

TT2018-B035

Asistente turístico basado en trazado de áreas geográficas de interés

Alberto García Paul, Issac Meza Sánchez
Escuela Superior de Cómputo, IPN

2 de abril de 2019



Índice general

Introducción	1
Justificación	2
Objetivos	4
0.1. Objetivo General	4
0.2. Objetivos Específicos	4
1. Antecedentes	5
1.1. Tendencias en Turismo	5
1.2. Sistemas Existentes	5
1.3. El fenómeno del turismo	7
1.4. Servicios Turísticos	7
1.5. Problemática	8
1.6. Propuesta de Solución	8
2. Propuesta de Solución	11
2.1. Arquitectura de Solución	11
2.2. Módulos	13
2.3. Metodología	14
2.4. Análisis de Viabilidad	15
2.4.1. Económico	15
2.4.2. Técnico	15
2.4.3. Legal	15
2.5. Características	15
3. Análisis de la Solución	17
3.1. Análisis de requerimientos	17
3.1.1. Funcionales	17
3.1.2. No funcionales	17

4. Modelo del Alcance	19
4.1. Modelado de Usuarios	19
4.1.1. Organigrama de la Empresa	19
4.1.2. Gerente de Ventas	19
4.1.3. Agente de Ventas	20
4.2. Requerimientos de usuario	20
4.3. Especificación de plataforma	20
5. Modelo del Negocio	23
5.1. Contexto	23
5.2. Términos del Negocio	23
5.3. Modelo del dominio del problema	24
5.3.1. Modelo del dominio del problema	24
5.3.2. Entidad: Alumno	24
5.3.3. Entidad: Alumno Extranjero	24
5.4. Modelado de Reglas de negocio	25
5.5. Modelo de Procesos AS-IS	28
5.5.1. PROC-01 Análisis de requerimientos	28
5.5.2. PROC-02	29
5.6. Modelo de procesos TO-BE	29
5.6.1. PROCM-01	31
6. Modelo dinámico	33
6.1. Descripción de actores	33
6.1.1. Gerente de Operaciones	35
6.2. CU17 Inscribir a Seminario	36
6.2.1. Descripción completa	36
6.2.2. Atributos importantes	36
6.2.3. Trayectorias del Caso de Uso	36
6.2.4. Puntos de extensión	38
7. Modelo de la interacción	39
7.1. Modelo de navegación	39
7.2. IU23 Pantalla de Control de Acceso	39
7.2.1. Objetivo	39
7.2.2. Diseño	39
7.2.3. Salidas	39
7.2.4. Entradas	39
7.2.5. Comandos	40
7.2.6. Mensajes	41

Índice de figuras

2.1. Arquitectura de propuesta de solución	12
2.2. Metodología SCRUM	14
4.1. Organigrama de la Mueblería Qetzal S. A. de C. V.	20
4.2. Arquitectura del sistema.	21
5.1. Modelo del dominio del problema	26
5.2. PROC-01 Proceso de Análisis de requerimientos	28
5.3. PROC-02 Nombre del proceso	29
5.4. Mapa de procesos	30
5.5. PROCM-01 Nombre del proceso	30
6.1. Diagrama de casos de uso del sistema.	33
6.2. Diagrama detallado del sistema.	34
7.1. mapa	40
7.2. IU23 Pantalla de Control de Acceso.	40

Índice de cuadros

1. Resumen del proyecto	VII
4.2. Requerimientos funcionales del sistema.	21

Project Charter

Proyecto:	CVE, Nombre proyecto.				
Responsable:	Empresa, Nombre del responsable, cargo, Firma.				
Autoriza:	Empresa, Nombre del responsable, cargo, Firma.				
Background/Contexto:	Descripción breve del contexto, no mas de 3 líneas.				
Beneficios esperados:	Principales beneficios al término del proyecto.				
Costo estimado:	\$ 2,350,700.00 ± 13 % (por ejemplo.)				
Fecha de inicio:	Fecha	Fecha de término:	Fecha.		
Objetivo:	Objetivo general del proyecto.				
Entregables Principales					
	Clave-Nombre	descripción del entregable			
	Clave-Nombre	descripción del entregable			
	...				
Alcance del proyecto					
Incluye:	<ul style="list-style-type: none"> • Elemento 1 del alcance que incluye. • ... 				
Excluye:	<ul style="list-style-type: none"> • Elemento 1 del alcance que incluye. • ... 				
Criterio de éxito:	Indicador clave de término del proyecto				
Metodología:	Metodología o metodologías que se utilizan (dos renglones o lista de no mas de 7)				
Datos de contacto					
Project Manager:	Nombre, Tel, correo, etc.				
Project owner:	Nombre, Tel, correo, etc.				
...					
Riesgos y peligros:	<ul style="list-style-type: none"> • Riesgo o peligro identificado. • ... 				
Supuestos:	<ul style="list-style-type: none"> • Suposiciones hechas de las que depende el éxito del proyecto. • ... 				
Restricciones y dependencias:	<ul style="list-style-type: none"> • Restricciones del proyecto. • ... 				
Supervisión					
Juntas:	(Nombre de la(s) persona(s)),	reporta a (Nombre de la(s) persona(s))			
Dudas:	(Nombre de la(s) persona(s)),	reporta a (Nombre de la(s) persona(s))			
Avances:	(Nombre de la(s) persona(s)),	reporta a (Nombre de la(s) persona(s))			
...					

Cuadro 1: Resumen del proyecto

Introducción

En la actualidad el uso de dispositivos móviles, tales como smartphones y tabletas electrónicas, ha incrementado. Estos cada vez se equipan con nuevos sensores para el monitoreo del entorno, uno de estos sensores es el GPS (Global Positioning System), el cual permite saber la localización del usuario. Gracias al GPS surgen los servicios basados en localización (LBS, por sus siglas en inglés).

El sistema de posicionamiento global proporciona a los usuarios información sobre posicionamiento, navegación y cronometría, el servicio es gratuito y está a disposición de todos los usuarios de manera permanente y global. Esto ha permitido a los usuarios de todo el mundo desarrollar múltiples aplicaciones y nuevos usos del GPS.

En la actualidad los teléfonos inteligentes habilitados para GPS suelen tener una precisión de 4,9 m (16 pies) de radio en cielo abierto. Sin embargo, su exactitud empeora cerca de edificios, puentes y árboles.

Los usuarios de gama alta aumentan la precisión del GPS con receptores de doble frecuencia y / o sistemas de aumentación. Estos pueden permitir el posicionamiento en tiempo real dentro de unos pocos centímetros.^[4]

Justificación

Ya que el uso del GPS ha ido trascendiendo en los últimos años se propone desarrollar una aplicación móvil en la cual se utilice el posicionamiento de una persona, en este caso un turista, y mediante el uso de geovallas se puedan trazar rutas turísticas, así como centros de interés dentro de esta geovalla o zona en la que se encuentre.

Nuestro proyecto aborda el e-tourism qué es el reflejo de la digitalización de todos los procesos y cadenas de valor de las industrias de turismo, viajes, hostelería y restauración.

El sector de la industria móvil se desarrolla en torno a un cliente que sitúa, en el núcleo de sus exigencias, el valor por el tiempo. Se ha estimado que cada clic adicional que un usuario de este tipo de dispositivos efectúa, reduce las posibilidades de que la transacción se realice un 50 %. Por tanto, se puede determinar que el comportamiento del usuario móvil, premia la accesibilidad y la velocidad [6].

La parte modular de este trabajo estará en el uso de geovallas. Las cuales proporciona un servicio contextual cuando los usuarios ingresan o salen de un área de interés específica, dependiendo del lugar donde se ubiquen.

En ocasiones se requieren utilizar una aplicación en particular como en un aeropuerto o un centro comercial. Es así como las geovallas permiten definir perímetros, lo que acciona notificaciones o alertas cuando el dispositivo cruza un área delimitada.

Para el desarrollo del proyecto se pretende definir geovallas alrededor de zonas turísticas, permitiendo al usuario que ingrese, notificarle de los servicios que se ofrecen en la zona mostrando información descriptiva de estos [6].

Una vez que la aplicación a través de la geovalla identifique que el usuario ingresó a una zona turística marcada, se podrá visualizar un listado de los servicios disponibles en el área o mostrar estos mismos servicios en el mapa para

su mejor localización. Así mismo se generarán rutasopcionales para recorrer los destinos más importantes de la zona optimizando las distancias y los tiempos de recorridos.

Este proyecto se llevará a cabo en colaboración con estudiantes de la Escuela Superior de Turismo del Instituto Politécnico Nacional, elaborando un proyecto de investigación para el desarrollo del sistema planteado, el cual determine todo lo relacionado con las zonas turísticas, los servicios que se ofrecen y la información que los describe.

Cabe resaltar que la delimitación del proyecto queda sujeto a lo establecido anteriormente y no contempla conexión con servicios de hostelería y servicios de restaurantes, así como ningún servicio turístico externo, excluyendo cualquier tipo de pago o reservación con dichos servicios.

Objetivos

En el presente capítulo se describirán los objetivos que se tienen para el presente trabajo terminal, estos objetivos estarán divididas en un objetivo general y en objetivos específicos.

0.1. Objetivo General

Analizar, diseñar y desarrollar una aplicación móvil que permita, mediante el uso del GPS y trazado de áreas geográficas de interés, definir rutas turísticas e identificar zonas de interés en la zona localizada.

0.2. Objetivos Específicos

1. Registro de áreas de interés turístico mediante el trazado geográfico de áreas.
2. Proporcionar a los turistas información para su consulta de áreas de interés.
3. Definir rutas turísticas dentro del área localizada delimitada por el trazado.
4. Integrar servicios a las áreas de interés turístico.

CAPÍTULO 1

Antecedentes

1.1. Tendencias en Turismo

Durante décadas, el turismo ha experimentado un continuo crecimiento y una profunda diversificación, hasta convertirse en uno de los sectores económicos que crecen con mayor rapidez en el mundo. El turismo mundial guarda una estrecha relación con el desarrollo y se inscriben en él un número creciente de nuevos destinos. Esta dinámica ha convertido al turismo en un motor clave del progreso socio-económico.

Este aspecto dinámico y expansivo del turismo se ha visto acompañado de una fuerza innovadora y creadora, con la que las ofertas intentan adecuarse cada vez más a las necesidades y a los deseos de las personas. Hoy el turismo presenta una gran variedad de formas y constituye una realidad plural y en continuo cambio.

