
COURSE PROJECT

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas



**Ingeniería de Software
Aplicaciones Web - WX55
Profesor: Angel Augusto Velasquez Nuñez**

INFORME

Startup: Sweet Manager

Product: Sweet Manager

Team Members:

Member	Code
Mauricio Abraham Rivo Rojas Sánchez	U202211572
Aaron Elías Acuña Alarcón	U202211552
Piero Fernando Periche Quiroga	U202210192
Alex Ramon Alberto Avila Asto	u20221a322
Leonardo Félix Jesús Linares Tejada	U202211168

Registro de Versiones del Informe

Version	Fecha	Participantes	Observaciones
TB1	29/03/2024	Mauricio Abraham Rivo Rojas Sánchez	<ul style="list-style-type: none">• Software Configuration Management• Landing Page, Services & Applications Implementation
		Aaron Elías Acuña Alarcón	<ul style="list-style-type: none">• Competidores• Entrevistas• Needfinding• Ubiquitous Language
		Leonardo Félix Jesús Linares Tejada	<ul style="list-style-type: none">• StartUp Profile• Solution Profile• Segmento Objetivo

Version	Fecha	Participantes	Observaciones
		Piero Fernando Periche Quiroga	<ul style="list-style-type: none">• Style Guidelines• Information Architecture• Landing Page UI Design• Web Applications UX/UI Design• Web Application Prototyping
		Alex Ramon Alberto Avila Asto	<ul style="list-style-type: none">• To-be Scenario Mapping• User Stories• Impact Mapping• Product Backlog

Project Report Collaboration Insights

[URL del repositorio](#)

(Imagenes de los commits cada entrega)

Contenido

[Registro de Versiones del Informe](#)

[Project Report Collaboration Insights](#)

[Student Outcome](#)

[Capítulo I: Introducción](#)

[1.1 Startup Profile](#)

[1.1.1. Descripción de la Startup](#)

[1.1.2. Perfiles de integrantes del equipo](#)

[1.2. Solution Profile](#)

[1.2.1 Antecedentes y problemática](#)

[1.2.2 Lean UX Process.](#)

[1.2.2.1. Lean UX Problem Statements.](#)

[1.2.2.2. Lean UX Assumptions.](#)

[1.2.2.3. Lean UX Hypothesis Statements.](#)

[1.2.2.4. Lean UX Canvas.](#)

[1.3. Segmentos objetivo.](#)

[Capítulo II: Requirements Elicitation & Analysis](#)

[2.1. Competidores](#)

[2.1.1. Análisis competitivo](#)

[2.1.2. Estrategias y tácticas frente a competidores](#)

[2.2. Entrevistas](#)

[2.2.1. Diseño de entrevistas](#)

[2.2.3. Análisis de entrevistas](#)

[2.3. Needfinding](#)

[2.3.1. User Personas](#)

[2.3.2. User Task Matrix](#)

[2.3.3. User Journey Mapping](#)

[2.3.4. Empathy Mapping](#)

[2.3.5. As-is Scenario Mapping](#)

[2.4. Ubiquitous Language](#)

Capítulo III: Requirements Specification

- 3.1. To-Be Scenario Mapping
- 3.2. User Stories
- 3.3. Impact Mapping
- 3.4. Product Backlog

Capítulo IV: Product Design

- 4.1. Style Guidelines
 - 4.1.1. General Style Guidelines
 - 4.1.2. Web Style Guidelines
- 4.2. Information Architecture
 - 4.2.1. Organization Systems
 - 4.2.2. Labeling Systems
 - 4.2.3. SEO Tags and Meta Tag
 - 4.2.4. Searching Systems
 - 4.2.5. Navigation Systems
- 4.3. Landing Page UI Design
 - 4.3.1. Landing Page Wireframe
 - 4.3.2. Landing Page Mock-up
- 4.4. Web Applications UX/UI Design
 - 4.4.1. Web Applications Wireframes
 - 4.4.2. Web Applications Wireflow Diagrams
 - 4.4.2. Web Applications Mock-ups
 - 4.4.3. Web Applications User Flow Diagrams
- 4.5. Web Applications Prototyping
- 4.6. Domain-Driven Software Architecture
 - 4.6.1. Software Architecture Context Diagram
 - 4.6.2. Software Architecture Container Diagrams
 - 4.6.3. Software Architecture Components Diagrams
- 4.7. Software Object-Oriented Design
 - 4.7.1. Class Diagrams
 - 4.7.2. Class Dictionary
- 4.8. Database Design
 - 4.8.1. Database Diagram

Capítulo V: Product Implementation, Validation & Deployment

- 5.1. Software Configuration Management
 - 5.1.1. Software Development Environment Configuration
 - 5.1.2. Source Code Management
 - 5.1.3. Source Code Style Guide & Conventions
 - 5.1.4. Software Deployment Configuration
- 5.2. Landing Page, Services & Applications Implementation
 - 5.2.X. Sprint
 - 5.2.X.1. Sprint Planning
 - 5.2.X.2. Sprint Backlog
 - 5.2.X.3. Development Evidence for Sprint Review
 - 5.2.X.4. Testing Suite Evidence for Sprint Review
 - 5.2.X.5. Execution Evidence for Sprint Review
 - 5.2.X.6. Services Documentation Evidence for Sprint Review
 - 5.2.X.7. Software Deployment Evidence for Sprint Review
 - 5.2.X.8. Team Collaboration Insights during Sprint

[5.3. Validation Interviews](#)
[5.3.1. Diseño de Entrevistas](#)
[5.3.2. Registro de Entrevistas](#)
[5.3.3. Evaluaciones según heurísticas](#)

[5.4. Video About-the-Product](#)

[Conclusiones](#)

[Conclusiones y recomendaciones](#)

[Video About-the-Team](#)

[Bibliografía](#)

[Anexos](#)

Student Outcome

Criterio Específico	Acciones Realizadas	Conclusiones
Participa en equipos multidisciplinarios con eficacia, eficiencia y objetividad, en el marco de un proyecto en soluciones de ingeniería de software.	Compañero1: TB1: Su texto TB2: texto etc..	Su texto de conclusion
Conoce al menos un sector empresarial o dominio de aplicación de soluciones de software.	Compañero1: TB1: Su texto TB2: texto etc..	Su texto de conclusion

Capítulo I: Introducción

1.1. Startup Profile

La gestión eficiente de un hotel es fundamental para garantizar una experiencia excepcional para los huéspedes y maximizar los ingresos. Con este fin, presentamos "Sweet Manager", una aplicación de gestión de procesos hoteleros diseñada para simplificar y optimizar todas las operaciones relacionadas con la administración de un hotel de tal manera que se puede brindar una estancia cómoda y de calidad a los clientes que frecuentan el hotel.

