



UNIVERSIDAD DON BOSCO

FACULTAD DE INGENIERÍA  
ESCUELA DE COMPUTACIÓN

PRIMERA FASE: GESTOR DE HOTELERIA  
DISEÑO Y PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

**Desarrollado por:**

Alfaro rico, Katherine milagro AR1918192

García López, francisca Abigail GI180669

Guardado Iglesias, Naomi nicoles GI191421

Pacheco Guerrero, Gabriela Saraí PG180134

Rivera Martínez, Luis Eduardo RM132133

**CATEDRÁTICO:** KARENS MEDRANO

Soyapango San Salvador, 06/Septiembre/2021

## INDICE

Introducción .....	3
1.0. Información del sistema.....	4
1.1. Nombre del sistema.....	4
1.2. Descripción del sistema.....	4
2.0. Casos de uso.....	5
2.1. Diagrama de casos de uso .....	5
2.2. Diagrama de secuencia.....	6
3.0. UX/UI -> Mock Ups .....	7
3.1. UX/UI -> Mock Ups Phone .....	7
3.2. UX/UI -> Mock Ups Desktop .....	8
4.0. Roles metodología scrum.....	9
5.0. Detalle herramientas a utilizar .....	10
6.0. Presupuesto .....	11
7.0. Bibliografía .....	12

## Introducción

Optimizar los recursos y tecnología es fundamental para obtener un buen desarrollo económico, principalmente cuando se quiere alcanzar un mejor posicionamiento en el mercado, por lo que la digitalización de la información hoy en día es un tema de gran importancia para cualquier empresa competitiva. Con un sistema de reserva, vía Internet, los hoteles podrán ofrecer la comodidad de un servicio en el cual los clientes no tendrán que salir de su casa u oficina, llenar formularios para realizar un proceso que se puede virtualizar, todo el proceso de reserva se puede realizar frente a la misma pantalla en un corto periodo de tiempo

El presente proyecto muestra el desarrollo de un sistema Web de manera genérica, el cual tiene como propósito optimizar el proceso de realizar la reserva, exponiendo todos los servicios que se brindan.

## 1.0. Información del sistema

### 1.1. Nombre del sistema

Sistema gestor de hotelería.