Hoy en día, el volumen de negocio del turismo iguala o incluso supera al de las exportaciones de petróleo, productos alimentarios o automóviles. El turismo se ha convertido en uno de los principales actores del comercio internacional, y representa al mismo tiempo una de las principales fuentes de ingresos de numerosos países en desarrollo. Este crecimiento va de la mano del aumento de la diversificación y de la competencia entre los destinos.

La expansión general del turismo en los países industrializados y desarrollados ha sido beneficiosa, en términos económicos y de empleo, para muchos sectores relacionados, desde la construcción hasta la agricultura o las telecomunicaciones.

1.2. Sistemas Existentes

Las aplicaciones que se enumeran a continuación describen las similitudes y diferencias con la propuesta de este trabajo:

1. **Trip by Skyscanner.** Anteriormente conocida como Gogobot. Proporciona recomendaciones personalizadas sobre restaurantes, alojamientos y qué ver y hacer en cada lugar. Gogobot permite crear itinerarios, armar categorías y reordenar la lista de sitios a visitar. Al registrarse e ingresar los intereses del usuario, la aplicación comienza a

brindar recomendaciones de acuerdo a gustos personales. La comunidad de Trip aporta sugerencias organizadas de acuerdo al tipo de viajero: aventureros, amantes de la noche, viajes de lujo o con bajo presupuesto, entre muchos otros. Permite aprovechar la experiencia de otros usuarios experimentados, conectarse con quienes tienen intereses similares y seguir a los más destacados. Además, muestra el pronóstico del tiempo de los siguientes 5 días de la ciudad donde se encuentra el usuario o del destino del viaje y permite enviar imágenes como postales con las aventuras vividas. Desarrollada para Android y IOS. En resumen esta app te ayuda a encontrar los mejores planes, restaurantes y hoteles basándose en tus intereses, el clima, la hora del día y tu ubicación.

2. **Viator.** Es una aplicación de experiencias turísticas. En su interfaz se encuentran y se pueden reservar más de 9000 tours y actividades en más de 150 países. Su fuerte reside en el amplio abanico de paseos que presenta organizado en distintos tipos de tours. Los tours se organizan por rubro, como shows y conciertos, tickets, excursiones y viajes en el día, en familia, a pie o en bicicleta, entre otros. Cada itinerario cuenta con una descripción detallada, precios, fechas, duración, lugar de encuentro, idioma del tour y opiniones de quienes que realizaron el mismo paseo. Pueden pagarse con tarjeta de crédito. Para quienes se registren, cuentan con descuentos en tours en algunas ciudades. Desarrollada para Android y IOS. Esta aplicación pertenece a la empresa de TripAdvisor.
3. **Triposo.** Esta aplicación de viajes que ofrece mapas de las ciudades más importantes, información resumida de cada destino e itinerarios de modo offline de todos los países del mundo. Cuenta también con un convertidor de moneda, con el pronóstico del tiempo, presenta las especialidades gastronómicas del lugar y un libro de frases útiles traducidas en el idioma del país que se va a visitar. Además, incluye guías de restaurantes, sugerencias de bares, vida nocturna y permite reservar hoteles, tickets y tours turísticos. Triposo considera la ubicación, hora y clima del lugar donde se encuentra el viajero para hacerle recomendaciones. Desarrollada para Android y IOS.
4. **TripAdvisor.** Una de las aplicaciones más populares de esta comparativa y tal vez la más conocida de las aplicaciones para buscar información sobre hoteles, vuelos, restaurantes y atractivos turísticos de todo el mundo. Su fuerte radica en las más de 75 millones de críticas y opiniones de viajeros que, junto a las fotos que suben, permiten conocer los detalles reales de cada sitio antes de ir o de hacer una reserva. Es posible acceder a opiniones, mapas y fotos para más de 300 ciudades de manera offline. Y, al estar conectado, la opción "Cerca de mí" muestra los hoteles, restaurantes y atractivos ubicados alrededor del viajero. Desarrollada para Android, IOS y Windows.
5. **FourSquare.** El objetivo de esta aplicación es ayudar al usuario a encontrar restaurantes, bares, pubs y negocios en una infinidad de ciudades adaptándose a las selecciones y calificaciones realizadas con anterioridad por él mismo y por sus amigos. De este modo, se adapta a sus gustos y recomienda alternativas similares. Al funcionar con la geolocalización del usuario, esta herramienta es muy útil para saber qué lugares están cerca y obtener opiniones de la comunidad. Además, permite hacer búsquedas muy específicas, como un plato en un restaurante particular, o generales, por ejemplo, para encontrar los mejores bares con terraza. Al llegar a un sitio, Foursquare propone ingresar a la aplicación y realizar check in –como si se tratara de un hotel- para obtener tips privilegiados y ascender en sus niveles de expertise. Desarrollada para Android, IOS y Windows.
6. **Yelp.** Se basa, como Foursquare, en la geolocalización del usuario permitiéndole encontrar restaurantes, bares y negocios a su alrededor, filtrándolos por precio, distancia y los que están abiertos en ese momento. Cuenta con una gran comunidad activa que proporciona reseñas con fotos y valoraciones. El punto más destacado es que si el viajero hace una búsqueda y realiza un paneo con la cámara de fotos del teléfono o de la tablet Yelp muestra, como si fuera una brújula, los sitios ubicados a su alrededor. El usuario puede realizar check in al ingresar a alguno de los negocios para obtener descuentos y comenzar a obtener insignias cuando realiza, por ejemplo, visitas repetidas a determinadas categorías de locales. Además, permite hacer reservaciones a través de OpenTable (sin tener que salir de la aplicación) y ofrece las direcciones y números telefónicos de miles de negocios.

La principal diferencia que nuestro proyecto propone y que actualmente en el mercado no se maneja, es precisamente el guía turístico que con la geolocalización y las geovallas delimitan un área específica, que delimita la zona en donde la aplicación mostrará recomendaciones de lugares por visitar y servicios turísticos ofrecidos, generando una ruta a seguir para visitar de manera optima los sitios mas populares y tener un contexto informativo de dichos lugares.

Sin duda una de las características a tener en cuenta, es la cantidad de usuarios dentro de las plataformas, esto debido a que mientras mas usuarios activos tenga la aplicación, mayor será la cantidad de comentarios, recomendaciones y puntuaciones a los lugares recomendados por cualquier aplicación de guía turística, es por ello que nuestra propuesta abarcará, esta funcionalidad, para que los usuarios interactúen de manera directa en las opiniones y recomendaciones de los servicios turísticos, aun que cabe destacar que las zonas turísticas y las rutas se generarán en base a la recomendación de expertos en el área y la ubicación actual del usuario.

1.3. El fenómeno del turismo

Cabe resaltar que además de ser una de las actividades económicas más dinámicas y con mayor potencial de crecimiento a nivel mundial, el turismo está estrechamente ligado al fenómeno del ocio; que además, no sólo se han cambiado las prácticas turísticas, sino también la filosofía empresarial de la gestión turística. De este modo, el turismo se presenta en la actualidad como un fenómeno dual: como una experiencia y una industria. No podemos olvidar que el turismo es, ante todo, una industria social en la que se compran y venden experiencias. Estas experiencias, que están estrechamente ligadas al ocio, resultan la clave del éxito de la industria turística, sin pasar por alto que es una de las actividades humanas más globalizadas y por ello ha cambiado y evolucionado a través del tiempo; ya que se transforma mediante la creación de nuevas tendencias así como nuevos destinos turísticos.

De igual manera, en la actualidad el turista se ha transformado, se informa antes de emprender su viajes de las ofertas de destinos que más le interesan, así como de la calidad de los servicios que demanda, ahora el turista es un experto, y se apoya principalmente en la internet para elegir el destino, teniendo siempre presente las vivencias, que pueda ofrecerle, además de la infraestructura de comunicaciones, que le permitan acceder de manera cómoda y segura. Por lo anterior es que la competencia a nivel internacional se ha multiplicado y diversificado, no solo por la evolución natural de los países, sino por la incorporación de nuevos y variados servicios turístico, como respuesta a la demanda del mercado, de tal manera que los conceptos de hospedaje evolucionaron con el propósito de retenerlo el mayor tiempo posible, y satisfacer todas las necesidades del viajero.

1.4. Servicios Turísticos

Los Servicios Turísticos son el conjunto de realizaciones, hechos y actividades, tendientes a producir prestaciones personales que satisfagan las necesidades del turista y contribuyan al logro de facilitación, acercamiento, uso y disfrute de los bienes turísticos.

Según la OEA (1980), los Servicios Turísticos, se describen como el resultado de las funciones, acciones y actividades que ejecutadas coordinadamente, por el sujeto receptor, permiten satisfacer al turista, hacer uso óptimo de las facilidades o industria turística y darle valor económico a los atractivos o recursos turísticos.

Tienen la consideración de servicios turísticos:

- Servicio de alojamiento: cuando se facilite hospedaje o estancia a los usuarios de servicios turísticos, con o sin prestación de otros servicios complementarios.

- Servicio de alimentación: cuando se proporcione alimentos o bebidas para ser consumidas en el mismo establecimiento o en instalaciones ajenas.
- Servicio de guía: cuando se preste servicios de recorridos turísticos profesionales, para interpretar el patrimonio natural y cultural de un lugar.
- Servicio de OPC: cuando se brinde organización de eventos como reuniones, congresos, seminarios o convenciones.
- Servicio de información: cuando se facilite información a usuarios de servicios turísticos sobre recursos turísticos, con o sin prestación de otros servicios complementarios.
- Servicio de intermediación: Agencias de Viajes, cuando en la prestación de cualquier tipo de servicio turístico susceptible de ser demandado por un usuario, intervienen personas como medio para facilitarlos.
- Servicios de consultoría turística: dado por especialistas licenciados en el sector turismo para realizar la labor de consultoría turística.
- Servicios de transporte: ofrecido por la necesidad de los turistas a movilizarse.

1.5. Problemática

El uso de dispositivos electrónicos en la actualidad representa una sociedad más comunicada, por lo que el acceso a la información ha aumentado significativamente en los últimos años, esto implica que el uso de tecnología en tareas cotidianas vaya en aumento.

Las zonas turísticas en la actualidad se encuentran delimitadas en un área específica y con el crecimiento acelerado del turismo hay en día la afluencia a estas zonas es cada vez mayor, lo que representa también una mayor expansión de los servicios turísticos, dando como resultado una cantidad amplia de alternativas para los visitantes.

En muchas ocasiones debido a la alta demanda de visitantes las zonas turísticas se encuentran a su máxima capacidad impidiendo concretar a los turista el recorrido deseado, aunado a esto también por cuestiones de dimensiones es difícil para el viajero conocer los aspectos más importantes de una determinada zona, es ahí donde normalmente los guías turísticos, los cuales son expertos en el área, dotan de información al visitante para planear de manera efectiva su ruta y así mismo planear las actividades a realizar.