1.1.1. Descripción de la Startup

Sweet Manager es una solución integral que abarca desde el seguimiento de ingresos y gastos hasta la gestión de proveedores, inventarios e incluso recursos humanos. Con una interfaz intuitiva y fácil de usar, nuestra aplicación permite a los gerentes y propietarios de hoteles tener un control total sobre todas las facetas de su negocio, desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Destacamos las siguientes características:

- Gestión de Ingresos y Gastos: Sweet Manager ofrece un seguimiento detallado de todos los ingresos y gastos del hotel, proporcionando informes en tiempo real para una toma de decisiones informada.
- Control de Inventarios: Con nuestra aplicación, los hoteles pueden gestionar eficientemente sus inventarios de alimentos, bebidas, artículos de tocador y más, evitando escasez y desperdicios.
- Gestión de Proveedores: Facilitamos la comunicación y la gestión de relaciones con los proveedores, permitiendo realizar pedidos de forma rápida y eficiente.
- Gestión de Clientes: Mejoramos la organización y control de los clientes que reservan su estancia en el hotel implementando calendarios y agendas para una mejor gestión.

1.1.2. Perfiles de integrantes del equipo

Miembros del equipo	Código Estudiante	Carrera	Conocimientos / Habilidades
---------------------	-------------------	---------	-----------------------------

Miembros del equipo	Codigo Estudiante	Carrera	Conocimientos / Habilidades
Mauricio Abraham Rivo Rojas Sánchez			
	U202211572	Ingenieria de software	C++, C#, javascript y java
Aaron Elías Acuña Alarcón			
Leonardo Félix Jesús Linares Tejada			
	U202211168	Ingenieria de software	C++, C#, html, css, etc.
Alex Ramon Alberto Avila Asto			
	U20221A322	Ingenieria de software	C++, java, Kotlin, Go, Spring Boot .etc
Piero Fernando Periche Quiroga			
	U202210192	Ingenieria de software	C++, javascript, html, .etc

1.2. Solution Profile

Como se mencionó anteriormente, el objetivo de Sweet Manager es ser una aplicación que ayuda en la gestión de procesos hoteleros, específicamente, el seguimiento de ingresos, los proveedores del hotel, los insumos y los recursos disponibles.

Pero, para poder prosperar y ser exitosos, necesitamos reconocer el ambiente competitivo que rodea nuestra aplicación. Por lo tanto, reconoceremos nuestros objetivos y restricciones con las siguientes secciones.

1.2.1 Antecedentes y problemática

Para poder competir con nuestros competidores, debemos reconocer los antecedentes y la problemática a solucionar.

En la industria hotelera, la gestión eficiente de procesos es fundamental para garantizar la rentabilidad y la satisfacción del cliente. La falta de herramientas adecuadas puede llevar a pérdidas económicas y a una experiencia deficiente para los huéspedes.

What: Sweet Manager es una solución integral diseñada para abordar estas complejidades al proporcionar una plataforma única para la gestión de todos los aspectos de un hotel, desde las finanzas hasta los recursos humanos.

Who: Los hoteles y establecimientos de alojamiento en todo el mundo se enfrentan a desafíos constantes en la gestión de sus operaciones diarias. Desde el seguimiento de ingresos hasta la administración de inventarios y la coordinación del personal, la gestión hotelera puede ser compleja y consumir mucho tiempo.

When: La problemática puede surgir en cualquier momento dado, puede ser un problema diario, ya sea con problemas en la gestión del personal o administración de inventarios, o un problema que se encuentra a último segundo, como una falta de recursos de comida o agua o luz, etc.

Where: La necesidad de una gestión eficiente se extiende a hoteles y establecimientos de alojamiento en todas partes, desde pequeñas posadas hasta grandes cadenas hoteleras, tanto en entornos urbanos como en destinos turísticos.

Why: La gestión ineficiente puede llevar a pérdidas financieras, escasez de inventario, falta de coordinación del personal y, en última instancia, a una experiencia insatisfactoria para los huéspedes, lo que afecta la reputación y la rentabilidad del hotel.

How: Sweet Manager aborda esta problemática al proporcionar una plataforma centralizada y fácil de usar que permite a los hoteles gestionar todos los aspectos de su negocio de manera eficiente y efectiva.

How much: A partir de un modelo de suscripción, Sweet Manager puede llegar a ser una mera herramienta para momentos puntuales, o una herramienta que prácticamente se vuelve esencial para la sobrevivencia y prospección de un hotel.

1.2.2 Lean UX Process.

El proceso Lean UX aborda la visión del modelo de negocio que respalda nuestro proyecto, siendo el producto principal nuestro software. A lo largo de este documento y en este capítulo, exploramos varios elementos clave de este proceso.

Comenzamos con los "Problem Statements", que abarcan aspectos como el dominio, los segmentos de clientes, los puntos de dolor, las brechas, la visión/estrategia y el segmento inicial. Siguiendo la metodología Lean UX, también consideraremos las "Assumptions Statements" y las "Hypothesis Statements".

1.2.2.1. Lean UX Problem Statements.

Problem Statement:

La gestión eficiente de hoteles presenta desafíos significativos, incluyendo la falta de herramientas integradas que aborden todas las facetas del negocio. Los propietarios y gerentes se enfrentan a dificultades para gestionar ingresos, inventarios, proveedores y recursos humanos de manera eficaz, lo que puede resultar en pérdida de ingresos, desperdicio de recursos y experiencias insatisfactorias para los huéspedes.

Dominio:

La industria hotelera, tanto a nivel local como internacional.

Segmentos de Gerentes:

Propietarios y gerentes de hoteles de todos los tamaños, desde pequeñas posadas hasta grandes cadenas hoteleras.

Puntos de Dolor:

- Dificultad para realizar un seguimiento preciso de los ingresos y gastos del hotel.
- Desafíos en la gestión de inventarios y relaciones con proveedores.
- Complejidades en la gestión del personal y los recursos humanos.

Visión/Estrategia:

Proporcionar una solución integral y fácil de usar que aborde todas las necesidades de gestión de un hotel, desde las finanzas hasta los recursos humanos, mejorando la eficiencia operativa y la experiencia del cliente.

Segmento Inicial:

Hoteles independientes y pequeñas cadenas hoteleras que buscan soluciones accesibles y eficientes para optimizar sus operaciones.

1.2.2.2. Lean UX Assumptions.

Business Assumptions	User Assumptions
Aumento en la eficiencia operativa de los hoteles.	Acceso conveniente a una plataforma que simplifica todas las tareas de gestión hotelera.
Mejora en la rentabilidad a través de una gestión más efectiva de ingresos y recursos.	Mejora en la toma de decisiones basada en datos en tiempo real.
Mayor satisfacción del cliente al ofrecer experiencias más fluidas y personalizadas.	Reducción del estrés y la carga de trabajo asociados con la gestión manual de procesos.

