**Project Charter**

**(Acta de Constitución del Proyecto)**

**A. Información General**

| **Nombre del Proyecto** | Sistema de gestión de delivery ChickenGO | **Fecha de Preparación** | 4 de abril del 2023 |
| --- | --- | --- | --- |
| **Usuario:** | Administradores y encargados del restaurante y los clientes | **Fecha de Cierre:** | 30 de junio del 2023 |
| **Preparado por:** | Grupo 3 | **Autorizado por:** | Gerencia General |

**B. Propósito del Proyecto (descripción del producto o servicio)**

El propósito es proporcionar a los clientes una plataforma conveniente para realizar pedidos de comida desde sus hogares o dispositivos móviles, y proporcionar a los restaurantes una herramienta para gestionar y cumplir con los pedidos de manera más eficiente y efectiva.

**C. Objetivo del Proyecto**

| **Metas de la Organización** | **Objetivos del Proyecto** |
| --- | --- |
| Incrementar las ventas: La organización puede establecer una meta para aumentar las ventas a través de la aplicación, lo que puede llevar a un aumento en los ingresos y la rentabilidad. | * Ofrecer opciones de promoción y descuentos a través de la aplicación para incentivar a los clientes a realizar pedidos. * Optimizar el proceso de pago para que sea rápido y fácil para los clientes realizar compras. * Implementar un sistema de seguimiento de pedidos en tiempo real para que los clientes puedan ver el estado de su pedido y recibir notificaciones de entrega. * Reducir el costo de los procesos: * Integrar la aplicación con el sistema de gestión de inventario y procesos operativos del restaurante para optimizar el proceso de cumplimiento de pedidos. * Implementar un sistema de automatización de pedidos para reducir la necesidad de mano de obra adicional para gestionar los pedidos a través de la aplicación. |
| Mejorar la eficiencia operativa: La organización puede establecer una meta para mejorar la eficiencia operativa a través de la aplicación, lo que puede llevar a una mayor productividad y rentabilidad. | * Integrar la aplicación con sistemas de terceros como servicios de pago y proveedores de entrega para optimizar el proceso de cumplimiento de pedidos. * Implementar una interfaz de administración para que los restaurantes puedan gestionar pedidos, procesos de inventario y monitorear el rendimiento de la aplicación. |
| Aumentar la satisfacción del cliente: La organización puede establecer una meta para mejorar la experiencia del cliente a través de la aplicación, lo que puede llevar a una mayor satisfacción del cliente y una mayor fidelidad. | * Desarrollar una interfaz de usuario fácil de usar y atractiva para la aplicación. * Permitir que los clientes personalicen sus pedidos para satisfacer sus necesidades y preferencias. * Ofrecer un sistema de retroalimentación para que los clientes puedan proporcionar comentarios y sugerencias para mejorar la experiencia del cliente. |
| Mejorar la toma de decisiones | * Recopilar y analizar datos de ventas y retroalimentación de los clientes a través de la aplicación para tomar decisiones informadas sobre los procesos operativos y la toma de decisiones de negocio. |

**D. Alcance del Proyecto**

**Resultados del Proyecto.**

* Plan de Trabajo.
* Análisis de la página web
* Modelado de Datos.
* Diseño de la página web
* Documento de Arquitectura.
* Construcción de la aplicación web
* Despliegue de la aplicación web
* Documentación de los requisitos

**Contenido del Proyecto.**

* Planificación del Sprint: en esta fase se define el objetivo del sprint y se planifica el trabajo a realizar durante el mismo. Se establecen las tareas a realizar y se asignan al equipo de desarrollo.
* Sprint: Es la fase en la que el equipo de desarrollo trabaja en la ejecución de las tareas planificadas para el sprint. El objetivo es crear un incremento de producto potencialmente entregable.
* Reunión diaria: en esta fase se realiza una reunión diaria de todo el equipo de desarrollo para revisar el progreso y los impedimentos que se están enfrentando. El objetivo es identificar los problemas temprano para poder solucionarlos rápidamente.
* Revisión del Sprint: en esta fase se presenta el incremento de producto potencialmente entregable al equipo de Scrum y a los stakeholders para su revisión y feedback.
* Retrospectiva del Sprint: en esta fase el equipo de Scrum se reúne para analizar el sprint recién finalizado y buscar oportunidades de mejora para el siguiente sprint.

**Stakeholders claves.**

* Clientes
* Administradores
* Propietario
* Empleados
* Competidores

**Hipótesis o Suposiciones.**

Servidor de Base de Datos

Equipo cómputo donde se revisarán las consultas y/o opiniones.

