

MAPA DE PROCESOS DE SOFTWARE A CONSTRUIR
PARA UN PARQUE DE DIVERSIONES

MARIA CAMILA PINZÓN PAREDES

SENA
TECNOLOGO EN ANÁLISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE

PRESENTADO A:
BERTHA PAOLA BEJARANO AVILA

CENTRO DE DESARROLLO AGROEMPRESARIAL
CHÍA

2022

En el presente documento, se plantea el mapa de procesos el cual permite dar solución a los problemas planteados en la evidencia No. 2 (IDENTIFICACIÓN DE PROCESOS ORGANIZACIONALES DE UN PARQUE DE DIVERSIONES).

El objetivo principal del desarrollo de este software se basa en brindar al cliente agilidad a la hora del ingreso al parque, ya que por lo general suele haber mucha congestión, lo que genera malestar en el cliente. Otro de los objetivos de este software, es eliminar el uso de las tradicionales manillas de un solo uso, y brindar al cliente una tarjeta la cual es de su propiedad y puede reutilizar en futuras ocasiones; esto permite hacer un seguimiento al cliente durante su estadía en el parque, lo que en futuro generará estadísticas acerca de las atracciones más y menos usadas en el parque, para posteriormente analizar dicha información y realizar promociones o descuentos que permitan generar fidelización en el cliente. Además, permite brindar más seguridad al usuario, ya que, en caso de emergencia, se podría saber la ubicación aproximada dentro del parque de un cliente en específico.

En cuanto a la boletería, se proponen dos tipos de tarjeta: una tarjeta full (con la cual se puede entrar a todas las atracciones durante el día) y la tarjeta saldo (la cual es recargada con un saldo y cada que se ingresa a una atracción se descuenta el costo de dicha atracción).