Users:

- Propietarios y gerentes de hoteles que buscan soluciones tecnológicas para optimizar la gestión de sus establecimientos.
- Personal de Trabajo encargado de tareas específicas dentro del hotel, como contabilidad, compras o recursos humanos.

Features:

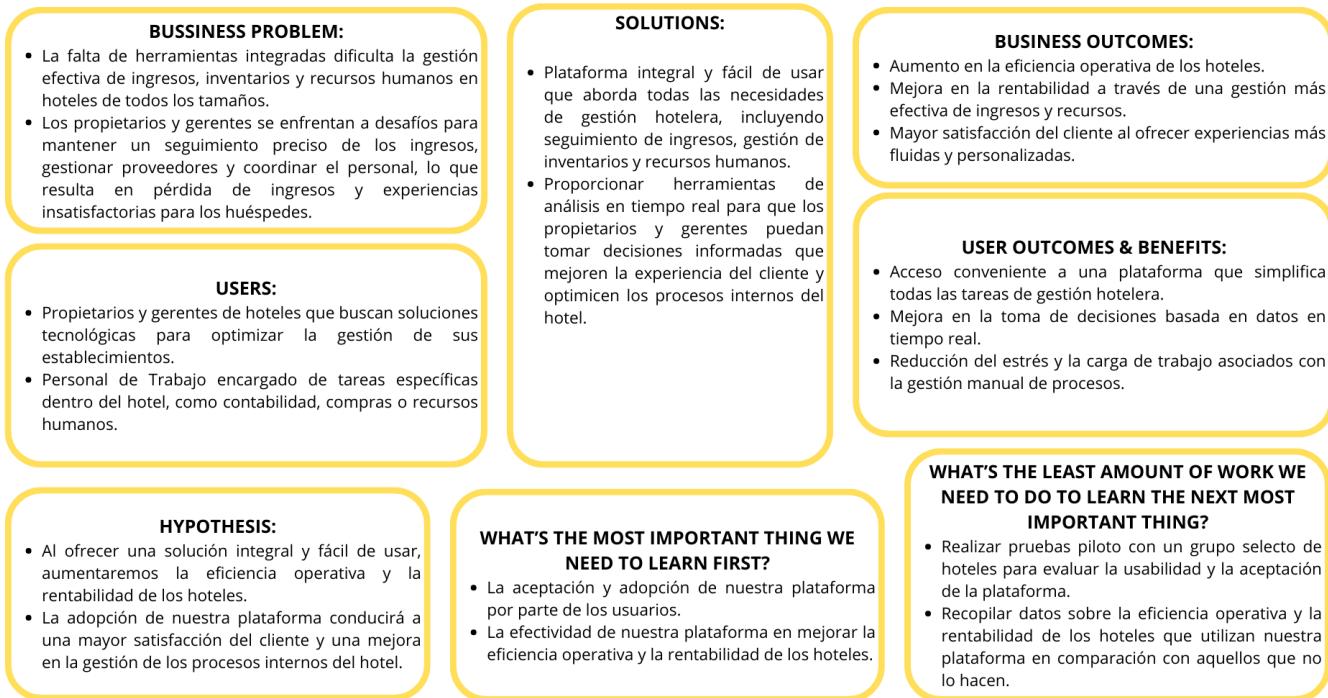
- Sistema de seguimiento de ingresos y gastos en tiempo real.
- Herramientas para la gestión de inventarios y relaciones con proveedores.
- Módulos para la gestión de personal, incluyendo horarios, nóminas y evaluaciones de desempeño.
- Interfaz intuitiva y personalizable para adaptarse a las necesidades específicas de cada hotel.
- Integración con sistemas de gestión hotelera existentes para una experiencia sin fisuras.

1.2.2.3. Lean UX Hypothesis Statements.

Creemos que al ofrecer una plataforma integral y fácil de usar para la gestión hotelera, aumentará la eficiencia operativa y la rentabilidad de los hoteles al simplificar las tareas de seguimiento de ingresos, gestión de inventarios y recursos humanos. Al proporcionar herramientas de análisis en tiempo real, los propietarios y gerentes podrán tomar decisiones informadas que mejoren la experiencia del cliente y optimicen los procesos internos. Nuestra hipótesis se basa en la premisa de que estas mejoras conducirán a una mayor satisfacción del cliente y una mayor eficiencia en la gestión hotelera.

1.2.2.4. Lean UX Canvas.

Lean UX Canvas



1.3. Segmentos objetivo.

Usuarios:

- **Propietarios y Gerentes de Hoteles:** El objetivo principal de nuestra aplicación es asegurar que aquellos que se encargan de dirigir la dirección del hotel, tengan todas las herramientas disponibles que ofrecemos para el cuidado de sus hoteles, en cualquier momento
- **Personal de Trabajo:** Aunque no sean aquellos que dirigen la empresa, siguen siendo igual de importantes, al ser aquellos que se encargan del cuidado y atendimiento diario del hotel.

Capítulo II: Requirements Elicitation & Analysis

2.1. Competidores.

Facebook (Indirecto):

En Facebook, los usuarios pueden crear perfiles personales, agregar amigos, publicar actualizaciones de estado, compartir fotos y videos, unirse a grupos y páginas, enviar mensajes privados, participar en eventos, jugar juegos y muchas otras actividades. La plataforma se ha expandido enormemente con el tiempo, integrando funciones como Facebook Marketplace (un mercado en línea), Facebook Watch (una plataforma de video), y Facebook Messenger (una aplicación de mensajería instantánea). Lo cual implica que los gerentes de hoteles busquen empresas que brinden soluciones por medio de publicaciones en dicha plataforma.

Mercado Libre (Indirecto):

Siendo la plataforma líder de comercio electrónico de América Latina, Mercado libre ofrece la compra y venta de artículos a precio fijo. La gestión hotelera también entra en la lista puesto que se promocionan venta de sistemas y código fuente que ayudan y facilitan a buen precio la gestión hotelera.

Xafiro (Directo):

Xafiro es un software hotelero, que ahorra tiempo y optimiza la gestión de las operaciones diarias como registro de clientes, reservas, checkin y checkout de habitaciones, venta de productos, entre otros. Dicha empresa es competencia directa porque brinda la solución que ofrecemos como empresa.

Binz 360 (Directo):

Binz 360 es una empresa que se encarga de la gestión de los recursos hoteleros, control de clientes y reportes de ingresos a un buen precio. Dicha empresa es competencia directa porque brinda la solución que planteamos a un precio económico.

