

**Página del título:** Bar CHAFI

**Equipo:** Sinergia.

**Integrantes:** Martina Ferreyra, González Jennifer, Saleh Carolina, Jury Enzo, Emiliano González

**Carta de Revisión**

<b>Etap</b>	<b>Fecha Planificada</b>	<b>Fecha Real</b>	<b>Integrantes</b>	<b>Observaciones</b>
Planificación	25/5/2024	5/6/2024	-Martina Ferreyra -Saleh Carolina -Gonzalez Emiliano -Gonzalez Jennifer -Jury Enzo	En esta etapa se planea, se plantean las ideas, se plasman por escrito, debate y conclusiones.
Elaboración y prueba	01/09/2024		-Martina Ferreyra -Saleh Carolina -Gonzalez Emiliano -Gonzalez Jennifer -Jury Enzo	En esta etapa se comienza la elaboración de la aplicación y se realizan pruebas (testeos) para su correcto funcionamiento
Ejecución	15/11/2024		-Martina Ferreyra -Saleh Carolina -Gonzalez Emiliano -Gonzalez Jennifer -Jury Enzo	En esta etapa se pone en marcha el programa de software.

**1. Introducción:**

**1.1. Propósito:**

- El objetivo del proyecto radica en una página web ,que tiene como objetivo principal, aumentar las ventas de comida y bebidas del Bar Chafi.

**1.2 Alcance:**

**El Software podrá:**

- Se podrá acceder vía web desde cualquier dispositivo
- Tener una cuenta o iniciar sesión y ser mostrada en redes sociales.
- Navegarse a través de un menú por la página web
- Los clientes podrán canjear sus figuritas por premios, descuentos u ofertas especiales (Canje de Recompensas).
- Los clientes podrán dejar comentarios y calificaciones sobre los productos y el servicio (Opiniones y reseñas).
- Los clientes podrán comprar productos mediante la página.
- La aplicación se integrará con el sistema de punto de venta del bar para registrar automáticamente las compras y asignar las figuritas correspondientes (Integración con el Sistema de Punto de Venta (POS)).
- Recompensar a los clientes habituales con ofertas especiales, descuentos o puntos acumulables. Esto incentiva las visitas repetidas y aumenta el gasto promedio por cliente. Se podrá monitorear y ajustar el sistema de recompensas según el feedback y el comportamiento de los clientes.
- El software tendrá un sistema de coleccionables y canje de recompensas, Los clientes recibirán figuritas al realizar compras. Estas figuritas se mostrarán en una sección especial de la aplicación. (Sistema de Coleccionables)
- La aplicación podrá tener su mantenimiento luego de la ejecución.

**El software no podrá solucionar estos inconvenientes:**

- Conexión a internet: Se necesita una conexión a internet estable para acceder a las funciones de la aplicación, como la visualización del menú, el canje de recompensas y la recepción de notificaciones. Los clientes que se encuentren en zonas con mala cobertura de internet podrían experimentar dificultades para usar la aplicación.

**1.3. Acuerdos del proyecto:**

Incluye: Visualización del menú, sistema de coleccionables, canje de recompensas, notificaciones, opiniones y reseñas.

No incluye: Solucionar si el usuario no posee una conexión estable de internet, o solucionar fallos en las PCS individuales de cada usuario.

- Las entregables del proyecto serán cada cuatro semanas, mostradas al cliente, para su observación y ajustes.
- Los criterios de aceptación para los entregables, serán en reuniones con el cliente, y de manera oral el nos dará su aceptación, desapruebo y/o cambios.
- Presupuesto acordado \$300000

