



Universidad Don Bosco, El Salvador

PROYECTO FASE 1- LIS

Ingeniero: Felipe Acosta

Alumnos:

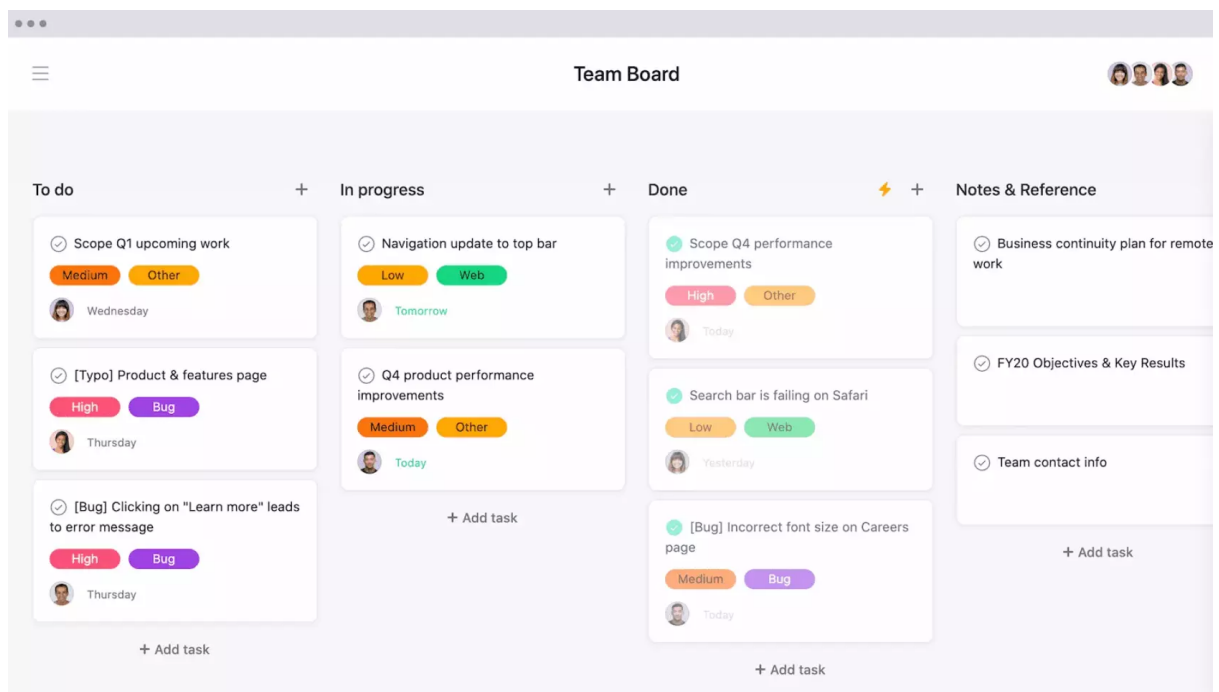
APELLIDO	NOMBRE	Nº DE CARNÉ
Cardoza De Leon	Sergio Alexander	CD120928
Guerrero Zelaya	Diego Benjamin	GZ210369
Meléndez Barreiro	Emilia Eunice	MB211545
Novoa Velasquez	Yesenia Nicole	NV210134
Ramírez Guardado	Ronald Gerardo	RG110604

Fecha de entrega (30%): 14 de mayo del 2023

DEFINICIÓN

Kanban

La metodología Kanban se implementa por medio de *tableros* Kanban. Se trata de un método visual de gestión de proyectos que permite a los equipos visualizar sus flujos de trabajo y la carga de trabajo. En un tablero Kanban, el trabajo se muestra en un proyecto en forma de tablero organizado por columnas. Tradicionalmente, cada columna representa una etapa del trabajo. El tablero Kanban más básico puede presentar columnas como Trabajo pendiente, En progreso y Terminado. Las tareas individuales representadas por tarjetas visuales en el tablero y que avanzan a través de las diferentes columnas hasta que estén finalizadas.



Tradicionalmente, las columnas del tablero Kanban representan las distintas etapas del trabajo. Aunque las columnas que crees dependen de tu equipo, te mostramos a continuación los tipos de columnas más comunes:

- Trabajo pendiente, Bandeja de entrada o Nuevo: Esta es la columna donde se agrega el trabajo nuevo antes de ser asignado a un miembro del equipo.
- Listo o Prioritario: Mueve el trabajo a esta columna cuando esté listo para empezar a trabajar.
- En progreso: Se trata de las tareas en las que se está trabajando actualmente. Dependiendo de las necesidades del equipo, puedes desglosar la columna 'En progreso' en varias columnas más. Por ejemplo, un equipo de

contenido puede crear columnas para Redacción, Revisión y Edición; en tanto un equipo de ingeniería puede crear columnas para Desarrollo, Pruebas e Implementación.