Desde los horarios, actividades, eventos y hasta servicios en general es información fundamental para cualquier turista y ya que no siempre existe la facilidad de los módulos de atención turística gratuita que las entidades federativas proporcionan el contratar guías turísticos privados resultan un gasto económico por separado.

1.6. Propuesta de Solución

Teniendo en mente la problemática descrita en el capítulo anterior, nos enfocaremos en describir las ventajas que resultan a partir de nuestra aplicación propuesta.

Primeramente, cabe resaltar el avance tecnológico en la industria móvil, hoy en día la cantidad de usuarios es tan grande que en términos generales el 84 porciento de los mexicanos posee algún dispositivo móvil y 4 de cada 10 utilizan un smartphone, por lo que nuestro producto va enfocado a un mercado amplio.

A su vez el usar dispositivos móviles no garantiza el uso de la amplia gama de aplicaciones que se desarrollan hoy en día por lo que las más premiadas son las de mayor accesibilidad y velocidad. Destacando esto, el e-turismo ha destacado en los últimos años como una herramienta fundamental para todo el sector turístico, desde aplicaciones de hostelería, restaurantes, alojamiento privado, transporte, paquetes de viaje hasta comparadores que ayudan al viajero a encontrar las mejores opciones. Es por ello por lo que en un sector cada vez mas apoyado en la tecnología, decidimos incursionar con una aplicación competitiva que ofrezca la información de un asistente turístico.

Para innovar nos hemos dado a la tarea de plantear una asistente turístico que como principal característica sea la generación de rutas, las cuales resulten las más efectivas, acorde a las distancias y lugares de interés en una determinada zona, además que la aplicación pretende informar a través de notificaciones cuando el usuario ingresó a un área turística, todo esto sustentado en lo que se conoce como geovallas que delimitan una zona geográfica específica y con la ayuda de las tecnologías GPS cada vez más precisas se pretende que el turista tenga una experiencia de usuario eficiente. Aunado a nuestra característica principal, se plantea tener un catálogo de los sitios de interés mas relevantes de la zona, con la información de horarios, resumen cultural e histórico y fotografías. También se pretende contar con un catálogo similar asociado a los servicios turísticos de la zona como hostelería, restaurantes y actividades, todo esto con la capacidad de mostrar en el mapa su ubicación.

Para sustentar la información turística que se integrará a la aplicación se hará una colaboración con expertos en la rama los cuales llevarán a cabo un proyecto de investigación el cual determine todo lo relacionado con las zonas turísticas, los servicios que se ofrecen y la información que los describe.



CAPÍTULO 2

Propuesta de Solución

La solución propuesta es crear una herramienta que permita a los turistas de cierta zona turística de México poder localizar zonas o áreas de interés, así como realizar recorridos turísticos; utilizando el GPS de su dispositivo móvil y trazando áreas de interés (geovallas) dentro de dichas zonas turísticas. En el presente capítulo se describirán los componentes que forman parte de la solución propuesta.

2.1. Arquitectura de Solución

Se desarrollará una aplicación la cual contará con módulos móvil y módulos web que, la cual tendrá una arquitectura como se muestra en la Figura 2.1, dicha aplicación ayudará al sector turístico ya que proporcionará información sobre rutas turísticas y áreas de interés de una localidad en particular.

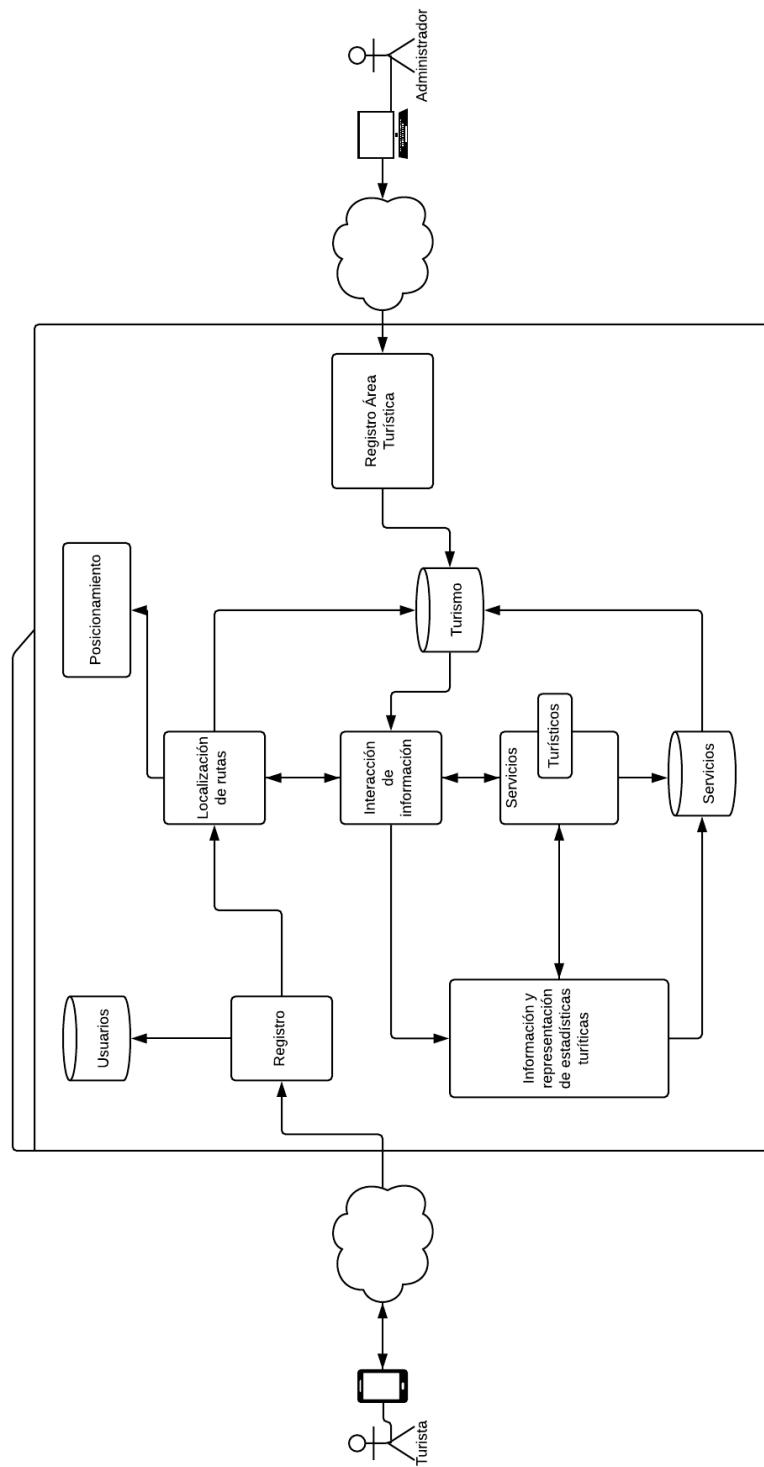


Figura 2.1: Arquitectura de propuesta de solución

Como puede observarse en la Figura 2.1: [Arquitectura de propuesta de solución](#), la aplicación móvil propuesta para el Trabajo Terminal contará con dos actores: Turista y Administrador.

El actor **Administrador** será el encargado de hacer el registro de las áreas turísticas, esto a través de una aplicación web, para que posteriormente el actor **Turista** pueda acceder a esta información mediante la aplicación móvil.

El actor **Turista** tendrá la posibilidad de registrarse en la aplicación para poder contar con el servicio que ésta ofrece, dentro de la aplicación se generarán rutas turísticas basadas en la localización del usuario y de esta forma podrá consultarse los servicios turísticos que se ofrecen dentro del área localizada.

Así mismo se contará con un módulo de **Información y representación de estadísticas turísticas** en el cual se trabajará con la información del usuario para la generación de rutas, sugerencia de sitios y servicios disponibles en la zona localizada.

2.2. Módulos

En esta sección se describirán los módulos que se contemplan para el desarrollo del sistema, el diseño de los módulos fue hecho con base en el análisis de requerimientos (más adelante en el capítulo [Análisis de la Solución](#) se detallará este proceso) y tomando en cuenta las necesidades que debe cubrir. Así mismo este diseño fue tomado en cuenta para la planeación de los Sprints a desarrollar durante todo el Trabajo Terminal.

A continuación se listarán los módulos contemplados para el sistema y una breve descripción de estos:

Registro Este módulo será mediante el cual los nuevos clientes de la aplicación se registrarán en ella para poder hacer uso de esta.

Localización de rutas Este módulo será el encargado de generar las rutas turísticas para los clientes de la aplicación, para ello depende del trazado de área de interés y del posicionamiento del cliente.

Posicionamiento Este módulo se encargará de proporcionar la información de la posición en la que se encuentra el cliente, al módulo de **Localización de rutas**, cabe mencionar que para poder proporcionar el posicionamiento del cliente, este deberá encontrarse dentro del área de interés previamente trazada.

Interacción de la información Dentro de este módulo se tratará la información proporcionada por el módulo **Localización de rutas**, **Registro de área turística** y **Servicios**, esta información servirá para trazar nuevas rutas turísticas en el módulo **Localización de rutas**, para identificar nuevos servicios turísticos o remover los que ya no se utilicen en el módulo **Servicios**, y por último proporcionará toda la información recabada al módulo **Información y representación de estadísticas turísticas**.

Servicios Este módulo se encargará de identificar los servicios turísticos de la información proporcionada por el módulo **Interacción de la información**, y de igual manera se encargará de proporcionar información sobre estos servicios a los módulos: **Interacción de la información** e **Información y representación de estadísticas turísticas**.

Información y representación de estadísticas turísticas En este módulo se recopilará la información de los módulos: **Interacción de la información** y **Servicios**; y se generarán estadísticas con base en esta información para proporcionarla de nuevo a los módulos anteriormente mencionados, y de esta manera generar las rutas turísticas.

Registro área turística Este módulo será dirigido únicamente al administrador del sistema, ya que él será el encargado de hacer el registro de las áreas turísticas. Dentro de este módulo se registrará la información pertinente para

poder realizar el trazado de rutas turísticas, así mismo será el módulo en el que se tracen las áreas de interés o geocercas.

Cabe mencionar que únicamente los módulos **Registro, Servicios, Información y representación de estadísticas turísticas** y **Registro área turística**, tendrán acceso a la base de datos del sistema.

Una vez que se definieron los módulos que contemplará el sistema se decidió utilizar la metodología SCRUM para el desarrollo del sistema. Dicho proceso será descrito en la siguiente sección.

