones que se realicen en la tienda.

El equipo de trabajo está conformado por:

- Paulo Cesar Calderón Bermudo - Desarrollador Back-End (DB)
- Isaac Jacob Rivas Rodriguez - Analista de Datos (AD)
- Leoncio Josue Tambillo Borja - Analista de Software (AS)
- Jorge Armando Ramírez García - Desarrollador Front-End (DF)
- David Villacis Alvear - Jefe de Proyecto (JP)
- Sebastian Torres Domenack - Desarrollador BackEnd (DB)
- Valderrama Alarcon Jonatan- Desarrollador Cloud

DEFINICIÓN DEL PRODUCTO DEL PROYECTO:

Funcionalidades:

- Registro de cuenta
- Iniciar sesión
- Registro de productos
- Actualización de productos
- Mostrar dashboard del estudio desarrollador
- Ver catálogo de videojuegos en desarrollo
- Ver catálogo de videojuegos completos
- Descargar contenido
- Puntuar producto

DEFINICIÓN DE REQUISITOS DEL PROYECTO:

- Requisitos técnicos
 - Repositorio Github
 - Github Desktop
 - Base de datos (Mongodb)
 - Visual studio code
- Presupuesto definido en este documento

OBJETIVOS DEL PROYECTO:

CONCEPTO	OBJETIVOS	CRITERIO DE ÉXITO
1. ALCANCE	Dirigido al público interesado en los videojuegos y bienes digitales	Un incremento gradual de las personas que visitan la página.
2. TIEMPO	El proyecto se desarrollará en tres meses, con un cronograma de tareas y entregables a cumplir en periodos estrictos.	Cumplimiento de cronograma, hasta el 04/08/2022 y el cumplimiento de cada hito.

3. COSTO	Optimizar los costos sin perder la calidad del producto final.	No superar el presupuesto de S/6930.
FINALIDAD DEL PROYECTO:		
Promover el trabajo de estudios desarrolladores de videojuegos poco conocidos y facilitar la información acerca de sus proyectos y productos, permitiéndoles llevar un seguimiento de su progreso, usando para ello un dashboard.		
JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO:		
Ayudar a desarrolladores independientes a popularizar sus productos.		
Informar mediante dashboard sobre los puntajes o juegos más descargados.		
Facilitar un medio de apoyo económico a desarrolladores independientes.		
Motivar a más personas interesadas en el mundo de los videojuegos a poder crear y monetizar sus productos fácilmente		

DESIGNACIÓN DEL PROJECT MANAGER DEL PROYECTO		
NOMBRE	David Villacis Alvear	NIVELES DE AUTORIDAD
REPORTA A	Lenni Rossi Wong Portillo	
SUPERVISA A		

CRONOGRAMA DE HITOS DEL PROYECTO		
HITO O EVENTO SIGNIFICATIVO	FECHA PROGRAMADA	
1. Análisis y Diseño	16/09/2022	05/10/2022
2. Desarrollo	12/10/2022	26/10/2022
3. Pruebas y despliegue	28/10/2022	23/11/2022

ORGANIZACIONES O GRUPOS ORGANIZACIONALES QUE INTERVIENEN EN EL PROYECTO	
ORGANIZACIÓN O GRUPO ORGANIZACIONAL	ROL QUE DESEMPEÑA
Soft Home	Empresa desarrolladora

PRINCIPALES OPORTUNIDADES DEL PROYECTO (RIESGOS POSITIVOS).		
Extensión de nivel local a nivel internacional.		
LISTA DE INTERESADOS		
Estudiantes de Ing. de Software, Sistemas o afines, Estudios de Desarrollo de Videojuegos, consumidores de videojuegos.		
PRESUPUESTO PRELIMINAR DEL PROYECTO		
CONCEPTO		MONTO (US\$)
Honorarios (Staff)		4650
Servicios básicos (agua y Luz)		300
Alquiler (Oficina)		2000
Total Línea Base		6950
Reserva de Contingencia	10% del presupuesto	695
Reserva de Gestión	10% del presupuesto	695
Margen de ganancia	20% del presupuesto	1390

Total Presupuesto	9730
-------------------	------

SPONSOR QUE AUTORIZA EL PROYECTO			
NOMBRE	EMPRESA	CARGO	FECHA
Lenis Wong	unmsm	Gerente general	16/ 09 / 2022

CONCEPTO		MONTO (US\$)
135 horas Desarrollo Front-End		1350
135 horas Desarrollo Back-End		1350
45 horas Diseño e Implementación Base de Datos		450
45 horas Diseño e Implementación APIs		450
45 horas Levantamiento y Especificación de Requerimientos		450
60 horas Diseño de la Arquitectura del Sistema		600
465 horas Servicio de electricidad		232.5
2 meses Servicio de agua potable		67.5
Total Línea Base		4950
Reserva de Contingencia	10% del presupuesto	495
Reserva de Gestión	10% del presupuesto	495
Margen de ganancia	20% del presupuesto	990
Total Presupuesto		6930