2.1.1. Análisis competitivo.

¿Por qué llevar a cabo este análisis?	Nosotros	Cloudbeds	SiteMinder	estr 1	sets2
	Sweet Manager es una aplicación integral de gestión hotelera diseñada para simplificar y optimizar todas las operaciones relacionadas con la administración de un hotel	Plataforma de redes sociales utilizada para la promoción y publicidad de empresas hoteleras. Ofrece una amplia gama de herramientas de marketing y publicidad para llegar a una amplia audiencia.	Plataforma líder de comercio electrónico que ofrece sistemas y códigos fuente relacionados con la gestión hotelera. Proporciona opciones para la compra de productos y servicios que pueden mejorar la eficiencia en la gestión hotelera.	Solución de software hotelero que ahorra tiempo y optimiza la gestión de operaciones diarias. Ofrece características similares a Sweet Manager, como registro de clientes, reservas y gestión de inventarios.	Empresa especializada en la gestión de recursos hoteleros y control de clientes. Ofrece una solución competitiva en términos de gestión hotelera a un precio económico.
Ventaja Competitiva	Ofrece una solución integral para la gestión hotelera, desde seguimiento de ingresos y gastos hasta gestión de proveedores y clientes. Flexibilidad y accesibilidad, permitiendo a los administradores gestionar correctamente su negocio desde cualquier lugar y en cualquier momento.	Alcance masivo y capacidad de segmentación precisa del público objetivo.	Amplia variedad de productos y servicios disponibles.	Enfoque específico en la eficiencia de las operaciones diarias del hotel	Precio asequible para hoteles pequeños y medianos
Mercado Objetivo	Gerentes y propietarios de hoteles de todos los tamaños buscan una solución eficiente y completa para la gestión de su negocio.	Hoteles de todos los tamaños que buscan aumentar su visibilidad en línea.	Propietarios de hoteles y gerentes que buscan soluciones de gestión.	Hoteles de mediano a gran tamaño que buscan una solución completa y eficiente.	Hoteles independientes y pequeñas cadenas hoteleras.
Estrategias de marketing	Campañas dirigidas en redes sociales y plataformas de anuncios digitales para llegar a la audiencia objetivo. Colaboraciones con asociaciones hoteleras y participación en eventos de la industria para aumentar la visibilidad y credibilidad de la marca.	Publicidad segmentada. Uso de contenido visual para atraer a los usuarios.	Promoción de productos relacionados con la gestión hotelera. Publicidad dirigida a profesionales de la industria hotelera.	Colaboración con asociaciones hoteleras en redes sociales. Campañas en redes sociales dirigidas a gerentes hoteleros.	Enfoque en el ahorro de costos y eficiencia operativa. Uso de marketing de contenidos para educar sobre la importancia de la gestión hotelera.
Productos & Servicios	Sweet Manager ofrece una gama de características, incluyendo seguimiento de ingresos y gastos, control de inventarios, gestión de proveedores y clientes.	Plataforma de redes sociales con diversas opciones de publicidad y promoción. Herramientas de análisis para medir el rendimiento de las campañas	Variedad de sistemas y códigos fuente relacionados con la gestión hotelera disponibles para la compra. Opciones de precio variadas para adaptarse a diferentes presupuestos	Ofrece una variedad de características para la gestión hotelera. Precios competitivos y opciones de personalización	Solución completa para la gestión hotelera con énfasis en la relación calidad-precio. Modelo de precios simple y transparente

¿Por qué llevar a cabo este análisis?		Nosotros	Cloudbeds	SiteMinder	estr 1	sets2
Precios & Costos	Ofrecido como servicio de suscripción mensual o anual con planes escalables según el tamaño y las necesidades del hotel.	No ofrece un costo.		No ofrece un costo.	Ofrece un precio bastante accesible y competitivo en el mercado.	Ofrece un precio cómodo para las pequeñas y medianas empresas.
Canales de distribución (Web o móvil)	La aplicación está disponible tanto en versiones web como móviles para una mayor accesibilidad.	Principalmente a través de la plataforma de Facebook y sus herramientas de publicidad		Principalmente a través de la plataforma de Mercado Libre.	Principalmente ventas directas y demostraciones en línea	Principalmente ventas directas y a través de socios de distribución.
Fortalezas	Solución eficaz, sencilla y rápida para la gestión hotelera. Interfaz intuitiva y fácil de usar.	Alcance masivo y herramientas de segmentación.		Amplia variedad de productos y servicios.	Solución especializada en operaciones diarias de hoteles.	Precio competitivo.
Debilidades	Possible competencia de grandes empresas en el mercado de gestión hotelera	Menos especialización en la industria hotelera.		Menos enfoque en soluciones específicas para la industria hotelera.	Menos reconocimiento de marca que competidores establecidos.	Menos funcionalidades avanzadas en comparación con competidores más establecidos.
Oportunidades	Crecimiento en la industria hotelera y demanda de soluciones eficientes de gestión.	Uso de datos para personalizar la publicidad.		Expansión a nuevos mercados verticales.	Expansión internacional.	Expansión a nuevos mercados.
Amenazas	Competencia directa de otras empresas de software de gestión hotelera	Possible cambio en algoritmos de redes sociales que afecten la visibilidad de las empresas.		Possible competencia de otros mercados en línea.	Competencia directa de otros proveedores de software.	Possible competencia de proveedores de software con precios aún más bajos

2.1.2. Estrategias y tácticas frente a competidores.

Luego de realizar los análisis respectivos, las principales estrategias contra competidores son:

A) Diferenciación de Servicios:

Estrategia: Identificar y desarrollar características únicas que hagan que Sweet Manager se destaque de otras soluciones en el mercado.

Tácticas:

Realizar investigaciones de mercado para comprender las necesidades y deseos no satisfechos de los clientes en la gestión hotelera.

Desarrollar nuevas funciones o servicios innovadores que aborden estas necesidades de manera efectiva.

Promover activamente estas características diferenciadoras a través de campañas de marketing y comunicación.

B) Calidad Consistente:

Estrategia: Garantizar altos estándares de calidad en todos los aspectos de la aplicación y su servicio.

Tácticas:

Implementar rigurosos controles de calidad durante el desarrollo y la implementación de la aplicación.

Ofrecer capacitación y soporte continuo a los clientes para garantizar un uso óptimo de Sweet Manager.

Recopilar y analizar regularmente retroalimentación de los clientes para identificar áreas de mejora en la calidad y tomar medidas correctivas.

C) Precios Competitivos:

Estrategia: Ofrecer una propuesta de valor atractiva que justifique el precio de Sweet Manager en comparación con otras soluciones en el mercado.

Tácticas:

Realizar análisis de precios comparativos para asegurarse de que los precios de Sweet Manager sean competitivos pero también rentables. Ofrecer opciones de precios flexibles y personalizadas para adaptarse a las necesidades y presupuestos de diferentes tipos de hoteles. Destacar el retorno de la inversión (ROI) y los beneficios adicionales que ofrece Sweet Manager para justificar su precio.

D) Atención al Cliente de Calidad:

Estrategia: Priorizar la satisfacción del cliente y establecer relaciones sólidas con los usuarios de Sweet Manager.