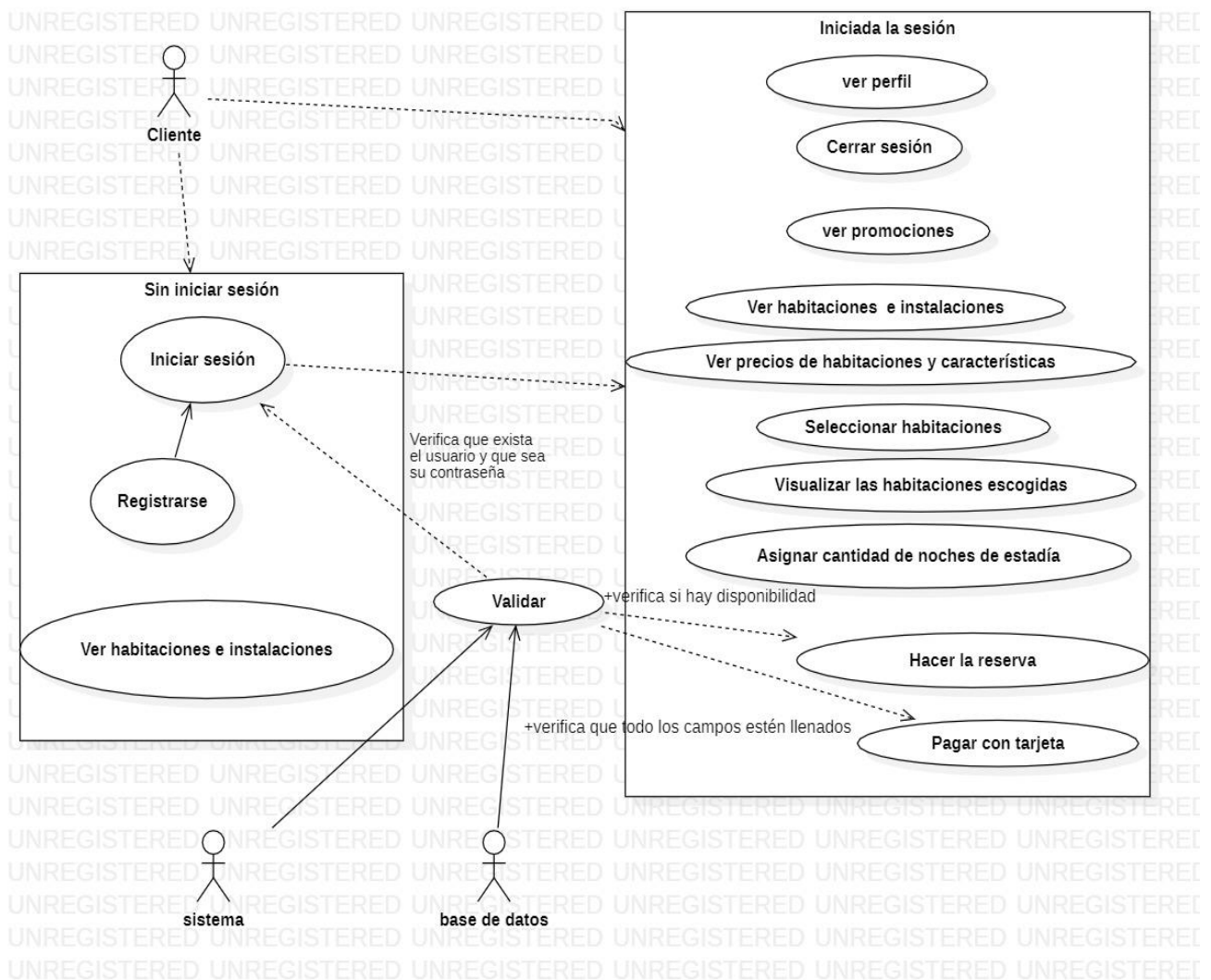
### 1.2. Descripción del sistema

El sistema a crear es un sistema de plataforma Web, con ciertas funcionalidades, que optimizarán ciertos procesos de hostelería, en el sistema se podrá consultar tarifas del hotel a través de un catálogo de habitaciones donde se expondrá, según la imagen que seleccione, el precio, las características del servicio que se brinda, obligatoriamente tendrá que registrarse o iniciar la sesión según sea el caso, para poder realizar únicamente reservas de habitaciones del hotel donde deberá escoger el día y la hora, donde el sistema mostrará únicamente los disponibles, posteriormente se podrá realizar el pago inmediato de dicha reserva donde se presenta un formulario de tarjeta e información personal que deberá de llenar para poder realizar una reserva.