2.3. Metodología

Para llevar a cabo el desarrollo del Trabajo Terminal se utilizará la metodología SCRUM, debido a que es una metodología ágil y además es una metodología altamente flexible, ya que los sprints pueden ser modificados durante el transcurso del proyecto. Otro punto por el cual se eligió SCRUM es: al trabajar por partes pequeñas y comenzar por las más importantes permite detectar de manera más fácil problemas a futuro que puedan presentarse. [2]

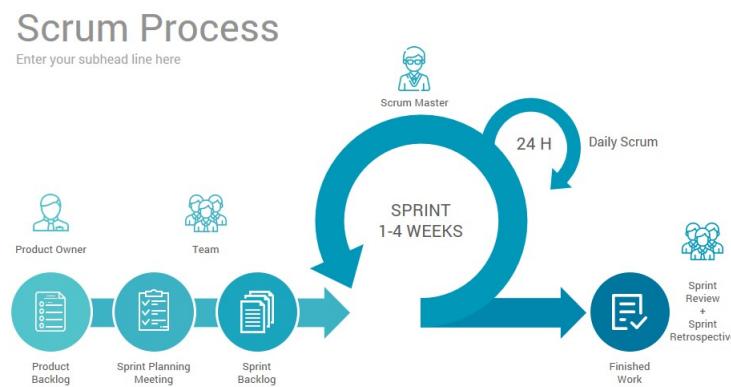


Figura 2.2: Metodología SCRUM

En la Figura 2.2: **Metodología SCRUM**, se muestran las principales actividades que se deben llevar a cabo en la metodología SCRUM.

Para el desarrollo del presente proyecto se definirá una etapa de análisis de requerimientos que nos genere la base técnica para el desarrollo del proyecto, sus condiciones y reglas de negocio. Así mismo definiremos 7 sprints para generar prototipos por cada uno de los módulos que conforman el sistema, los cuales son:

- Sprint 1: Análisis, diseño y desarrollo del módulo **Registro**
- Sprint 2: Análisis, diseño y desarrollo del módulo **Posicionamiento**
- Sprint 3: Análisis, diseño y desarrollo del módulo **Localización de rutas**
- Sprint 4: Análisis, diseño y desarrollo del módulo **Interacción de la información**

- Sprint 5: Análisis, diseño y desarrollo del módulo **Servicios**
- Sprint 6: Análisis, diseño y desarrollo del módulo **Información y representación de rutas turísticas**
- Sprint 7: Análisis, diseño y desarrollo del módulo **Registro Área Turística**

Cabe mencionar que al finalizar cada sprint vendrá una etapa de pruebas del sprint desarrollado.

2.4. Análisis de Viabilidad

2.4.1. Económico

En México, la actividad económica se encarga de aportar casi el doble del promedio que contribuyen las economías de la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (OCDE). Así mismo aporta el 8.7 % del PIB del país.

Por otro lado, la industria turística ha crecido a nivel global, incluso por arriba de la economía mundial, sin embargo para asegurar la competitividad, sostenibilidad e inclusividad, se requieren políticas. [5]

El turismo en México es una actividad económica que tiene una gran importancia porque, como ya se mencionó, aporta un porcentaje alto en el PIB del país. Dado esto, México recibe anualmente un amplio caudal de turistas que provienen de todo el mundo y que genera un alto número de empleos locales.[3]

Según el análisis en el entorno económico y la relevancia del turismo en México, se puede llegar a la conclusión de que el país actualmente está atravesando un excelente momento para el turismo, lo que demuestra la solidez y las excelentes expectativas que se tienen sobre la economía mexicana en el sector turístico.

2.4.2. Técnico

Para el desarrollo del proyecto se ha decidido hacer uso del trazado de áreas de interés (geoallas o geocercas), esta es una delimitación geográfica virtual que se hace a través de un programa de rastreo. El uso de esta tecnología permite administrar zonas o lugares que se encuentran dentro del área trazada o delimitada. [1].

Para la implementación de la geocerca existen algunas API's, las cuales pueden ser utilizadas para el desarrollo del proyecto, algunas de estas API's son: Navixy¹ y RedGPS². Por lo que la implementación de estas geocercas se puede realizar.

2.4.3. Legal

2.5. Características

A continuación se enlistarán algunas de las principales características que deberá contar el sistema:

- Registro de áreas turísticas.
- Geolocalización.

¹<https://www.navixy.com/es/documentacion/guias-de-usuario/interfaz-web/monitoreo/herramientas-del-mapa/geocercas/>

²<https://www.redgps.com/blog-noticias/bienvenidas-las-geocercas-a-redgps-1>

- Conexión con el servidor.
- Generación de rutas turísticas.
- Información de comercios locales.
- Información de servicios locales.

Una vez definidas estas características se podrá llevar a cabo el análisis de requerimientos del sistema.



CAPÍTULO 3

Análisis de la Solución

En el presente capítulo se describirá el proceso de análisis de la solución, para ello se debe considerar que existe una propuesta de solución, la cual fue descrita en el capítulo anterior, y que será la base para el siguiente análisis. Para llevar a cabo este análisis se debe tomar en cuenta todas aquellas características con las que debe contar el sistema, ya que estas serán la base de la cual partir.

Dentro del análisis de la solución se contemplará: **análisis de requerimientos, análisis de procesos y análisis de casos de uso**. Dichos procesos serán descritos en las siguientes secciones.

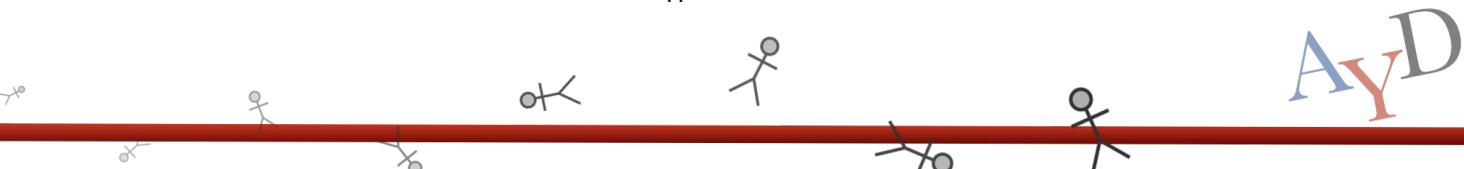
3.1. Análisis de requerimientos

A continuación se describirán los requerimientos **funcionales** y **no funcionales** con los que debe contar el sistema para su correcto desarrollo.

3.1.1. Funcionales

El sistema deberá:

- Permitir el registro de una zona turística.
- Permitir el trazado de un área geográfica de interés para la zona turística.
- Notificar a un turista que ha ingresado a una zona turística previamente registrada y delimitada.
- Mostrar la información de la zona turística al turista.
- Mostrar los servicios turísticos de la zona al turista.
- Crear rutas turísticas.



3.1.2. No funcionales

El sistema deberá tener:

- Alta disponibilidad.
- Geolocalización.
- Alta usabilidad



CAPÍTULO 4

Modelo del Alcance

En este capítulo se modela el alcance del sistema. Se presentan inicialmente los Actores involucrados y sus requerimientos, especificando cuales se alcanzaron en la primera iteración y cuales serán trabajados en la segunda iteración. Después se presentan los requerimientos funcionales de esta iteración y al final se presenta el modelo Físico y Lógico del sistema.

4.1. Modelado de Usuarios

Identifique los actores que estarán involucrados en los procesos relacionados con el sistema para esta iteración de desarrollo. Ponga énfasis en los procesos involucrados.

4.1.1. Organigrama de la Empresa

4.1.2. Gerente de Ventas



Es el encargado de todas las operaciones de ventas al mayoreo y al menudeo. coordina y supervisa el trabajo de los Agentes de Ventas y Encargados de Tienda. Reporta directamente al Gerente de Operaciones

Responsabilidades:

- Supervisar la operación de ventas.
- Plantear y supervisar el logro de las metas de ventas de la empresa y su crecimiento económico.
- ...

Perfil:

- Amplia experiencia en el ramo.
- Licenciatura como mínimo.

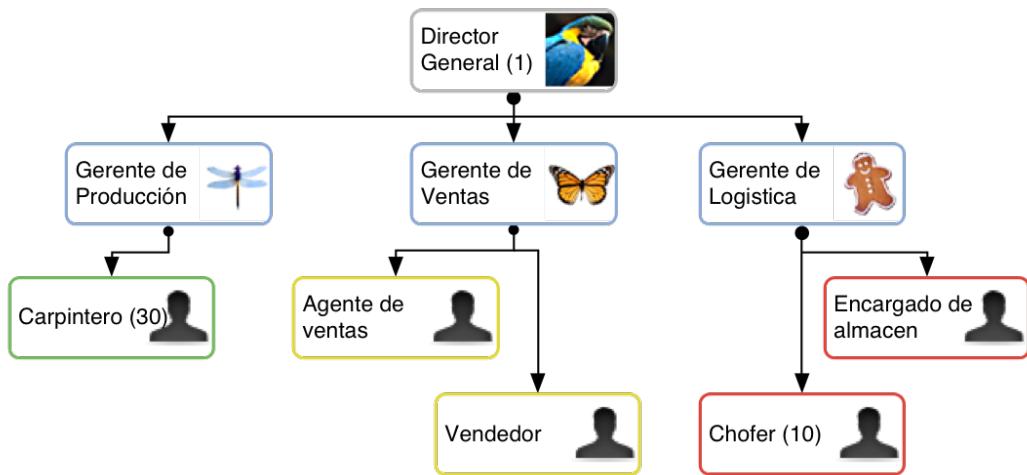


Figura 4.1: Organigrama de la Mueblería Qetzal S. A. de C. V.

- ...

Procesos en los que participa:

- PC-V01 Aprobar las ordenes de compra al mayoreo.
- PC-V02 Supervisar las ventas al menudeo.
- PC-V03 Elaborar informe de ventas mensual.
- ...

4.1.3. Agente de Ventas



Responsabilidades:

- ...

Perfil:

- ...

Procesos en los que participa:

- PC-V08 Venta al Mayoreo.
- ...

4.2. Requerimientos de usuario

Identifique y describa los requerimientos funcionales del sistema señalando: id, nombre, descripción y prioridad.

4.3. Especificación de plataforma

Av. Juan de Dios Bátiz esq. Miguel Othón de Mendizábal S/N Col. Lindavista, GAM, D. F. 57296000 Ext. 52045 ulises.velez@gmail.com

Coloque un diagrama y su descripción para aclarar el tipo de solución propuesta.

