

Informe del caso On Break.

| | |
|------------------|---|
| Código y Sección | DEY-3101-010D |
| Fecha de Entrega | 22/04/2019 |
| Asignatura | Desarrollo de Software Escritorio y Gestión |

| Nombre de los Integrantes del Equipo. | Rol Definido | Nombre Docente |
|---------------------------------------|-------------------------------|----------------|
| Félix Marín | Líder del Proyecto y Analista | Freddy Campos |
| Diego Villagrán | Analista | |
| Eduardo Valenzuela | Ingeniero | |

INDICE

| | |
|--|----|
| DUOC UC – Escuela de Informática y Telecomunicaciones..... | 1. |
| 1-Introduccion | 3. |
| 1.1 Propósitos..... | 3. |
| 1.2 Ámbitos del sistema..... | 3. |
| 2-Contenido General..... | 4. |
| 2.1 Diseño de interfaces graficas modernas..... | 4. |
| 2.2 Experiencias de usuario (UX) en base de criterios de usabilidad y accesibilidad ... | 4. |
| 2.3 Perspectivas técnicas y del Usuario..... | 4. |
| 2.4 Principios básicos de diseños referidos a la definición de Alan Dix (HCI-Human Computer Iteración) | 4. |
| 3-Implementacion..... | 5. |
| 4-Conclusiones..... | 6. |
| 4.1 Aporte a sus Aprendizajes..... | 6. |
| 4.2 Trabajo en equipo..... | 6. |
| 5-Referencias..... | 7. |

1.Introduccion.

Este documento es una Especificación de Requisitos de Software (ERES) que la vamos a utilizar para poder desarrollar una nueva plataforma tecnológica para la empresa On Break Eventos Empresariales, para esto vamos a desarrollar una aplicación de escritorio, la cual le deberá permitir el registro y actualización de la información de los Clientes y los Contratos de Evento que son suscritos para ellos.

1.1-Propositos.

El propósito de este documento es poder facilitar a la empresa On Break Eventos Empresariales, esta aplicación ayudara en las actualizaciones de información de los clientes y contratos de eventos realizados por la empresa On Break.

1.2-Ambitos del Sistema.

En esta subsección:

- Nombre: Sistema de Gestión de la empresa On Break.
- La aplicación se encargará de actualizar la información de los clientes y contratos de los eventos realizados, solo los encargados o supervisor al mando será el que realizar esta tarea.
- Evaluar los resultados del proceso y el nivel de aceptación de los usuarios que contrataron a la empresa On Break, el encargado de hacer esta parte se les atribuye a los clientes.

- La empresa On Break se verá beneficiada por este producto, ya que le será más fácil el modificar los datos, ya que la aplicación esta hecha para poder optimizar el tiempo que lleva este proceso.

2.Descripcion General.

Tal como indica Sergio Castro Reynoso (2013), "el objetivo de un paquete de software es procesar, almacenar y presentar información al usuario (p. 5)". Un producto de software, incluyendo sus requerimientos, se ve afectado por varias circunstancias, las cuales, para este caso en específico, se describirán a continuación en esta sección:

2.1-Diseño de Interfaces Graficas Modernas.

Primera parte:

| OnBreak - Principal (bienvenida, o considerar otro título) | OnBreak - Cliente | | | | |
|--|--|----------|--|--|---|
| <p><i>*Considerar ocupar este espacio para algo</i></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Cliente</th> <th>Contrato</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <div>Administrar</div> <div>Listar</div> </td> <td> <div>Administrar</div> <div>Listar</div> </td> </tr> </tbody> </table> <p><i>*Considerar ocupar este espacio para algo</i></p> | Cliente | Contrato | <div>Administrar</div> <div>Listar</div> | <div>Administrar</div> <div>Listar</div> | <p>Rut: <input type="text"/> <input type="button" value="Buscar"/> <input <="" p="" type="button" value="?"/> <p>Razón social: <input type="text" value="*Ej: PepsiCo"/></p> <p>Nombre: <input type="text" value="*Ej: Pepsi"/></p> <p>E-mail: <input type="text"/> Teléfono: <input type="text"/></p> <p>Dirección: <input type="text"/></p> <p>Actividad: <input type="text"/> Tipo de empresa: <input type="text"/></p> <p> <input type="button" value="Registrar"/> <input type="button" value="Actualizar"/> <input type="button" value="Eliminar"/> <input type="button" value="Volver"/> </p> <p><i>*Agregar algún ícono al botón "volver". Quizá también a los demás</i></p> </p> |
| Cliente | Contrato | | | | |
| <div>Administrar</div> <div>Listar</div> | <div>Administrar</div> <div>Listar</div> | | | | |