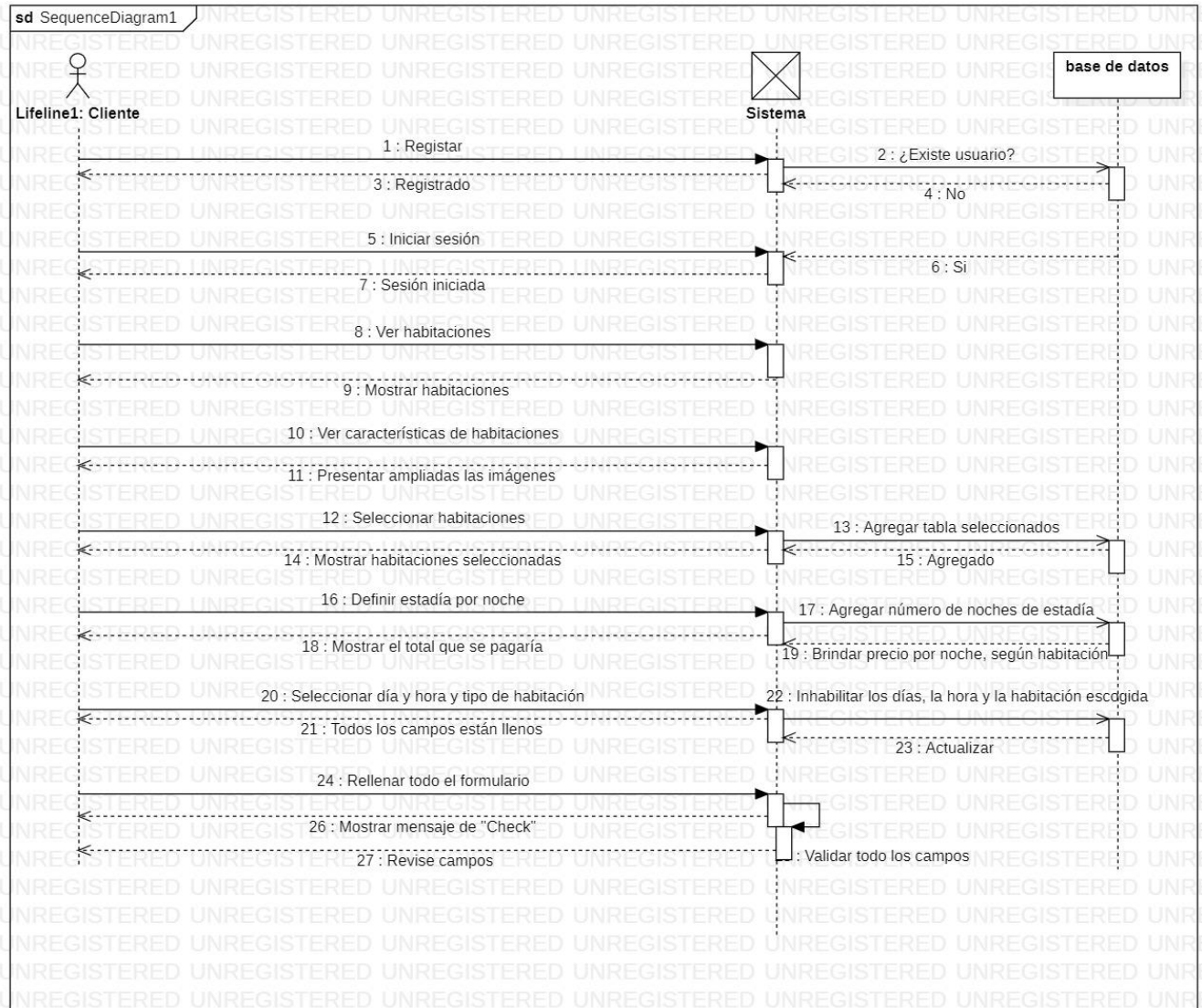
## 2.0. Casos de uso

“Un caso de uso es una colección de escenarios con éxito y fallo relacionados, que describe a los actores utilizando un sistema para satisfacer un objetivo”.

