



UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA

FACULTAD DE INGENIERIA

Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas

**Proyecto “Implementación de una tienda online de
productos para mascotas PETLORD”**

Curso: Programación III

Docente: Ing. Elard Rodríguez Marca

Integrantes:

***Caxi Calani, Luis Eduardo* (2018062487)**

***Delgado Castillo, Jesús Ángel* (2018000491)**

***Gonzales Franco, Daniel* (2015052599)**

Tacna – Perú

2022

Versión	Hecha por	Revisada por	Aprobada por	Fecha	Motivo
1.0		LEC		15/05/2022	Versión Original

**Sistema “*Implementación de una Tienda online de productos
para mascotas PETLORD*”**
Documento de Visión

Versión 1.0

“IMPLEMENTACIÓN DE UNA TIENDA ONLINE DE PRODUCTOS PARA MASCOTAS PETLORD”

DOCUMENTO VISIÓN

1. Introducción

1.1. Propósito

El propósito de este documento es poder analizar el proyecto “Implementación de una tienda online especializada de productos y servicios para mascotas PetLord” el cual tiene como objetivo la implementación de una tienda online que permitirá a la empresa “PetLord” la apertura de un canal online por medio de una página web de venta de comida, juguetes, ropa y accesorios para mascotas. Permitiendo a los usuarios navegar sus diferentes servicios de una forma precisa, puntual, y amigable.

1.2. Alcance

La empresa “PetLord” se encuentra con la necesidad de contar con un sistema para agilizar y automatizar los procesos de venta de productos a través de una tienda online.

Mediante la implementación de una tienda online, se podrá llevar un mejor control de los productos existentes, información actualizada, un monitoreo continuo de los productos ofertados y registro de usuarios. Permitiendo así, realizar los procesos de forma más rápida y automatizada; por lo cual generaría realizar los procesos de forma más rápida y automatizada; por ende, incrementar y facilitar la productividad y desempeño del negocio.

El sistema contara con los siguiente:

- Catálogo de productos
- Registro
- Compra de producto
- Pago de compra

1.3. Definiciones, Siglas y Abreviaturas

- RUP (Proceso Unificado de Rational)

Es un proceso de desarrollo de software y junto con el Lenguaje Unificado de Modelado UML, constituye la metodología estándar más utilizada para el análisis, implementación y documentación de sistemas orientados a objetos.

- SAD (Documento de Arquitectura de Software)

Es un documento que abarca absolutamente todo el sistema, es decir, incluye desde el detalle más general hasta los más específicos.

- Aplicación Web

En la ingeniería de software se denomina aplicación web a aquellas herramientas que los usuarios pueden utilizar accediendo a un servidor web a través de internet o de intranet mediante un navegador. En otras palabras, es una aplicación de software que se codifica en lenguaje soportado por los navegadores web en la que se confía la ejecución del navegador. (EcuRed, 2017)

2. Posicionamiento

2.1. Oportunidad de negocio

Actualmente a nivel Mundial la aparición del Covid19 ha provocado un desorden Global, para que este virus no se propague, nuestro Gobierno fue obligado a decretar un "Estado de Emergencia" a nivel nacional provocando así una paralización brusca en la gran mayoría de trabajos. Esto provocó una adaptabilidad brusca en pasar de las jornadas presenciales a virtuales obligando a las organizaciones a usar los diversos canales de comunicación virtual posible.

2.2. Definición del problema

Durante años, todo el proceso de compra de productos para mascotas por la gran demanda se ha vuelto tedioso. En nuestra ciudad (Tacna) existe mucha demanda debido al aumento de familias que cuentan a su mascota como un miembro más de su familia, es por esa razón la cual existe mucha demanda.

La empresa PetLord ubicada en la ciudad de Tacna necesita mejorar los procesos de negocio que realiza actualmente en la venta de sus productos como venta de comida, juguetes, ropa y accesorios para mascotas. Ya que en la actualidad dicho proceso se realiza en su tienda física registrando dichas ventas en un documento en Excel o cuaderno.

Por ello, la presente aplicación web que se pretende realizar tiene como objetivo evitar la aglomeración espacial y espaciotemporal en la tienda de mascotas PetLord y ofrecer a los pacientes una mayor seguridad.

