

**ACTIVIDAD 1 - CREACIÓN DEL DOCUMENTO INICIAL DEL
PROYECTO**

BRANDON SNEIDER FRANCO QUINTERO

1090506954

CORPORACION UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

PROYECTO DE SOFTWARE

BOGOTA

2022

**ACTIVIDAD 1 - CREACIÓN DEL DOCUMENTO INICIAL DEL
PROYECTO**

DOCENTE

JOHAN MANUEL GORDILLO MESA

ESTUDIANTE

BRANDON SNEIDER FRANCO QUINTERO

1090506954

CORPORACION UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

PROYECTO DE SOFTWARE

BOGOTA

2022

Proyecto

1.1	TUTULO	3
1.2	Autor	3
1.3	Investigacion.....	3
1.4	Estimación del proyecto	4
1.5	Aspectos metodologicos	5
1.6	Requerimientos.....	5
1.7	EDT	6
1.8	Estimacion	7
1.9	Diagrama de gantt	7
2.0	Riesgo y amenaza	8

PROYECTO DE SOFTWARE

PRIMERA FASE

1.1 Título

MOVIES RENTAL

1.2. Autor y Docente

Autores

Grupo de clase proyecto de software.

Docente

JOHAN MANUEL GORDILLO MESA

1.3. Línea de investigación.

INGENIERÍA DEL SOFTWARE

DESARROLLO DE SOFTWARE Y APLICACIONES WEB MOVIE RENTAL

Se requiere para uso comercial de un local comercial dedicado al alquiler de películas un sistema de inventario puesto que se requiere tener el control e inventario de todas las cintas existentes y así facilitar el inventario y contabilidad.

1.4. Objetivos

General

- Desarrollar un aplicativo web para la gestión e inventario de una tienda de alquiler de películas.

Específico

- Mejorar la calidad en el inventario de películas.
- Gestionar acciones de vigilancia, seguimiento y control para intervenir de manera positiva en los usuarios.
- Lograr la satisfacción del usuario puesto que la atención que recibirá será asertiva y actualizada.

1.5. Aspectos Metodológicos

En el proceso de dar solución a la problemática este proyecto esta aplicado a la Ingeniería del software debido a que esta nos ofrece llevar un desarrollo más organizado de nuestras actividades ofreciéndonos métodos y técnicas para desarrollar un aplicativo de calidad.

Al comenzar la etapa inicial se tuvo que identificar, estudiar y analizar información recolectada y de esta sacar la más relevante, la anterior información se obtuvo de una entrevista realizada con el dueño de la tienda de alquiler en la cual nos describió la problemática actual a la hora de llevar sus inventarios e información de sus clientes, a partir de la información obtenida se pudo elaborar un modelo inicial de cómo va a funcionar el aplicativo. Consecutivamente se realizará el diseño del sistema, definiéndose en un modelo de datos, módulos y componentes del sistema, en un diagrama de clase; lo anterior se va a hacer con la finalidad de estructurar la aplicación web y aplicado a uno de los modelos de la ingeniería del software. Dejando a un lado todo lo anterior durante el desarrollo de esta etapa también se empezará a desarrollar la interfaz y el ambiente multimedia del sistema. Al momento de empezar la etapa de codificación se trabajará con PHP, SQL, HTML, Javascript entre otras. Finalmente, cuando se entregue la aplicación después de haber pasado por un periodo de prueba en el cual están las entrevistas y cuestionarios a los usuarios se medirá el nivel de satisfacción y confiabilidad del sistema.

1.6 Requerimientos

Desarrollar una aplicación web para la gestión de los préstamos de una tienda de alquiler de películas.

La información que se necesita guardar de las películas existentes es la siguiente: id, titulo, género, autor, copias disponibles y si es novedad o no. También es necesario guardar los datos de los usuarios de la tienda de alquiler: nombre de usuario, clave, nombre, apellidos, correo electrónico, saldo y si son clientes premium.

