



UNIVERSIDAD ABIERTA INTERAMERICANA
FACULTAD DE TECNOLOGÍA INFORMÁTICA
ING. EN SISTEMAS INFORMÁTICOS



SCOZZ, la cerveza a tu alcance.

TRABAJO FINAL CURRICULAR

MATERIA: Seminario de aplicación profesional (SAP)

COMISIÓN: 5AN



SEDE: Ov. Lagos - Rosario

DOCENTE:

- Sartorio, Alejandro



ALUMNOS:

- Bristiel, Juan Robertino (**Legajo:** A1200043435)
- Scozzina, Mateo (**Legajo:** B00009213)

	UNIVERSIDAD ABIERTA INTERAMERICANA Facultad de Tecnología Informática Ingeniería en Sistemas Informáticos			AÑO: 2018 
	Materia: Seminario de aplicación profesional		Docente: Sartorio, Alejandro	
	Alumno: Bristiel, Juan Robertino		Legajo: A1200043435	
	Alumno: Scozzina, Mateo		Legajo: B00009213	
	Sede: Ov. Lagos - Rosario	Comisión: 5AN	Turno: Noche	

Índice

Project Charter	3
Requerimientos	8
CUD01 - Gestionar pedidos	9
Diagrama de caso de uso	9
Especificaciones de caso de uso	10
Diagrama de robustez	12



	UNIVERSIDAD ABIERTA INTERAMERICANA Facultad de Tecnología Informática Ingeniería en Sistemas Informáticos		AÑO: 2018 
	Materia: Seminario de aplicación profesional	Docente: Sartorio, Alejandro	
	Alumno: Bristiel, Juan Robertino	Legajo: A1200043435	
	Alumno: Scozzina, Mateo	Legajo: B00009213	
	Sede: Ov. Lagos - Rosario	Comisión: 5AN	
		Turno: Noche	

CONTROL DE VERSIONES					
Versión	Hecha por	Revisada por	Aprobada por	Fecha	Motivo
1.0					

Project Charter

NOMBRE DEL PROYECTO	SIGLAS DEL PROYECTO
Scozz	ZZ
DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO: <i>QUÉ, QUIÉN, CÓMO, CUÁNDO Y DÓNDE? RESUMEN</i>	
<p>Scozz es un e-business diseñado exclusivamente para la empresa productora de cerveza artesanal Scozz, la cual dio origen a principios del año 2018 en la ciudad de San Lorenzo, Santa Fe. El proyecto tiene como principal objetivo satisfacer el creciente boom de la cerveza artesanal a través de una plataforma de ventas online permitiendo a los clientes elegir sus cervezas favoritas y recibirlas en su domicilio, ahorrando tiempo y dinero.</p> <p>La idea es proveer un servicio práctico y eficiente que pueda responder a la necesidad de los consumidores y que permita gestionar una serie de parámetros sobre los clientes para poder conocer más acerca de sus gustos y preferencias, permitiéndole a Scozz tomar las medidas necesarias para satisfacer la demanda existente.</p>	

DEFINICIÓN DE REQUISITOS DEL PROYECTO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Es un sistema multiplataforma que puede utilizarse desde cualquier tipo de dispositivo (PC, notebooks, tablets, smartphones) del tipo responsive. ▪ Los clientes podrán realizar los pedidos a su store, viendo el catálogo con información detallada de las cervezas disponibles en tiempo real. ▪ Se pueden crear en cualquier momento promociones o happyhour para potenciar ventas, y luego de realizar el pago online solo resta esperar el pedido mediante nuestros cadetes o bien seleccionar retiro en sucursal. ▪ La app además permitirá a los clientes puntuar las cervezas marcando una tendencia de lo que más le gusta consumir a la gente.