En esta sección se debe aclarar:

Tipo de sistema: Web, aplicación móvil, de escritorio, híbrida, etc.

Requerimientos del Usuario				Iter.	Stat.
Id	Nombre	Descripción			
RU1	Control de vehículos	El usuario requiere llevar un registro actualizado de los vehículos, sus características y su estado.		1	DONE
RU2	Registro de ventas	El usuario requiere llevar un registro actualizado de todas las ventas realizadas por mes y su status: pedido, entregado, pagado, etc..		2	TODO
RU3	Registro de clientes	El usuario requiere llevar un registro actualizado de todos los clientes para su seguimiento, atención y tareas de promoción y mercadotecnia.		1	DONE
RU4	Planeación de entregas	El usuario requiere una herramienta que le facilite la planeación de vehículos para que esta sea la más adecuada.		-	DOING
...

Cuadro 4.2: Requerimientos funcionales del sistema.

Para leer correctamente esta tabla vea la leyenda en la Tabla ?? en la página ??.

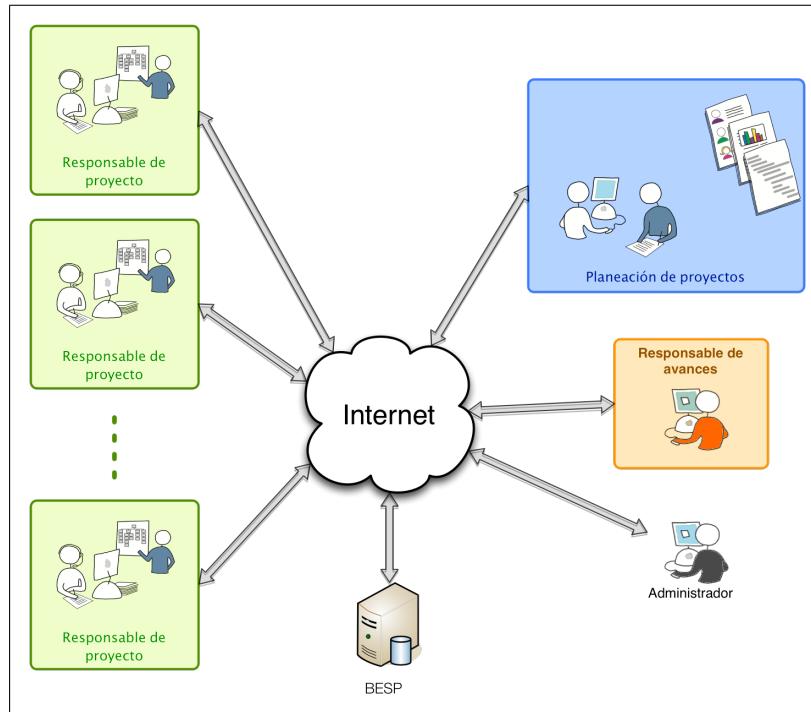


Figura 4.2: Arquitectura del sistema.



CAPÍTULO 5

Modelo del Negocio

En este capítulo se modela la *Arquitectura del negocio* la cual está conformada por la Ontología del negocio (*Términos y Hechos del negocio*), Arquitectura de procesos y las *Reglas del negocio*. Primero se especifica brevemente el *Contexto* en el que los términos tienen significado.

En las secciones 5.2 y 5.3 se presentan los Términos del negocio a manera de Glosario y por último se presentan los Hechos del negocio a manera de relaciones entre términos del negocio.

5.1. Contexto

El contexto debe explicar bajo qué ambiente los términos del negocio son aplicables y proporcionar información general para su comprensión inicial.

La empresa “Fast Rent” se dedica a la renta de vehículos automotores, principalmente automóviles y motocicletas. Los clientes rentan vehículos por tiempos determinados y la empresa se encarga de dar mantenimiento a los vehículos y administrarlos para que estén disponibles para sus clientes. Los empleados, se dedican a labores de gerencia, atención a clientes, mantenimiento y soporte para los vehículos activos.

5.2. Términos del Negocio

Automóvil: (es un tipo de *Vehículo*) De cuatro ruedas con capacidad de 5 a 9 personas.

Cliente: Se refiere a todas las personas físicas y morales que *rentan* o han rentado un *vehículo*.

Director: (es un tipo de *Empleado*) Es el empleado que tiene mayor rango de todos y no tiene superior, a diferencia de los demás.

Empleado: Se refiere a cualquier persona que labore en la empresa.

Checador: (*Reloj asociado al atributo*: Hora de entrada y salida de un *empleado*). *Frecuencia de lectura*: Una vez al día para la entrada y otra para la salida durante los días laborales.

Motocicleta: (es un tipo de *tVehiculoVehículo*) De dos ruedas con capacidad para una personas.

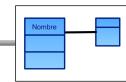
Renta: Se refiere al servicio que ofrece la empresa para prestar **vehículos** a los **clientes** por un tiempo definido.

Vehículo: Se refiere a los automóviles y motocicletas que la empresa usa para dar el servicio de renta a los **clientes**.

5.3. Modelo del dominio del problema

5.3.1. Modelo del dominio del problema

El modelo del dominio del problema se muestra en la figura 5.1, a continuación se describen cada una de las entidades y sus relaciones.



5.3.2. Entidad: Alumno

Atributos			
Nombre	Tipo	Descripción	Requerido
Registro	<i>Id</i>	Número de registro utilizado para identificar un alumno	Sí
Nombre	<i>Palabra Corta</i>	Nombre o nombres del alumno.	Sí
Primer apellido	<i>Palabra Corta</i>	Primer apellido del alumno.	Sí
Segundo apellido	<i>Palabra Corta</i>	Segundo apellido del alumno.	No
CURP	<i>CURP</i>	CURP del alumno.	Sí
Nacimiento	<i>Fecha</i>	Fecha de nacimiento del alumno.	Sí
Género	<i>Domicilio</i>	Género del alumno.	No
Teléfono	<i>Telefono</i>	Teléfono para contactar al alumno.	Sí
Correo	<i>Correo</i>	Correo del alumno para enviar información académica y escolar y para recuperación de clave de acceso.	Sí
Relaciones			
Tipo de relación	Entidad	Rol	
◆—Composición	Domicilio	Un Alumno reside en un Domicilio	
◇—Agregación	Grupo	Un Alumno toma un Curso	



5.3.3. Entidad: Alumno Extranjero

Atributos			
Nombre	Tipo	Descripción	Requerido
Numero de residente	<i>Id</i>	Número de registro dado por la Secretaría de Relaciones Exteriores a los extranjeros.	Si
Pais origen	<i>País</i>	País de origen del alumno extranjero.	Sí
Relaciones			
Tipo de relación	Entidad	Rol	
◇—Agregación	País	Un Alumno es originario de un País	



Atributos			
Nombre	Tipo	Descripción	Requerido
←Generalización	Alumno	Un Alumno Extranjero es un Alumno	

5.4. Modelado de Reglas de negocio

Regla de Negocio: BR8 Fecha de Nacimiento correcta.

Tipo: Regla de integridad referencial o estructural.

Clase: Habilitadora.

Nivel: Control.

Descripción: Las Fechas de Nacimiento que se registran en el SINACEM para cualquier Persona debe ser mayores al día Primero de Enero del año 1900 y menor a la Fecha Actual.

Motivación: Evitar fraudes al PRONIM por el registro de personas que no han nacido al momento de su registro.

Sentencia: $\forall p \in Persona \Rightarrow 01 - Enero - 1900 < p.fechaDeNacimiento < fechaActual$.

Ejemplo positivo: Para el día 12 de Octubre del 2013, cumplen la regla:

- 11 de Octubre del 2013
- 20 de Diciembre del 2010
- 2 de Enero del 1900

Ejemplo negativo: Para el día 12 de Octubre del 2013, no cumplen la

- 12 de Octubre del 2013
- 20 de Diciembre del 2014
- 1 de Enero del 1900
- 31 de Diciembre del 1899

Referenciado por: CUCE3.2, CUCE3.3.

Regla de Negocio: BR129 Determinar si un Estudiante puede inscribir Seminario.

Tipo: Regla de integridad referencial o estructural.

Clase: Habilitadora.

Nivel: Control.

Descripción: Un Estudiante requiere del 80 % de créditos para inscribirse a un Seminario y no haber cursado y reprobado otro seminario.

Ejemplo positivo:

Ejemplo negativo:

Referenciado por:

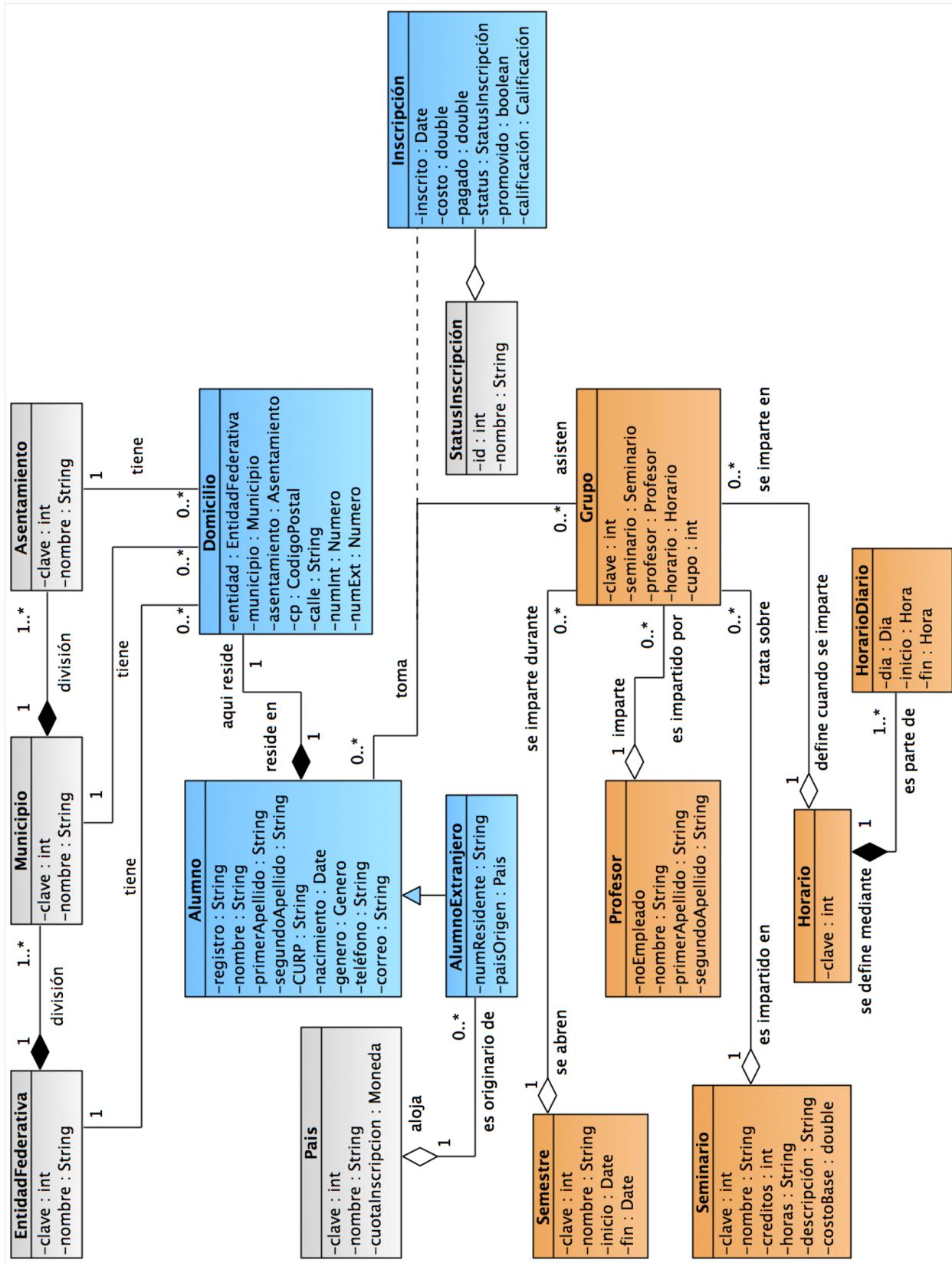
Regla de Negocio: BR130 Determinar si un Estudiante puede inscribirse en un Seminario