Segunda parte:

OnBreak - Listado de clientes

Filtrar ... **Considerar cambiar la forma de filtrado*

| Rut ▲ | Nombre ▼ | Tipo de empresa | Actividad ▼ |
|------------|----------|------------------|-------------|
| 92001000-8 | Pepsi | Sociedad Anónima | Alimentos |
| ... | ... | ... | ... |
| ... | ... | ... | ... |
| ... | ... | ... | ... |
| ... | ... | ... | ... |

OnBreak - Listado de clientes

Filtrar ...

Rut
Tipo de empresa
✓ Actividad

Filtrar por rut

Rut:

Escriba parcial o completamente un rut para filtrar.

| Rut ▲ | Nombre ▼ | Tipo |
|------------|----------|------|
| 92001000-8 | Pepsi | Soci |
| ... | ... | ... |
| ... | ... | ... |
| ... | ... | ... |
| ... | ... | ... |

Tercera parte:

OnBreak - Contrato

N° Contrato:

Fecha creación: Fecha término:

Inicio: Término:

Dirección:

Vigente: ☐

Tipo de evento: Total:

Observaciones:

Cliente

Rut:

Nombre:

Apellidos:

Cuarta parte:

OnBreak - Listado de contratos

Filtrar ... **Considerar cambiar la forma de filtrado*

| N° de Contrato ▲ | Rut Client ▼ | Nombre Cliente | Tipo Contrato ▼ |
|------------------|--------------|----------------|-----------------|
| 201904130558 | 92001000-8 | Pepsi | No sé |
| ... | ... | ... | ... |
| ... | ... | ... | ... |
| ... | ... | ... | ... |
| ... | ... | ... | ... |

OnBreak - Listado de contratos

Filtrar ... Rut

N° de contrato

✓ Tipo de contrato

Filtrar por N° de contrato

N° de contrato:

Escriba parcial o completamente un número de contrato para filtrar

2.2- Experiencia de Usuario (UX) en base los criterios de usabilidad y accesibilidad.

En términos simples, hacer fáciles y accesibles las páginas web: La consecución de los objetivos perseguidos a través de la puesta a disposición del público de cualquier aplicación web está condicionada por la satisfacción del usuario final, es decir que el usuario sienta amigable la interacción con la aplicación no solamente puesta a disposición del público de cualquier aplicación ,no por su atractivo visual, sino también por la velocidad y opciones de contenidos que aquella presenta, también que le sea fácil de utilizar. Es un paquete completo de facilidades cuya finalidad es capturar la atención del visitante, a su vez cautivarlo, y volverlo visitante frecuente, Para lograrlo hay que tener en cuenta la calidad y utilidad de los contenidos, la calidad del servicio y asistencia del proveedor, y finalmente, la calidad del diseño de la aplicación.



2.3-Perpectivas Técnica del Usuario.

Según Kunivsky (2003), algunos requisitos que deben cumplir las tareas encomendadas al grupo son:

- **Ser razonables:** Es decir, tareas típicas que un usuario real llevaría a cabo.
- **Estar descritas en términos de objetivos finales:** La tarea debe contextualizarse bajo un objetivo o motivación mayor.

- **Ser específicas:** La tarea no puede ser demasiado genérica, sino que debe describir objetivos concretos con el fin de poder comparar los problemas encontrados con los del resto de participantes.
- **Ser factibles:** Encomendar al usuario tareas irrealizables no aporta información útil sobre los problemas reales de usabilidad del sitio web. En estas pruebas lo que se debe evaluar es el diseño a través de los usuarios, no al contrario.
- **Duración razonable:** Si la tarea requiere demasiado tiempo para ser completada, sería recomendable descomponerla en subtareas.
- **Que al usuario le sea fácil comunicarse con el sistema:** Que no haya complicaciones y que sea fácil de entender el programa al cliente.

2.4- Principios básicos de diseño referidos a la definición de Alan Dix (HCI - Human Computer Interacción).