	UNIVERSIDAD ABIERTA INTERAMERICANA Facultad de Tecnología Informática Ingeniería en Sistemas Informáticos		AÑO: 2018 
	Materia: Seminario de aplicación profesional	Docente: Sartorio, Alejandro	
	Alumno: Bristiel, Juan Robertino	Legajo: A1200043435	
	Alumno: Scozzina, Mateo	Legajo: B00009213	
	Sede: Ov. Lagos - Rosario	Comisión: 5AN	
		Turno: Noche	

OBJETIVOS DEL PROYECTO: *METAS HACIA LAS CUALES SE DEBE DIRIGIR EL TRABAJO DEL PROYECTO EN TÉRMINOS DE LA TRIPLE RESTRICCIÓN.*



CONCEPTO	OBJETIVOS	CRITERIO DE ÉXITO
1. ALCANCE	Desarrollar la plataforma en el marco de una oportunidad de negocio rentable debido a una necesidad en el mercado del rubro cervecero y que la misma cuente con las herramientas e innovaciones ideales para lograr exitosamente una relación redituable con los clientes.	Abarcar un público tanto adulto como joven (aunque este último sea el predominante) que nos brinde una serie de críticas constructivas sobre el proyecto a desarrollar.
2. TIEMPO	9 meses en total, desde el 02 de Abril de 2018 hasta el 21 de Diciembre de 2018.	-
3. COSTO	3 horas cátedras semanales para el Ing. Alejandro Sartorio en el período Abril 2018 – Diciembre 2018, gasto de dominio, gasto de hosting, gasto para publicar en el Store y gastos varios que surjan para desarrollar el proyecto.	-

FINALIDAD DEL PROYECTO: *FIN ÚLTIMO, PROPÓSITO GENERAL, U OBJETIVO DE NIVEL SUPERIOR POR EL CUAL SE EJECUTA EL PROYECTO. ENLACE CON PROGRAMAS, PORTAFOLIOS, O ESTRATEGIAS DE LA ORGANIZACIÓN.*

Trabajar para ayudar al acceso de compras de cerveza de una forma simple y rápida, donde se pueda conectar a la empresa cervecera Scozz con sus clientes "en cualquier momento, desde cualquier lugar", brindando herramientas que agilicen el proceso del comercio y generen una experiencia reconfortable.



DESIGNACIÓN DEL PROJECT MANAGER DEL PROYECTO

NOMBRE	Juan Robertino Bristiel y Mateo Scozzina	NIVELES DE AUTORIDAD
REPORTA A	Alejandro Sartorio y Alejandro Da Castro	Exigir el cumplimiento de los entregables del proyecto.
SUPERVISA A	Alejandro Sartorio y Alejandro Da Castro	

	UNIVERSIDAD ABIERTA INTERAMERICANA Facultad de Tecnología Informática Ingeniería en Sistemas Informáticos		AÑO: 2018 
	Materia: Seminario de aplicación profesional	Docente: Sartorio, Alejandro	
	Alumno: Bristiel, Juan Robertino	Legajo: A1200043435	
	Alumno: Scozzina, Mateo	Legajo: B00009213	
	Sede: Ov. Lagos - Rosario	Comisión: 5AN Turno: Noche	

CRONOGRAMA DE HITOS DEL PROYECTO	
HITO O EVENTO SIGNIFICATIVO	FECHA PROGRAMADA
Inicio del Proyecto.	02/04/2018
1. Evaluar el estado del negocio.	-
2. Fase de inicio: modelado del negocio, alcance del proyecto, identificación de actores y casos de uso esenciales. Los hitos son: <ul style="list-style-type: none"> • Lista de requerimientos. • Plan de desarrollo de software. • Modelo de negocio. • Caso de uso. • Glosario. • Listas de riesgos. 	-
3. Fase de elaboración: Definición de arquitectura y Refinamiento de la fase de inicio Los hitos son: <ul style="list-style-type: none"> • Refinamiento de los artefactos elaborados en la fase de inicio. 	-
4. Fase de construcción: Los hitos son: <ul style="list-style-type: none"> • Modelo: casos de uso, análisis y diseño. • Prototipo operacional. • Manual. 	-
5. Fase de transición: <ul style="list-style-type: none"> • Entrega final al usuario. 	-
Fin del Proyecto.	21/12/2018

ORGANIZACIONES O GRUPOS ORGANIZACIONALES QUE INTERVIENEN EN EL PROYECTO	
ORGANIZACIÓN O GRUPO ORGANIZACIONAL	ROL QUE DESEMPEÑA
Alejandro Sartorio.	Supervisor del proyecto.
Alejandro Da Castro.	Supervisor del proyecto.
Juan Robertino Bristiel.	Analista y programador del proyecto.
Mateo Scozzina.	Analista y programador del proyecto.
Scozz.	Cliente.