Tipo: Regla de inferencia de un hecho.

Clase: Habilitadora.

Nivel: Control.

Descripción: El Estudiante debe pertenecer a la Carrera del Seminario y debe haber Cupo en el grupo del Seminario.



Av. Juan de Dios Bátiz esq. Miguel Othón de Mendizábal S/N Col. Lindavista, GAM, D. F. ☎ 57296000 Ext. 52045 ✉ ulises.velez@gmail.com

Figura 5.1: Modelo del dominio del problema

Ejemplo positivo:**Ejemplo negativo:****Referenciado por:****Regla de Negocio:** BR143 Validar el horario del estudiante**Tipo:** Regla de operación, (calcular o determinar un valor.).**Clase:** Habilitadora.**Nivel:** Control.**Descripción:** Las Materias y Seminarios inscritos por el alumno, en un periodo específico, no pueden impartirse en el mismo día de la semana en horas traslapadas.**Ejemplo positivo:****Ejemplo negativo:****Referenciado por:****Regla de Negocio:** BR180 Calcular costos del Estudiante**Tipo:** Regla de operación, (calcular o determinar un valor.).**Clase:** Habilitadora.**Nivel:** Control.**Descripción:** Los servicios se cobran de la siguiente forma:

- *Estudiantes Regulares:* Se les Cobran todos los servicios al 100 % de su costo.
- *Estudiantes becados:* Se les otorga un 80 % de descuento en el costo de todos los servicios (antes del IVA).
- *Estudiantes extranjeros:* Se les cobran los servicios al 200 % del costo registrado.

Sentencia: $\forall e \in \text{Estudiantes} \wedge \forall s \in \text{Seminario} \Rightarrow$

$$\text{Costo}(e, s) = \begin{cases} s.\text{costo} & , \text{ si } e.\text{tipo} = \text{Estudiante regular} \\ \frac{s.\text{costo}}{5} & , \text{ si } e.\text{tipo} = \text{Estudiante becado} \\ s.\text{costo} \cdot 2 & , \text{ si } e.\text{tipo} = \text{Estudiante extranjero} \end{cases}$$

Ejemplo positivo:**Ejemplo negativo:****Referenciado por:****Regla de Negocio:** BR45 Calcular impuestos por seminario**Tipo:** Regla de operación, (calcular o determinar un valor.).**Clase:** Habilitadora.**Nivel:** Control.**Descripción:** Los impuestos corresponden al 16 % correspondientes al IVA.**Sentencia:** $\text{Impuesto}(e, s) = \text{Costo}(e, s) \cdot 0,16$.**Ejemplo positivo:****Ejemplo negativo:****Referenciado por:****Regla de Negocio:** BR100 Recibo del Estudiante por inscripción a Seminario.**Tipo:** Regla de operación, (calcular o determinar un valor.).

Clase: Habilitadora.

Nivel: Control.

Descripción: El Recibo del Estudiante debe mostrar el total del costo con el siguiente desglose:

<i>Costo :</i>	\$XXX.XX
<i>Descuento aplicado (YY %) :</i>	\$XXX.XX
<i>Subtotal :</i>	\$XXX.XX
<i>IVA (16 %) :</i>	\$XXX.XX
<i>Total :</i>	\$XXX.XX

Sentencia: $\text{CostoTotal} = \text{Costo}(e, s) + \text{Impuesto}(e, s)$.

Ejemplo positivo:

Ejemplo negativo:

Referenciado por:

5.5. Modelo de Procesos AS-IS

En esta sección se describen los procesos a mejorar con el sistema.

5.5.1. PROC-01 Análisis de requerimientos

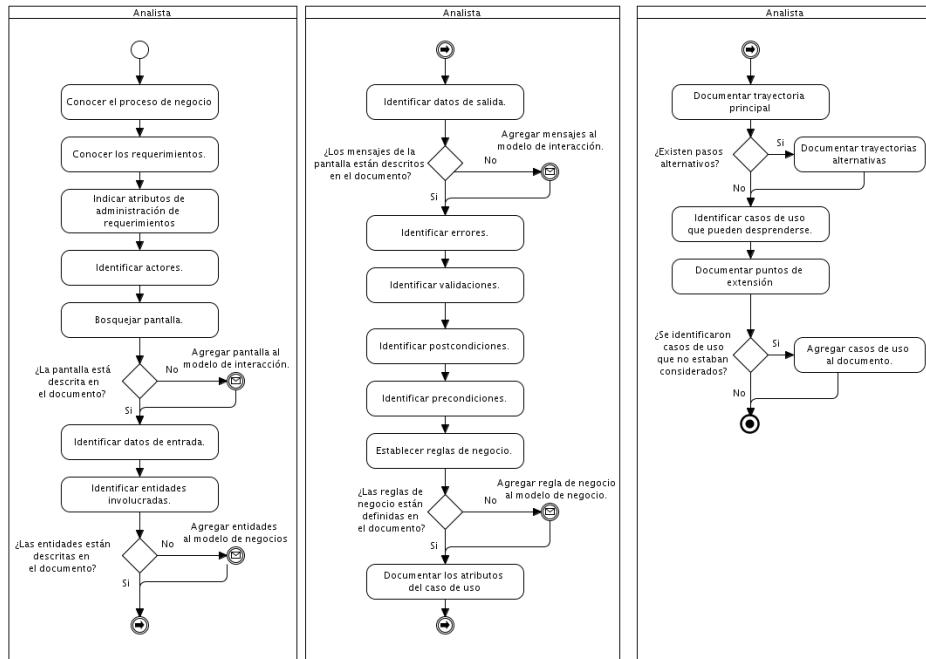


Figura 5.2: PROC-01 Proceso de Análisis de requerimientos

Descripción: Describa el proceso indicando los aspectos relevantes que el diagrama no muestra.

Entradas:

- Documentos de Procesos.
- Reglas de negocio.
- Minutas de las reuniones de análisis.

Salidas:

- Especificación de requerimientos.
- Bosquejo de pantallas.
- Modelo de base de datos

Áreas de oportunidad: Liste los aspectos que detecta se pueden mejorar con la introducción del sistema o los problemas encontrados.

5.5.2. PROC-02 ...

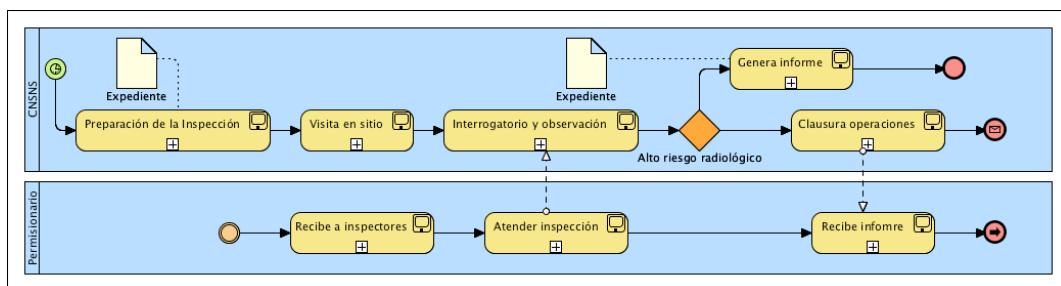


Figura 5.3: PROC-02 Nombre del proceso

Descripción: ...

Entradas:

- ...

Salidas:

- ...

Áreas de oportunidad: Liste los aspectos que detecta se pueden mejorar con la introducción del sistema o los problemas encontrados.

5.6. Modelo de procesos TO-BE

Los nuevos procesos se presentan en esta sección, el mapa de procesos de se muestra en la figura 5.4.

