



Sistema web para la creación de una billetera digital Clip-Money

Presentación

El aprendizaje por proyectos, tal como se inicia en esta etapa con el desarrollo de esta propuesta, es una modalidad de enseñanza aprendizaje que se centra en actividades que tienden a lograr un objetivo específico, integrando la educación a la realidad ya que se asemeja al trabajo que se lleva a cabo en la empresa.

En este proceso, se promueve el desarrollo de capacidades técnicas específicas como así también las denominadas “habilidades blandas” que son aquellas que se ponen en juego en el trabajo en equipo, en el compromiso con la tarea, en la actitud frente a los cambios, en la apertura a las correcciones y sugerencias, en definitiva, una combinación de las habilidades técnicas específicas con las habilidades sociales que en conjunto den como resultado una formación de calidad.

Objetivo general de la formación

- Generar un espacio que permita integrar los conocimientos desarrollados a lo largo del cursado a partir de la reflexión sobre conceptos transversales y el diseño de propuestas que promuevan el desarrollo de Software.

Características generales

- Desarrollo de un sitio web que permite el registro creación de una cuenta virtual CVU, debe permitir que para la identificación correcta del usuario adjunto foto del frente y reverso de su dni.
- La contraseña debe cumplir con al menos 8 caracteres y debe guardarse encriptada en la base de datos.
- El sitio debe ser del tipo responsive design, para facilitar su navegación por dispositivos móviles.
- Conectar con un servicio web para traer información relevante para la app, por ej traer las cotizaciones en tiempo real en un tablero.

Requerimientos operatoria básica en pesos argentinos

- I. Ingresar dinero
- II. Retirar dinero
- III. Girar al descubierto de acuerdo con la situación crediticia del usuario al momento de registrarse ver cómo podríamos implementar esto.
- IV. Consultar el saldo actualizado
- V. Consultar últimas operaciones en pesos
- VI. Transferir a otras cuentas en pesos



Requerimientos operatoria básica en moneda extranjera

- VII. Compra de moneda extranjera dólar (comisión 0.5 sobre el total de la compra)
- VIII. Venta de moneda extranjera (comisión 0.5 sobre el total de la venta)
- IX. Transferir a otras cuentas en dólares
- X. Consulta últimas operaciones en dólares

Módulos pago servicios

- XI. Habilitar una lista de posibles servicios a pagar
- XII. Permitir la selección de un tipo de servicio a pagar y recuperar facturas
- XIII. Permitir la selección de facturas impagas y si el saldo permite, realizar el pago
- XIV. Creación de imagen de factura, con datos de pago que muestre la leyenda FACTURA PAGADA.
- XV. Consulta de últimos servicios pagados.
- XVI. Consultas de facturas a vencer mostradas automáticamente por el sistema (lo ideal sería pensar solo en dos servicios por luz y gas, para que sirva de ejemplo)

Módulos Inversiones

- XVII. Permitir la creación de plazos fijos, ingresando tiempos y cantidad a invertir
- XVIII. Permitir ingresar a FCI
- XIX. Consultar últimas operaciones

Módulos Criptomoneda

- XX. Permitir la compra de por ej Bitcoin u otra criptomoneda
- XXI. Permitir venta
- XXII. Transferencia a otra billetera digital
- XXIII. Mostrar comisiones vigentes
- XXIV. Consulta últimas operaciones

Elicitación de Requerimientos

Del intercambio cliente/equipo de desarrollo surgirán nuevos requerimientos que serán evaluados por el cliente según la metodología Scrum para acotar si es necesario el alcance del proyecto y/o incluir nueva funcionalidad necesaria para el desarrollo de un proyecto totalmente funcional.

Recordar que es el cliente (product owner) quién es el que prioriza los requerimientos del backlog. Sin embargo, no se pretende desalentar a la creatividad del equipo para establecer nueva funcionalidad.

Seguimiento del desarrollo del proyecto y criterios de evaluación

Para el seguimiento del proyecto se especificarán:

- Las etapas en los que se divide su desarrollo.
- Las actividades a realizar, junto con su duración.
- Los objetivos que se pretenden conseguir con cada actividad.
- Los entregables que serán el resultado de cada actividad.
- Los criterios de evaluación específicos de cada entrega