UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS

**DECANA DE AMÉRICA**

FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS E INFORMATICA

E.A.P. INGENIERÍA DE SISTEMAS



**PROJECT CHARTER**

Sistema Antirobo

**“SafeCity”**

**PRESENTADO POR**

Ladino Barrientos, Yulissa

Navarro Ruiz, Joshua

Rosas Quispe, Anthony

Salazar Vargas, Cesar

**PROFESOR**

Rodriguez Rodriguez, Ciro

**CURSO**

Gestión de la Configuración y Mantenimiento

19 de Abril del 2018

Lima – Perú

**CONTENIDO**

[**Información del proyecto**](#_u7u719yontfb) **2**

[**Descripción del proyecto**](#_83pzlxl691a6) **2**

[**Justificación del proyecto**](#_kf1cowej7382) **2**

[**Descripción de los entregables / producto final**](#_guszo5f30qq1) **2**

[**Requerimientos de alto nivel**](#_nmeg67isy65j) **3**

[**Objetivos del proyecto**](#_4qk3amooide6) **3**

[Objetivo General](#_vtcalkttypmm) 3

[Objetivos Específicos](#_ddjfvrqym32c) 3

[**Riesgos iniciales de alto nivel**](#_jjgvhmeuubpu) **3**

[**Cronograma de hitos principales**](#_c2dbald3qnx4) **4**

[**Presupuesto estimado (en soles)**](#_qz4v50ahys4z) **4**

[**Lista de interesados (Stakeholders)**](#_u003x4bt11yn) **5**

[**Asignación del gerente de proyecto y nivel de autoridad**](#_fpalinykm6zr) **5**

[Gerente de proyecto](#_72sxmq9wn9xk) 5

[Nivel de autoridad](#_vojgx73odmxm) 5

[**Aprobaciones**](#_3fxpx6428j4m) **6**

# Información del proyecto

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | SOFTEAM - SISTEMA ANTIROBO |
| **Fecha de preparación** | 19/09/2017 |

# 

# Descripción del proyecto

|  |
| --- |
| SafeCity es una aplicación móvil que nos brindará alertas de los lugares más peligrosos de la ciudad, nos ayudará a combatir la delincuencia aumentando cada vez más la seguridad de nuestros ciudadanos. Este sistema permite que el usuario pueda reportar robos, algunas actividades sospechosas o vandalismo, así mismo todos los ciudadanos que utilicen esta aplicación podrán recibir alertas o información en tiempo real desde la ubicación actual.  Este proyecto tiene la finalidad de mantener en alerta de a toda la ciudad sobre los constantes robos o algún tipo de delincuencia previniendo la delincuencia. |

# 

# Justificación del proyecto

|  |
| --- |
| Realizado un estudio sobre la seguridad de los ciudadanos, nos vemos en la necesidad de crear una aplicación para la identificación de los lugares donde ocurren estos sucesos. Observamos diariamente que la delincuencia va en aumento generando cada vez más temor en cada ciudadano de manera que optamos en ayudar a nuestra comunidad notificando alertas de peligro en las zonas por donde transcurre el usuario, así mismo todos podemos contribuir reportando estos incidentes sumandonos a reducir la delincuencia. |

# 

# Descripción de los entregables / producto final

|  |
| --- |
| La aplicación SafeCity está comprendido por cuatro módulos, los cuales se describirán a continuación:   * Módulo de registro, permite al usuario crearse una cuenta registrándose con su cuenta google o facebook de manera que podrá recibir información en tiempo real sobre los delitos cometidos en la zona transcurrida. * Módulo reportar incidente, permite que el usuario una vez registrado podrá reportar robos o algún tipo de delincuencia, añadiendo fotos del lugar y comentarios que otros usuarios podrán visualizar. * Módulo de gestionar maps, permite visualizar de manera general los puntos más peligrosos de la ciudad. * Módulo denuncia, se localizara al usuario el cual podrá notificar cualquier acto delictivo a la entidad más cercana(Asistencia policial o Guardia civil) para que inmediatamente le brinde la ayuda necesaria, . |