Tácticas:

Ofrecer un servicio de atención al cliente receptivo y accesible, con tiempos de respuesta rápidos y soluciones efectivas.

Implementar programas de fidelización y recompensas para premiar la lealtad de los clientes. Fomentar una cultura interna centrada en el cliente y capacitar al equipo para entender y satisfacer las necesidades de los usuarios.

E) Marketing y Publicidad Inteligente:

Estrategia: Utilizar estratégicamente los canales de marketing y publicidad para aumentar la visibilidad y la demanda de Sweet Manager.

Tácticas:

Segmentar el mercado y dirigir las campañas de marketing a los segmentos de clientes más relevantes y receptivos.

Utilizar tácticas de marketing digital como SEO, publicidad en redes sociales y marketing de contenidos para llegar a una audiencia más amplia.

Colaborar con influencers y líderes de opinión en la industria hotelera para respaldar y promocionar Sweet Manager.

F) Alianzas Estratégicas:

Estrategia: Establecer asociaciones con otras empresas o proveedores complementarios para expandir el alcance y la funcionalidad de Sweet Manager.

Tácticas:

Identificar y establecer relaciones con empresas que ofrezcan servicios o productos que puedan integrarse con Sweet Manager de manera sinérgica.

Colaborar en eventos de la industria y programas de co-marketing para aumentar la visibilidad de la aplicación y sus socios.

Negociar acuerdos mutuamente beneficiosos que agreguen valor tanto para Sweet Manager como para sus socios.

G) Innovación Continua:

Estrategia: Mantenerse a la vanguardia de la innovación en tecnología y gestión hotelera para ofrecer constantemente nuevas soluciones y mejoras.

Tácticas:

Establecer un equipo de investigación y desarrollo dedicado a la exploración de nuevas tecnologías y tendencias en la industria hotelera.

Fomentar una cultura de innovación dentro de la empresa, donde se valoren las ideas y se promueva la experimentación.

Mantenerse en contacto cercano con los clientes y la retroalimentación del mercado para identificar oportunidades de mejora y áreas de necesidad no satisfechas.

H) Recopilación de Comentarios y Mejora Continua:

Estrategia: Utilizar comentarios de los clientes y datos analíticos para impulsar mejoras continuas en Sweet Manager.

Tácticas:

Implementar sistemas de retroalimentación y encuestas para recopilar comentarios de los usuarios de manera regular.

Analizar datos y métricas clave para identificar tendencias y áreas de oportunidad para la mejora.

Priorizar y ejecutar cambios basados en la retroalimentación del cliente y las necesidades del mercado, manteniendo un enfoque en la evolución constante de la aplicación.

2.2. Entrevistas.

2.2.1. Diseño de entrevistas.

Entrevistas usuario segmento 1: Gerentes

¿Cuáles son los principales desafíos que enfrentan en la gestión diaria de su hotel?

¿Qué características o funcionalidades consideraría más útiles para mejorar la eficiencia de su hotel?

¿Cómo gestionan actualmente las reservas de habitaciones y el seguimiento de ingresos y gastos en su hotel?

¿Qué herramientas o software utilizan actualmente para la gestión hotelera y qué aspectos les gustaría mejorar de esas herramientas?

¿Cuál es su opinión sobre la importancia de la movilidad y la accesibilidad en las soluciones de gestión hotelera?

¿Qué aspectos valoran más al evaluar nuevas soluciones de software para su hotel?

¿Cómo creen que podríamos mejorar la comunicación y la colaboración entre el personal del hotel y los gerentes?

¿Qué desafíos enfrentan al gestionar proveedores y controlar los inventarios en su hotel?

¿Cómo gestionan actualmente la satisfacción y las preferencias de los clientes en su hotel?

¿Cómo ve conveniente un sistema hotelero dedicado a la gestión de recursos, comunicación con proveedores, seguimiento de ganancias, etc?

Entrevistas usuario segmento 2: Trabajadores

- ¿Cuáles son las tareas o procesos diarios que considera más tediosos o que consumen más tiempo en su trabajo?
- ¿Qué herramientas o sistemas utilizan actualmente para realizar su trabajo y qué aspectos les resultan más difíciles o menos eficientes?
- ¿Cómo describiría la interacción y la comunicación entre los diferentes departamentos y miembros del personal del hotel?
- ¿Qué características adicionales le gustaría ver en un sistema de gestión hotelera para facilitar su trabajo diario?
- ¿Cómo se sienten acerca de la adopción de nuevas tecnologías en el lugar de trabajo y cómo creen que podría mejorar su experiencia laboral?
- ¿Qué desafíos enfrenta al gestionar las solicitudes de los huéspedes y asegurarse de que se cumplan sus expectativas durante su estancia?
- ¿Cómo manejan actualmente la capacitación y el desarrollo profesional en su hotel?
- ¿Qué medidas tomarían para mejorar la eficiencia y la colaboración dentro del equipo de trabajo?
- ¿Cómo creen que podríamos simplificar los procesos de registro de huéspedes y check-in/check-out en su hotel?
- ¿Qué herramientas o recursos adicionales les ayudarán a ofrecer un mejor servicio a los huéspedes y mejorar su experiencia general en el hotel?

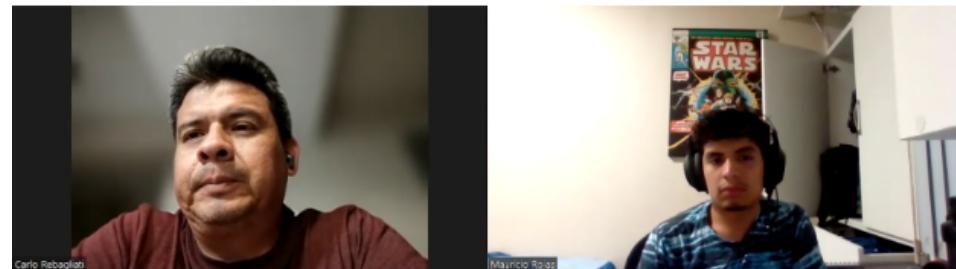
2.2.2. Registro de entrevistas.

Entrevista 1 (Gerentes)

Nombre: Carlo Rebagliati

Edad: 45

Residencia: Pueblo Libre, Lima



En resumen, Carlo Rebagliati es un gerente de hotel con un largo camino de experiencia. Nos relata que los principales desafíos que tiene su hotel es el llamado a los turistas desde provincia, ya que la mayoría de clientela que tiene son turistas. Adicionalmente, mencionó que tienen una plataforma web donde los clientes realizan sus reservas, también tienen un área contable y administrativa para el seguimiento de ganancia y recursos. Finalmente, cree necesario una aplicación o software que se concentre en la gestión de un hotel, tanto para la comunicación, administración, gestión y seguimiento de recursos.

