

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA GABRIEL RENE MORENO

**FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN Y
TELECOMUNICACIONES**

INGENIERÍA EN SISTEMAS



**GESTIÓN DE RESERVAS DE PAQUETES DE VIAJES PARA LA EMPRESA
“DELUX TRAVEL” EN BOLIVIA**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
CORRESPONDIENTE AL PROGRAMA “GESTIÓN EN SISTEMAS EMPRESARIALES”

AUTOR:

JOSUE CHOQUE LLANOS

Diciembre 2019
Santa Cruz de la Sierra – Bolivia

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

Capitulo 1 Introduccion.....	5
1.1 Antecedentes	5
1.2 Formulación del problema	6
1.3 Objetivos	6
1.3.1 Objetivos General.....	6
1.3.2 Objetivos Especifico	6
1.4 Alcance.....	7
1.5 Metodología	7
Capitulo 2 Marco Teórico	10
Capitulo 3 Propuesta de Valor	11
Conclusión.....	11
Recomendación	11
Bibliografía	11
Anexos.....	11

Capítulo 1 Introducción

1.1 Antecedentes

En los inicios de la Ingeniería del software la planificación de los Proyectos era algo que se supeditaba a consideraciones no relacionadas con la gestión, sino con intereses del negocio o de la organización, las estimaciones iniciales eran un acto protocolario en la que se ponían pocas esperanzas de que estas se cumplieran. Durante el desarrollo del proyecto, el seguimiento y control se realizaban sin un mínimo rigor.

Según se fue adquiriendo experiencia en el desarrollo de proyectos software de gran envergadura se van desarrollando técnicas que ayudan a la estimación y planificación, aunque estas técnicas están a años luz de las técnicas aplicadas a la especificación y diseño, técnicas estas que evolucionaron mucho más deprisa que las técnicas de gestión, por todo esto los proyectos siguen siendo entregados fuera de plazo y con costes muy superiores al de las estimaciones iniciales y con errores muy significativos que vuelven a producir costes después de la entrega.

Por tal motivo, decimos que no es suficiente con seguir una buena metodología de construcción de software para que se alcance el éxito en el desarrollo de un proyecto software (PDS), a no ser que no importe el tiempo en el que este PDS se desarrolle y el coste que con lleve, utopía que jamás ocurrirá, decir también, que la calidad se resiente por una mala estimación en tiempo y costo, es una regla del sentido común que las prisas no son buena, especialmente en algo tan delicado como un proyecto de desarrollo software.

La Administración del proyecto software consiste en la utilización de las técnicas requeridas para conseguir un producto software de alta calidad, de acuerdo con las necesidades de los usuarios, dentro de un presupuesto y con una planificación de tiempos establecidos previamente.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Situación Problemática

La empresa “Delux Treval” presenta uno de los problemas en tener acceso automatizado de la información de sus servicios, de reserva de viajes, lo cual lo llevan a la pérdida de tiempo al realizar las consultas físicas sobre los diferentes detalle de cada servicio que brinda la empresa, esto provoca pérdidas de dinero a la empresa por no satisfacer con las expectativas del cliente.

1.2.1 Situación Deseada

La empresa necesita atender sus procesos empresariales a través de sistemas, permitiendo que los negocios se concentren en actividades que le agreguen más valor, una buena alternativa es desplegar una solución de sistematizar los servicios que brinda. Es así que el estudio de esta investigación pretende dar a conocer las nuevas oportunidades de negocio que pueda tener con las sistematización de sus servicios.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivos General

Implementar un prototipo de reservas de servicios de la agencia turística de viaje “Delux Travel.”

1.3.2 Objetivos Especifico

- Elaborar el análisis de los requerimientos para el desarrollo del sistema, tomando en cuenta los datos más importantes, utilizando metodología Agil SCRUM.
- Plantear el diseño de la Arquitectura del sistema de acuerdo con la captura de los requerimientos hechos previamente.
- Recolectar información del funcionamiento de los sistemas de reservas de servicios de una agencia de viajes turísticas.
- Implementar el sistema de información en base a la especificación del diseño y del prototipo de acuerdo con los requerimientos.

1.4 Alcance

El proyecto alcanzara un ámbito de nuevas tecnología las cuales son :

- ✓ **Reservas de servicios.**

Modulo encargado de registrar y actualizar toda la información que se realiza en los diferentes servicios que brinda la empresa.

- ✓ **Usuarios.**

Modulo encargado de gestionar a los diferentes tipos de usuarios que podrán tener acceso, así como también definir los privilegios que le brindara al ver su información solamente a los que se les designe la información.

- ✓ **Seguridad.**

Este módulo permite el registro de datos de los tipos de usuarios para tener un seguimiento de todos los acceso que tiene un usuario.

