

Universidad San Carlos de Guatemala
Centro Universitario de Occidente -CUNOC-
División de Ciencias de la Ingeniería
Teoría de Sistemas 2



Ante Proyecto
Comercio Electrónico Alternativo

Karla Fernanda Matías de León 201830032

INTRODUCCIÓN

En el contexto de la economía contemporánea, el comercio electrónico ha emergido como un pilar fundamental para la actividad económica, facilitando el intercambio de bienes y servicios de manera eficiente a través de plataformas digitales. En este proyecto, se busca combinar los principios de gestión de proyectos y teoría de sistemas para desarrollar una plataforma a medida que permita el intercambio de bienes y servicios en una comunidad mediante el comercio electrónico. Esta plataforma no solo representa una alternativa al comercio tradicional, sino que también integra características innovadoras para optimizar la experiencia de los usuarios y fomentar la participación activa de la economía local

.

Índice

1. Justificación	3
2. Objetivos.....	3
2.1 Objetivo General	3
2.2 Objetivos Específicos	3
3. Descripción del Proyecto.....	1
4. Metodología.....	2
5. Alcance del Proyecto	2
6. Recursos Necesarios	2
7. Gestion del Tiempo	3
7.1 Plan de Proyecto:.....	3
7.2 Cronograma del Proyecto.....	3
7.3 Diagrama de Gantt	3
7.4 Matriz de Responsabilidad	4
8. Evaluación y Seguimiento	5
9. Conclusión	6

1. Justificación

La implementación de un sistema de comercio electrónico proporcionara una plataforma accesible y segura para realizar transacciones comerciales, fomentando así el desarrollo económico y la participación activa de los miembros de la comunidad en la actividad comercial

2. Objetivos

2.1 Objetivo General

Desarrollar e implementar un sistema de comercio electrónico que facilite el intercambio de bienes y servicios en la comunidad, aplicando los conceptos de gestión de proyectos y teoría de sistemas.

2.2 Objetivos Específicos

- Diseñar una Plataforma de comercio electrónico que sea intuitiva y fácil de usar para los usuarios
- Integrar un sistema de gestión de roles que permita una administración eficiente de la plataforma
- Implementar una sección de voluntariado para promover la colaboración y el intercambio de servicios dentro de la comunidad

3. Descripción del Proyecto

El proyecto consistirá en desarrollar un sistema de comercio electrónico que contenga secciones dedicadas a la compra, venta y voluntariado. Se establecerán roles específicos para los usuarios, esto incluye usuario administrador, vendedor, comprador y visitante. El sistema de comercio gestionará su propia moneda virtual para facilitar las transacciones internas y promover la participación en la plataforma. En este contexto, es crucial comprender algunos conceptos clave:

- **Actividad Económica:** Se refiere a cualquier actividad laboral donde se generan e intercambian productos, bienes o servicios para cubrir las necesidades de las poblaciones. En el contexto del proyecto, el comercio electrónico se posiciona como una forma de actividad económica que permite este intercambio de manera eficiente a través de plataformas digitales.
- **Comercio:** Consiste en la transferencia e intercambio de bienes y servicios entre personas o entre otras entidades en la economía. En este proyecto, el comercio electrónico representa una alternativa al comercio tradicional, aprovechando las tecnologías de la información y comunicación (TICs) para facilitar estas transacciones.
- **Moneda y Criptomoneda:** La moneda es una unidad de cambio que facilita la transferencia de bienes y servicios. En el contexto del proyecto, se implementará una moneda virtual dentro del sistema de comercio electrónico para gestionar las transacciones internas. Además, se explorará la posibilidad de integrar criptomonedas como una forma de pago alternativa.

4. Metodología

- Se seguirá un enfoque iterativo e incremental para el desarrollo del sistema, utilizando metodologías ágiles de gestión de proyectos
- Se llevará a cabo un análisis de requisitos detallado para identificar las necesidades de los usuarios y definir las funcionalidades del sistema
- Se asignarán tareas específicas a los miembros del equipo y se establecerán hitos de desarrollo para garantizar el progreso del proyecto
- Se establecerá un cronograma de actividades, esto con el fin de tener un avance iterativo en el proyecto y poder mostrarle al cliente los avances del mismo.

5. Alcance del Proyecto

- El proyecto se desarrollará en un periodo de 3 a 4 meses, con un equipo de 5 personas, incluyendo el desarrollador, diseñador, administrador del sistema y otros roles necesarios
- El presupuesto asignado para el proyecto estará entre Q100,000 y Q500,000, cubriendo los costos de desarrollo, recursos y otros gastos asociados.