### 2.1. Diagrama de casos de uso



## 2.2. Diagrama de secuencia

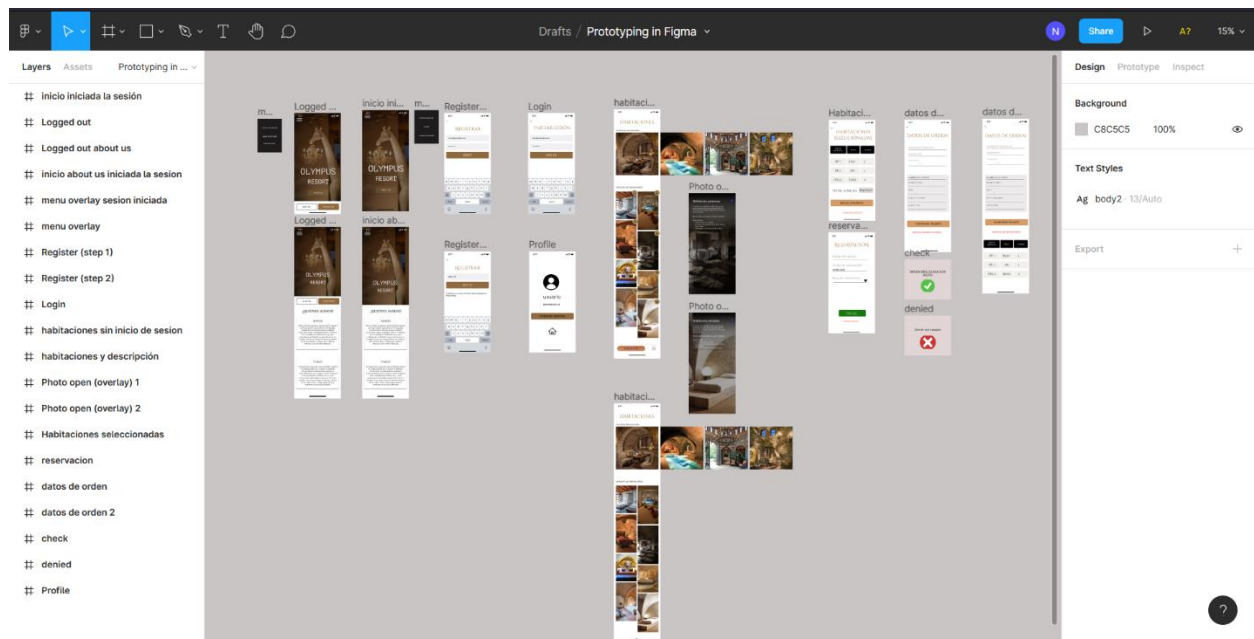


### 3.0. UX/UI -> Mock Ups

#### 3.1. UX/UI -> Mock Ups Phone

Link:

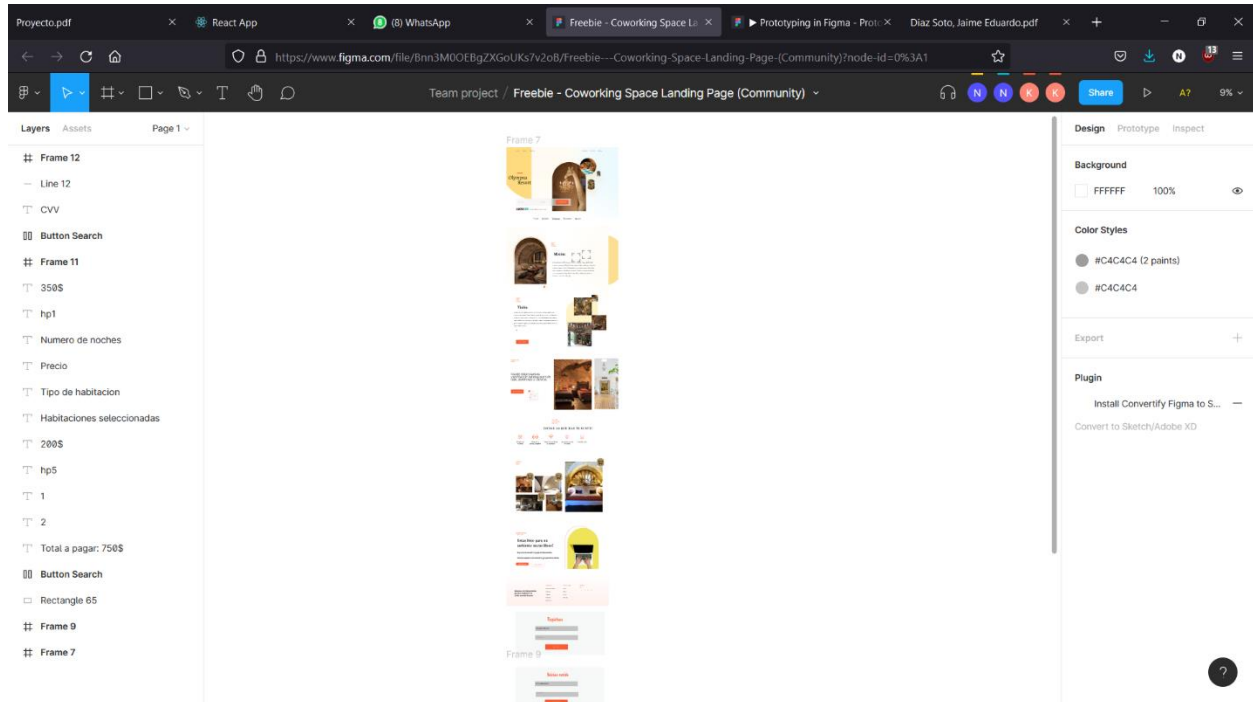
<https://www.figma.com/proto/4rMnU4wmmxzOarth47RTFc/Prototyping-in-Figma?node-id=212%3A216&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=0%3A2>



## 3.2. UX/UI -> Mock Ups Desktop

Link:

[https://www.figma.com/file/Bnn3M0OEBgZXGoUKs7v2oB/Freebie---Coworking-Space-Landing-Page-\(Community\)?node-id=105%3A1653](https://www.figma.com/file/Bnn3M0OEBgZXGoUKs7v2oB/Freebie---Coworking-Space-Landing-Page-(Community)?node-id=105%3A1653)





## 4.0. Roles metodología scrum

### ✓ **Product Owner:**

Es el encargado de definir cada uno de los objetivos del proyecto y velar porque se cumplan. Es voz del cliente dentro del proyecto.