1.5 Metodología

1.5.1 VISION GENERAL

Scrum es un marco de trabajo de procesos que ha sido usado para gestionar el desarrollo de productos complejos desde principios de los años 90. Scrum no es un proceso o una técnica para construir productos; en lugar de eso, es un marco de trabajo dentro del cual se pueden emplear varios procesos y técnicas. Scrum muestra la eficacia relativa de las prácticas de gestión de producto y las prácticas de desarrollo de modo que podamos mejorar.

La metodología scrum es:

- Liviano
- Fácil de entender
- Difícil de llegar a dominar

1.5.2 CARACTERISTICAS

Scrum es un modelo de referencia que define un conjunto de prácticas y roles, y que puede tomarse como punto de partida para definir el proceso de desarrollo que se ejecutará durante un proyecto. Los roles principales en Scrum son el ScrumMaster, que mantiene los procesos y trabaja de forma similar al director de proyecto, el ProductOwner,

que representa a los stakeholders (clientes externos o internos), y el Team que incluye a los desarrolladores. ((n.d.), 2017)

Durante cada sprint, un periodo entre 15 y 30 días (la magnitud es definida por el equipo), el equipo crea un incremento de software potencialmente entregable (utilizable).

El conjunto de características que forma parte de cada sprint viene del Product Backlog, que es un conjunto de requisitos de alto nivel priorizados que definen el trabajo a realizar. Los elementos del Product Backlog que forman parte del sprint se determinan durante la reunión de Sprint Planning. Durante esta reunión, el Product Owner identifica los elementos del Product Backlog que quiere ver completados y los hace del conocimiento del equipo. Entonces, el equipo determina la cantidad de ese trabajo que puede comprometerse a completar durante el siguiente sprint. Durante el sprint, nadie puede cambiar el Sprint Backlog, lo que significa que los requisitos están congelados durante el sprint.

Scrum permite la creación de equipos auto organizados impulsando la co-localización de todos los miembros del equipo, y la comunicación verbal entre todos los miembros y disciplinas involucrados en el proyecto. (Mendez, 2019)

Un principio clave de Scrum es el reconocimiento de que durante un proyecto los clientes pueden cambiar de idea sobre lo que quieren y necesitan (a menudo llamado requirements churn), y que los desafíos impredecibles no pueden ser fácilmente enfrentados de una forma predictiva y planificada.

Por lo tanto, Scrum adopta una aproximación pragmática, aceptando que el problema no puede ser completamente entendido o definido, y centrándose en maximizar la capacidad del equipo de entregar rápidamente y responder a requisitos emergentes.

Existen varias implementaciones de sistemas para gestionar el proceso de Scrum, que van desde notas amarillas "post-it" y pizarras hasta paquetes de software. Una de las mayores ventajas de Scrum es que es muy fácil de aprender, y requiere muy poco esfuerzo para comenzarse a utilizar. (Mendez, 2019)

1.5.3 VENTAJAS Y DESVENTAJAS

➤ **Ventajas**

- ❖ Mejora la satisfacción del producto entregado al cliente.
- ❖ El cliente en el proceso es parte del equipo.
- ❖ El proceso es transparente para todos.
- ❖ Une al equipo entorno a un objetivo común.
- ❖ Revisión temprana del software.

➤ **Desventajas**

- ❖ Consistencia en la realización de los eventos.
- ❖ Es complejo de implantar.
- ❖ Mayor tiempo por parte del cliente en el proceso.
- ❖ El equipo puede llegar a una etapa de stress.
- ❖ La deuda técnica puede perjudicar al sistema.
- ❖ El cambio en un miembro del equipo pone en riesgo el proceso.

Capítulo 2 Marco Teórico

Capítulo 3 Propuesta de Valor

Conclusión

Recomendación

Bibliografía

Kniberg, H. (2007). *Scrum y XP desde las trincheras*.

managementplaza. (n.d.). *managementplaza*. Retrieved from Recuperado el 30-08-2019 de <http://managementplaza.es/tienda/producto/agile-scrum/curso-gestion-agil-proyectos-scrum/>

Mendez, C. (2010). *A Quantitative Framework for the Evaluation of Agile Methodologies*. Retrieved from A Quantitative Framework for the Evaluation of Agile Methodologies Recuperado el 30-08-2019 de: <http://journal.info.unlp.edu.ar/journal/journal28/papers/JCST-Jun10-4.pdf>.

Proyectos Agiles. (2017). *Requisitos de Scrum*. Recuperado el 30-08-2019 de Retrieved from Requisitos de Scrum Recuperado el 30-08-2019 de : <https://proyectosagiles.org/requisitos-de-scrum/>

Proyectos Agiles. (n.d.). *Que es Scrum??* Retrieved from Que es Scrum??: Recuperado el 30-08-2019 de <https://proyectosagiles.org/que-es-scrum/>

Anexos