



Proyecto – Fase 1

Guatemala, diciembre del 2020



Índice de contenido

Índice de contenido	2
1 Definición de la solución	3
<i>1.1 Objetivos.....</i>	<i>3</i>
1.1.1 Objetivo general.....	3
1.1.2 Objetivos específicos	3
<i>1.2 Alcances del proyecto</i>	<i>3</i>
<i>1.3 Requerimientos del sistema</i>	<i>4</i>
1.3.1 Requerimientos funcionales	4
1.3.2 Atributos del sistema	6
<i>1.4 Glosario inicial.....</i>	<i>7</i>
2 Modelo relacional.....	9
3 Mockups del sistema ¡Error! Marcador no definido.	
4 Diagramas de casos de uso.....	10
5 Planificación Fase 1.....	11



1 Definición de la solución

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo general

Obtener una aplicación web lo mejor estructurada posible, donde esta aplicación sea lo más funcional posible y así brindarles a los usuarios una buena experiencia al utilizar la banca virtual del banco el “ahorro”.

1.1.2 Objetivos específicos

- La banca virtual este optimizada de una forma donde el usuario no tengo algún problema mayor.
- No tener problemas de lógica al momento de usar la aplicación web (banca virtual).
- Tener una respuesta rápida a la hora de hacer alguna consulta a la base de datos.
- Crear un diseño agradable para el usuario del banco “el ahorro”

1.2 Alcances del proyecto

- La aplicación será consumida por cualquier tipo de navegador sin importar el tipo de versión que tenga dicho navegador.
- la aplicación cuenta con una cierta cantidad de vistas si el banco “El ahorro” desea agregar más vistas esto será cobrado por aparte.
- La aplicación cuenta con servicios como transferencias entre cuentas propias, transferencias entre cuentas de terceros, pagos de luz, agua y teléfono, transferencia de cuenta con cheque.
- La aplicación cuenta con tres tipos de cuenta monetaria de ahorro y a plazo fijo si el cliente desea agregar más cuentas se esto no aplica a este proyecto.
- La aplicación web no tendrá actualizaciones de software al terminar la fase 3 del proyecto.
- No tiene límite de usuarios para ingresar en la banca virtual.



- El proyecto solo será utilizado por una entidad bancaria no es posible que un banco externo use esta aplicación web
- La aplicación solo será desarrollada en un framework(django), y no se usaran plantillas para realizar este proyecto.
- En el proyecto se utilizara un estilo único y personalizado y sin cambio alguno después de terminar la fase 3 del proyecto.
- La aplicación web no tendrá una aplicación móvil ni una aplicación de escritorio.
- Cada cuenta tendrán sus propias funcionalidades y no se podrán agregar más al terminar la fase 3 del proyecto.
- El proyecto no tendrá más fases concluye en la fase 3 si la entidad bancaria desearía agregar otra fase esto ya sería otro proyecto con otras condiciones.
- La banca virtual tendrá dos tipos de usuarios empresarial y personal.
- La gestión de base de datos utilizada será mysql no habrá cambios en la base de datos al concluir el proyecto en la fase 3.

1.3 Requerimientos del sistema

1.3.1 Requerimientos funcionales

1. RQMT-001 - Ingresar a la banca virtual

Se necesita de un navegador donde se coloque la ruta donde se encuentre alojado el sitio web.

2. RQMT-002 - ingresar con el usuario empresarial

Se requiere de una cuenta creada por el entidad bancaria “El ahorro” para poder ingresar a la página principal del sistema y gestionar la cuenta.

3. RQMT-003 - barra de navegación

Se requiere ingresar a la página principal para poder mostrar la barra de navegación que contiene diferentes atributos.



4. RQMT -004 - botón transacciones

Se necesita que se despliegue el menú para poder oprimir el botón de transacciones

5. RQMT -005 - botón cheques

Se necesita que se despliegue el menú para poder oprimir el botón de cheques

6. RQMT- 006 - botón de pagos

Se necesita que se despliegue el menú para poder oprimir el botón de pagos

7. RQMT - 007 - botón estado de cuenta

Se necesita que se despliegue el menú para poder oprimir el botón estado de cuenta

8. RQMT -008 - botón préstamos

Se necesita que se despliegue el menú para poder oprimir el botón prestamos

9. RQMT -009 - ventana de préstamos

Se necesita seleccionar con la cantidad de pagos que tendrá que pagar el préstamo y así poder enviar el formulario al sistema bancario.