	UNIVERSIDAD ABIERTA INTERAMERICANA Facultad de Tecnología Informática Ingeniería en Sistemas Informáticos		AÑO: 2018 
	Materia: Seminario de aplicación profesional	Docente: Sartorio, Alejandro	
	Alumno: Bristiel, Juan Robertino	Legajo: A1200043435	
	Alumno: Scozzina, Mateo	Legajo: B00009213	
	Sede: Ov. Lagos - Rosario	Comisión: 5AN	
		Turno: Noche	

PRINCIPALES AMENAZAS DEL PROYECTO (*RIESGOS NEGATIVOS*)

El poder de los clientes y la amenaza de los sustitutos influyen decisivamente en el precio que la empresa puede cargar.

La rivalidad entre los competidores existentes influye en los precios y en los costos de competir en áreas como la capacidad instalada, el desarrollo de producto, publicidad, fuerza de ventas, etc. La amenaza de potenciales entrantes, sea que operen en un sector relacionado o en uno que no tiene nada que ver, sea que provengan del exterior o ya estén instalados en el país, pone un límite en los precios y le da forma a la Inversión requerida para desestimular el ingreso.

Al tratarse de una plataforma web, un hecho innegable es que el público adulto es menos compatible con este tipo de producto, aplicándose este concepto con más énfasis en la población anciana. Esto podría recortar en cierta medida la cantidad de potenciales cliente en base al concepto demográfico de la edad, aunque actualmente el público adulto es cada día más afín a la tecnología moderna.

PRINCIPALES OPORTUNIDADES DEL PROYECTO (*RIESGOS POSITIVOS*)



- Scozz es un sistema multiplataforma desarrollado con las últimas tecnologías en la que los usuarios tienen acceso desde cualquier dispositivo, PC, notebook, tablet o smartphone.
- Se trata de un proyecto innovador, ya que actualmente no existe una propuesta similar en este sector. Se plantea un cambio de paradigma en el campo gastronómico permitiendo realizar cualquier pedido de cerveza con la comodidad de realizarlo desde cualquier lugar y en cualquier momento.
- Esta propuesta ofrece una solución integradora a las ventas de cerveza.
- Incluye todas las herramientas necesarias para crear una experiencia comfortable tanto para el cliente como para la empresa.
- Agiliza la relación entre cliente y empresa.
- Al tratarse de una plataforma web, Scozz se encuentra disponible al usuario desde cualquier lugar y en cualquier momento.
- Se integran herramientas que permitan elegir dentro de los tipos de cerveza disponibles, la deseada por el cliente, desde la búsqueda con filtros, concreción de reservas, un sistema de helpdesk que recomienda cervezas, herramientas de business intelligence para realizar estadísticas, análisis y hasta un medio de pago integrado por una plataforma externa.

ASUNCIONES

- Desarrollo de una plataforma web a través del dominio www.scozz.com.ar.
- Proyecto dirigido a una empresa exclusiva.
- Producto disponible y gratuito para todas las personas que deseen explotar los beneficios que brinda Scozz.

EXCLUSIONES DEL PROYECTO: ENTREGABLES, PROCESOS, ÁREAS, PROCEDIMIENTOS, CARACTERÍSTICAS, REQUISITOS, FUNCIONES, ESPECIALIDADES, FASES, ETAPAS, ESPACIOS FÍSICOS, VIRTUALES, REGIONES, ETC., QUÉ SON EXCLUSIONES CONOCIDAS Y NO SERÁN ABORDADAS POR EL PROYECTO, Y QUE POR LO TANTO DEBEN ESTAR CLARAMENTE ESTABLECIDAS PARA EVITAR INCORRECTAS INTERPRETACIONES ENTRE LOS TAKEHOLDERS DEL PROYECTO.