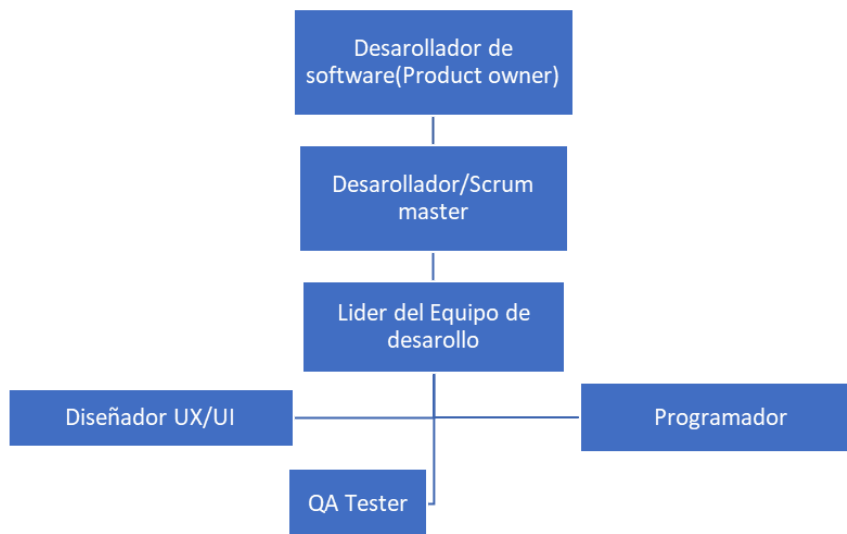
- Derechos de autor y propiedad intelectual pertenecientes al equipo Sinergia.

<b>Album Copa America</b>	<b>Proyecto Bar CHAFI</b>
Figuritas	Por cada compra de comida o bebida, se le otorgará figuritas, las cuales en el álbum completado generará puntos que serán canjeados por premios especiales.
Cargar Códigos	Se usarán códigos para el sistemas de referidos, cargar compras realizadas de manera externa a la aplicación, canjear e intercambiar figuritas.
Llenar Álbum	Con las figuritas obtenidas se podrá llenar el álbum para obtener premios y descuentos.
Sistema de Retos	Se dispondrá de eventos y retos que ayudarán a incentivar a los usuarios a terminar el álbum, concurrir más seguido y aumentar el consumo.
Sistema de referidos	Cada usuario podrá tener un código de referidos con el cual podrá ganar premios mientras más usuarios usen su código.
Inicio de sesión diario	Después de una compra el usuario podrá acceder a una semana de figuritas aleatorias gratis.
Zona de intercambio	Los usuarios podrán realizar intercambios mediante códigos.

## 2. Definición:

## 3. Organizaciones del Proyecto

### 3.1 Estructura del equipo de trabajo (organigrama)



### 3.2 Responsabilidades dentro del proyecto

— Product owner: Enzo Juri

— Scrum Master: Jennifer Gonzalez

— Equipo de desarrollo: Carolina Saleh (Diseño Ux), Gonzalez Emiliano (Desarrollador de Software)

—QA Tester: Martina Ferreyra

## 4. Documentación que surge de aplicar la metodología scrum

## 5. Documentación del Software

### 5.1 Especificación de requerimientos

#### **Requerimientos DINO:**

##### **Deseables:**

- Multiplataformas: Permitir se pueda acceder a la página desde cualquier dispositivo con conexión a internet.
- Integración con redes sociales: Permitir a los clientes compartir sus colecciones y logros en redes sociales.
- Retos dinámicos: Implementar mecánicas de retos más complejos, como misiones, desafíos y tablas de clasificación con premios exclusivos.
- Análisis de datos avanzado: Obtener información detallada sobre el comportamiento de los clientes y el uso de la aplicación para optimizar las estrategias de marketing y fidelización.

##### **Importantes:**

- Programa de referidos: Implementar un programa de referidos para incentivar a los clientes a invitar a sus amigos a usar la aplicación.

- Variedad de figuritas: Ofrecer una amplia variedad de figuritas con diferentes diseños, niveles de rareza y temáticas para atraer a una mayor cantidad de clientes.
- Recompensas atractivas: Ofrecer recompensas variadas y atractivas que motiven a los clientes a coleccionar figuritas y canjearlas.
- Comunicación efectiva: Comunicar de forma clara y efectiva las reglas del sistema de coleccionables y canje de recompensas a los clientes.

#### **No implementables:**

- Realidad aumentada: Incorporar realidad aumentada para que los clientes puedan visualizar e interactuar con sus figuritas de forma virtual.
- Personalización de la interfaz: Permitir a los clientes personalizar la interfaz de la aplicación según sus preferencias.
- Versión móvil o aplicación de celular: Desarrollar una aplicación de la página web para que los clientes puedan acceder a ella de una forma rápida y más eficiente..
- Programa de embajadores de marca: Crear un programa de embajadores de marca para que promocionen la aplicación entre sus seguidores.

