SISTEMA DE GESTIÓN DE VESTUARIOS (FASE 1)

INTRODUCCIÓN

Definiciones, acrónimos y abreviaturas: A continuación, se describen algunas abreviaturas que se emplearán a lo largo del documento:

* Corazones Compañía Folclórica: “CCF”, “La Empresa”
* Sistema de Gestión de Vestuarios: “El Sistema”
* Base de Datos: “BDD”

Acerca de la empresa: *Corazones Compañía Folclórica* es una compañía de danza regional mexicana que se dedica a dar espectáculos y presentaciones de baile tanto nacional como internacionalmente.

Objetivo del proyecto: Se trata de una plataforma tecnológica móvil que permita a los directores de la compañía gestionar los préstamos de vestuarios y utilería que hacen a los bailarines integrantes y externos de la compañía.

Alcance del proyecto (Para la Fase Final): Dentro de los alcances del proyecto se planea que, al concluir con el mismo, la empresa cuente con su propio ERP y que este sea capaz de:

* Gestionar los integrantes de la compañía (Directivos, Bailarines, Soporte, etc.)
* Gestionar los vestuarios y recursos de utilería con los que cuenta la empresa
* Gestionar y coordinar los préstamos de vestuarios y utilería hacia los integrantes de la empresa
* Gestionar las asistencias de los bailarines (tanto a los ensayos como a las presentaciones)
* Gestionar los pagos correspondientes (mensualidades, clases, etc.)
* Generar los reportes necesarios para la toma de decisiones empresariales

NOTA: se pueden integrar nuevas funcionalidades siempre y cuando cada agregado cuente con su respectivo proceso de planificación.

Fases del proyecto:

Fase 1: para esta fase se consideran las funcionalidades mínimas necesarias para crear las bases del proyecto, dentro de esta fase se debe integrar la gestión de préstamos de vestuarios a bailarines.

Módulos F1:

* BDD
* Login de usuarios
* Home Page Bailarín
  + Ver información del bailarín
  + Tabla - Registro de prestamos
  + Aceptar/Rechazar asignación de vestuario
  + Devolver vestuario
* Home Page Director
  + Ver información del director
  + Ver detalle de bailarines
  + Configuración de catálogos (No aplica funcionalidad para F1)
    - Estados
    - Vestuarios
    - Utilerías
  + Asignación de Vestuarios
    - Bailarines disponibles
    - Tabla de vestuarios disponibles
    - Prestar vestuario/utilería

User Flow:

Asignación de vestuario Director:

* El director ingresa al sistema mediante el login con su nombre y contraseña
* La primera pantalla que se muestra al ingresar es la información del director, su fotografía, nombre, cargo, miembro desde, QR-ID, (accesos directos a módulos).
* En la barra de navegación el director selecciona la función para “Prestar Vestuarios”
* Dentro de la función, se selecciona el bailarín al que se va a prestar el vestuario
* Se muestra la información básica del bailarín
* Se muestra una tabla con los vestuarios asignados al bailarín seleccionado
* Si el bailarín tiene vestuarios asignados, se muestran las opciones para ver la información relacionada al préstamo y para confirmar la devolución del vestuario
* Si el bailarín no cuenta con vestuarios asignados se muestra la opción para asignar un vestuario
* Dentro de la opción para asignar un vestuario se muestra un menú con los estados disponibles (configurables mediante el catálogo de Estados)
* Dentro del menú de estados se muestra el listado de vestuarios disponibles de dicho estado y la opción para prestar al bailarín
* Se crea una “orden” de préstamo donde se pueden visualizar los vestuarios agregados al préstamo
* Se confirma el préstamo y se finaliza el proceso

Referencias: (Agregar cualquier documento o estándar relacionado con el proyecto)

DESCRIPCIÓN GENERAL

Perspectiva del producto: Describir el producto desde el punto de vista del usuario, incluyendo sus características principales y beneficios.

Características del usuario: Identificar los diferentes tipos de usuarios y sus necesidades.

Restricciones: Especificar cualquier limitación técnica, legal o de otro tipo que afecte al proyecto.

Requisitos específicos:

Requisitos funcionales:

Describir las funciones que el software debe realizar.

Utilizar verbos de acción (por ejemplo, calcular, mostrar, almacenar).

Definir los inputs, outputs y el procesamiento requerido.

Ejemplos:

El sistema debe permitir a los usuarios registrarse y autenticarse.

El sistema debe calcular el promedio de calificaciones de un estudiante.

Requisitos no funcionales:

Describir las características del software que no están directamente relacionadas con las funciones específicas.

Ejemplos:

El sistema debe tener una disponibilidad del 99.9%.

El tiempo de respuesta del sistema debe ser inferior a 2 segundos.

La interfaz de usuario debe ser intuitiva y fácil de usar.

Requisitos de usuario:

Describir el software desde la perspectiva del usuario final.

Utilizar un lenguaje sencillo y evitar términos técnicos.

Ejemplos:

El usuario debe poder buscar información en la base de datos.

El usuario debe poder imprimir reportes.

Modelo de casos de uso:

Describir la interacción entre el usuario y el sistema mediante diagramas de casos de uso.

Identificar los actores, los casos de uso y las relaciones entre ellos.

Diagramas:

Utilizar diagramas UML (Diagramas de Clases, Diagramas de Secuencia, etc.) para visualizar la arquitectura del software y las relaciones entre los diferentes componentes.

Anexos:

Incluir cualquier información adicional que sea relevante para el proyecto, como prototipos, diseños de interfaz, etc.