**DOCUMENTO DE DEFINICIÓN DE LA EMPRESA “SOFTEC”**

**PROYECTO I**

**PRESENTADO A:**

PhD. MIGUEL ÁNGEL NIÑO ZAMBRANO.

**UNIVERSIDAD DEL CAUCA**

**FACULTAD DE INGENIERÍA ELECTRÓNICA Y TELECOMUNICACIONES**

**PROGRAMA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS**

**POPAYAN**

**2017**

Tabla de contenido

[Tabla de contenido 2](#_Toc478381796)

[Slogan 3](#_Toc478381797)

[Visión 3](#_Toc478381798)

[Misión 3](#_Toc478381799)

[Políticas 3](#_Toc478381800)

[Valores: 4](#_Toc478381801)

[Objetivos 5](#_Toc478381802)

[Definición de roles 5](#_Toc478381803)

[1. Líder: 6](#_Toc478381804)

[2. Secretario: 6](#_Toc478381805)

[3. Moderador: 6](#_Toc478381806)

[4. Interventor del Proyecto: 7](#_Toc478381807)

[5. Web Master: 7](#_Toc478381808)

[Calendario 7](#_Toc478381809)



Slogan

*Innovando para ti*

Visión

En 10 años SOFTEC será una empresa líder en innovación tecnológica en el mercado nacional e internacional, contribuirá a la sociedad mediante el desarrollo e implementación de soluciones informáticas que enfrenten las dificultades del mundo actual.

Misión

SOFTEC es una empresa desarrolladora de aplicaciones informáticas innovadoras y de alta calidad para satisfacer las necesidades de información, respaldadas por la responsabilidad, la ética y el compromiso por un desarrollo sostenible.

Políticas

A continuación se lista una serie de políticas las cuales son acogidas por el grupo para su entero cumplimiento, cabe aclarar que el incumplimiento de una de ellas es considerado como una falta grave y será sancionada con un llamado de atención o un memorando.

* Durante el desarrollo del proyecto los integrantes de la empresa, deben tratarse con respeto para llevar a cabo satisfactoriamente el desarrollo de cada actividad, llegando siempre a un consenso como equipo.
* Deben respetarse los horarios acordados para las sesiones.
* El equipo de trabajo se reunirá como mínimo dos (2) días por semana para evaluar el avance de las tareas asignadas a cada integrante y tomar las decisiones pertinentes que conlleven al buen funcionamiento de la empresa.
* En el caso que las actividades o tareas asignadas, requieran de un esfuerzo y tiempo grande no se harán reuniones para que ese tiempo sea utilizado en el desarrollo de estas actividades o tareas.
* En el caso de que los dos (2) días mínimos no sean suficientes se asignará un horario adicional de dos horas acordado por los integrantes en común acuerdo.
* Durante el desarrollo del proyecto el cliente se debe considerar como parte fundamental, involucrándolo en los avances y modificaciones del producto.
* En caso de que el líder no cumpla con sus deberes, el equipo dará aviso al gerente para que este tome las medidas pertinentes.
* La definición de roles inicial puede ser modificada, con el objetivo de lograr mejoras de funcionamiento en la empresa.
* El cliente debe estar inmerso en la creación de su producto, por lo tanto, además de desarrollar reuniones con el mismo, la empresa debe entregar prototipos del proyecto que le permitan ver a el cliente el avance obtenido
* De ser necesario, las políticas de la empresa se ampliarán con el objetivo de lograr mejoras en el funcionamiento de la empresa.

Valores:

* Responsabilidad: cumplir con los deberes y compromisos asignados de forma adecuada.
* Puntualidad: respetar los tiempos de llegada para reuniones grupales o de evaluación de ideas.
* Excelencia: los procesos que se deban realizar deben tener unos niveles altos de profesionalismo y calidad.
* Comunicación: en tanto se toma la comunicación como un valor fundamental se intenta que las relaciones y conexiones dentro de los miembros de la empresa y con los clientes sea fluida y sincera.
* Confianza: este juicio se orienta a generar un vínculo de confianza, que los clientes crean que serán satisfechos en sus necesidades y deseos.
* Libertad: en este caso se intenta que tanto los empleados y los clientes puedan expresarse con total seguridad en caso de tener creencias u opiniones distintas, siempre que sean presentadas con respeto y cordialidad.
* Trabajo en equipo: integrarse con cada uno de miembros de la empresa al grupo laboral, así promover un ambiente positivo.
* Honestidad: promover la verdad como una herramienta elemental para generar confianza y credibilidad.
* Justicia y equidad: Actuar sin favoritismos, sin ningún tipo de discriminación que perjudique el correcto desarrollo de las actividades
* Espíritu innovador: Capacidad de proponer soluciones o ideas alternativas a las tradicionales.
* Lealtad: Mantener la ideología de la empresa respecto a sus valores.

