

Universidad Tecnológica de Tecamachalco

Actividad:

Actividad 1: Idea de Negocio.

Estudiante:

Romero Contreras Jose Benito

Sanchez Beristain Yessica

Tejeda Abad Jesús

Palacios Meza Adán

10mo "B"

Fecha de entrega:

15/09/2021

Asignatura:

Integradora

Docente:

Ing. Fernando Zepeda Zarate

Contenido

Equipo de trabajo.....	3
Problemática	3
Título del proyecto.	3
Antecedentes del problema propuesto.	3
Justificación del proyecto.....	3
Planteamiento del problema.	4
Alcance del producto/software.....	4
Objetivo:	4
Objetivos específicos.....	4
Requerimientos de software.....	4
Requerimientos funcionales	4
Requerimientos no funcionales	5

Equipo de trabajo.

- Jose Benito Romero Contreras – Líder de equipo
- Yessica Sánchez Beristain – Desarrolladora
- Adán Palacios Meza – Desarrollador
- Jesús Tejeda Abad – Tester

Problemática

Derivado de la situación actual mundial, muchas familias en la región se han visto afectadas de diversas maneras, desde temas económicos hasta sociales, lo cual ha provocado una brecha enorme entre los recursos que se disponen, entre ellos podemos hablar de vestido, calzado y alimentación, lo cual se traduce en un problema ya que disponer de un trabajo en este momento no es tarea fácil. Por otra parte, podemos notar que hay mucho desperdicio en alimentos, y objetos de segunda mano, que pueden servir para satisfacer estas demandas que han surgido hoy en día.

Título del proyecto.

- Segunda oportunidad

Antecedentes del problema propuesto.

- Los antecedentes que se pueden detectar es comida que ya no es consumida o vendida, comúnmente es desechada, ya que no puede ser revendida días después, mercancía como frutas, verduras, panadería, que no pasan los estándares de calidad (regularmente siendo los de estática) es desechada sin tener la oportunidad de ser aprovechada, así como productos textiles, o de otra naturaleza. Y derivado de la pandemia muchas personas perdieron trabajos, medios de sustentos con lo cual se crea otro problema que puede ser resuelto si se aprovechan esos recursos que no son bien ocupados.

Justificación del proyecto.

- Principalmente en los mercados y supermercados se tiran diversos productos que como se menciona no cumplen con los estándares establecidos para su venta, siendo esto un desperdicio, ya que pueden ser utilizados por personas de escasos recursos, así como productos mas generales, como lo son ropa, zapatos, juguetes, que como no hay donde tenerlos o darlo, terminan siendo basura, y de igual forma se convierten en un problema que puede ser resuelto de manera mas sencilla, al brindarle a todos estos productos una segunda oportunidad.

Planteamiento del problema.

- Productos en general que no son aprovechados y se convierten en basura que ocasiona diversos problemas como taponamientos o enfermedades.

Alcance del producto/software

- El sistema brindara la posibilidad de interactuar con distintas personas de acuerdo con su ubicación actual, en la que podrán través de una aplicación web, podrán obsequiar pertenencias/alimentos que estas ya no necesiten.

Objetivo:

- Tenemos como principal objetivo de nuestra aplicación surja una cultura altruista que mejore la calidad de vida de las personas, se trata de recibir y dar artículos, principalmente ropa y comida. Además, en ambos casos de artículos también se promueve el cuidado al medio ambiente, al no tirar una prenda a la basura ayudamos a alguien que le será útil, al igual que la comida, puesto que en lugares urbanos la mayoría de los desechos orgánicos terminan depositados en el mismo lugar que los desechos no orgánicos, esto hace más difícil la labor de reciclaje

Objetivos específicos.

- Reducir el desperdicio de recursos
- Reducir la brecha de desabasto en personas de escasos recursos
- General una cultura altruista
- Incentivar la cultura del reciclaje y reutilización

Requerimientos de software

Propósito: Aplicación web que ayude a las personas a de bajos recursos a obtener materiales de manera gratuita

Funcionalidades del producto:

El usuario a través de un perfil y de acuerdo con tu ubicación no más de 5km. Este te brindara la posibilidad de conocer personas la cuales a través de la plataforma podrán obsequiar pertenencias que estas ya no necesiten.

Requerimientos funcionales

- La aplicación permitirá el registro de un usuario nuevo a través del formulario en el que se le pedirán su nombre real y algún número de teléfono o correo electrónico.
- El usuario una vez registrado podrá acceder a la plataforma a través de correo electrónico o número de teléfono y contraseña

- El usuario podrá a recuperar su contraseña a través del medio por el cual se haya registrado, confirmando su veracidad.
- El usuario a través de su perfil podrá agregar una foto de perfil y un nombre
- El usuario podrá agregar a conocidos solo de 5km a la redonda de acuerdo a su ubicación actual
- La aplicación web contrata con un apartado de mensajes instantáneos
- La aplicación web contará con un apartado de notificaciones de publicaciones que le interesen
- La plataforma contara con un apartado para buscar a personas
- La aplicación web debe permitir agregar personas a nuestro perfil
- La aplicación web debe permitir publicar fotos y videos con alguna descripción en específico
- Se requiere tener un apartado para visualizar los artículos publicados
- El sistema ofrece al usuario la posibilidad de publicar un artículo y también muestra la opción de elegir al usuario al que se le dará dicho articulo
- La aplicación web debe permitir guardar alguna publicación de otros usuarios

Requerimientos no funcionales

Eficiencia

- Toda funcionalidad del sistema debe responder al usuario en menos de 5 segundos.
- El sistema debe ser capaz de operar adecuadamente con hasta 1000 usuarios con sesiones concurrentes.
- Los datos modificados en la base de datos deben ser actualizados para todos los usuarios que acceden en menos de 2 segundos.

Seguridad lógica y de datos

- Los permisos de acceso al sistema podrán ser cambiados solamente por el administrador de acceso a datos.
- El nuevo sistema debe desarrollarse aplicando patrones y recomendaciones de programación que incrementen la seguridad de datos.
- Todos los datos deben respaldarse cada 24 horas. Los respaldos deben ser almacenados en un alojamiento en la nube según sea el más adecuado.
- Todas las comunicaciones externas entre servidores de datos, aplicación y cliente del sistema deben estar encriptadas utilizando el algoritmo RSA.
- Si se identifican ataques de seguridad o brecha del sistema, el mismo no continuará operando hasta ser desbloqueado por un administrador de seguridad.

Usabilidad

- El tiempo de aprendizaje del sistema por un usuario deberá ser menor a 4 horas.
- El sistema debe proporcionar mensajes de error que sean informativos y orientados a usuario final.
- La aplicación web debe poseer un diseño “Responsive” a fin de garantizar la adecuada visualización en múltiples computadores personales, dispositivos tableta y teléfonos inteligentes.
- El sistema debe poseer interfaces gráficas bien formadas.

Dependibilidad

- El sistema debe tener una disponibilidad del 99,99% de las veces en que un usuario intente accederlo.
- El tiempo para iniciar o reiniciar el sistema no podrá ser mayor a 5 minutos.
- La tasa de tiempos de falla del sistema no podrá ser mayor al 0,5% del tiempo de operación total.
- El promedio de duración de fallas no podrá ser mayor a 15 minutos.
- La probabilidad de falla del Sistema no podrá ser mayor a 0,05.