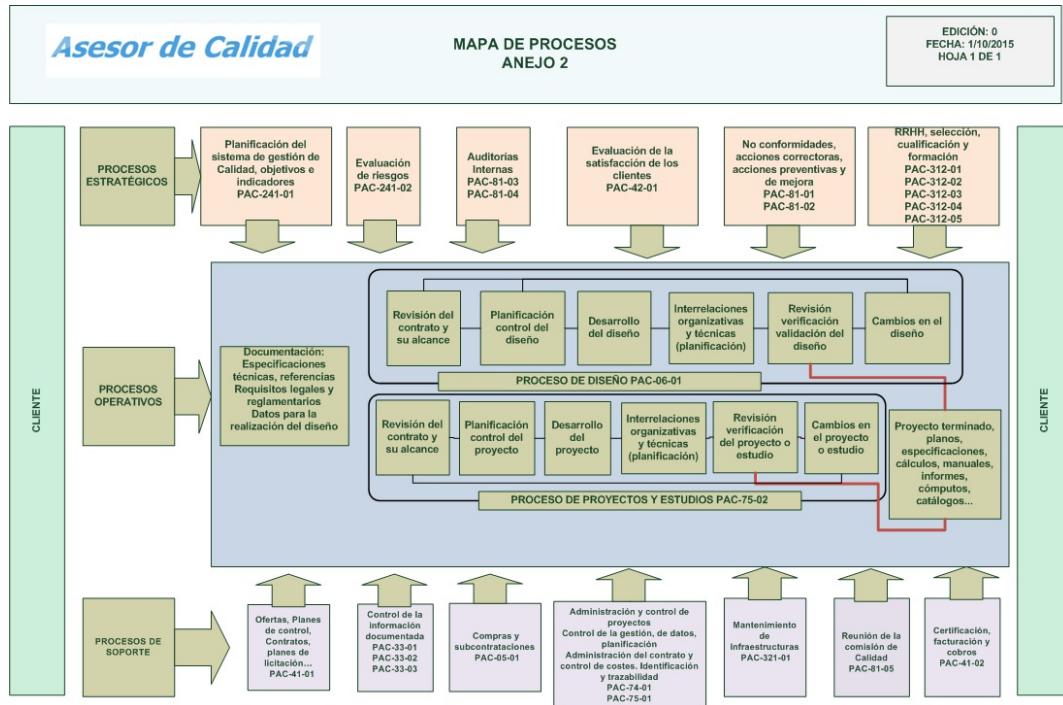


Figura 5.4: Mapa de procesos

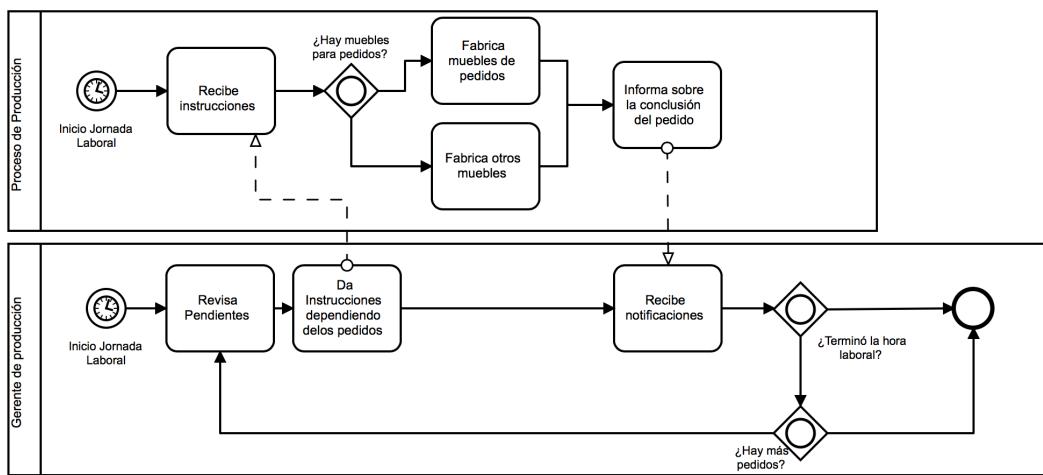


Figura 5.5: PROCM-01 Nombre del proceso

5.6.1. PROCM-01 ...

Descripción: ...

Entradas:

- ...

Salidas:

- ...

Mejoras esperadas: Liste las mejoras que espera obtener tras la implementación del sistema.

Reglas de negocio: BR05, BR8.

Casos de uso: CU 3.4 Login, CU 4.3 Consultar productos.



CAPÍTULO 6

Modelo dinámico

Este capítulo describe en modelo dinámico del sistema. en el se detallan todos los escenarios de ejecución del sistema. La figura 6.1 muestra el diagrama general del sistema y sus sub sistemas, y la figura 6.2 muestra todos los casos de uso del sistema. En este documento solo detallamos los casos de uso del subsistema de gestión de cursos.

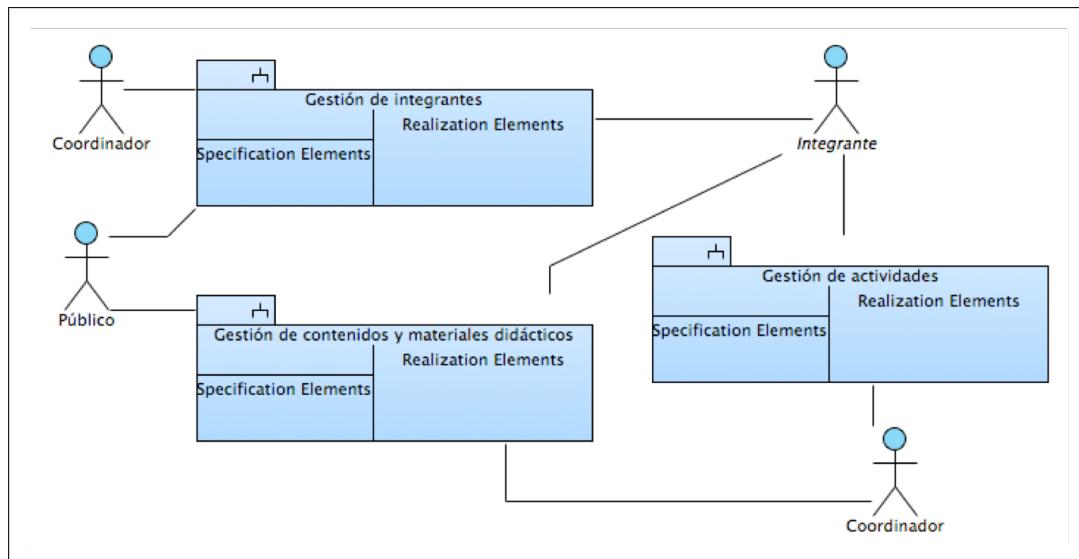


Figura 6.1: Diagrama de casos de uso del sistema.

6.1. Descripción de actores

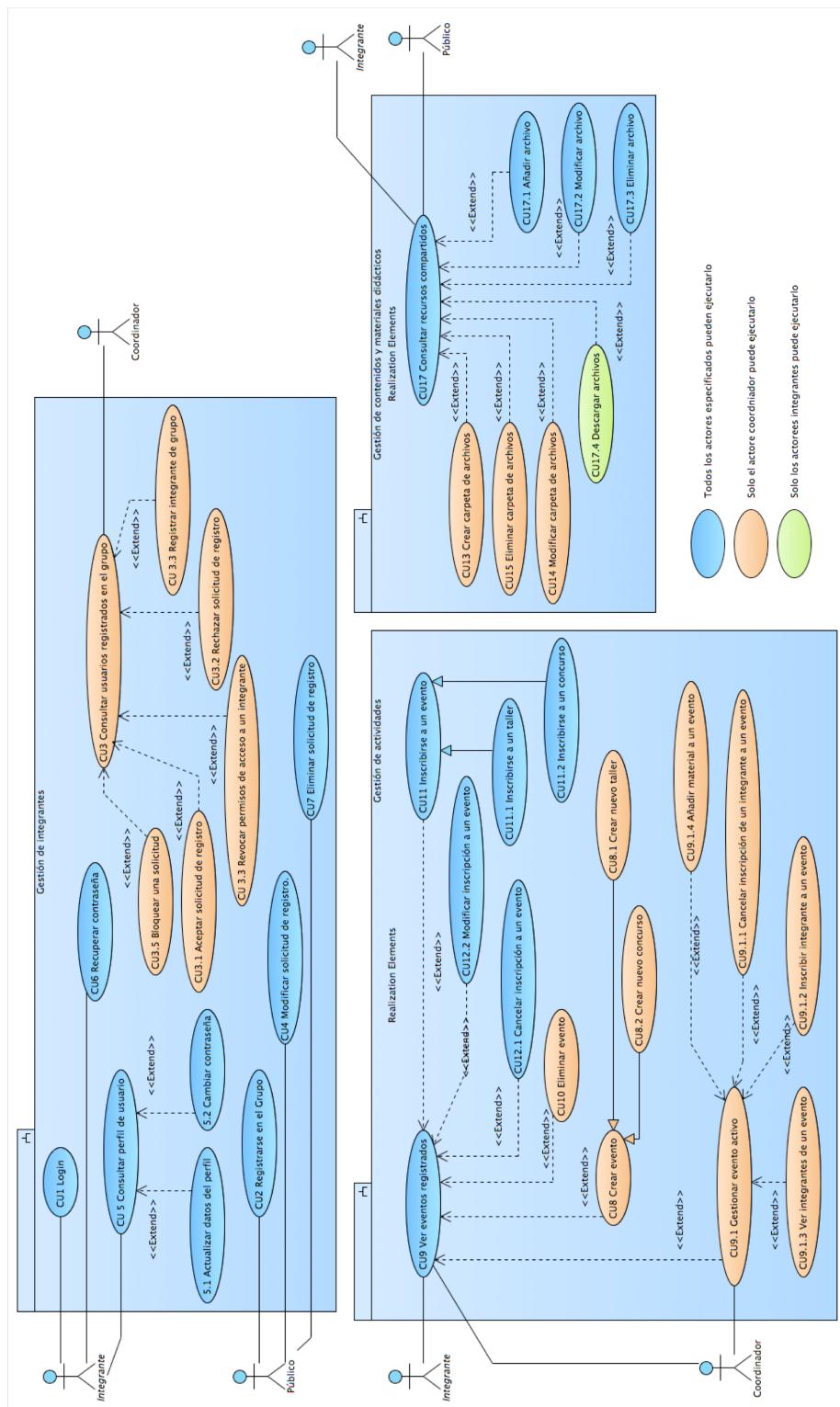


Figura 6.2: Diagrama detallado del sistema.

6.1.1. Gerente de Operaciones



Es el encargado de todas las operaciones de la empresa y está por encima de los ejecutivos de producción y de ventas principalmente.

Responsabilidades:

- Supervisar la operación.
- Plantear y supervisar el logro de las metas de la empresa y su crecimiento económico.
- ...

Perfil:

- Amplia experiencia en el ramo.
- Licenciatura como mínimo.
- ...

A continuación se detallan los casos de uso.



6.2. CU17 Inscribir a Seminario

6.2.1. Descripción completa

Ayudar a que los Estudiantes que están por terminar la carrera se puedan inscribir en un Seminario de titulación.

