

Trabajo de aplicación 5:

Problema 1: Una tienda de comestibles en línea quiere permitir a los clientes pedir productos y recibirlos a domicilio.

PUC:

- El cliente pide productos en la tienda de comestibles.
- El cliente paga por los comestibles en línea.
- La tienda prepara el pedido de comestibles que pagó el cliente.
- La tienda le entrega al delivery el pedido del cliente
- El delivery le entrega los productos pedidos al cliente en su domicilio.

Problema 2: Una biblioteca pública desea automatizar el proceso de préstamos y devolución de libros.

PUC:

- Un lector selecciona un libro de la biblioteca para tomar prestado.
- En la terminal el lector ingresa el código del libro que toma prestado además de su cédula.
- La terminal procesa el pedido y le da el okey al lector para tomar prestado el libro por una semana.
- Antes de que se cumpla la semana el lector vuelve a la terminal de la biblioteca con el libro prestado para devolverlo.
- En la terminal el lector entrega el libro que tomó y recibe un ticket con la confirmación de que la devolución fue correcta.

Problema 3: Una empresa de alquiler de vehículos desea facilitar el proceso de reserva y recogida de automóviles a través de una aplicación móvil.

PUC:

- Un cliente abre la aplicación de reserva en su móvil.
- El cliente selecciona el auto que quiere reservar y la hora de recogida.
- El cliente realiza el pago online de la reserva del vehículo con tarjeta de crédito.
- El cliente va hasta el local de automóviles y recoge su vehículo.
- Terminado el plazo de alquiler el cliente devuelve el vehículo en el local de automóviles.

Problema 4: Un restaurante desea implementar un sistema de pedidos en línea para que los clientes puedan realizar pedidos de comida para llevar o entrega a domicilio.

PUC:

- Un cliente abre el sistema de pedidos desde su celular.
- El cliente selecciona la comida que quiere pedir y marca su dirección.
- El cliente confirma su pedido y paga en línea.
- El restaurante prepara el pedido
- El restaurante envía un delivery al domicilio del cliente.
- El delivery le entrega la comida al cliente.

Problema 5: Una clínica médica desea ofrecer a sus pacientes la posibilidad de agendar citas en línea y acceder a sus historiales médicos a través de un portal seguro.

PUC:

- Un paciente abre el portal seguro de la clínica desde su celular.
- El paciente inicia sesión con su usuario y contraseña.
- El paciente selecciona el médico con el cual necesita la cita.
- El paciente selecciona la fecha y el horario disponible que tenga el médico.
- El día de la cita el paciente va a ver al médico en la clínica.
- Con el usuario del paciente el médico puede consultar su historial médico en el portal de la clínica.

Problema 6: Una agencia de viajes quiere desarrollar una plataforma en línea que permita a los usuarios buscar y reservar vuelos, hoteles y paquetes turísticos de manera fácil y rápida.

PUC:

- Un usuario abre la plataforma en línea desde su celular.
- El usuario busca el paquete turístico que quiere en función a su destino, costo y fecha.
- El usuario confirma su compra del paquete turístico y paga en línea.
- La agencia de viajes confirma la compra del usuario y le da los pasajes y documentos necesarios para su estadía.
- El día indicado el usuario se va de vacaciones haciendo uso del paquete turístico.

Problema 7: Una empresa de logística desea crear un sistema de seguimiento de paquetes en tiempo real para que los clientes puedan rastrear el estado y la ubicación de sus envíos en cualquier momento.

PUC:

- Un cliente realiza un pedido de un paquete a la empresa de logística marcando su dirección.
- El cliente abre el sistema de seguimiento en su celular y marca el número del paquete.
- Con los datos de su paquete en el sistema el cliente puede ver el estado y la ubicación en tiempo real de su paquete.
- Mediante el sistema el cliente rastrea el paquete desde el sistema para confirmar que llegó.
- El cliente obtiene su paquete en su domicilio rastreado desde el sistema.

Problema 8: Una institución educativa desea implementar un sistema de gestión del aprendizaje (LMS) que permita a profesores y estudiantes acceder a recursos didácticos, realizar evaluaciones y comunicarse de manera eficiente en un entorno virtual.

PUC:

- Un estudiante abre el sistema LMS desde su computadora.
- El estudiante mediante el sistema accede al recurso didáctico indicado por su profesor.
- El estudiante estudia con el recurso didáctico y le surgen dudas.
- El estudiante mediante un foro en el sistema le comunica sus dudas al profesor acerca del material que leyó.
- El profesor abre el sistema LMS y lee la duda del estudiante y le aclara sus dudas.