No hay.

	UNIVERSIDAD ABIERTA INTERAMERICANA Facultad de Tecnología Informática Ingeniería en Sistemas Informáticos		AÑO: 2018 
	Materia: Seminario de aplicación profesional	Docente: Sartorio, Alejandro	
	Alumno: Bristiel, Juan Robertino	Legajo: A1200043435	
	Alumno: Scozzina, Mateo	Legajo: B00009213	
	Sede: Ov. Lagos - Rosario	Comisión: 5AN Turno: Noche	

RESTRICCIONES DEL PROYECTO: FACTORES QUE LIMITAN EL RENDIMIENTO DEL PROYECTO, EL RENDIMIENTO DE UN PROCESO DEL PROYECTO, O LAS OPCIONES DE PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO. PUEDEN APLICAR A LOS OBJETIVOS DEL PROYECTO O A LOS RECURSOS QUE SE EMPLEA EN EL PROYECTO.

INTERNOS A LA ORGANIZACIÓN	AMBIENTALES O EXTERNOS A LA ORGANIZACIÓN
Máximo 2 alumnos.	Feridos.
Tiempo de entrega.	Vacaciones.

SUPUESTOS DEL PROYECTO: FACTORES QUE PARA PROPÓSITOS DE LA PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO SE CONSIDERAN VERDADEROS, REALES O CIERTOS.



INTERNOS A LA ORGANIZACIÓN	AMBIENTALES O EXTERNOS A LA ORGANIZACIÓN
Cursado una vez por semana.	-
Reuniones en clases de consulta.	-

PRESUPUESTO PRELIMINAR DEL PROYECTO:

CONCEPTO		MONTO (\$)
1. PERSONAL	Juan Robertino Bristiel (Analista y Desarrollador Web).	\$
	Mateo Scozzina (Analista y Desarrollador Web).	\$
2. MATERIALES	Editores de textos, frameworks.	\$
3. MÁQUINAS	Los desarrolladores y el cliente cuentan con los equipos para el desarrollo del producto.	\$
4. OTROS COSTOS	Capacitación.	\$
TOTAL LÍNEA BASE		\$
5. RESERVA DE CONTINGENCIA	-	\$
6. RESERVA DE GESTIÓN	No hay costo de entrevistas.	\$
TOTAL PRESUPUESTO		\$



SPONSOR QUE AUTORIZA EL PROYECTO

NOMBRE	EMPRESA	CARGO	FECHA
Alejandro Sartorio	UAI	Docente	-
Alejandro Da Castro	UAI	Docente	-

	UNIVERSIDAD ABIERTA INTERAMERICANA Facultad de Tecnología Informática Ingeniería en Sistemas Informáticos		AÑO: 2018 
	Materia: Seminario de aplicación profesional	Docente: Sartorio, Alejandro	
	Alumno: Bristiel, Juan Robertino	Legajo: A1200043435	
	Alumno: Scozzina, Mateo	Legajo: B00009213	
	Sede: Ov. Lagos - Rosario	Comisión: 5AN	
		Turno: Noche	

