Propuesta comercial DevFest

# Introducción

En el siguiente documento se detallará la propuesta comercial de GoblinSoft, en adelante EL PROVEEDOR y DevFest, en adelante EL CLIENTE.

# Objetivos del Proyecto

Los objetivos del presente documento son:

1. Presentar una solución integral para el desarrollo de una página web, mediante la cual usuarios puedan registrarse y comprar entradas para la asistencia de un evento.
2. El desarrollo debe abarcar 5 páginas las cuales contengan:
   1. Inicio: Para el onboarding de clientes, presentación de sponsors y navegabilidad de la web.
   2. Agenda: En la cual se registren las charlas y talleres ofrecidos en el evento.
   3. Galería: Desde la cual los usuarios puedan ver imágenes de los eventos pasados.
   4. Entradas: Desde donde los usuarios puedan visualizar entradas, promociones y efectuar las compras.
   5. Contacto: Mediante la cual puedan enviar consultas, divisar datos de contacto y mapa que indique la dirección del evento.
3. Respetar diseño responsive para que la web pueda ser navegada desde PC, celulares y tablets.
4. EL PROVEEDOR deberá ser responsable de la compra del dominio, contratación de hosting y publicación de la web.
5. EL PROVEEDOR deberá presentar un proyecto detallando los tiempos y ejecución de tareas indicando fechad e inicio y fin del proyecto.
6. EL PROVEEDOR deberá presentar documentación finalizado el proyecto.
7. EL PROVEEDOR se encargará de brindar soporte, actualizaciones y mejoras luego de terminado el proyecto a la web.
8. EL CLIENTE deberá facilitar los materiales de imágenes, videos y logos para integrar en la página web.

# Esquema de trabajo

Para detallar las diferentes fases del proyecto se utilizarán secciones las cuales serán utilizadas para el armado del proyecto y la definición de tiempos.

## Creación de Wireframes

Para la definición del armado de la página web, EL PROVEEDOR presentará a EL CLIENTE, una serie de Wireframes en representación el diseño, navegabilidad y visualización de la página web.

Con la aprobación de EL CLIENTE, EL PROVEEDOR organizará un Kick-Off para dar inicio al desarrollo del sitio web.

## Kick-Off

En esta reunión se terminarán de resolver dudas y ultimar detalles, adicionalmente será el inicio formal del proyecto per-se.

## Desarrollo

En esta etapa se procederá a trabajar a nivel código el proyecto utilizando como bases HTML, CSS y JavaScript. Durante toda esta fase se efectuarán meets semanales entre EL CLIENTE y EL PROVEEDOR, para dar seguimiento y validación del progreso de la web.

## Testing

Durante esta etapa se trabajará para identificar errores que puedan generar una mala experiencia al usuario o errores en la web que puedan generar conflictos en el correcto uso de esta, asegurando la calidad del producto entregado.

## Aprobación

EL CLIENTE deberá aprobar el trabajo finalizado para que pueda ser implementado en producción.

## Implementación

Contratación de servicios y tareas necesarias para la publicación del sitio.

## Posicionamiento

Aplicación de SEO para que la web salga en los primeros lugares de los motores de búsqueda de Google y Bing.

## Mantenimiento

Soporte ante fallos o problemas que puedan ocurrir con la web o el hosting contratado.

# Tiempos

Para completar el proyecto se estipulan un total de 79 horas, las cuales deberán ser completadas desde el inicio del proyecto hasta los 25 días hábiles posteriores.

* Wireframe: 4hs
* Kick-Off: 2hs
* Desarrollo: 50hs
* Testing: 10hs
* Aprobación: 1hs
* Implementación: 2hs
* Posicionamiento: 10hs

# Seguimiento de Proyecto

Para el correcto seguimiento se presenta el siguiente Grantt Chart.

A picture containing text, screenshot, line, number

Description automatically generated

# Precio del proyecto

Para la totalidad del proyecto y las horas estimadas el valor final será de “U$D 2.370+iva”. El pago puede ser efectuado en la moneda indicada o bien en pesos argentinos con la cotización del dólar Bolsa al momento de hacer el pago.

# Forma de pago

Para la realización del proyecto EL CLIENTE deberá pagar un adelanto del 60% previo al inicio de este. Al momento de registrado el pago se dará inicio de manera formal al proyecto. Luego de finalizado, se deberá abonar en el lapso de las 48 hs el 40% restante. El modo de pago deberá ser por transferencia al CBU “12354567134134161”.

Cualquier demora en el pago final, generará un 5% del valor total de interés en concepto de punitorios diarios para EL CLIENTE.

# Observaciones

Durante el proceso de armado del Wireframe, EL CLIENTE podrá solicitar hasta 2 modificaciones a EL PROVEEDOR. Cualquier modificación al proyecto luego de iniciado deberá ser presupuestada aparte y comprometerá la fecha final de entrega de este.

Las decisiones de hosting y modo de publicación quedarán a cargo por completo de EL PROVEEDOR.

La entrega de la documentación será oficialmente el cierre del proyecto.

# SLA

En esta sección se define el acuerdo de servicio, tiempos y alcances del proyecto y el soporte.

EL PROVEEDOR se compromete a cumplir los tiempos estipulados para la realización del proyecto. Cualquier incumplimiento por parte de este, se verá reflejado en los punitorios que serán del 5% del valor total por día de atraso, debiendo descontar del pago final EL CLIENTE los mismos en el caso de que esta situación se presente.

EL PROVEEDOR no será responsable de las demoras ocasionadas en el proyecto por parte de EL CLIENTE, ya sea por demora en la entrega de documentos, aprobaciones o cualquier acción que impida el avance de las diferentes etapas.

EL PROVEEDOR no será responsable de los problemas que pueda tener el hosting seleccionado, ni le serán aplicados punitorios por los incumplimientos de este.

El contacto entre EL PROVEEDOR y EL CLIENTE deberá ser por los siguientes medios:

* Mail: [soporte@goblinsoft.com](mailto:soporte@goblinsoft.com)
* Tel: 45132-3322

Las meets serán realizadas por Teams con horario pera cordado y envío de calendar.