#### **Obligatorios**

#### **No Funcionales:**

- Disponibilidad: La aplicación debe estar disponible de forma ininterrumpida durante las 24 horas del día, los 7 días de la semana.
- Rendimiento: La aplicación debe funcionar de forma fluida y sin errores en una amplia gama de dispositivos móviles.
- Seguridad: La aplicación debe cumplir con todas las regulaciones de seguridad de datos aplicables.
- Usabilidad: La aplicación debe ser fácil de usar e intuitiva para que cualquier cliente pueda utilizarla sin problemas.
- Escalabilidad: La aplicación debe poder escalar para atender a un gran número de usuarios sin afectar su rendimiento.

#### **Funcionales:**

- El usuario debe poder crear una cuenta y registrarse en la aplicación.
- El usuario debe poder ver su perfil y su progreso en el sistema de coleccionables.
- El usuario debe poder ver el menú del bar.
- El usuario debe poder coleccionar figuritas realizando compras en el bar.
- El usuario debe poder canjear sus figuritas por recompensas.
- El usuario debe poder ver su historial de transacciones y recompensas canjeadas.

- El usuario debe poder acceder a soporte técnico si tienen problemas con la aplicación.
- El usuario debe poder ingresar códigos en caso de compras realizadas fuera de la aplicación, y códigos promocionales.
- El usuario debe poder comprar dentro de la página web.

## **NIVELES DE LOS REQUERIMIENTOS:**

— De Negocio:

Página web en la que se visualiza el menú del bar y se crea un album para coleccionar figuritas

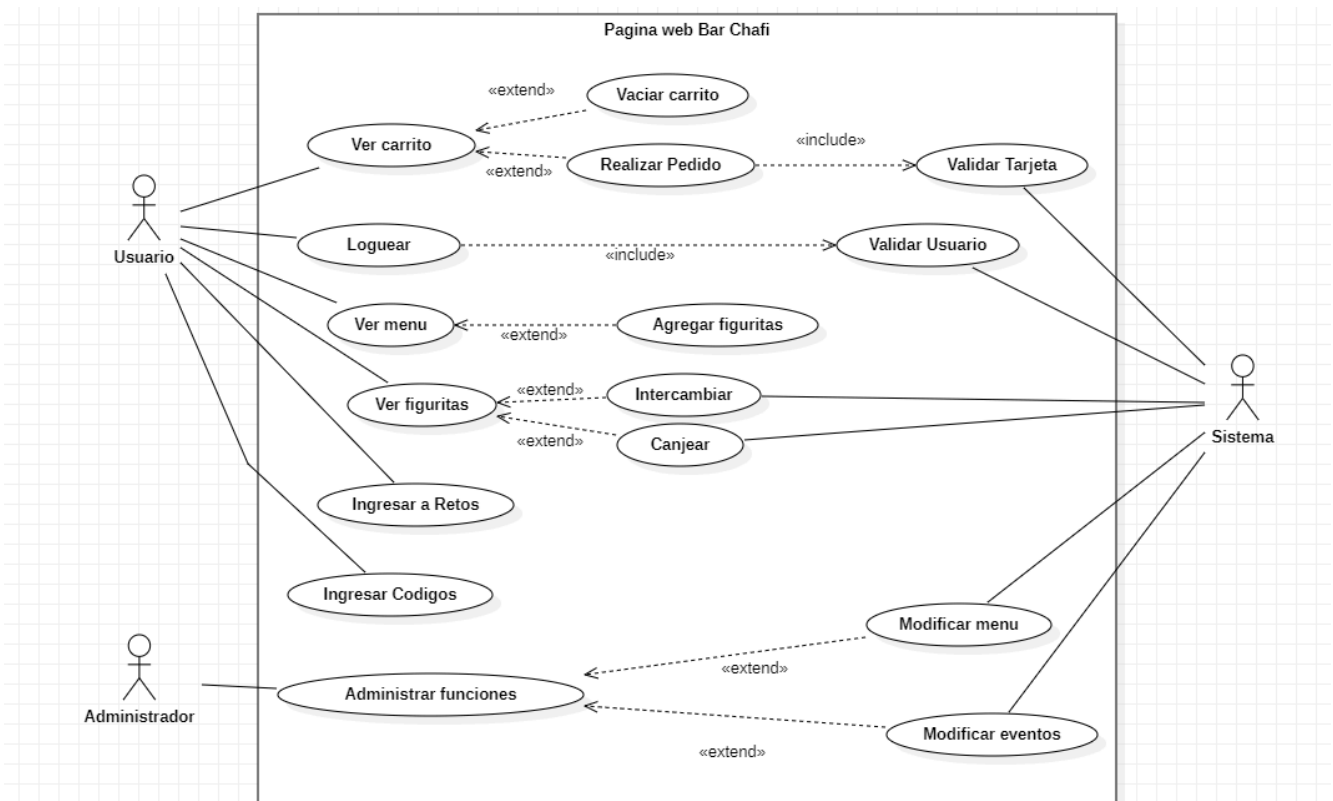
— De Usuarios:

- Podrá loguearse
- Podrá ingresar códigos
- Podrá canjear figuritas
- Podrá agregar figuritas al álbum
- Podrá ver el album
- Podrá intercambiar figuritas
- Podrá ver figuritas
- Podrá recibir figuritas gratis diarias
- Podrá tener referidos
- Podrá ver los retos
- Podrá canjear los retos
- Podrá ver su perfil
- Podrá configurar su cuenta
- Podrá ver el calendario de eventos
- Podrá ingresar y guardar tarjetas de debito y credito
- Podrá realizar ordenes
- Podrá realizar pagos

— De Software:

- Debe funcionar las 24hs
- Debe ser intuitivo
- Debe permitir modificar los datos personales
- Debe validar tarjetas de debito y credito
- Debe validar pagos realizados
- Debe guardar los carritos de compras u órdenes generadas

5.2 Análisis de los requerimientos+30.1



5.2 Análisis de los requerimientos

- Loguearse

Caso de Uso	Loguear
Precondición	Cuenta creada
Postcondición	Inicio de sesión
Autor	Sinergia
Fecha	28/08/2024
Versión	1.0
Propósito	Que los usuarios puedan comprar y utilizar los beneficios que ofrece la página
Actor	Usuario
Curso Normal	
Actor	Sistema
1. Ingresa a "Iniciar Sesión"	3. Busca coincidencias en la base de datos
2.Digita usuario y contraseña	4. Verifica cuenta y lo lleva a la pagina principal
Curso Alternativo	
Actor	Sistema
1. Ingresa a "Iniciar Sesión"	3. Busca coincidencias en la base de datos

2.Digita usuario y contraseña	4. No encuentra la cuenta, larga un mensaje "Usuario o contraseña incorrectos"
-------------------------------	--

- Ver Menú

Caso de Uso	Ver Menú
Precondición	
Postcondición	Navegación por el menú
Autor	Sinergia
Fecha	28/08/2024
Versión	1.0
Propósito	El cliente podrá ver nuestros productos y precios
Actor	Usuario
Curso Normal	
Actor	Sistema
1. Ingresa a "Ver Menu"	2. Busca los productos en la base de datos
3. Carga pedido al carrito	
Curso Alternativo	
Actor	Sistema
1. Ingresa a "Ver Menu", sin iniciar sesión	2. Busca los productos en la base de datos
3. Carga producto al carrito	4. Solicita el inicio de sesión

- Ver Carrito

Caso de Uso	Ver Carrito
Precondición	Inicio de sesión
Postcondición	Visualizar pedido
Autor	Sinergia
Fecha	28/08/2024
Versión	1.0
Propósito	El usuario podrá ver y modificar su pedido previo a su compra
Actor	Usuario
Curso Normal	
Actor	Sistema
1. Ingresa a "Carrito"	2. Carga y muestra pedido
3. Navega y modifica el pedido	4. Guarda cambios del pedido
Curso Alternativo	
Actor	Sistema
1. Ingresa a "Carrito"	2. Carga y muestra carrito vacío



