

### **3 Preparación y Planeación del proyecto**

#### **3.1 Captación de Requerimientos.**

El proceso de análisis y recolección de requerimientos determina mediante entrevistas a los futuros usuarios y estudios de los procesos que trabajan en la empresa la identificación y comprensión de las características necesarias para el futuro sistema.

Para obtener los requisitos es importante interactuar con todas las personas que están involucradas con el sistema de manera directa, para lograrlo fue necesario agendar citas con el propietario de la joyería Gopar, así mismo se trabajó con el personal de ventas para poder observar y comprender los procesos efectuados derivado de las actividades desempeñadas con el fin de determinar cada uno de los requerimientos, las deficiencias que ocurren en los lapsos de tiempo donde el trabajo se está realizando, entre otras características y detalles.

Debido a que el desarrollo de un sistema debe abarcar demasiadas necesidades no cabe duda que debe tener un límite, el cual se deberá detallar para conocer en forma exacta los períodos que abarcarán las distintas funciones a desarrollar.

Una vez que se identificaron los requerimientos, éstos se clasificaron por prioridades y se les asignó un porcentaje (puntuación) para determinar su duración y así poder realizar la lista maestra de historias de usuario que se detalla en la Tabla 1.

Requerimiento	Días estimados	Prioridad
Control de Venta	10	ALTA
Gestión de Compra	5	ALTA
Búsqueda proveedor	4	MEDIA
Búsqueda de articulo	3	MEDIA
Búsqueda de cliente	3	BAJA
Búsqueda de ticket	3	ALTA
Registro de proveedor	3	MEDIA
Registro de cliente	3	BAJA
Registro de articulo	5	ALTA
Gestión y control Apartados	4	MEDIA
Control de Composturas	4	MEDIA
Expedición electrónica      Facturación electrónica	8	MEDIA
Registro de gastos	4	MEDIA
Control de asistencia	4	BAJA
Control de Acceso al sistema (Login)	2	MEDIA
Administración de inventario mediante Aplicación móvil	15	ALTA
Generación de Reportes	5	MEDIA
Generador de código QR	5	MEDIA

*Tabla 1 Requerimientos del sistema (Lista Maestra de Historias de Usuario)*

Cada requerimiento es una tarea por realizar, a dichas tareas se les asigna una escala de valoración la cual puede ser: alta, media o baja, en base a eso se le proporciona un puntaje o esfuerzo que permitirá conocer los días u horas necesarias para permitir su realización.

Una vez asignada la puntuación correspondiente a cada requerimiento se ordenó de mayor a menor respecto al valor asignado a cada uno para priorizar las actividades en cada iteración, como lo ilustra la tabla 2 a continuación expuesta.

<b>Requerimiento</b>	<b>Puntaje Asignado</b>	<b>Iteración correspondiente</b>
<b>Control de Venta</b>	10	Primera
<b>Control de Compra</b>	10	Primera
<b>Gestión y control de Apartados</b>	9	Primea
<b>Registro de articulo</b>	8	Segunda
<b>Control de Composturas</b>	8	Segunda
<b>Registro de proveedor</b>	7	Segunda
<b>Registro de cliente</b>	6	Segunda
<b>Registro de gastos</b>	5	Segunda
<b>Búsqueda proveedor</b>	4	Tercera
<b>Búsqueda de articulo</b>	4	Tercera
<b>Búsqueda de cliente</b>	4	Tercera
<b>Búsqueda de Ticket</b>	4	Tercera
<b>Expedición de Facturación electrónica</b>	4	Tercera
<b>Generación de Reportes</b>	4	Cuarta
<b>Control de asistencia</b>	4	Cuarta
<b>Generador de código QR</b>	4	Cuarta
<b>Administración de inventario mediante Aplicación móvil</b>	3	Quinta
<b>Control de acceso al sistema</b>	2	Quinta
<b>TOTAL</b>	100	

*Tabla 2 Puntuación e Iteración asignada a cada requerimiento*

### 3.2 Cronograma

	SEMANA																							
ACTIVIDAD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Preparación del proyecto																								
<b>Primera iteración</b>																								
Planeación																								
Análisis y diseño																								
Codificación y pruebas																								
Lanzamiento																								
<b>Segunda iteración</b>																								
Planeación																								
Análisis y diseño																								
Codificación y pruebas																								
Lanzamiento																								
<b>Tercera iteración</b>																								
Planeación																								
Análisis y diseño																								
Codificación y pruebas																								
Lanzamiento																								
<b>Cuarta iteración</b>																								
Planeación																								
Análisis y diseño																								
Codificación y pruebas																								
Lanzamiento																								
<b>Quinta iteración</b>																								
Planeación																								
Análisis y diseño																								
Codificación y pruebas																								
Lanzamiento																								
Revisión del Proyecto																								

### 3.3 PRIMERA ITERACIÓN

#### 3.3.1 Planeación.

Mediante la desagregación de las historias de usuario correspondientes a la primera iteración se detallarán las funcionalidades que debe cubrir dicho módulo para su funcionamiento, así mismo se expondrá de manera general las pruebas de aceptación que deben cumplir.

Historia de Usuario para Control de Ventas	
<b>Funcionalidad Principal:</b> Permitir que el usuario realice una venta con los productos solicitados por el cliente.	
<b>Iteración Asignada:</b> 1	<b>Usuario:</b> Administrador, vendedores
Funcionalidades	
Ingresar nombre del cliente.	
Ingresar código del artículo.	
Buscar artículo por nombre.	
Modificar cantidad a vender.	
Modificar descuento aplicable a la venta.	
Elegir precio de venta.	
Eliminar producto de la venta.	
Seleccionar forma de pago.	
Navegar para visualizar compras anteriores.	
Pruebas de Aceptación	
Validación del código del producto	El usuario ingresa un código alfanumérico el cual debe estar registrado en la base de datos.
Validación de la cantidad a vender	Únicamente se aceptan números mayores a cero.
Validación del descuento aplicado	Únicamente se aceptan números de 0 hasta 70

Tabla 3 Historia de Usuario Control de Ventas