- En espera: Mueve la tarea a esta columna si el trabajo presenta algunos cuellos de botella por algún motivo.
- Finalizadas o Trabajo terminado: Las tareas deberían aparecer en esta columna una vez que hayan sido finalizadas.

SCRUM

Scrum es una metodología ágil que se centra en la colaboración, la adaptación y la entrega de valor al cliente. En Scrum, el equipo de desarrollo trabaja en sprints de una duración fija (generalmente de 1 a 4 semanas) para completar un conjunto de tareas. Cada sprint comienza con una reunión de planificación, seguida de reuniones diarias de seguimiento y finaliza con una revisión del sprint y una retrospectiva. El objetivo de Scrum es entregar productos de alta calidad de manera rápida y eficiente.

Participantes en Scrum

Los tres actores fundamentales en la metodología scrum son el dueño del producto, el scrum master y el miembro del equipo:

- Los product owners o dueños del producto comunican la visión del producto al equipo de desarrollo y representan los intereses del cliente a través del establecimiento de prioridades y necesidades.
- Los stakeholders es la empresa que encarga el proyecto y es la mayor parte interesada dentro del entorno SCRUM. Es una parte inactiva y solo participa en reuniones previas y en la presentación del producto al final.
- Los scrum masters actúan como una conexión entre el dueño del producto y el equipo. Su función principal es eliminar los obstáculos que pueden impedir que el equipo logre sus objetivos, por lo que ayudan al equipo a que permanezca productivo y creativo.
- Los equipos de Scrum generalmente constan de siete miembros de funciones cruzadas. Por ejemplo, los proyectos de software incluyen ingenieros de software, arquitectos, analistas, programadores, expertos en control de calidad, diseñadores de interfaz de usuario y probadores.

NUESTRA ELECCIÓN

Ambas metodologías son buenas y las implementamos en la plataforma Trello, pero como equipo estamos trabajando más con la metodología Scrum, es la que más se nos adapta a nuestras necesidades, ya que primero realizamos una planificación donde nos delegamos las partes del proyecto, luego investigamos sobre el tema a tratar para darle inicio a la propia elaboración del proyecto, esto bajo un periodo límite, donde se va supervisando conforme van pasando los días el avance que obtiene cada uno de los integrantes, por si llegara a suceder algún tipo de inconveniente y de esta forma resolverlo para evitar posibles retrasos.

