Contenido

[Introducción 3](#_Toc453268224)

[Objetivo general: 4](#_Toc453268225)

[Objetivos específicos: 4](#_Toc453268226)

[Planteamiento del Problema 5](#_Toc453268227)

[Justificación 7](#_Toc453268228)

# Introducción

El sistema para una tienda que vende archivos multimedia en línea se presenta su desarrollo desde sus fases iniciales tomando en cuenta cuales fueron nuestros alcances y limitaciones al momento de iniciar, que metodología utiliza nuestro equipo de trabajo, cuales son los roles de nuestro equipo de desarrollo.

Además se muestran cuáles fueron las actividades asignadas para desarrollar el sistema, la estimación de tiempos por cada actividad, la organización de nuestro equipo de trabajo, se detalla la planificación de nuestro Sprint, Sprint Planning, se describe como están organizadas nuestras Daily Standup y se muestra el cronograma de planificación por cada Sprint.

También se muestra nuestra documentación en general (entrevistas, cuestionarios, observación), la cual es muy importante para la realización del sistema, nuestras descripciones de procesos (Modelo de dominio, Diagramas de casos de uso, clases, secuencia y secuencia del sistema), nuestros diccionarios de casos de uso y la normalización de la base de datos entre otras.

# Objetivo general:

* Diseñar la documentación de un sistema de tienda de archivos multimedia definiendo los requisitos del sistema; el análisis a partir de los requisitos y la lógica a utilizar.

# Objetivos específicos:

* Identificar los requerimientos del sistema, mediante entrevistas con el usuario.
* Determinar las clases necesarias a utilizar dentro del sistema.
* Consolidar la información de manera lógica y sistematizada de manera que se forme un sistema de tienda de archivos multimedia en línea estructurado.

# Planteamiento del Problema

**TIENDA DE ARCHIVOS MULTIMEDIA**

Desarrollar un sistema para una tienda que vende archivos multimedia en línea, además de accesorios personalizados para la creación de avatar y juegos en línea, el sistema debe de contener lo siguiente:

Registro de clientes

Acceso a seleccionar productos a clientes registrados.

Los visitantes solo pueden ver productos al momento que quieran comprar un producto automáticamente el sistema debe de exigir el registro en la tienda.

Mostrar archivos multimedia (videos, audios, imágenes, etc.) Clasificarlos por categorías.

Realizar compras por cada cliente registrado.

Aplicar descuentos y ofertas a clientes frecuentes, mostrar listado de promociones en el sitio.

Realizar pedidos de producto a proveedores por parte de la empresa.

Enlaces a otras páginas similares, además de mostrar las redes sociales de la empresa en el diseño del sistema.

Acceso del administrador para su debido mantenimiento.

Mostrar reportes de los productos más vendidos, las últimas compras por los

clientes, reporte de promociones del mes, reporte de compras por categorías y

archivos.

Reportes en PDF, en papel y gráficos interactivos, etc.

Requisitos:

Disponer de un contenido amplio sobre el tema.

La empresa tendrá una plataforma de capacitación en moodle, para entrenamiento del personal.

Programación orientada a objetos.

Estudiar a fondo varias aplicaciones similares a la que se pretende desarrollar.

Utilizar Jquery para crear animaciones para el sitio.

El sitio se deberá de visualizar en cualquier dispositivo móvil, sin perder su configuración.

Ofrecer interactividad al usuario.

Disponer de varios tipos de usuarios con distintos niveles de acceso a la aplicación. (Mínimo 3 usuarios diferentes y el administrador)

Disponer de una política de seguridad adecuada, tanto en el lado del cliente como

en el del servidor. Se hará especial énfasis en la validación de datos de entrada y en el control de acceso.

Estar soportado por bases de datos (PostgresSql u Oracle).

Permitir la administración remota vía Web por personal autorizado.

Utilizar estándares y guías de estilo para el diseño de interfaces de usuario, utilizar iconos, etc.

Realizar pruebas de usabilidad con usuarios reales de la aplicación.

# Justificación

La implementación de un sistema de una tienda de archivos multimedia se evidencia en la medida que en la actualidad las personas ya prefieren tener tiendas en línea y se facilitan las actividades de los usuarios sobre la multimedia.

El sistema comprenderá un recurso necesario para aquellas personas que son fans de los videojuegos, música, videos, entre otros ya que permite herramientas como avatares, música actualizada, imágenes en 3D.

# Alcances y limitaciones

**Alcances**

El trabajo muestra el desarrollo de un sistema para una tienda que vende archivos multimedia en línea.

El trabajo abarca únicamente la parte de documentación del desarrollo del sistema.

**Limitaciones**

Poca experiencia por parte de nuestro equipo de desarrollo.

La mala organización de nuestro equipo de desarrollo.