10. RQMT -010 - ventana de cheques

Se necesita colocar el número de cheque para que el banco pueda validar y el otro cliente pueda adquirir ese pago.

11.RQMT -011- ventana de transferencias (menú)

Se necesita seleccionar que tipo de transferencia se hará para proseguir con la otra vista

12.RQMT -012- ventana transferencia entre la misma cuenta

Se necesita el monto de la cantidad a transferir y seleccionar que tipo de cuenta

13.RQMT -013- ventana transferencia entre cuentas de terceros

Se necesita el monto de la cantidad a transferir y el número de cuenta



14.RQMT -014 botón eliminar cuenta

Se necesita oprimir el botón para eliminar la cuenta

15.RQMT -015- botón desactivar cuenta

Este botón desactivara la cuenta del usuario

16.RQMT -016- página estado de cuenta

Se necesita tener los datos de las transacciones que ha hecho el cliente

17. RQMT - 017- ventana pagos(MENU)

En esta ventana se necesita seleccionar una opción si son pagos básicos o pagos de plantilla si en caso la cuenta es empresarial

18.RQMT - 018 - ventana pagos básicos

Esta venta necesita ser activa por un botón llamado básicos que se encuentra en la ventana pagos, se tiene que colocar el monto y el pago básico que se hará

19.RQMT - 019 - ventana de pagos de planilla o proveedores

Esta venta necesita ser activa por un botón llamado proveedores o planilla, que se encuentra en la ventana pagos, se tiene que colocar el monto y el número de cuenta de los trabajadores o proveedores

1.3.2 Atributos del sistema

- Navegador (cualquier version)
- Procesador ()
- Python (-version 3.8.5)
- Framework (django -version 3.1.3)
- Memoria Ram
- Visual studio code (versión 3.5.3)
- Mysql(10.1.2)
- Aplicación web