# 

# Requerimientos de alto nivel

|  |
| --- |
| * Se requiere que el usuario se registre . * El usuario debe reportar los actos delictivos cometidos en las zonas donde ocurrió el suceso. * Se requiere la geolocalización del usuario. * Se requiere que el usuario pueda obtener información en tiempo real. * Se requiere que en el proyecto se use la metodología SCRUM, para facilitar la administración de la entrega del producto y una mejor organización del equipo de desarrollo, cliente y todos los involucrados en este proyecto. |

# 

# Objetivos del proyecto

## Objetivo General

|  |
| --- |
| Brindar información a los ciudadanos registrados en la aplicación sobre las ciudades peligrosas, de manera que se pueda prevenir y disminuir la delincuencia. |

## 

## Objetivos Específicos

|  |
| --- |
| * Los usuarios registrados podrán gestionar sus publicaciones. * Los usuarios podrán navegar en la aplicación observando todos los servicios a los que podrá acceder(reportar y geolocalización). |

# Riesgos iniciales de alto nivel

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Riesgos | Efectos | Acciones |
| Registrar un usuario con datos falsos. | Tener una gestión de usuarios ineficiente. | Realizar un control con el DNI al momento en el cual el usuario se esté registrando. |
| Realizar reportes falsas | Realizar gasto de la base de datos innecesarias. | Hacer un chequeo mensual, no es urgente. |
| Comentarios equivocados | El sistema ganará mala fama | Se hara una votacion por medio de ‘me gusta’ para certificar la verdad con otras personas. |
| Cambio de personal | Demora en el proyecto | Se gestiona que cada persona pueda ocupar el puesto de otro |
| Cambios en el sistema | Demora en el proyecto | Se hará desde su base una buena investigacion de requerimientos para evitar cambios a futuro |

# Cronograma de hitos principales

|  |  |
| --- | --- |
| **Hito** | **Fecha tope** |
| Inicio del proyecto | 12/04/2018 |
| Creación del product backlog | 15/04/2018 |
| Desarrollo de los sprints | 19/04/2018 |
| Entrega del producto | 12/07/2018 |
| Fin del proyecto | 19/07/2018 |

\*Se adjunta gráfico del cronograma de hitos principales

# Presupuesto estimado (en soles)

|  |  |
| --- | --- |
| **Concepto** | **Monto (S/.)** |
| Personal | S/.15,000.00 |
| Equipos de oficina | S/.3,000.00 |
| Otros costos | S/.1,500.00 |
| Contingencia | S/.1,000.00 |
| **Total** | **S/.20,500.00** |

\*Se adjunta desglose del presupuesto por mes

# Lista de interesados (Stakeholders)

|  |  |
| --- | --- |
| **Stakeholder** | **Descripción** |
| *Usuario* | Aquellos que harán uso del sistema registrando y usando las funcionalidades que el sistema brinda. |
| *Cliente* | Propietario del sistema |
| *Instituciones* | Institución que brindar ayuda a la ciudadanía como: Policías, Ambulancias, Bomberos, etc. |
| *Product Manager* | Responsable de definir una estrategia e influenciar al equipo para que, en conjunto, descubran los problemas de los clientes y diseñen e implementen las mejores soluciones en el orden más adecuado. |
| *Project Manager /*  *Scrum Master* | Facilitador del equipo, se encarga de promover un buen ambiente de trabajo en equipo para lograr cumplir con los objetivos trazados. |
| *Product Owner* | Es nexo entre el cliente y el equipo de desarrollo, recopila sus necesidades y las convierte en “Historias de Usuario” para que el equipo de desarrollo pueda trabajarlas. |
| *Equipo de desarrollo* | Encargado de la construcción del software |

# Asignación del gerente de proyecto y nivel de autoridad

## Gerente de proyecto

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **Cargo** |
| *Navarro Ruiz, Joshua* | *Gerente de Sistemas* |

## Nivel de autoridad

|  |  |
| --- | --- |
| **Área de autoridad** | **Descripción del nivel de autoridad** |
| Decisión de personal | Podrá tomar decisión del personal |
| Gestión de presupuesto | Autoridad para poder tomar decisiones finales en el presupuesto |
| Decisiones técnicas | Autoridad para poder tomar decisiones técnicas a lo largo del proyecto. |
| Resolución de conflictos | Podrá resolver conflictos que se generen a lo largo del proyecto. |

# Aprobaciones

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Patrocinador** | **Fecha** | **Firma** |
|  |  |  |

# 