- Vaciar Carrito

Caso de Uso	Vaciar Carrito
Precondición	Estar en el carrito
Postcondición	Carrito vacío
Autor	Sinergia
Fecha	28/08/2024
Versión	1.0
Propósito	El usuario podrá vaciar su pedido en caso de ya no quererlo
Actor	Usuario
Curso Normal	
Actor	Sistema
1. Ingresa a "Carrito"	2. Carga y muestra pedido
3. Selecciona "Vaciar Carrito"	4. Borra el pedido y guarda los cambios
Curso Alternativo	
Actor	Sistema
1. Ingresa a "Carrito"	2. Carga y muestra carrito vacío

- Realizar Pedido

Caso de Uso	Realizar Pedido
Precondición	Tener un pedido en el carrito
Postcondición	pedido realizado, carrito vacío
Autor	Sinergia
Fecha	28/08/2024
Versión	1.0
Propósito	El usuario podrá pagar y se cargará el pedido
Actor	Usuario
Curso Normal	
Actor	Sistema
1. Ingresa a "Carrito"	2. Carga y muestra pedido
3. Selecciona "Comprar"	4. Carga medios de pagos cargados
5. Selecciona tarjeta y selecciona "Pagar"	6. Válida pago, carga el pedido en el sistema
	7. Vaciar carrito y guarda los cambios
Curso Alternativo	
Actor	Sistema
1. Ingresa a "Carrito"	2. Carga y muestra carrito vacío
3. Selecciona "Comprar"	4. Envía un mensaje: "Ingrese un pedido al carrito de compras"

- Agregar Figuritas

Caso de Uso	Agregar Figuritas
Precondición	Inicio de sesión, tener figuritas para agregar
Postcondición	Figurita agregada al álbum
Autor	Sinergia
Fecha	28/08/2024
Versión	1.0
Propósito	El usuario podrá agregar figuritas para completar el álbum
Actor	Usuario
Curso Normal	
Actor	Sistema
1. Ingresa a "Álbum"	2. Carga y muestra álbum
3. Selecciona la figurita a agregar	4. Verifica que este vacía su casilla
	5. Valida el espacio y carga la figurita en la base de datos
	6. Quita el acceso a la figurita por parte del usuario
Curso Alternativo	
Actor	Sistema
1. Ingresa a "Álbum"	2. Carga y muestra álbum
3. Selecciona la figurita a agregar	4. Verifica que este vacía su casilla
	5. Confirma que hay ya una figurita alojada, mensaje: "Ya has colocado esa figurita"

- Intercambiar Figuritas

Caso de Uso	Intercambiar Figuritas
Precondición	Inicio de sesión, tener figurita y código para intercambiar
Postcondición	Intercambio realizado
Autor	Sinergia
Fecha	28/08/2024
Versión	1.0
Propósito	El usuario podrá intercambiar con conocidos sus figuritas
Actor	Usuario
Curso Normal	
Actor	Sistema
1. Ingresa a "Figuritas"	2. Carga y muestra sus figuritas
3. Selecciona la figurita a intercambiar	5. Verifica código, realiza el intercambio y guarda los cambios
4. Carga código de la otra	

persona	
Curso Alternativo	
Actor	Sistema
1. Ingresa a "Figuritas"	2. Carga y muestra sus figuritas
3. Selecciona la figurita a intercambiar	5. Verifica código, error: "Códigos incorrectos"
4. Carga código de la otra persona	

- Ingresar a Retos

Caso de Uso	Ingresar a Retos
Precondición	Inicio de sesión
Postcondición	Ver y reclamar sus retos
Autor	Sinergia
Fecha	28/08/2024
Versión	1.0
Propósito	El usuario podrá visualizar sus retos , y sus avances
Actor	Usuario
Curso Normal	
Actor	Sistema
1. Ingresa a "Retos"	2. Carga y muestra sus retos
3. Selecciona un reto a reclamar	4. Valida que está cumplido, entrega código de canje
	5. Marca como canjeado el reto
Curso Alternativo	
Actor	Sistema
1. Ingresa a "Retos"	2. Carga y muestra sus retos
3. Selecciona un reto a reclamar	4. Verifica que no está cumplido
	5. Mensaje "No has cumplido con el reto"

- Administrar Menú

Caso de Uso	Administrar Menú
Precondición	Inicio de sesión, ser administrador
Postcondición	Menú modificado
Autor	Sinergia
Fecha	28/08/2024
Versión	1.0
Propósito	Poder actualizar el menú