Objetivos

* + - * Proveer soluciones informáticas a la medida de cada cliente.
      * Desarrollar productos con un alto nivel de calidad
      * Aportar soluciones informáticas a problemáticas actuales.
      * Crear soluciones con tecnologías de vanguardia

Definición de roles

1. Líder: Yilber Salazar Mondragón
2. Secretario: Carolina Muñoz
3. Moderador: Javier Pino
4. Interventor del Proyecto: Daniel Marín
5. Web máster: Danilo López.

Tareas para cada rol:

1. Líder:

El líder en el grupo de trabajo ha de realizar una serie de funciones que conlleven el buen desempeño del grupo como empresa así como de los trabajadores. Es por eso que el líder ha de:

A. Poseer una comunicación prioritaria con el cliente.

B. Realizar una distribución equitativa de las responsabilidades.

C. Incentivar las opiniones de los integrantes del grupo.

D. Fomentar el trabajo en equipo.

E. Hacer énfasis en los intereses comunes.

F. Aclarar los objetivos del grupo.

1. Secretario:

Es el comunicador y organizador de equipo tiene funciones de:

A. Llevar un orden de los documentos conforme a su prioridad y mantenerlos en un lugar de fácil acceso para su revisión o modificación.

B. Establece la comunicación entre el líder y los clientes o terceras personas.

C. Realiza la digitalización necesaria para apoyar la documentación el proceso de desarrollo.

1. Moderador:

El moderador es una parte esencial en las reuniones. Entre sus funciones destacan:

1. Anuncia el tema, hecho, problema o actividad que se va a discutir o analizar.
2. Describe la actividad que se va a realizar, da las instrucciones sobre las normas que regulan la participación de los asistentes.
3. Aplica la normativa a los usuarios infractores.
4. Solicita la salida de la persona que interfiere en el desarrollo.
5. Mantiene el orden dentro de los temas, eliminando aquellos que no son de interés general, o elimina respuestas fuera de órbita.
6. Da por terminada la reunión una vez que se resolvió el problema, tema, hecho o actividad cuando los usuarios se han desviado del tema.
7. Interventor del Proyecto:
8. Asegurar la calidad de cada una de las etapas parciales y finales del proyecto.
9. Realizar un control de los productos parciales y finales del proceso de desarrollo.
10. Asesorar en la toma de decisiones ante cambios imprevisto
11. Generar un sistema de intervención participativa por parte de los actores del proyecto.
12. Web Master:
13. Manejar las herramientas para el desarrollo de la interfaz, controlar su evolución y hacer un seguimiento.
14. Coordinar el diseño, la estructura y la programación de la interfaz web.
15. Tomar decisiones, conocer las novedades, reformar los diseños adecuar el sitio a la programación correcta y que exigen las nuevas tecnologías, es fundamental para el desarrollo de la página y la aplicación.

Calendario

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Hora | Lunes | Martes | Miércoles | Jueves | Viernes | Sábado | Domingo |
| 7-9 |  |  |  |  |  |  |  |
| 9-11 | Reunión |  |  | Reunión |  | Desarrollo |  |
| 11-13 |  |  |  |  |  | Desarrollo |  |
| 13-14 |  |  |  |  |  |  |  |
| 14-16 |  |  |  |  |  |  |  |
| 16-18 |  |  | Reunión |  |  |  |  |

Las reuniones se realizarán en la Universidad del Cauca o en la carrera 19 #5a 23.

En caso de ser en la universidad hay dos posibles locaciones:

1. Facultad de Ingeniería electrónica y telecomunicaciones - salón 332.
2. Facultad de Ciencias naturales, exactas, y de la educación – biblioteca.