**PROYECTO FINAL**

**FUNDAMENTOS DE INGENIERIA DE SOFTWARE**

***Jorge Cód.***

***Jeisson Steven Rincón Mellizo Cód. 20152020087***

***Carlos Santiago Rojas Moreno Cód. 20152020095***

1. **DEFINICION EMPRESA DE CONSULTORIA Y DESARROLLO DE SOFTWARE**
2. Constitución de la empresa:
   1. Nombre:

SOFTPROJECT Diseño y Desarrollo de Software

* 1. Misión:

Somos una empresa dedicada al diseño y desarrollo de software donde buscamos atender adecuadamente cada uno de los problemas que nos entregan nuestros clientes, hallando la solución mediante el uso de las mejores herramientas tecnológicas del mercado. Ubicados en el corazón de Bogotá, disponibles para todo aquel que busque soluciones óptimas.

* 1. Visión:

Queremos llegar a ser la empresa líder del mercado de software a nivel internacional en los próximos años, sobrepasando a empresas de la misma naturaleza con nuestro personal altamente calificado y con el uso de las últimas tecnologías.

1. Objetivos:

* SoftProject busca expandir su alcance en el mercado nacional en los próximos 5 años
* Superar a la competencia en visibilidad y ventas dentro del mercado tecnológico
* Incrementar el margen anual de ingresos de manera responsable y proactiva
* Rentabilizar el modelo de producción de software hasta convertirlo en un modelo autónomo

1. Metas:

* Diseñar una estructura empresarial novedosa que nos permita la expansión de la empresa
* Fomentar entre los empleados la cultura del crecimiento el ahorro y la educación de manera sostenida.
* Incrementar nuestro personal fijo contratado y ampliar las coordinaciones existentes a nivel nacional

1. Políticas:
2. Estrategias:
3. Estructura Organizacional:
4. Estructura Funcional:
5. **CONOCIMIENTO GENERAL DE LA ORGANIZACIÓN**
6. Constitución de la empresa:
   1. Nombre, Razón Social, Actividad Económica:

DIDIER SPORT es una empresa proyectada en el sector de las confecciones con una gran trayectoria, contamos con personal calificado y excelentes equipos que nos permiten garantizar la calidad y la oportuna atención de todas las necesidades comerciales de nuestros clientes.

* 1. Misión:

Somos una empresa comprometida que lo único que nos interesa es satisfacer las necesidades y requerimiento de nuestros clientes y del mercado.

* 1. Visión:

Nos vemos como una empresa líder, cumpliendo con la excelencia del mercado a nivel nacional como internacional.

1. Objetivos:

* Sostenernos en el mercado a un nivel competitivo durante los próximos años.

1. Metas:

* Incrementar el alcance de la empresa hacia futuros clientes.

1. Políticas:

* DIDIER SPORT S.A.S. presentará estados financieros separados y contabilizará sus inversiones en subsidiarias, asociadas y entidades controladas de forma conjunta al costo menos el deterioro de valor.
* DIDIER SPORT S.A.S. ajustará los importes reconocidos en sus estados financieros, incluyendo la información a revelar relacionada, para los hechos que impliquen ajuste y hayan ocurrido después del periodo sobre el que se informa.
* DIDIER SPORT S.A.S. puede utilizar técnicas tales como el método del costo estándar, el método de los minoristas o el precio de compra más reciente para medir el costo de los inventarios, si los resultados se aproximan al costo.
* Un elemento de propiedad, planta y equipo se reconocerá como activo si, y sólo si sea probable que DIDIER SPORT S.A.S. obtenga los beneficios económicos futuros derivados del mismo; y el costo del elemento pueda medirse de forma fiable.
* DIDIER SPORT S.A.S. reconocerá el costo de todos los beneficios a los empleados a los que éstos tengan derecho como resultado de servicios prestados a DIDIER SPORT S.A.S. durante el periodo sobre el que se informa.

1. Estrategias:
2. Estructura Organizacional:
3. Estructura Funcional:
4. **INGENIERIA DE REQUERIMIMENTOS**
5. Identificación y Justificación del Área funcional:
6. Caracterización de los Procesos y Actividades:
7. Análisis Requerimientos de Información:
8. Obtención de Requerimientos:
   1. Requerimientos Funcionales y no Funcionales:
   2. Requerimientos de Dominio
   3. Requerimientos de Usuarios
   4. Requerimientos de Sistema