Entrevista 2 (Gerentes)

Nombre: Mathias Jave

Edad: 22

Residencia: San Isidro, Lima



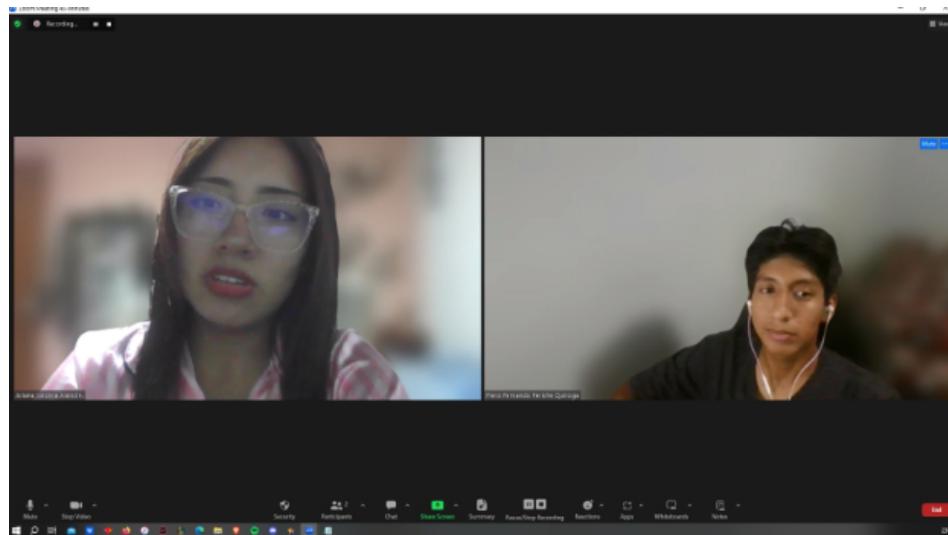
En resumen, Carlo Rebagliati es un gerente de hotel con un largo camino de experiencia. Nos relata que los principales desafíos que tiene su hotel es el llamado a los turistas desde provincia, ya que la mayoría de clientela que tiene son turistas. Adicionalmente, mencionó que tienen una plataforma web donde los clientes realizan sus reservas, también tienen un área contable y administrativa para el seguimiento de ganancia y recursos. Finalmente, cree necesario una aplicación o software que se concentre en la gestión de un hotel, tanto para la comunicación, administración, gestión y seguimiento de recursos.

Entrevista 3 (Gerentes)

Nombre: Ariana Valdivia Alarcón

Edad: 25

Residencia: La molina, Lima



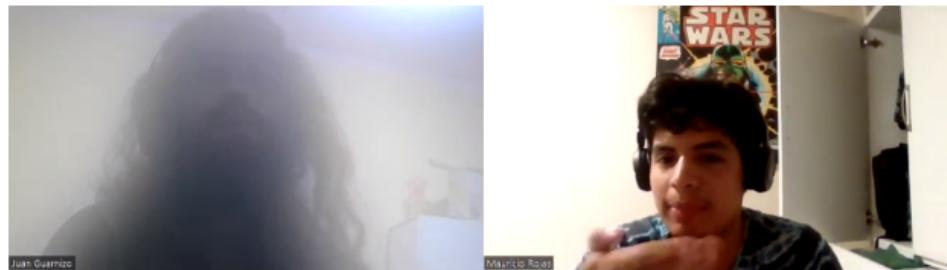
En resumen, Carlo Rebagliati es un gerente de hotel con un largo camino de experiencia. Nos relata que los principales desafíos que tiene su hotel es el llamado a los turistas desde provincia, ya que la mayoría de clientela que tiene son turistas. Adicionalmente, mencionó que tienen una plataforma web donde los clientes realizan sus reservas, también tienen un área contable y administrativa para el seguimiento de ganancia y recursos. Finalmente, cree necesario una aplicación o software que se concentre en la gestión de un hotel, tanto para la comunicación, administración, gestión y seguimiento de recursos.

Entrevista 1 (Empleados)

Nombre: Juan Guarnizo

Edad: 22

Lugar donde Vive: Breña, Lima



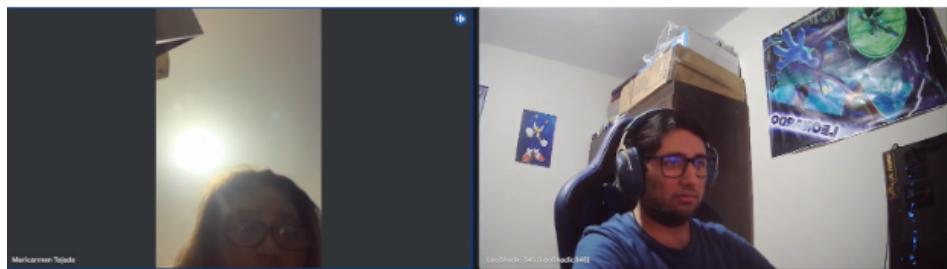
En resumen, Juan Guarnizo es un trabajador del Hotel Los Delfines con un amateur camino de experiencia. Nos relata que los principales desafíos o complejidades al trabajar en los hoteles es la administración y actividades sencillas pero repetitivas; adicionalmente, nos cuenta que la mejor solución ante ello es la automatización de los procesos repetitivos fáciles de hacer. Finalmente, sí considera vital la creación de un sistema de gestión hotelero que ayude con estas tareas y organización del hotel.

Entrevista 2 (Empleados)

Nombre: Juan Guarnizo

Edad: 22

Lugar donde Vive: Breña, Lima



En resumen, Mariacarmen Tejada es una empleada del hotel con experiencia en gestión y operaciones diarias. Destaca que sus tareas más difíciles son la limpieza de los baños y la cocina, así como la dificultad para mantener el stock de utensilios de limpieza y cocina. Está abierta a la posibilidad de nuevas tecnologías para mejorar la eficiencia laboral y la experiencia del cliente, especialmente a través de sistemas de gestión hotelera más avanzados. Además, promueve una comunicación más directa con la administración para mejorar la eficiencia y la colaboración del equipo. También, la implementación de sistemas de registro en línea y dispositivos móviles para simplificar el proceso de registro y check-

in/check-out de los huéspedes. Por último, destaca la necesidad de herramientas adicionales, como sistemas de seguimiento de solicitudes de huéspedes y acceso a información local para mejorar la experiencia general en el hotel.