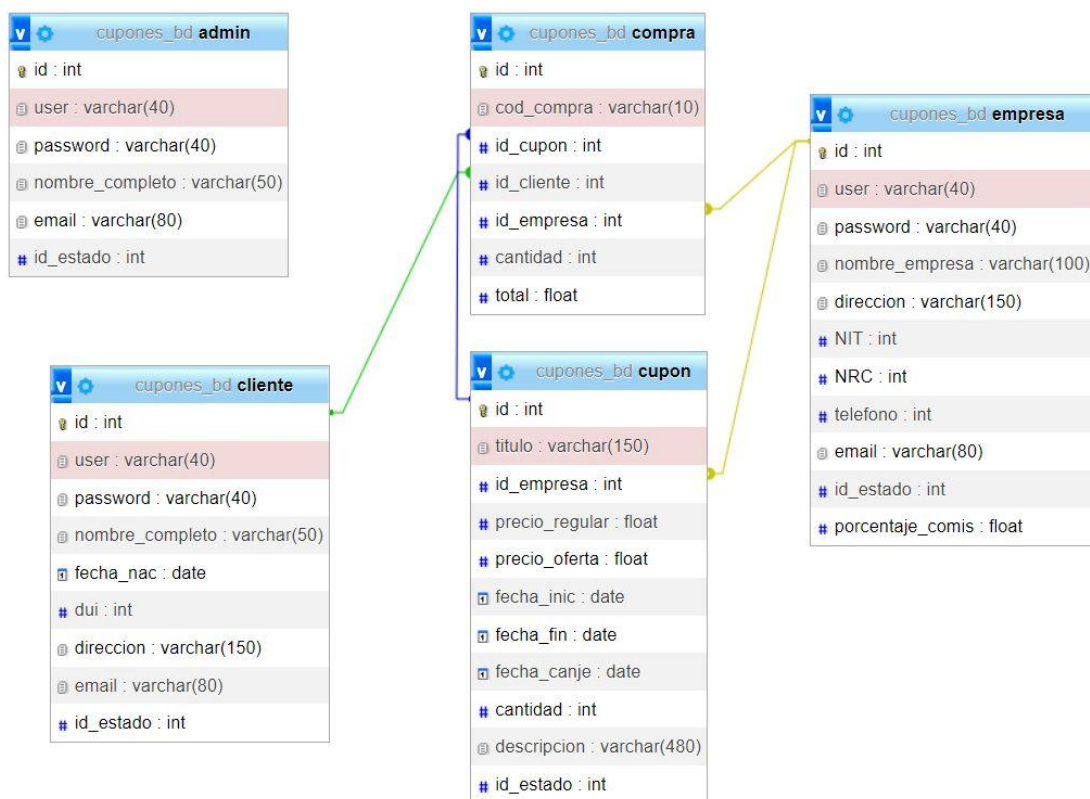
Listado de requerimientos identificados

1. Lenguaje de programación: es importante seleccionar el lenguaje de programación adecuado para el desarrollo del programa. Algunos lenguajes comunes para desarrollar programas de cupones y ofertas son Java, C++, C# y Python.
2. Base de datos: es importante contar con una base de datos para almacenar la información de los cupones y ofertas disponibles. Se pueden utilizar diferentes sistemas de gestión de bases de datos, como MySQL, PostgreSQL o Microsoft SQL Server.
3. Interfaz de usuario: se debe diseñar una interfaz de usuario atractiva y fácil de usar para que los usuarios puedan visualizar y seleccionar los cupones y ofertas disponibles.
4. Generación de cupones: el programa debe permitir la generación de cupones en diferentes formatos, como códigos QR o códigos de descuento.
5. Notificación de ofertas y cupones: el programa debe contar con un sistema de notificaciones que permita a los usuarios recibir alertas sobre las ofertas y cupones disponibles.
6. Integración con tiendas online: el programa debe integrarse con diferentes tiendas online para mostrar los cupones y ofertas disponibles en cada una de ellas.
7. Seguridad: el programa debe contar con medidas de seguridad para proteger la información de los usuarios y evitar posibles vulnerabilidades.
8. Soporte técnico: se debe ofrecer un soporte técnico para solucionar posibles problemas o dudas que puedan surgir durante el uso del programa.

Enlace de trello

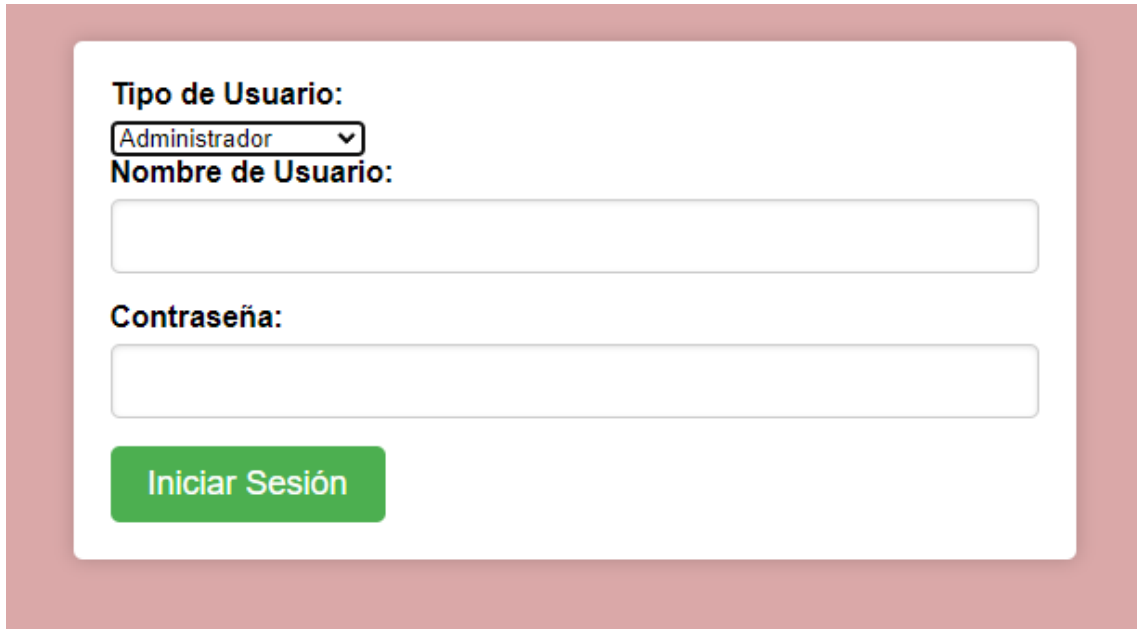
<https://trello.com/invite/b/snF76WBf/ATTI479a74aa398c2232d72d2a4d6fead8bfE5236526/proyecto-cuponera-svDiagrama>