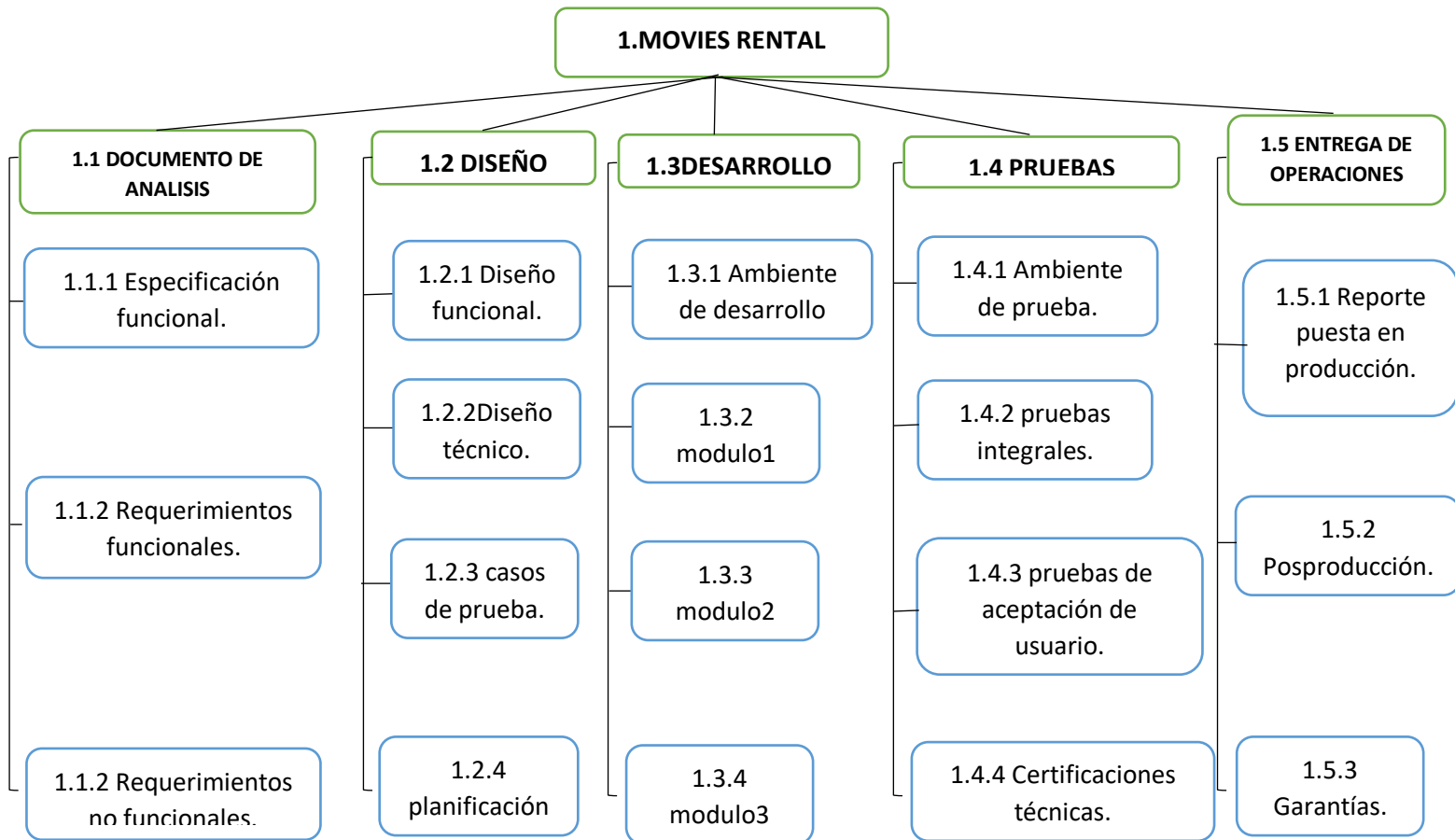
El funcionamiento de la aplicación es el siguiente. Al iniciar, se abrirá una pantalla de login, en la que el usuario tendrá que logarse a partir del nombre de usuario y la clave. Si el usuario no está registrado, podrá darse de alta en el sistema en una pantalla específica para ello.

Tras el login, aparecerá la pantalla principal de la aplicación, donde se mostrará el listado con todas las películas disponibles y los controles necesarios para realizar la reserva. Hay que tener en cuenta que el precio del préstamo de una película es 10.000 pesos colombianos, salvo que la película sea de estreno, en cuyo caso el precio es 20.000 pesos colombianos, Si el usuario es premium, tendrá un 10% de descuento en la reserva de cualquier película. En el listado sólo deben aparecer las películas que tengan copias disponibles. Debe ser posible ordenar las películas disponibles por género. En caso de que el usuario no disponga de saldo para realizar la reserva, se debe mostrar un mensaje de error.

Desde la pantalla principal, podremos acceder al panel de control del usuario, en el que se visualizará un listado con todas las reservas realizadas por el mismo además del saldo disponible. En el listado de reservas debe figurar la siguiente información: título de la película, género, si es novedad o no y la fecha de la reserva. Aparecerá un botón para devolver la película prestada.

En esa pantalla existirá además un formulario en el que podremos actualizar cualquiera de los campos del usuario (excepto el nombre de usuario). También existirá un botón para dar de baja el usuario. Al hacer clic en dicho botón y tras aceptar una ventana de confirmación de la operación, se eliminará toda la información del usuario y automáticamente volveremos a la pantalla de login.

1.7. Actividades del trabajo.



BIBLIOGRAFIA

Gutiérrez, D. M. J. A., & Pagés, A. C. (2008). Planificación y gestión de proyectos informáticos.

Recuperado de la base de datos E-libro. Para consultarlo, revise la carpeta "Herramientas de apoyo" (*Manual bibliotecas virtuales*)

Gómez, R. J. (2016). Dirección y gestión de proyectos de tecnologías de la información en la empresa.

Recuperado de la base de datos E-libro. Para consultarlo, revise la carpeta "Herramientas de apoyo" (*Manual bibliotecas virtuales*)

Recursos complementarios o de apoyo

Hernández, S. J. M. (2015). Gerencia de proyectos con project 2013 (2a. ed.).

Recuperado de la base de datos E-libro. Para consultarlo, revise la carpeta "Herramientas de apoyo" (*Manual bibliotecas virtuales*)