Entrevista 3 (Empleados)

Nombre: Juan Guarnizo

Edad: 22

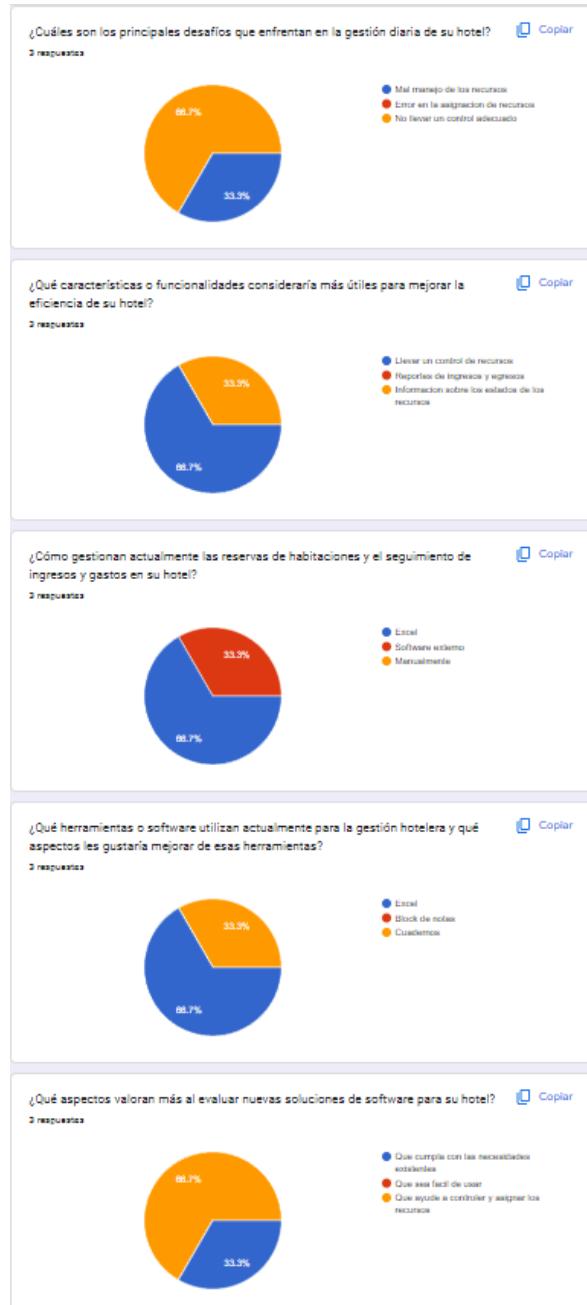
Lugar donde Vive: Breña, Lima

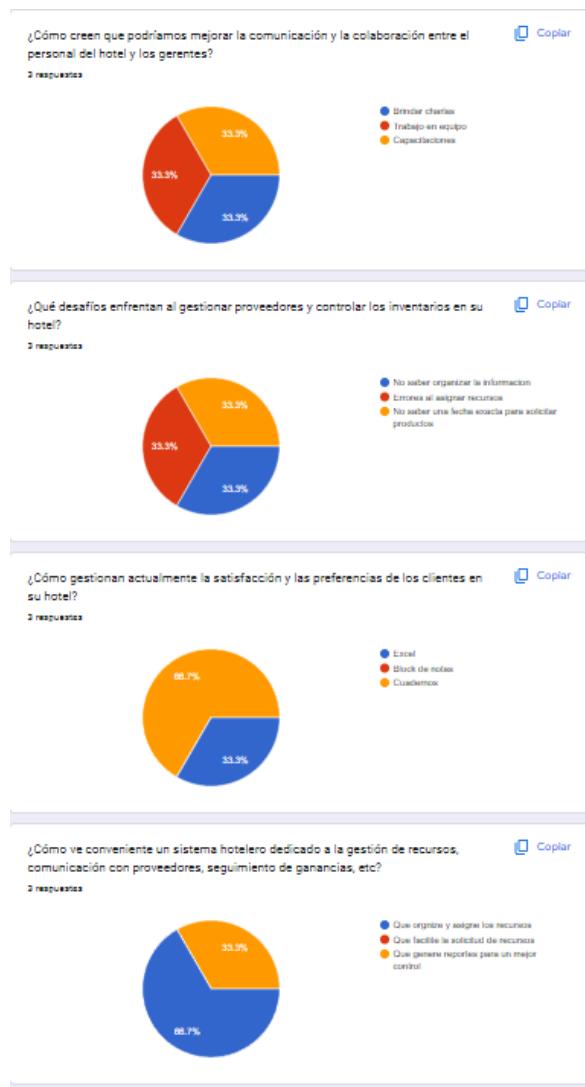


En resumen, Catalina Bustamante, quien trabaja en el Hotel Royal Inca en Cuzco, menciona que las tareas más desafiantes incluyen la limpieza y mantener el orden debido a la constante afluencia de huéspedes. Destaca también la dificultad en la gestión de check-in y check-out, especialmente con horarios variados de llegada y salida. Identifica la falta de comunicación eficiente entre departamentos como un obstáculo para resolver problemas de manera efectiva. Propone mejoras en el sistema de gestión hotelera para facilitar la comunicación y el acceso a la información entre el personal. Además comentó una capacitación continua para mejorar las habilidades del equipo. Sugiere la automatización de procesos de registro de huéspedes para ahorrar tiempo y evitar errores, así como la implementación de herramientas adicionales, como sistemas de seguimiento de solicitudes de huéspedes, para mejorar la experiencia general en el hotel.

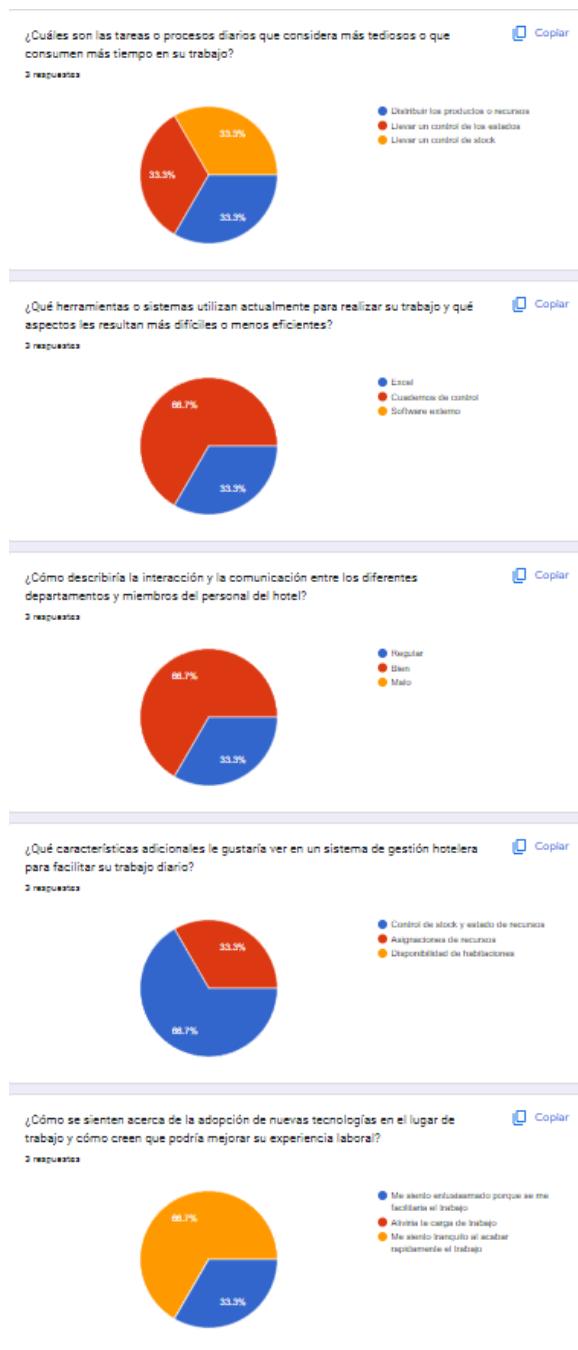
2.2.3. Análisis de entrevistas.

