

Integrantes:

1. Jhon Sebastian Ijaji Ortiz- A00362423
2. Sebastian Villa Avila - A00361589

## **Método de la Ingeniería**

### **Identificación del Problema**

- Este enunciado presenta un problema sobre la gestión y atención de usuarios en un banco, donde se nos ha contratado para desarrollar un producto de Software que permita al personal del banco la gestión de turnos y la asignación de su fila, según corresponda el caso, al mismo tiempo que brinda la información necesaria al empleado para realizar la transacción seleccionada por el cliente, permitiendo devolverse en cualquier instancia de ejecución del programa aun cuando la información ya se haya guardado.

### **Recopilación de Información**

- Las soluciones de experiencia del cliente está basada en una filosofía que apunta a ORGANIZAR, OCUPAR Y MEDIR la espera y áreas de servicio desconectadas y mejorar la experiencia de los clientes en puntos clave.
- Las colas y esperas excesivas están entre las principales insatisfacciones en bancos, tiendas de retail, hospitales e instituciones gubernamentales. Por tanto, el desarrollo de un Software de gestión de clientes ayuda a mejorar el flujo de sus clientes y administrar sus filas con soluciones de colas lineales y virtuales, pantallas de señalización, gestión de turnos, aplicaciones de filas, información sobre filas..
- El banco cuenta con dos tipos de filas (preferencial, general)
- El cliente debe contar con los siguientes atributos: nombre, cedula, cuenta bancaria, tarjetas de débito/crédito, fecha de pago de la tarjeta de crédito y fecha en que se incorporó al banco.
- el cliente puede realizar las siguientes transacciones:
  1. Retiro/ Consignación
  2. Cancelación de Cuenta
  3. Pago de Tarjeta
- la información puede ser visualizada y ordenada por varios criterios

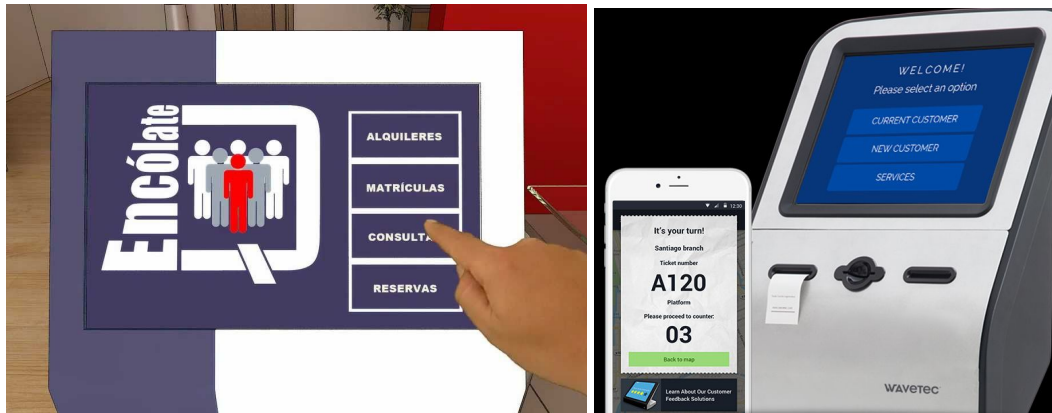
### **Búsqueda de soluciones**

Lluvia de ideas:

- Realizar un programa que permita la gestión de las funciones de un banco
- Diseñar un Software con una interfaz gráfica muy explícita y fácil de usar
- Diseñar un programa que tenga la capacidad de reducir el tiempo de espera, aumentar la satisfacción del cliente, eliminar el desorden en filas etc.

## Diseños preliminares

- Las ideas planteadas serán fusionadas para dar una solución óptima al problema planteado, haciendo el mejor uso de las buenas prácticas de programación, implementando los conceptos aprendidos durante las unidades vistas en el curso para así, cumplir con las expectativas del cliente y entregar un producto de Software útil y fácil de usar.

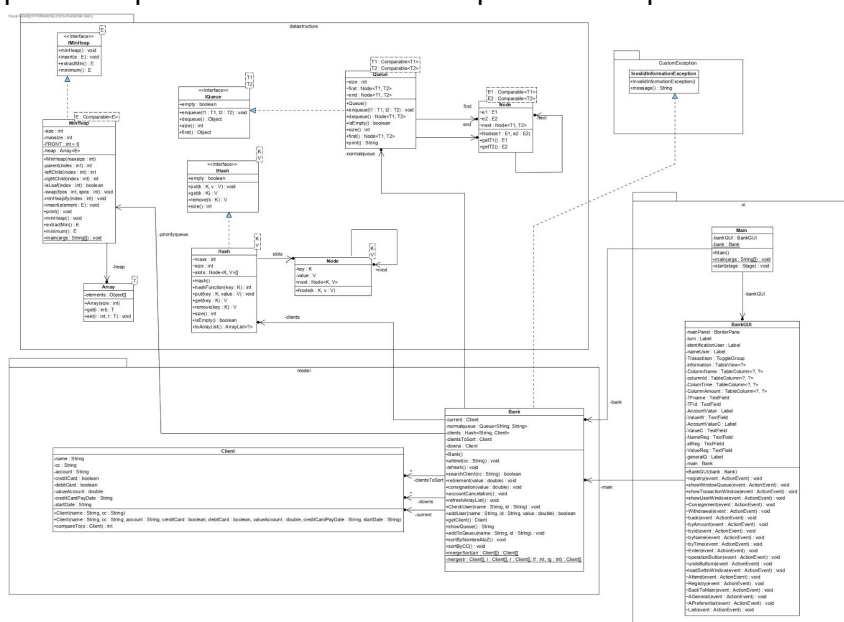


## Evaluación y Selección de Soluciones

- Como la decisión tomada por el equipo de trabajo fue fusionar las diversas soluciones presentadas, entonces el producto final se sometió a una evaluación donde cuente con una interfaz gráfica amigable y fácil de usar, que sea la solución más óptima con los mejores resultados y que cumpla a cabalidad con cada característica y función solicitada anteriormente.


## Preparación de informes

A continuación se presenta en especie de informe el diagrama de clases del mundo del problema para mostrar como una especie de maqueta de la solución propuesta




## Implementación de Diseño

Welcome To



Name

Identification




Registry

Name

Identification

Account Value



Turn

Name

Identification

transaction

☐ Withdrawal

☐ Consignment

☐ Account cancelation

☐ Card payment