**Restricciones**.

* La página web deberá estar implementada en un plazo máximo de ocho semanas(dos meses).
* Cumplir con los estándares de Desarrollo según la metodología Scrum.
* La aplicación web debe ser fácil de usar y navegar, para que los usuarios puedan interactuar con ella sin problemas. Por ejemplo, la velocidad de carga de la página, la facilidad de navegación y la capacidad de búsqueda son factores clave a considerar.
* La aplicación debe estar diseñada para proteger la información del usuario y prevenir cualquier intento de hacking, phishing o cualquier otro tipo de ataque cibernético.
* La aplicación debe estar diseñada para manejar una gran cantidad de tráfico y usuarios, y debe ser escalable para adaptarse a cualquier cambio en las necesidades del negocio.
* La aplicación debe ser compatible con diferentes navegadores web, sistemas operativos y dispositivos móviles para garantizar una experiencia de usuario consistente para todos los usuarios.

**F. Planeamiento Inicial del Proyecto al alto nivel**

**Estimación de recursos requeridos:**

* Un Product Owner
* Un Scrum Master
* Scrum Team: Software Architect(1), Front End Developer(2), Back End Developer(1), UX/UI Designer (1), Quality Assurance Engineer(1).

**Estimación de Fechas a Programar:**

* Fecha de inicio: 4 de abril del 2023 (Semana 2)
* Fecha de término: 30 de junio del 2023 (Semana 10)

**G. Funcionalidades del Proyecto**

| **Funciones de usuario** |
| --- |
| * Registrar cuenta de usuario. * Login usando credenciales de usuario. * Eliminar Cuenta |
| **Funciones de usuario Administrador** |
| * Gestión de usuarios * Gestión de productos. * Gestión de promociones * Gestión de contenido * Configuración del sitio |
| **Funciones de usuario Cliente** |
| * Búsqueda de productos * Realización de pedidos * Calificación y comentarios * Configuración de la cuenta * Realizar el pago |

**H. Hitos del proyecto**

| **Hito o evento significativo** | **Fecha Programada** |
| --- | --- |
| **Hito 1:** Diseño de la Arquitectura de Software, Diseño de la página web | 04/05/2023 |
| **Hito 2:** Desarrollo de módulos de login, registro y perfil de usuario. | 02/06/2023 |
| **Hito 3:** Desarrollo de los módulos de página principal y mensajería y finalización del proyecto. | 30/06/2023 |

**I. Presupuesto del Proyecto**

| **Gastos Fijos** | Electricidad | S/ 500 mensual |
| --- | --- | --- |
| Agua | S/ 390 mensual |
| Internet | S/ 220 mensual |
| Infraestructura | S/ 1,000 mensual |
| **Gastos Variables** | Licencias de Software | S/ 199 mensual |
| Mantenimiento de PC’s | S/ 400 mensual |
| Compra de periféricos | S/ 600 pago único |
| **Total** | | S/ 3,309 mensual |

**J. Autoridad del Proyecto**

* Product Owner

Joel Isaias Miguel Hernández Livia

* **Comité de Seguimiento (Dirección)**
* Administración de la Pollería

**K. Integrantes del equipo del proyecto, Roles y Responsabilidades**

**1. Product Owner:** Hernández Livia**,** Joel Isaias Miguel

**2. Scrum Master:** Escudero Principe, Alvaro

**3. Desarrolladores Frontend:**

Arriola Padilla, Angela Nayeli

Ccora Quispe, Holiver Jhunior

**4. Desarrolladores Backend:**

Cumpa Pareja, Santiago Jesús

**5. UX/UI Designer:**

Perez Reginaldo, Telmo Alexander

**6. Software Architect:**

Collachagua Poma Airton Wilson

**7. Quality Assurance Engineer:**

Villa Fernandez, Ernesto Arturo

**L. Firmas**

| **Nombre/Función** | **Firma** | **Fecha** |
| --- | --- | --- |
| Hernández Livia, Joel Isaias Miguel / Product Owner |  | 4 de abril de 2023 |
| Arriola Padilla, Angela Nayeli / Desarrollador Front-End |  | 4 de abril de 2023 |
| Ccora Quispe Oliver Jhunior/ Desarrollador Front-End |  | 4 de abril de 2023 |
| Collachagua Poma Airton Wilson/Arquitecto de software |  | 4 de abril de 2023 |
| Perez Reginaldo, Telmo Alexander/ UX/UI Designer |  | 4 de abril de 2023 |
| Cumpa Pareja, Santiago Jesús |  | 4 de abril de 2023 |
| Escudero Príncipe, Alvaro / Scrum Master |  | 4 de abril de 2023 |
| Villa Fernandez, Ernesto Arturo / Quality Assurance Engineer |  | 4 de abril de 2023 |