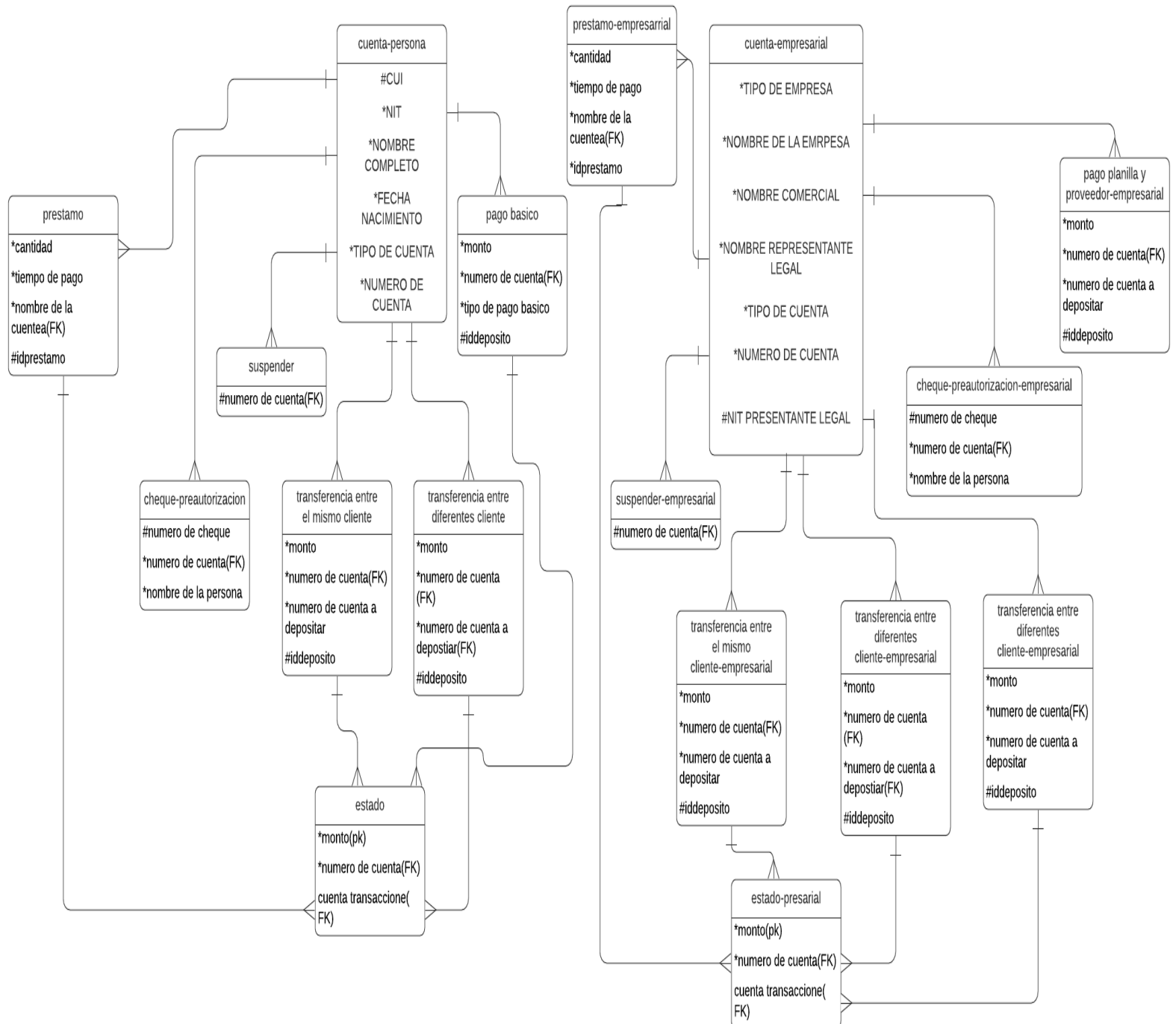
1.4 Glosario inicial

TÉRMINO	CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN
Framework	tecnología	es un conjunto estandarizado de conceptos, prácticas y criterios para enfocar un tipo de problemática particular que sirve como referencia, para enfrentar y resolver nuevos problemas de índole similar.
Gestión	financieras	La gestión financiera puede definirse como el área o función en una organización que se ocupa de la rentabilidad, los gastos
Mysql	Base de datos	Gestor de base de datos
aplicación web	web	Es a aquellas herramientas que los usuarios pueden utilizar accediendo a un servidor web a través de internet o de una intranet mediante un navegador.
Sistema	Financiero	El sistema financiero de un país está formado por el conjunto de instituciones, medios y mercados, cuyo fin primordial es canalizar el ahorro que generan los prestamistas hacia los prestatarios, así como facilitar y otorgar seguridad al movimiento de dinero y al sistema de pagos
Cuenta	financiero	Cuenta de la balanza de pagos que incluye todas las operaciones relativas a inversiones directas, inversiones de cartera, otras inversiones, derivados financieros y activos de reserva entre residentes y no residentes.