Alan Dix habla de la “tercera ola” de la informática en la que la cantidad de ordenadores por persona cambia radicalmente: al principio de la era informática la relación era de un ordenador por varias personas; con los ordenadores personales la relación es de un ordenador por persona; y con la computación ubicua la relación es de varios ordenadores por persona.

Se ocupa de estudiar la creación de productos informáticos que ayuden a la realización de tareas a sus usuarios atendiendo a la facilidad de uso, al tiempo de ejecución, a la evitación de los posibles errores, en consecuencia, a su satisfacción.

3.Implementacion o bitácora.

Félix Marín: Día 08/04/2019: empezamos a trabajar en el proyecto entregado, mi compañero ese día realizó la entrevista con el cliente.

Día 09/04/2019: mi compañero le llegó la respuesta del cliente en la cual acordamos juntarnos el jueves de este mes entre las 11:00 Am y la 1:00 Pm de la tarde, mi compañero también empezó a realizar la base del software, esto le llevo en hacer 3 horas, también subió lo que avanzo a la aplicación web de Git Hub en la cual hubo un problema al subirla, pero al investigar un poco pudimos solucionarlo y logramos subirla a la aplicación recomendada.

Dia 10/04/2019: tuvimos un problema por lo que tuvimos que borrar y rearmar el software desde la base, pero pude completar la clase cliente, también les avise a mis compañeros que realizáramos las preguntas para hacer la entrevista del día 11/04/2019, también realizamos el diagrama usuario con el cual tuvimos algunas dudas, pero la resolvimos preguntándole al profesor.

Dia 11/04/2019: en este día realizamos la entrevista al representante de la empresa(profesor) en la cual él nos brindó más información sobre el proyecto y las vistas que debemos realizar y como quiere que se vean las pestañas.

Dia 13/04/2019: en este día mi compañero termino con la clase contrato y los enumeradores, ya los tiene listo y ya lo subió a la plataforma de Git Hub, y ahora va a empezar a realizar el WS y a crear la clase tipo Evento.

Dia 14/04/2019: el día de hoy pude hacer y terminar los modelos y pregunté cómo iban mis compañeros de proyecto.

16/04/2019: en este día después de un gran esfuerzo dedicado por mi parte pude hacer y completar el primer dao y los modelos que ya están listos.

Dia 18/04/2019: en este día nos dedicamos a tratar de corregir los errores que fueron apareciendo a medida que íbamos avanzando en el proyecto esto nos llevó 2 días en completar.

Dia 20/04/2019: en este dia estuve tratando de hacer que el Rut se valide para esto tuve que investigar, después de un rato y de mucho esfuerzo dedicado por fin pude validar el Rut y me sentí muy orgulloso de haber podido lograrlo.

Dia 21/04/2019:en este dia trabaje en el problema de filtrar los datos en la cual al apretar el botón de filtrar no mostraba los datos que debía filtrar, esto me llevo un rato en arreglar pero pude hacer que filtrara los datos después de dedicarle cierto tiempo en arreglarlo.

Diego Villagrán: Dia 08/04/2019: empezamos a trabajar en el proyecto entregado y mi compañero empezó a instalar el programa Visual Studio 2005, la cual le llevo en instalar casi 3 horas.

Dia 09/04/2019:mi compañero empezó a trabajar en las vistas en la cual tubo que entrar en la aplicación Git Hub, para poder retomar el trabajo de nuestro compañero, y para poder hacer las vistas del software requeridas, trabajo 3 horas en las vistas.

Dia 10/04/2019: en este día avanzamos en las partes de las vistas del software esta parte se isimos entre las horas de las 7 a las 10 de la tarde, también realice los mockups de cómo se verían las vistas al ejecutar el programa.

Dia 11/04/2019: en este día realizamos la entrevista al representante de la empresa(profesor) en la cual él nos brindó más información sobre el proyecto y las vistas que debemos realizar y como quiere que se vean las pestañas.

Dia 12/04/2019: en este día decidimos borrar todas las vistas que habíamos hechos, ya que con la entrevista al cliente decidimos agregarle las preferencias que nos dio el cliente de que como quería el trabajo.

Dia 13/04/2019: yo el día de hoy estoy terminando los mockups para poder terminar las vistas que me faltan para poder terminar el software y queden funcionales y fáciles de utilizar.