3. Descripción de los interesados y usuarios

3.1. Resumen de los interesados

Nombre	Representa	Rol
1. Líder del proyecto	A la persona responsable del proyecto y de las personas involucradas en el desarrollo	Administra todos los procesos del proyecto, realizando las acciones preventivas y correctivas para lograr el éxito del proyecto y que se cumplan los objetivos establecidos en su inicio. Tiene conocimiento en todas las áreas de un proyecto de software.
2. Dra. Fiorella Andia Martínez de la tienda de mascotas PetLord	A la persona interesada en que se lleve a cabo el proyecto y su futura implementación.	Persona encargada de validar y otorgar la información necesaria para llevar a cabo los requerimientos de la aplicación web.
3. Miembros del desarrollo de software	Personas que se encargan en el desarrollo del software	Son aquellas que se encargan de realizar la aplicación móvil siguiendo lo estipulado dentro de la documentación.

3.2. Resumen de los usuarios

Nombre	Descripción	Parte Interesada
1. Cliente	Usuario que interactuara con la aplicación web, nuestro cliente.	Gerente de la tienda de mascotas
2. Administrador	Usuario que gestionará la información de la aplicación web.	Gerente de la tienda de mascotas

3.3. Entorno del usuario

Actualmente la empresa PetLord no cuenta con un canal digital para la gestión de sus servicios, citas, fidelización virtual, por lo que los usuarios por medio de una página web lograrán mejorar la experiencia en la navegación teniendo los servicios precisos y productos puntuales que la tienda de mascotas ofrece a los usuarios.

3.4. Perfiles de los interesados

3.4.1. Líder del proyecto

Representa	A la persona encargada de dirigir un proyecto de desarrollo de software.
Descripción	El líder de proyecto es el responsable de asegurar de que se cumplan los objetivos de un proyecto de software, por lo que debe de tomar las decisiones necesarias para que esto se lleve a cabo.
Tipo	Líder del proyecto
Responsabilidades	Proporcionar la información de los elementos requeridos por la Administración de Proyectos.
Criterio de Éxito	La culminación del proyecto
Involucramiento	Dirigir y llevar a cabo el proyecto

3.4.2. Gerente de la Empresa

Representa	Persona encargada de ofrecer la información necesaria para satisfacer los requerimientos de la aplicación.
Descripción	La Dra. Fiorella Andia Martínez es la interesada en llevar a cabo el proyecto de la aplicación web y dar información necesaria para satisfacer los requerimientos.
Tipo	Interesado
Responsabilidades	Proporcionar la información de los elementos requeridos por la Administración de Proyectos.
Criterio de Éxito	La satisfacción e implementación del proyecto
Involucramiento	Proporcionar y validar la información requerida.

3.4.3. Miembros del equipo desarrollo de software

Representa	Integrantes del equipo de desarrollo de software
Descripción	Es un integrante de un equipo de un proyecto de software, el cual requiere consultar los requisitos de un producto de software sus casos de uso, para posteriormente implementarlos
Tipo	Desarrolladores
Responsabilidades	Desarrollar el software en base a lo documentado.
Criterio de Éxito	Conocer cada requisito involucrado de la mejor manera posible
Involucramiento	Desarrollo del sistema

3.5. Perfiles de los usuarios

3.5.1. Cliente

Representa	Usuario que interactuara con la aplicación web, nuestro cliente
Descripción	El paciente será el usuario que interactuará con la página web para realizar los diferentes servicios que esta logre ofrecer.
Tipo	Paciente (Cliente)
Responsabilidades	Utiliza la pagina web y los diferentes servicios que se ofrecen según su tipo
Criterio de Éxito	Satisfacción del usuario
Involucramiento	Uso de la pagina web

3.5.2. Administrador

Representa	Usuario que gestionara la información de la aplicación web.
Descripción	El usuario administrador será el encargado de gestionar la información que la aplicación logre ofrecer.
Tipo	Administrador
Responsabilidades	Utiliza la aplicación y los diferentes servicios que se ofrecen según su tipo.
Criterio de Éxito	Satisfacción del usuario y gestión de la información.
Involucramiento	Uso de la aplicación

3.6. Necesidades de los interesados y usuarios

Necesidades	Prioridad	Inquietudes	Solución actual	Solución propuesta
Facilitar los servicios de venta de productos de la tienda PetLord	Alta	Ninguna	Tiene una página en Facebook en donde informa acerca de los servicios	Diseñar una pagina web para facilitar los servicios que logre ofrecer la tienda.
Ambiente seguro dentro la tienda.	Alta	Por parte de los pacientes, quieren ir comprar productos para sus mascotas sin esperar o hacer largas colas debido a la emergencia sanitaria	La venta de los productos es física y en muchos casos existen presencia de colas en horas punta.	Implementar una tienda virtual por medio de una página web.