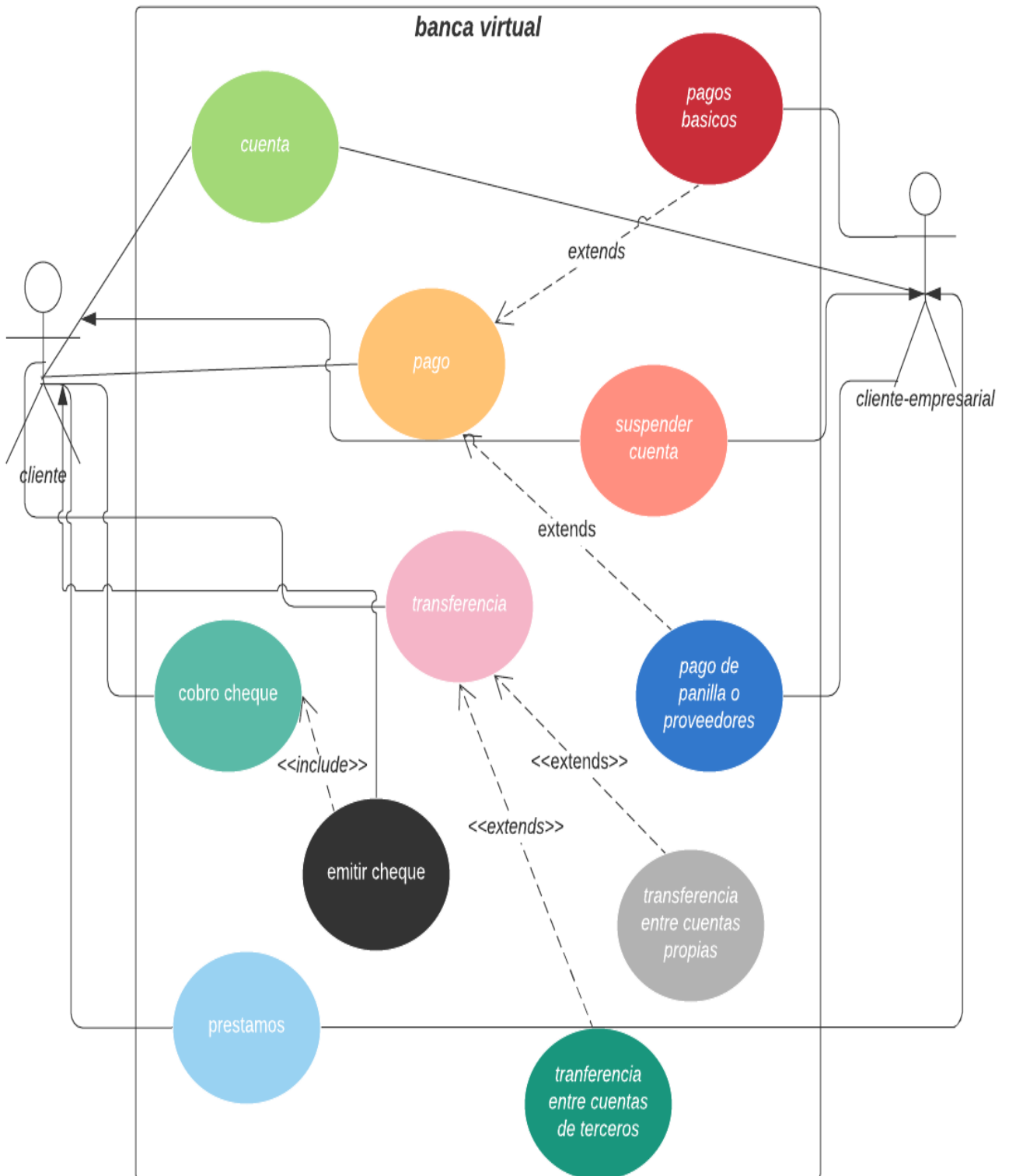


transferencias	financiero	Una transferencia bancaria es la operación por la que una persona o entidad (el ordenante) da instrucciones a su entidad bancaria para que envíe, con cargo a una cuenta suya, una determinada cantidad de dinero a la cuenta de otra persona o empresa (el beneficiario).
plantillas	Web	Estructura de una pagina realizada por un programador
Django	tecnología	Lenguaje de programación utilizado para realizar la banca virtual
HTML	tecnología	Lenguaje de maquetación de paginas web
css	tecnología	Hoja de estilos en cascada, esta tecnología ayuda a dar estilos a una pagina web
Python	tecnología	Lenguaje de programación utilizado para realizar la banca virtual

2 Modelo relaciona



3 Diagramas de casos de uso





4 Planificación Fase 1

	8/12	9/12	10/12	11/12	12/12	13/12	14/12	15/12	16/12	17/12	18/12	19/12	20/12	21/12	22/12	23/12	24/12	25/12	26/12	27/12	28/12	29/12
leer enunciado del proyecto I																						
aprender python																						
instalacion de python y django																						
aprender html y css																						
aprender django																						
creacion del proyecto y configuracion del proyecto																						
crear login y registro de usuarios																						
crear vista de pagina principal																						
vistas pagina cheques, crear cuenta y prestamos, servicios																						
diagrama entidad-relacion																						
diagrama de gantt																						
objetivo especifico y generales																						
alcance del proyecto																						
requerimientos iniciales del sistema																						
investigacion de como conectar a una base de datos																						
crear tablas en la base de datos																						
conectar la base de datos a la aplicacion																						
crear la logica de la aplicacion																						