

Aplicación WEB(BOLETOMANIA)

González Hernández Kevin Ariel
Nuñez Muñoz Brayan Abrahaml

I. INTRODUCCIÓN

En esta introducción al entorno de la ingeniería web, podemos utilizar herramientas para crear aplicaciones que den solución a diferentes problemas de un usuario, o en su caso, podemos desarrollar aplicaciones que tengan el propósito de administrar algún plan de negocio, como es en esta ocasión, haremos uso de las herramientas para crear un entorno web de compra de boletos de diferentes eventos alrededor de la región; donde el usuario puede tener un registro para ver su trayectoria como miembro de la empresa y pueda contar con seguridad al comprar productos.

II. DESCRIPCIÓN GENERAL

El software contará con una interfaz donde el usuario pueda visualizar todos los eventos posibles que se encuentren alrededor de la región, el usuario realizará un registro para poder adquirir productos, también podrá tener acceso a las diferentes funcionalidades como ver mapas del evento, localizar tiendas físicas y contactar a la empresa. A su vez, un administrador tendrá acceso a la página, el cual tendrá las acciones de eliminar usuarios, así como agregar, editar y eliminar eventos próximos.

III. REQUISITOS FUNCIONALES

La interfaz de usuario permitirá las siguientes funciones:

- Registro
- Inicio de Sesión
- Ver los próximos eventos
- Seleccionar la cantidad de boletos
- Agregar un método de pago
- Ver compras
- Acceder a las redes sociales
- Contactar a la empresa

La interfaz del administrador permitirá las siguientes funciones:

- Registro
- Inicio de Sesión
- Visualizar información de la BDD
- Eliminar Usuarios
- Modificar información de eventos
- Administrar la información de métodos de pago

IV. REQUISITOS NO FUNCIONALES

- Rendimiento: Los tiempos de respuesta deben ser rápidos y el rendimiento debe ser consistente en todas las plataformas y dispositivos
- Seguridad: La aplicación debe proteger la información del usuario y los datos confidenciales a través de medidas de seguridad como autenticación, autorización, encriptación y validación de entrada
- Usabilidad: La aplicación debe ser fácil de usar y navegar, con una interfaz de usuario clara e intuitiva
- Mantenibilidad: El código debe ser bien estructurado y documentado, y las actualizaciones deben ser probadas exhaustivamente antes de implementarlas en producción

V. RESTRICCIONES

La página será con un propósito académico, por lo que tiene limitaciones como utilizar recursos gratuitos o permitidos por la institución académica. Se trabajará con las licencias y herramientas gratuitas, así como una base de datos con almacenamiento mínimo.

VI. REQUISITOS DE RENDIMIENTO

La aplicación podrá visualizarse en PC y en dispositivos móviles.

VII. APÉNDICES



Fig. 1: Logo de la Página