#### **Encargada:**

- Karens Lorena Medrano

### ✓ **Scrum Master:**

Es la persona que se encarga de resolver aquellos pequeños problemas que puedan surgir a lo largo del desarrollo del proyecto.

#### **Encargada:**

- Naomi Nicole Guardado Iglesias.

### ✓ **Scrum Team:**

Este rol se trata en sí del equipo de trabajo que está desarrollando el proyecto.

#### **Integrantes:**

- Gabriela Saraí Pacheco Guerrero.
- Francisca Abigail García López.
- Luis Eduardo Rivera Martínez.
- Katherine Milagro Alfaro Rico.

## 5.0. Detalle herramientas a utilizar

- **Tablero de Trello:**

Esta herramienta nos permitirá tener un mayor control de las actividades que debemos ir realizando a lo largo del proyecto. Y es donde aplicaremos la metodología de SCRUM

Link:

<https://trello.com/invite/b/yRkv14iz/4d7adbf851421ca1f3709ab85f36e6ab/proyecto-dps>

- **Repositorio de Github:**

Aquí mantendremos organizado nuestro código para nuestra aplicación y nos ayudara a que todos tengamos acceso a cada línea de código.

Link: <https://github.com/Aby3005/PROYECTO-DPS.git>

- **React en Visual Studio Code:**

React es una popular biblioteca de JavaScript desarrollada por Facebook para crear interfaces de usuario de aplicaciones web. El editor de código de Visual Studio es compatible con React.js IntelliSense y la navegación de código desde el primer momento.

## 6.0. Presupuesto

### Presupuesto de Proyecto

Proyecto

GESTOR DE HOTELERIA

Duracion del proyecto 3 Meses

Costos	\$ 4,774.00
Reserva para riesgos	8%

Presupuesto	\$ 4,774.00
Riesgo	\$ 381.92
Total	\$ 5,155.92

Elemento	Tipo de recurso	Tipo de Unidad	Unidades / Horas trabajadas	Precio por unidad/ por hora	Costo
Personal	Sueldo de Profesional	Jornada Mensual	200	15	3000
Mockups	Paginas de diseño	Mockup	5	4	20
Visual Studio Code	Herramienta de uso	Herramienta	1	5	5
Base de Datos	Herramienta de uso	Herramienta	1	4	4
Desarrollo de arquitectura del proyecto	Desarrollo	Desarrollo	3	5	15
Depreciacion de Computadoras de los desarrolladores	Herramienta de uso	Horas de uso en los 3 meses	75	10	750
Energia Electrica	Herramienta de uso	Herramienta kwh	300	0.2	60
Internet	Herramienta de uso	Herramienta	9	30	270
Transporte	Herramienta	Galon de Gasolina	25	4	100
Testing de aplicación	Pruebas	Pruebas de Uso	10	5	50
Mantenimiento de aplicación	Mantenimiento	Mantenimiento	20	25	500
					0

## 7.0. Bibliografía

- Euroforum. (2019). Metodología Scrum: definición, herramientas y ejemplos de proyectos. 4 junio 2019, de Euroforum Sitio web: <https://www.euroforum.es/blog/metodologia-scrum-definicion-herramientas-y-ejemplos-de-proyectos/> .
- Antevenio. (2020). ¿Qué es la metodología SCRUM? Guía práctica con ejemplos. febrero 24, 2020, de Antevenio Sitio web: <https://www.antevenio.com/blog/2020/02/que-es-la-metodologia-scrum/> .
- Visual Studio Code. (-). Usando React en Visual Studio Code . 2021, de Microsoft Sitio web: <https://code.visualstudio.com/docs/nodejs/reactjs-tutorial> .
- Owius. (-). Elaboración de un presupuesto de desarrollo de software. 2021, de Owius Sitio web: <https://owius.com/elaboracion-de-un-presupuesto-de-desarrollo-de-software/>