Actor	Administrador
Curso Normal	
Actor	Sistema
1. Ingresa a "Administrar Menú"	2. Carga y muestra el menú
3. Realiza ABM sobre el los productos del menú	5. Guarda los cambios
4. Guarda los cambios	
Curso Alternativo	
Actor	Sistema
1. Ingresa a "Administrar Menú"	2. Carga y muestra el menú
3. Realiza ABM sobre el los productos del menú	5. Error "Hubo un error al guardar los datos"
4. Guarda los cambios	6. Carga y muestra el menú sin modificaciones

- Administrar Eventos

Caso de Uso	Administrar Eventos
Precondición	Inicio de sesión, ser administrador
Postcondición	Retos y eventos modificados
Autor	Sinergia
Fecha	28/08/2024
Versión	1.0
Propósito	Poder actualizar los eventos y retos
Actor	Administrador
Curso Normal	
Actor	Sistema
1. Ingresa a "Administrar Eventos"	2. Carga y muestra el listado de eventos y retos
3. Realiza ABM sobre el los eventos y retos	5. Guarda los cambios
4. Guarda los cambios	
Curso Alternativo	
Actor	Sistema
1. Ingresa a "Administrar Eventos"	2. Carga y muestra el listado de eventos y retos
3. Realiza ABM sobre el los eventos y retos	5. Error "Hubo un error al guardar los datos"
4. Guarda los cambios	6. Carga y muestra el listado de eventos y retos sin modificaciones

- Ingresar códigos

Caso de Uso	Ingresar códigos
Precondición	Inicio de sesión
Postcondición	Oferta aplicada
Autor	Sinergia
Fecha	28/08/2024
Versión	1.0
Propósito	Que el usuario pueda usar descuentos y ofertas especiales
Actor	Usuario
Curso Normal	
Actor	Sistema
1. Ingresa a "Ingresar Código"	3. Busca coincidencias en la base de datos
2. Digita código	4. Verifica código, guarda su uso en base de datos y aplica oferta
Curso Alternativo	
Actor	Sistema
1. Ingresa a "Iniciar Sesión"	3. Busca coincidencias en la base de datos
2. Digita usuario y contraseña	4. No encuentra la cuenta, larga un mensaje "Usuario o contraseña incorrectos"

- Podrá canjear figuritas

Caso de Uso	Canjear Figuritas
Precondición	Iniciar sesión, tener 10 figuritas idénticas
Postcondición	Código de canje del producto gratis
Autor	Sinergia
Fecha	28/08/2024
Versión	1.0
Propósito	Premiar a los consumidores frecuentes
Actor	Usuario
Curso Normal	
Actor	Sistema
1. Ingresa a "Mis Figuritas"	2. Realiza consulta a base de datos
4. Selecciona la figurita a canjear	3. Carga todas las figuritas existentes
	5. Verifica que cumpla los requisitos
	6. Genera código canjeable
Curso Alternativo	

Actor	Sistema
1. Ingresa a "Mis Figuritas"	2. Realiza consulta a base de datos
4. Selecciona la figurita a canjear	3. Carga todas las figuritas existentes
	5. Verifica que cumpla los requisitos
	6. Manda un mensaje "Número de figuritas insuficiente. Se requieren 10 figuritas"

5.3 Propuesta (para el usuario - se cierra trato con eia)

5.4 Diseño

BAR CHAFI

[Nosotros](#)
[Seguimos](#)
[Contacto](#)

**Venís por la comida,  
te quedás por la vibra.**

VER MENÚ

JUNTÁ CARTAS Y GANÁ

Como llegás?

4.3

21 reseñas

10 reseñas

GANADORAS DE LA SEMANA

BAR CHAFI

teléfono: +54 9 261 6432-6412

Mail: [barchafi@gmail.com](mailto:barchafi@gmail.com)

UBICACIÓN

BAR CHAFI

[Nosotros](#)
[Seguimos](#)
[Contacto](#)

**QUIENES SOMOS?**

Bar Chafi es un proyecto gastronómico que nació en 2009 con la idea de ofrecer una experiencia íntima y única a quienes nos visitan.

A través de la colección de cartas de nuestro menú, invitamos a nuestros clientes a acumularlos y, de este modo, ganar increíbles descuentos o productos exclusivos en Chafi.