4. Vista General del Producto

4.1. Perspectiva del producto

La aplicación web para la tienda PetLord logrará facilitar la venta de la variedad de productos a los pacientes y además del cumplimiento de los protocolos de bioseguridad para disminuir el riesgo de contagio dentro de la tienda.

4.2. Resumen de capacidades

Beneficios	Características
------------	-----------------

Reserva de citas virtual	Se podrá realizar reservas de citas de manera virtual dentro de la aplicación web.
Promociones	Podrá estar al tanto de promociones de productos específicos.
Plan de seguimiento	Seguimiento de las ventas y clientes.
Fidelización	La aplicación tendrá un área de fidelización con los usuarios
Noticias y novedades	Se informarán acerca de las novedades de la empresa
Marca personal	Mejorará la marca personal de la empresa mencionando los servicios que brinda, la información de la tienda.
Asesoramiento con IA a futuro	El usuario podrá guiarse y asesorarse mediante un Asistente virtual

4.3. Suposiciones y dependencias

El buen uso de software a implementar va a depender mucho de la capacitación y nivel de conocimientos de los involucrados con respecto a un sistema de aplicativo web.

- Requiere de una computadora, laptop o celular.
- Es necesario contar con salida a internet.
- Se recomienda el registro del cliente.

4.4. Costos y precios

4.4.1. Costos Generales

Concepto	Meses	Precio	Coste (soles)
Suministros de una oficina	4	20.00	S/. 80.00
TOTAL			S/. 80.00

4.4.2. Costos Operativos

Concepto	Meses	Precio.	Coste (soles)
Alquiler de Laptops / PCs	4	300	S/. 1200.00
Luz	4	130	S/. 520.00
Alquiler de Celulares (Android)	4	90	S/. 360.00
Internet	4	200	S/. 800.00
TOTAL			S/. 2961.00

4.4.3. Costos del Ambiente

Concepto	Coste (soles)
Local de reuniones del equipo e infraestructura de red	S/. 0
2 tablets (1 administrador, 1 cliente de prueba)	S/. 1200.00
Hosting	S/. 195.00
TOTAL	S/. 1395.00

4.4.4. Costos del Personal

Perfil requerido / Puesto	Tareas que realizará	Salario x Hora	Salario x Mes	Pers .	Total x Mes
Director de Proyecto	Coordinador general en el desarrollo	6.08	583.68	1	S/. 583.68

Analista y Diseñador	Encargado de elaborar las pruebas necesarias para el funcionamiento adecuado del proyecto.	3.642	349.632	5	S/. 1748.16
Desarrollador	Encargado del desarrollo del proyecto brinda apoyo respecto a las pruebas del funcionamiento del proyecto.				
TOTAL			S/. 933,312		S/. 2331.84

4.4.5. Resumen de Costos

Concepto	Coste Mensual	Total
Costos Generales		S/. 80.00
Costos Operativos		S/. 2,961.00
Costros del Ambiente		S/. 1,395.50
Costros del Personal	2331.84	S/. 9327.36
Reserva de Contingencia		S/. 600
TOTAL		S/. 14,363.36
Margen de Utilidad (10.5%)		S/. 1,508.15
Línea Base		S/. 15, 871.51
IGV		S/. 2,856.87
TOTAL + IGV		S/. 18,728.39

4.5. Licenciamiento e instalación

La instalación del producto será realizada por los miembros de Optimus Corporation

No existe ninguna licencia para la instalación de esta aplicación. Solo será necesario tener internet para su uso.

5. Características del Producto

La primera versión de la aplicación será capaz de tener las siguientes funcionalidades:

- Módulos de la aplicación web “PetLord”
 - Módulo de servicios
 - Módulo de productos
 - Módulo de fidelización
 - Módulo de novedades
 - Módulo de información

- Módulos de la aplicación web “PetLord Admin”
 - Módulo de gestión de servicios
 - Módulo de gestión de productos
 - Módulo de gestión de novedades
 - Módulo de gestión de información

6. Restricciones

- Cumplir con las reglas de negocio de la pagina web “PetLord”.