DIAGRAMA ENTIDAD-RELACIÓN DE LA BASE DE DATOS



PANTALLAS

Login:



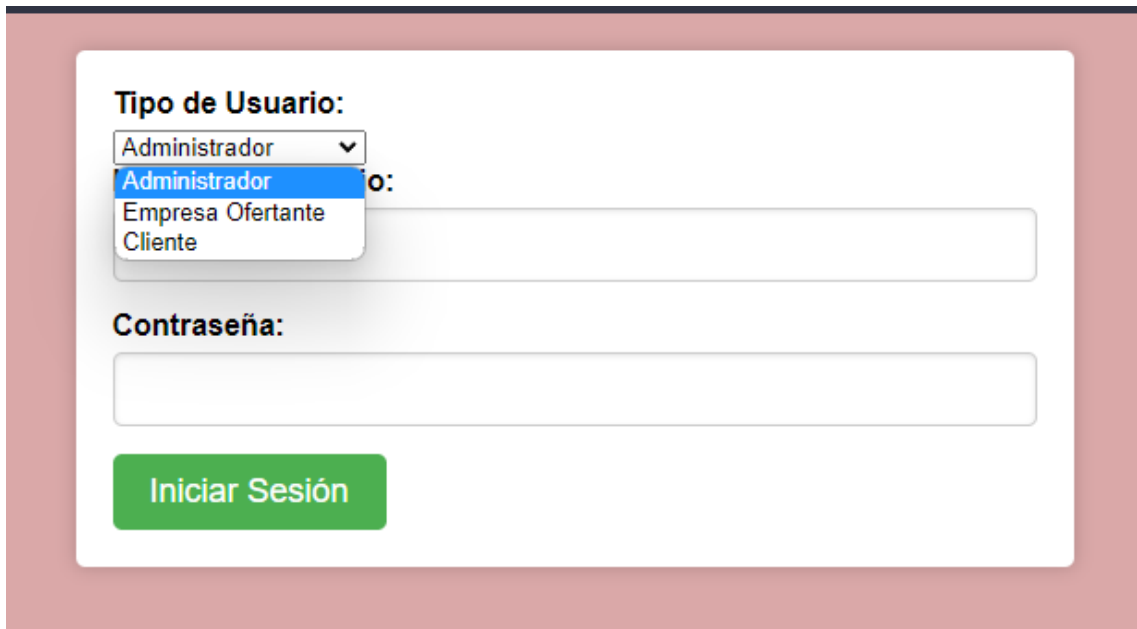
A screenshot of a login form. It features a dropdown menu for 'Tipo de Usuario' with 'Administrador' selected. Below it are input fields for 'Nombre de Usuario' and 'Contraseña'. A green 'Iniciar Sesión' button is at the bottom.

Tipo de Usuario:
Administrador ▼

Nombre de Usuario:

Contraseña:

Iniciar Sesión



A screenshot of the same login form, but with the 'Tipo de Usuario' dropdown menu open, showing options: 'Administrador' (highlighted), 'Empresa Ofertante', and 'Cliente'. The 'Nombre de Usuario' and 'Contraseña' fields are empty.