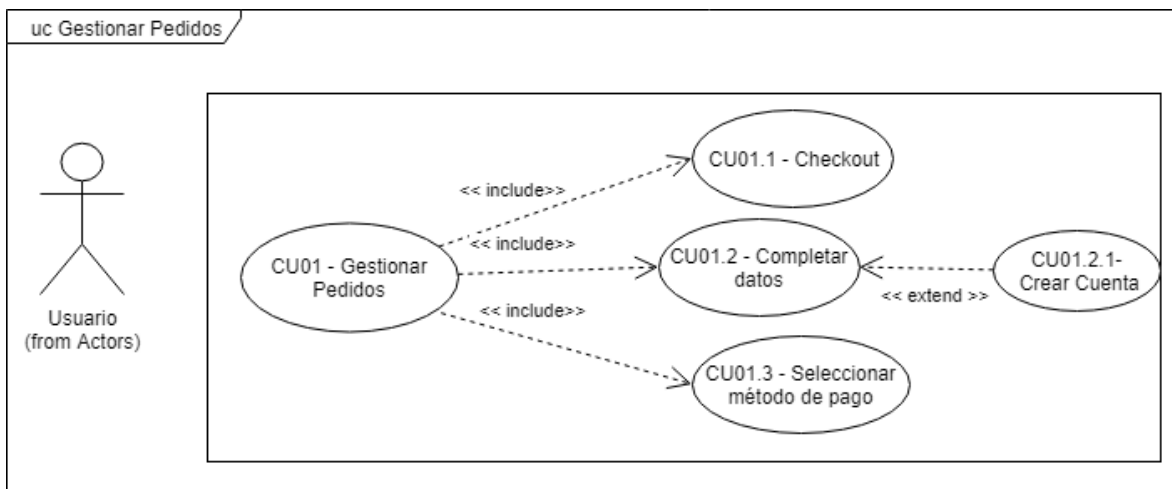
Requerimientos



SCOZZ - Requerimientos	
Req.	Descripción
RF1	El cliente podrá navegar a través del sitio web www.scozz.com.ar buscando cervezas, podrá visualizar sus precios y podrá realizar consultas.
RF2	El cliente podrá buscar diferentes variedades de cerveza realizando filtros genéricos: "menor precio", "mayor precio", "más relevantes".
RF3	El cliente también podrá filtrar las cervezas a través de parámetros específicos: "estilo", "tipo", "ABV" (alcohol), "IBU" (amargor) y color.
RF4	La plataforma deberá mostrar un listado de cervezas ordenado según los parámetros ingresados por el usuario, indicando el nombre de la cerveza, una imagen de la misma, el ABV, el IBU, el precio y su calificación.
RF5	El precio variará en relación al tipo de cerveza deseado por el cliente.
RF6	El cliente deberá ingresar en la cerveza seleccionada y Scozz proporcionará un detalle más completo del producto, indicando además: "estilo", "tipo", "SRM" (color) y comentarios de otros clientes.
RF7	Para poder iniciar una compra, el cliente deberá estar previamente logueado en el sistema. Así también tendrá la opción de agregar cervezas a su carro de compras.
RF8	El cliente podrá registrarse en el sistema con sus datos personales: "Usuario" (Obligatorio), "Clave" (Obligatorio), "Nombre" (Obligatorio), "Apellido" (Obligatorio), "Fecha de nacimiento" (Obligatorio), "DNI", "Sexo", "Localidad (obligatorio)", "Domicilio", "Celular", "Mail".
RF9	Para realizar una consulta sin estar logueado el usuario deberá completar los campos: "Nombre", "Apellido", "Mail".
RF10	El inicio del proceso de compra radica en indicar la forma de pago: "Tarjeta de débito", "Tarjeta de crédito", "Transferencia bancaria" o "Efectivo".
RF11	El cliente deberá seleccionar la forma de entrega: "Envío a domicilio" o "Retiro personal".
RF12	Si el usuario selecciona "Envío a domicilio" el sistema calcula por defecto el costo de envío según la localidad del usuario logueado.
RF13	En "Envío a domicilio" el usuario además podrá seleccionar la opción "Ingresar otro domicilio". Así, el sistema podrá calcular otro hipotético costo de envío en caso de que el cliente no se encuentre en su casa.
RF14	Cuando la cerveza llegue a las manos del cliente al mismo se le consultará automáticamente a través de la plataforma si recibió satisfactoriamente su pedido.
RF15	El pago podrá ser devuelto en caso de que la compra no se pueda concretar siempre y cuando el motivo esté contemplado en los términos y condiciones de la plataforma Scozz.
RF16	El usuario podrá puntuar la cerveza y realizar comentarios acerca de su experiencia.