6. Recursos Necesarios

- Se utilizará un servidor XAMPP para el desarrollo y la implementación del sistema
- Se requerirán recursos adicionales, como hardware, software y personal especializado para llevar a cabo el proyecto de manera eficiente

7. Gestion del Tiempo

- Se elaborará un cronograma detallado que incluya las actividades de diseño, desarrollo, pruebas e implementación del sistema.
- Se establecerán fechas límite para cada etapa del proyecto y se realizará un seguimiento regular del progreso.

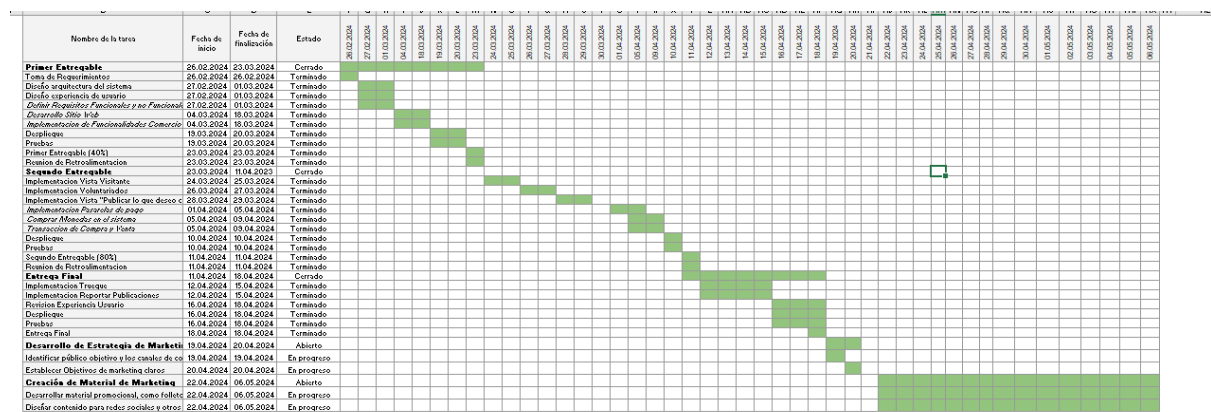
7.1 Plan de Proyecto:

- **Alcance del Proyecto:** Desarrollar una plataforma de comercio electrónico con secciones de compra, venta y voluntariado, que gestionará su propia moneda virtual.
- **Cronograma:** 3-4 meses
- **Recursos:** Equipo de 5 personas, servidor XAMPP
- **Presupuesto:** Entre Q100,000 y Q500,000

7.2 Cronograma del Proyecto

Actividad	Fecha de Inicio	Fecha Finalización	Responsable
Análisis de Requisitos	26/02/2024	26/02/2024	Equipo
Diseño de la Plataforma	27/02/2024	01/03/2024	Diseñador
Desarrollo del Sistema	04/03/2024	16/04/2024	Desarrollador
Pruebas del Sistema	17/04/2024	18/04/2024	Equipo
Implementación y Puesta en Marcha	18/04/2024	18/04/2024	Equipo
Actividades de Marketing y Promoción	19/04/2024	06/05/2024	Equipo
Evaluación y Documentación	17/04/2024	18/04/2024	Equipo

7.3 Diagrama de Gantt



7.4 Matriz de Responsabilidad

Tarea	Responsable	Quien debe ser consultado	Quien debe ser informado
Análisis de Requisitos	Equipo	-----	Cliente, Equipo
Diseño de la Plataforma	Diseñador	Equipo, Desarrollador	Equipo
Desarrollo del Sistema	Desarrollador	Diseñador, Equipo	Equipo
Pruebas de Sistema	Equipo	Desarrollador	Equipo, Cliente
Implementación y Puesta en Marcha	Equipo	Desarrollador	Equipo, Cliente
Actividades de Marketing y Promoción	Equipo	-----	Equipo, Cliente
Evaluación y Documentación	Equipo	-----	Equipo, Cliente

8. Evaluación y Seguimiento

- Se establecerán criterios de evaluación para medir el éxito del proyecto, incluyendo la satisfacción del usuario, la eficiencia operativa y el cumplimiento de los objetivos establecidos.
- Se realizarán reuniones periódicas de seguimiento para revisar el progreso del proyecto y realizar ajustes según sea necesario.

9. Conclusión

El desarrollo de un sistema de comercio electrónico representa un paso significativo hacia la modernización y optimización de las actividades económicas dentro de la comunidad. Al combinar los principios de gestión de proyectos y teoría de sistemas, se logró diseñar una plataforma que no solo facilita el intercambio de bienes y servicios, sino que también promueve la colaboración y el empoderamiento económico local. Con una estructura clara de roles, un sistema de moneda propio y características innovadoras, se da por hecho que este proyecto cumplirá con éxito sus objetivos y contribuirá al desarrollo sostenible de la comunidad.