Tipo de Usuario:
Administrador ▼
Administrador
Empresa Ofertante
Cliente

Nombre de Usuario:

Contraseña:

Iniciar Sesión

Registro de empresas:

Nombre de la Empresa:

NIT de la Empresa:

Dirección:

Teléfono:

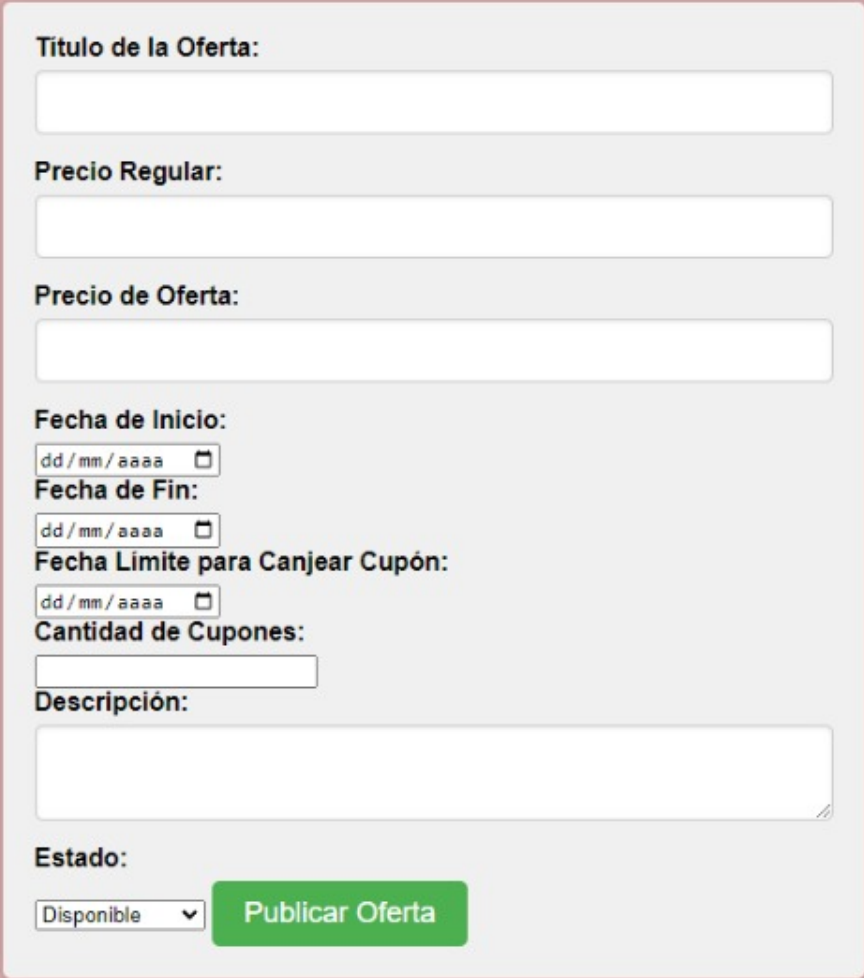
Correo Electrónico:

Nombre de Usuario:





Contraseña:

Registrarse

Datos necesario:



Formulario de creación de oferta:

- Título de la Oferta:**
- Precio Regular:**
- Precio de Oferta:**
- Fecha de Inicio:** 
- Fecha de Fin:** 
- Fecha Límite para Canjear Cupón:** 
- Cantidad de Cupones:**
- Descripción:**
- Estado:** 
- Publicar Oferta**

Registro de cliente:

Usuario:

Correo electrónico:

Contraseña:

Nombre completo:

Apellidos:

DUI:

Fecha de nacimiento:

dd/mm/aaaa

Registrar

Cupones:

Compra de Cupones

Para comprar un cupón, por favor siga los siguientes pasos:

1. Seleccione el cupón deseado.

2. Ingrese los datos de su tarjeta de crédito/débito:

Número de tarjeta:

Ingrese el número de su tarjeta

Fecha de vencimiento:

MM/AA

Código de seguridad (CVV):

Ingrese el CVV de su tarjeta

3.

Comprar

4. Si la compra se realizó exitosamente, se generará la factura con el código único por cupón.

5. El registro de la compra se guardará en el historial de compras del cliente.

6. Recuerde que puede comprar un máximo de 5 cupones de

Total de ganancias:

Reportes de Ventas

A continuación se muestran los reportes:

Total de cupones vendidos por empresa

Empresa	Total de cupones vendidos
Empresa 1	100
Empresa 2	50
Empresa 3	200

Total de ganancias obtenidas

Total de cupones vendidos	Porcentaje de ganancia	Ganancias obtenidas
350	10%	\$3500

Total de ventas por empresa

Empresa	Total de cupones vendidos	Total de ventas
Empresa 1	100	\$1000
Empresa 2	50	\$500
Empresa 3	200	\$2000

<

Total de ganancias por empresa

Empresa	Total de cupones vendidos	Porcentaje de ganancia	Ganancias obtenidas
---------	---------------------------	------------------------	---------------------

Enlace de GIT

https://github.com/Benjamin1207/Proyecto_Catedra.git