	UNIVERSIDAD ABIERTA INTERAMERICANA Facultad de Tecnología Informática Ingeniería en Sistemas Informáticos			AÑO: 2018 
	Materia: Seminario de aplicación profesional		Docente: Sartorio, Alejandro	
	Alumno: Bristiel, Juan Robertino		Legajo: A1200043435	
	Alumno: Scozzina, Mateo		Legajo: B00009213	
	Sede: Ov. Lagos - Rosario	Comisión: 5AN	Turno: Noche	

CUD01 - Gestionar pedidos



Diagrama de caso de uso



	UNIVERSIDAD ABIERTA INTERAMERICANA Facultad de Tecnología Informática Ingeniería en Sistemas Informáticos		AÑO: 2018 
	Materia: Seminario de aplicación profesional	Docente: Sartorio, Alejandro	
	Alumno: Bristiel, Juan Robertino	Legajo: A1200043435	
	Alumno: Scozzina, Mateo	Legajo: B00009213	
	Sede: Ov. Lagos - Rosario	Comisión: 5AN Turno: Noche	

Especificaciones de caso de uso

	Caso de Uso	Fecha: 17/07/2018
Código	CUD01.	
Nombre	Gestionar pedidos.	
Autor	Robertino Bristiel - Mateo Scozzina.	
Versión	0001.	
Estado	Validado.	
Descripción	El actor podrá realizar un pedido.	
Actores	Usuario.	
Pre-condición	El ítem a pedir debe tener stock.	
CU Extensión	Condición: el actor quiere proceder como miembro y no tiene cuenta. Punto extensión en CU-01.2 Completar datos: CU-01.2.1 Crear cuenta: el actor hace click en el botón "Crear cuenta" del formulario "Checkout" dentro de la pestaña Autenticarse.	
Curso Básico		
1	El actor elige el/los ítems a pedir y los agrega al carro de compras	
2	El actor hace click en "Checkout". El sistema muestra formulario "Checkout".	
3	El actor podrá opcionalmente modificar la cantidad de unidades de ítem. Hace click en "Continuar".	
4	El actor completa los datos de envío como invitado. Hace click en "Continuar".	
5	El sistema muestra las opciones de forma de pago.	
6	El actor elige un método de pago. Hace click en "Continuar".	
	El actor opcionalmente puede dejar un comentario sobre la compra.	
7	El sistema registra la nueva orden de compra y muestra un detalle de la misma.	

	UNIVERSIDAD ABIERTA INTERAMERICANA Facultad de Tecnología Informática Ingeniería en Sistemas Informáticos			AÑO: 2018 
	Materia: Seminario de aplicación profesional		Docente: Sartorio, Alejandro	
	Alumno: Bristiel, Juan Robertino		Legajo: A1200043435	
	Alumno: Scozzina, Mateo		Legajo: B00009213	
	Sede: Ov. Lagos - Rosario		Comisión: 5AN	

Curso Alternativo	
4,1	El actor hace click en el botón "Ingresar".
4,2	El sistema muestra la opción "Crear cuenta" y "Ya estás registrado?".
4,3	El actor hace click en "Ya estás registrado", y se loguea con su usuario.
4,4	El sistema valida el usuario y retorna al formulario.
4,3,1	El actor hace click en "Crear cuenta" y se extiende al CU-01.2.1 "Crear cuenta".
Pos-condición	El actor ha realizado el alta de una nueva orden de compra.



	UNIVERSIDAD ABIERTA INTERAMERICANA			AÑO: 2018 
	Facultad de Tecnología Informática			
	Ingeniería en Sistemas Informáticos			
	Materia: Seminario de aplicación profesional		Docente: Sartorio, Alejandro	
	Alumno: Bristiel, Juan Robertino		Legajo: A1200043435	
	Alumno: Scozzina, Mateo		Legajo: B00009213	
	Sede: Ov. Lagos - Rosario	Comisión: 5AN	Turno: Noche	

Diagrama de robustez