7. Rangos de calidad

Disponibilidad

- La aplicación tendrá un rango de 70 – 80% de disponibilidad de tiempo.
- La Aplicación web estará disponible para todo tipo de dispositivos ya que será responsive.

- Los servicios dentales estarán 24 horas para la población como ayuda en los canales de asistencia al usuario para los diferentes usos que este actor solicite realizar que estarán a su vez sujetas a una conexión estable a la red.
- Los canales estarán diseñados de tal manera que al aumentar las interacciones de usuario que se hagan en tiempo real, este pueda responder con toda normalidad sin saturar su asistencia asistida.

Seguridad

- Todos los datos se almacenarán en una base de datos, por lo que ya de por si garantiza la privacidad y poca vulnerabilidad de datos

Adaptabilidad

- La Aplicación web se basará en Responsive Design con el fin de una mejor usabilidad y visibilidad de la aplicación puesto los clientes puedan usarla en distintos dispositivos.

Rendimiento

- La aplicación podrá soportar el uso y soportar la navegación hasta 200 usuarios en simultaneo, según el tipo de hosting contratado.
- Se esperan tiempos de respuesta no superiores a un segundo en las peticiones de los servicios que el usuario necesite acceder a fin de mejorar la experiencia del usuario en las plataformas, pero este factor tiempo será dependiente de la velocidad de internet que el usuario tenga.
- Los accesos a la base de datos como algún registro o consulta que se realice en la aplicación no generen demasiada carga para el dispositivo, por lo que el rendimiento será óptimo, pero esto dependerá de la velocidad del internet que el usuario tenga.
- La aplicación web trabajará con recursos tecnológicos de usabilidad para el usuario a fin de no saturar la página o provocar una caída de esta a fin de agilizar la navegación a los servicios y productos que PetLord Ofrece.

Escenario de Calidad #	1	Stakeholder: Usuario / Paciente	Prioridad: Alto
<i>Atributo de Calidad</i>	Fiabilidad		
<i>Justificación</i>	Parte fundamental de los requerimientos planteados por la Dr. Andia Martínez es que la aplicación debería ser intuitiva y amigable y ni que decir que cada vista tenga toda la información necesaria, así que, eso significa que el tiempo de aprendizaje del uso de la aplicación debe ser menor a 20 minutos aproximadamente.		
<i>Fuente</i>	Usuario Final		
<i>Estimulo</i>	Querer aprender las características del sistema por primera vez		
<i>Artefacto</i>	Aplicación Web Multirisas Users		
<i>Ambiente</i>	Ingresar a la aplicación web las primeras veces		
<i>Respuesta</i>	Funciona eficientemente y trabaja al ritmo de la interacción del usuario.		
<i>Medida de la Respuesta</i>	Satisfacción y comodidad del usuario al poder aprender las funciones básicas de la aplicación en un corto tiempo.		

Escenario de Calidad #	2	Stakeholder: Usuario	Prioridad: Alto
<i>Atributo de Calidad</i>	Rendimiento		
<i>Justificación</i>	Parte fundamental de los requerimientos planteados por la Dr. Andia Martínez es la agilidad lo que significa que el sistema no deberá tardar más de 1 segundo en responder a las peticiones del usuario cuando solicita algún servicio o entra a la aplicación, para que el cliente no pierda el interés de interactuar en la tienda web.		
<i>Fuente</i>	Usuario Final		
<i>Estimulo</i>	El querer interactuar con la aplicación y/o acceder a un servicio		
<i>Artefacto</i>	Aplicación web PetLord Users		

<i>Ambiente</i>	Entorno de ejecución regular
<i>Respuesta</i>	La primera pantalla y las demás se muestran completamente y con los datos requerido como también iconos.
<i>Medida de la Respuesta</i>	Latencia promedio no superior a 1 segundo.

8. Precedencia y prioridad

Cada uno de los módulos resuelve una problemática por sí mismo y no dependen entre sí.

9. Otros requerimientos del producto

9.1. Estándares legales

Cumple con la LEY N° 29733 y normas de Protección de Datos Personales.

9.2. Estándares de comunicación

El sistema deberá de cumplir con los estándares 802.11 para redes LAN y acceso inalámbricos a Internet.

9.3. Estándares de calidad y seguridad

El sistema deberá de cumplir con las normas ISO 9126, ISO 27000.