Dia 14/04/2019: en este dia avanzamos en las vistas, pero nos dimos cuenta de que teníamos un error y por eso decidimos investigar sobre el problema, para poder solucionar el error ya mencionado,

Dia 16/04/2019: en este día tuvimos un problema con el método pasar en el cual no nos dejaba pasar los datos y tuvimos problemas por eso decidimos investigar para poder solucionar el problema.

Dia 18/04/2019: en este día nos dedicamos a tratar de corregir los errores que fueron apareciendo a medida que íbamos avanzando en el proyecto esto nos llevó 2 días en completar.

Dia 20/04/2019: en este dia arregle el botón eliminar del wpfCliente el cual no nos dejaba eliminar la información seleccionada, en el cual lo arregle después de un tiempo con el cual ya me permitía eliminar información seleccionada.

Dia 21/04/2019:en este día me dedique a aplicarle al programa el estilo metro a las ventanas y a la mayorías de los mensajes que tenia el programa que estamos realizando.

Eduardo Valenzuela: Dia 08/04/2019 empezamos a trabajar en el proyecto entregado, empecé a realizar los primeros puntos del informe en la cual me tomo terminar 4 horas.

Dia 09/04/2019 yo empecé a trabajar en informe, en la cual voy a tratar de hacer lo que mas pueda para dejarlo avanzado, también trabaje en la bitácora del trabajo en la cual nos comunicamos con nuestro equipo para saber qué es lo que asimos y lo que avanzamos.

Dia 10/04/2019 seguí trabajando en el informe y encontré un problema en el cual tuve que averiguar lo que debía poner, esta parte del problema fue difícil de desarrollar, también me puse en contacto con mis amigos para saber que es lo que habían hecho a través de la aplicación de wasap Mobile y a la vez nos pusimos a hacer las preguntas que íbamos a hacer en la reunión del día 11/04/2019.

Dia 11/04/2019: en este día realizamos la entrevista al representante de la empresa(profesor) en la cual él nos brindó más información sobre el proyecto y las vistas que debemos realizar y como quiere que se vean las pestañas, también estuve trabajando en el informe del proyecto.

Dia 13/04/2019: en este día estoy a punto de terminar el informe que se nos pidió, por lo cual estoy tratando de hacerlo lo más calmado para evitar que se encuentren errores en el informe.

Dia 15/04/2019: en este día casi terminamos de completar el informe, con lo cual solo falta rellenar la bitácora en la cual estamos trabajando con mis compañeros.

Dia 18/04/2019: en este día nos dedicamos a tratar de corregir los errores que fueron apareciendo a medida que íbamos avanzando en el proyecto esto nos llevó 2 días en completar.

Dia 20/04/2019: en este dia me dediqué a arreglar algunos errores que encontré en el informe.

Dia 21/04/2019: en este dia me dedique a hacer la carta Gantt para poder enviársela al profesor que nos exigió que entregáramos una ya que Valia puntos para el proyecto.

4.Conclusiones.

Para contarle cuales fueron nuestras conclusiones para eso decidimos separarlas en los siguientes dos puntos (4.1 y 4.2):

4.1-Aporte a sus Aprendizajes:

Bueno en cuanto a nuestro aprendizaje aprendimos que al ser un grupo la carga que representa en hacer este proyecto disminuyo mucho, también aprendimos que al trabajar en equipo nos ayudo en tener una mejor comunicación con nuestros compañeros, esto nos ayudo que nuestro aprendizaje fuera más rápido ya que fuimos compartiendo la experiencia de que cada uno del grupo sabia sobre la parte del proyecto que tuvimos que hacer.

4.2-Trabajo en Equipo:

Bueno nuestro trabajo en equipo fue bueno, porque nos repartimos el proyecto que nos toco en 3 para que cada uno tuviera algo que hacer, también en caso de algunas dudas podíamos preguntarnos entre nosotros para resolver el inconveniente.

Esto nos enseñó que al trabajar en equipo es bueno y no lleva tanto tiempo en completar el proyecto pedido, los inconvenientes que se nos fue representando los fuimos completando sin mucha complicación ya que tuvimos muy bien informado de lo que Asia el otro, al tener una buena comunicación nos sirvió para trabajar al máximo de lo que podíamos rendir. Por eso creo que hicimos un buen trabajo en equipo.

5.Referencias.

- Usamos la herramienta de YouTube.
- Usamos de referencia la materia que habíamos pasado en clases.
- Google para buscar información.
- También le preguntamos al profesor.

