



PROJECT CHARTER

1. Informacion general del proyecto			
Nombre del proyecto:	Gym Gestor		
Patrocinador:	-		
Impacto del proyecto:	Agilidad para el seguimiento de los clientes, rutinas y venta de productos		
2. Grupo del proyecto			
	Nombre	Departamento	E-mail
Project Manager	Juan Jose Pacheco		j1pax04@gmail.com
Front end	Nicolas Vazquez		pro.nicovazquez@gmail.com
Back end	Guillermo Quevedo		guillermoquevedo12@gmail.com
Data Base Administrator	Gonzalo Gorosito		gonza.goro27@gmail.com
3. Stakeholders (interesados que pueden afectar al Proyecto en forma positive o negativa)			
Matias Tixeira			
4. Alcance del proyecto			
Propositos del proyecto			
<p>Se quiere crear una aplicación de escritorio para realizar toda la gestión de un gimnasio con venta de productos en el medio. El gimnasio tendrá su propia cuenta (loguearse, registrarse y recuperar contraseña). Esta constara con el control de usuarios mensuales. Se generará como un Excel el cual se podrá ver el usuario, sus pagos mensuales y si deben el pago del mes actual o no. Habrá otra sección donde les permitirá ver la rutina de cada uno, indicado por el día correspondiente. El gestor tambien tendrá una segunda sección de stock de productos donde se pueden crear, modificar y eliminar productos y saber cuántos tiene y a su vez cada vez que se registre una venta se podrá guardarlo en otra planilla junto con las demás ventas del día, al finalizar el día generara un archivo pdf con las ventas y dejara descargarlo.</p>			
Objetivos del Proyecto (En relacion al negocio encarado)			
Tener una guia de os clientes, sus rutinas, pagos y compra de productos			
Objetivos entregables			
Apicacion de gestor de gimnasio y Manual de usuario			



Ambito en el que se aplicara el uso de la aplicacion

La aplicación se usara en e ambito de la gestion de un gimnasio.

Riesgos del Proyecto (en relacion al tiempo/entregas/alcances al public)

Risk	Risk Rating (Hi, Med, Lo)
Falta de clientes	Alto
Faltas de profesores	Medio

Restricciones Enumere cualquier condición que pueda limitar las opciones del equipo del proyecto con respecto a los recursos, el personal o el cronograma (p. ej., presupuesto predeterminado o fecha de finalización del proyecto, límite en la cantidad de personal que se puede asignar al proyecto).

- Se necesita al menos una computadora
- Fecha imite del proyecto (aproximadamente en finaes de octubre)
- Cantidad de personas trabaando en e proyecto: un project manager, dos programadores y un administrador de base de datos

Dependencias externas ¿Dependerá el éxito del proyecto de la coordinación de esfuerzos entre el equipo del proyecto y uno o más individuos o grupos? ¿Todos los involucrados han aceptado esta interacción?

Todo el proyecto dependera de la coordinacion y esfuerzo del equipo entero.
Los invoucrados en el han aceptado esta interaccion.

5. Estrategia de comunicacion, hace referencia a como va a trabajar el equipo, reunions diarias, semanales, quinceles, por avance de tareas, si van a compartir archivos para confirmar el avance, etc. Frecuencia en la que comunicaran los avances a los patrocinadores.

Las estrategias de comunicación se basan en reuniones llamadas sprints, las cuales seran dadas cada dos semanas, donde debe estar presente todo el grupo y el cliente del proyecto. En estas reuniones el grupo y el cliente se pondran al tanto de las cosas que se hicieron y las que faltan por hacer.

6. Notas relevantes.