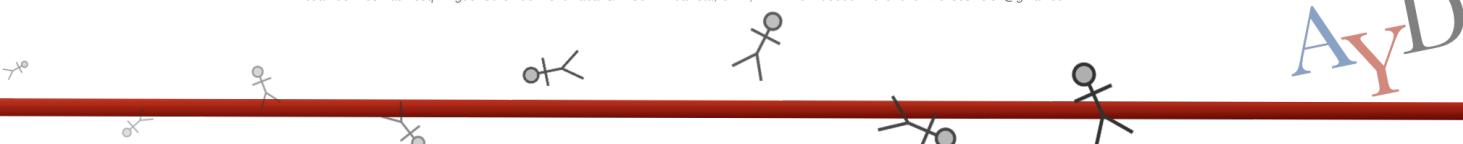
6.2.2. Atributos importantes

Caso de Uso:	CU17 Inscribir a Seminario
Versión:	0.1
Autor:	David Ortega Pacheco
Supervisa:	Ulises Vélez Saldaña.
Actor:	Alumno
Propósito:	Que el Estudiante se pueda inscribir a un seminario de titulación.
Entradas:	Número de boleta, Contraseña y Seminario.
Origen:	Teclado
Salidas:	Seminarios registrados, horario actual del Estudiante, desglose del monto a pagar por la inscripción, recibo de pago y comprobante de inscripción.
Destino:	Pantalla e impresora para recibo de pago y comprobante de inscripción
Precondiciones:	El estudiante debe estar registrado en la universidad.
Postcondiciones:	El estudiante quedará inscrito en el Seminario seleccionado si es elegible y hay cupo en el Seminario en cuestión.
Errores:	
Tipo:	Caso de uso primario
Observaciones:	

6.2.3. Trayectorias del Caso de Uso

Trayectoria principal

- 1 ⚒ Introduce su Número de Boleta y Contraseña en el sistema vía la IU23 Pantalla de Control de Acceso.
- 2 ⚒ Confirma la operación presionando el botón Entrar .
- 3 ○ Verifica que el Estudiante sea elegible para inscribirse al Seminario con base en la regla BR129 Determinar si un Estudiante puede inscribir Seminario. [Trayectoria A].
- 4 ○ Despliega la IU32 Pantalla de Selección de Seminario con la lista de Seminarios Disponibles.
- 5 ⚒ Selecciona el Seminario en el que desea inscribirse [Trayectoria B].
- 6 ○ Verifica que el Estudiante sea elegible para inscribirse al seminario seleccionado con base en la regla BR130 Determinar si un Estudiante puede inscribirse en un Seminario [Trayectoria C].
- 7 ○ Verifica que el horario del Seminario concuerde con el horario del Estudiante con base en la regla BR143 Validar el horario del estudiante [Trayectoria D].



- 8 ○ Calcula el costo del Seminario basado en el costo publicado en el catálogo de cursos, los costos aplicables al alumno y los impuestos aplicables, con base en las reglas **BR180 Calcular costos del Estudiante** y **BR45 Calcular impuestos por seminario**.
 - 9 ○ Despliega el desglose de costos en la IU33 Pantalla Mostrar costos por seminario.
 - 10 ○ Pide al Estudiante que confirme la inscripción al Seminario.
 - 11 ⚒ Confirma la inscripción al Seminario.
 - 12 ○ Inscribe al Estudiante en el Seminario seleccionado.
 - 13 ○ Informa que la inscripción se realizó exitosamente vía la UI88 Pantalla de resumen de inscripción al Seminario.
 - 14 ○ Imprime el recibo de pago con base en la regla **BR100 Recibo del Estudiante por inscripción a Seminario..**
 - 15 ○ Pregunta al estudiante si desea imprimir un comprobante de la inscripción.
 - 16 ⚒ Indica que desea imprimir el comprobante de la inscripción.
 - 17 ○ Imprime el comprobante de la inscripción IU189 Reporte de inscripción a Seminario.
- - - - *Fin del caso de uso.*

Trayectoria alternativa A:

Condición: El Estudiante no puede inscribir un Seminario

- A1 ○ Muestra el Mensaje **MSG1**-“El Estudiante [Número de Boleta] aun no puede inscribirse al seminario.”.
 - A2 ⚒ Oprime el botón .
 - A3 Termina el caso de uso.
- - - - *Fin de la trayectoria.*

Trayectoria alternativa B:

Condición: El Estudiante abandona la operación

- B1 ○ El Estudiante revisa la lista de Seminarios y no encuentra el Seminario que desea.
 - B2 ⚒ Oprime el botón .
 - B3 ○ Cierra la sesión del usuario.
 - B4 ○ Continua en el paso 1 del CU17 .
- - - - *Fin de la trayectoria.*

Trayectoria alternativa C:

Condición: El estudiante no cumple con los prerequicitos

- C1 ○ Muestra el Mensaje **MSG2**-“El Estudiante [Número de Boleta] no cumple con los requisitos para inscribirse al Seminario [Nombre del Seminario seleccionado].”.
 - C2 ○ Muestra los requisitos que el Seminario seleccionado solicita.
 - C3 ○ Continúa en el paso 5 del CU17 .
- - - - *Fin de la trayectoria.*

Trayectoria alternativa D:

Condición: El horario es incompatible.

- D1 ○ Muestra el Mensaje **MSG3**-“El horario del [Nombre del Seminario seleccionado] no es compatible con el horario del curso [Nombre de la materia y grupo del curso con el que choca el horario].”.
 - D2 ○ Continúa en el paso 5 del CU17 .
- - - - *Fin de la trayectoria.*

6.2.4. Puntos de extensión

Cuando: Desea conocer las materias cursadas.

Durante la región: Del paso 4 al paso 9.

La operación se puede extender a: CU3.4 Consultar historial académico.



CAPÍTULO 7

Modelo de la interacción

Este capítulo describe ...

7.1. Modelo de navegación

La navegación entre pantallas se muestra en la figura 7.1. en el se explica ...

7.2. IU23 Pantalla de Control de Acceso

7.2.1. Objetivo

Controlar el acceso al sistema mediante una contraseña a fin de que cada usuario acceda solo a las operaciones permitidas para su perfil.

7.2.2. Diseño

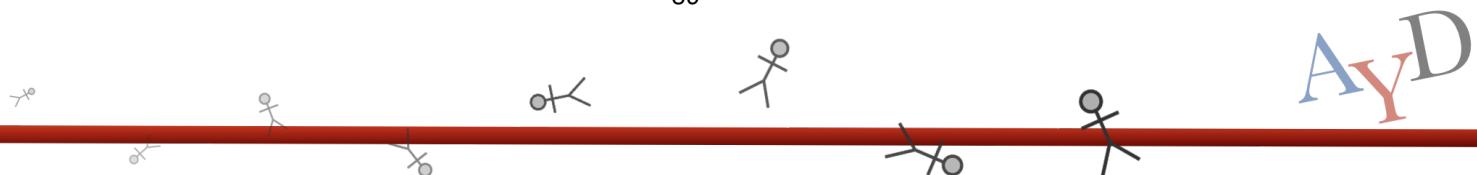
Esta pantalla  IU23 Pantalla de Control de Acceso (ver figura 7.2) aparece al iniciar el sistema. Para ingresar al mismo se debe escribir el Número de Boleta del estudiante y la contraseña de acceso.

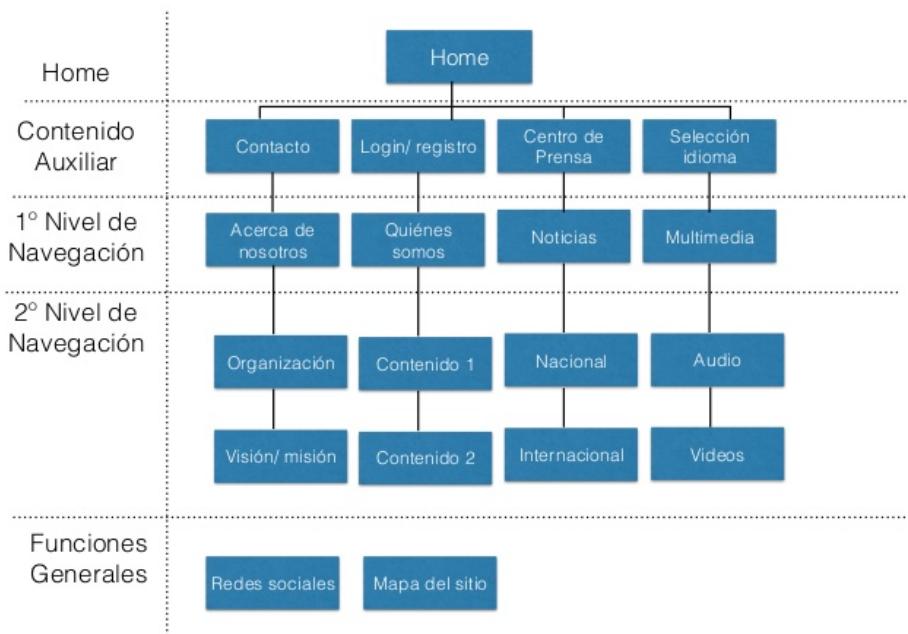
7.2.3. Salidas

Ninguna.

7.2.4. Entradas

Número de Boleta y Contraseña del Estudiante.





8

Figura 7.1: mapa

Acceso al sistema

Acceso al sistema	
Numero de Boleta:	<input type="text"/>
Contraseña:	<input type="password"/>
¿Olvidaste tu contraseña?	
<input type="button" value="Entrar"/>	<input type="button" value="Ayuda"/>

Figura 7.2: IU23 Pantalla de Control de Acceso.

7.2.5. Comandos

- : Verifica que el Estudiante se encuentre registrado y la contraseña sea la correcta. Si la verificación es correcta, se muestra la UI32 Pantalla de Selección de Seminario.



- **[Ayuda]** : Muestra la ayuda de esta pantalla  IU50 Pantalla de Ayuda.

7.2.6. Mensajes

- Error al verificar los datos de acceso, vuelva a intentarlo.



Bibliografía

- [1] Andrea Arreola. *Geocercas: ¿Las necesitas en tu negocio.* 2019. URL: <https://www.verizonconnect.com/mx/recursos/articulo/geocercas-porque-usarlas-en-el-negocio/>.
- [2] Sin Autor. *Conociendo la metodología SCRUM: sus beneficios y características.* 2017. URL: <https://nativosdigitales.pe/blog/metodologia-scrum-beneficios-caracteristicas/>.
- [3] Sin autor. *Importancia del turismo en México.* 2019. URL: <https://www.importancia.org/turismo-en-mexico.php>.
- [4] Sin Autor. *Sistema de Posicionamiento Global.* 2019. URL: <https://www.gps.gov/spanish.php>.
- [5] Leticia Hernández. *Turismo en México crece por arriba de la economía mundial: OCDE.* 2018. URL: <https://www.elfinanciero.com.mx/economia/turismo-en-mexico-crece-por-por-arriba-de-la-economia-mundial-ocde>.
- [6] D. López-Berzosa M. Martín-Sánchez J.A. Miguel-Dávila. *M-tourism: las apps en el sector turístico.* 2012. URL: http://gide.unileon.es/admin/UploadFolder/acta_de_congreso.pdf.