VER MENÚ



VER CARTAS


BAR CHAFI


teléfono: +54 9 261 6432-6412

Mail: [barchafi@gmail.com](mailto:barchafi@gmail.com)


UBICACIÓN

**BAR CHAFI**
[Nosotros](#)
[Suscríbete](#)
[Contacto](#)










[¿No tienes? Regístrate](#)


 [Mail + 99 66 6482-6412](#)

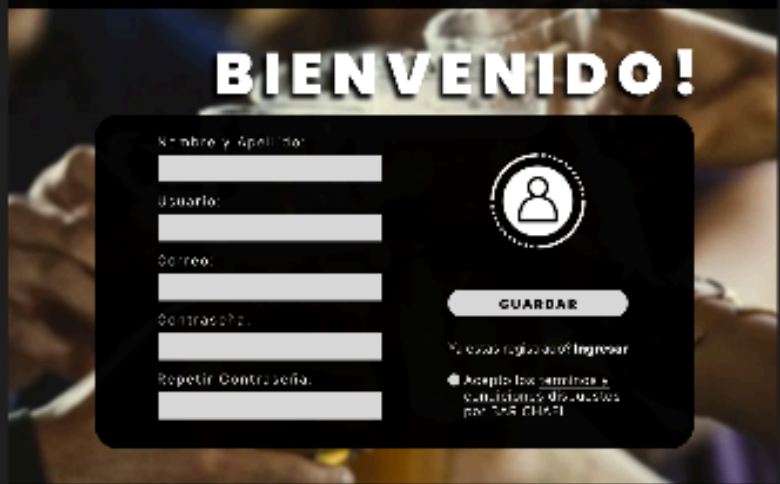
**BAR CHAFI**

teléfono: +54 9 261 6482-6412  
Mail: [Barchafi@gmail.com](mailto:Barchafi@gmail.com)


**UBICACIÓN**


**BAR CHAFI**
[Nosotros](#)
[Suscríbete](#)
[Contacto](#)


# BIENVENIDO!





[¿Ya estás registrado? Ingresar](#)

 [Acepto los términos y condiciones de uso de BAR CHAFI](#)

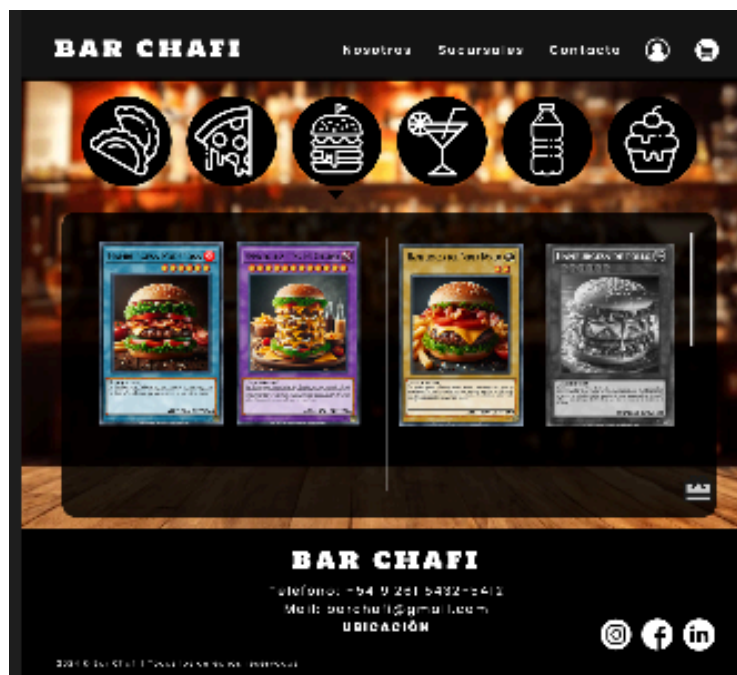
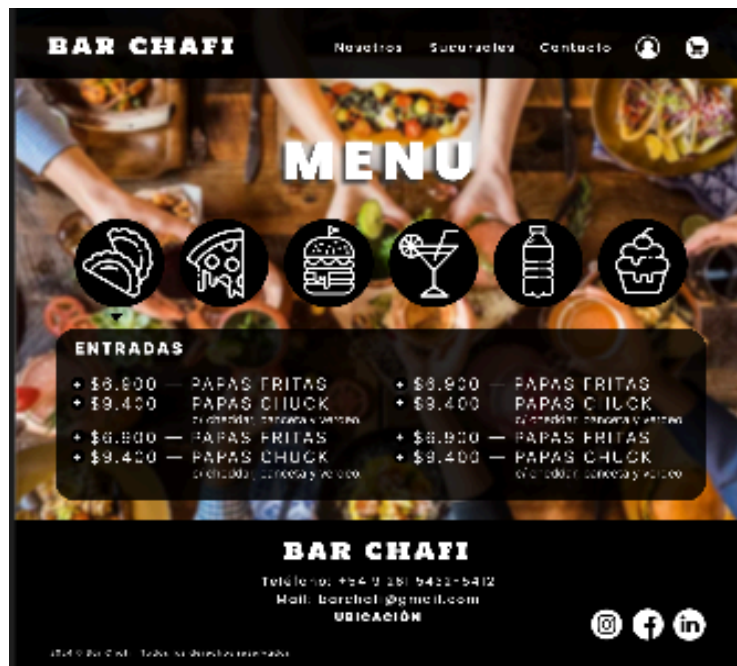
**BAR CHAFI**

teléfono: +54 9 261 6482-6412  
Mail: [Barchafi@gmail.com](mailto:Barchafi@gmail.com)

**UBICACIÓN**



## 5.5 Implementación

## 5.6 Prueba

## 5.7 Documentación

Diagrama entidad-relación

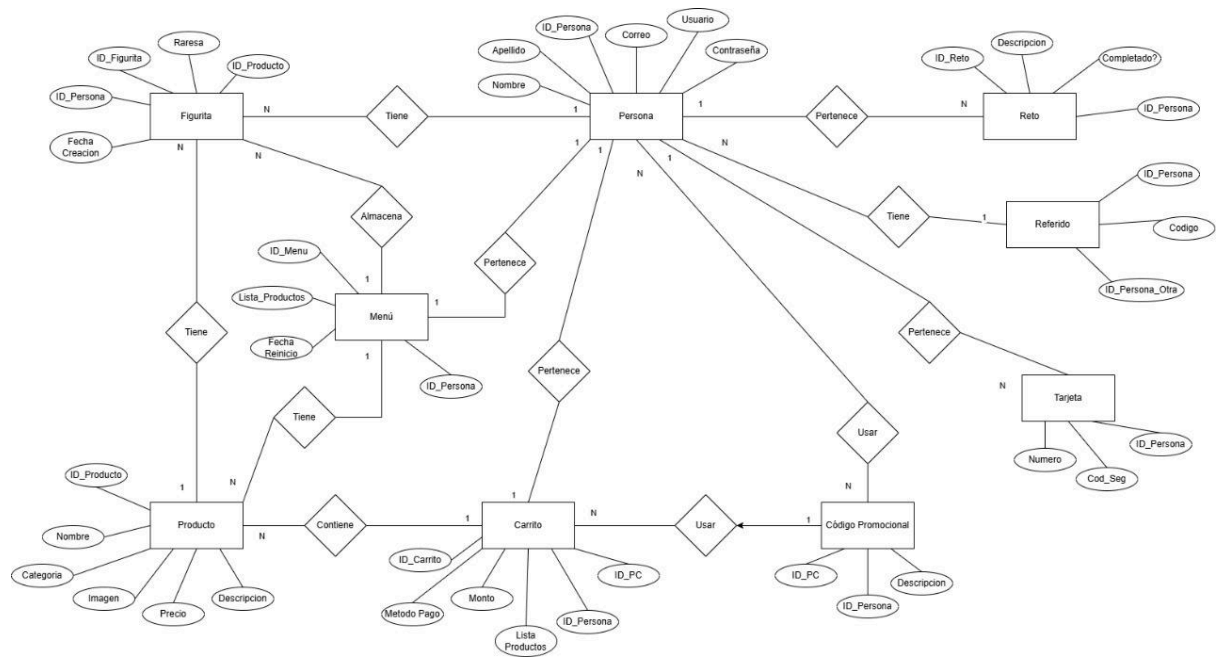


Diagrama de clases