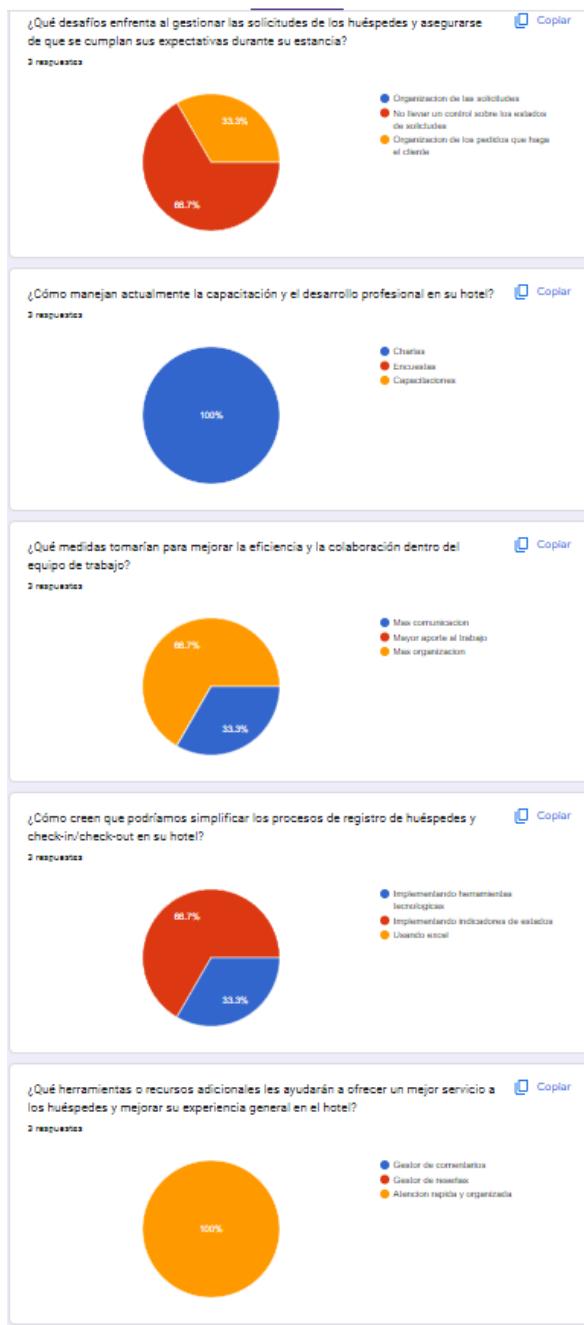
Segmento de gerentes





Segmento de trabajadores





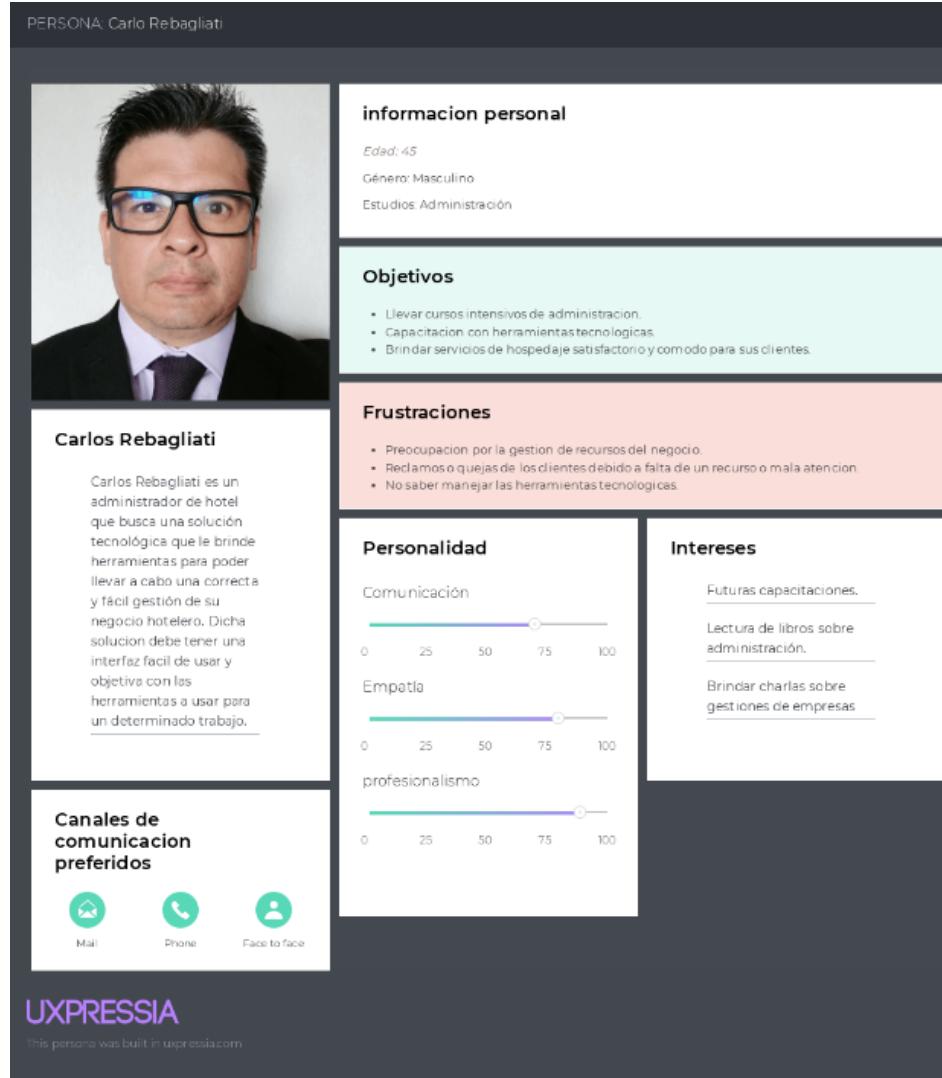
2.3. Needfinding.

Para tener una mejor idea de cómo será la experiencia del usuario con nuestro producto, utilizaremos las herramientas de User Persona, User Task Matrix, User Journey Mapping, Empathy Mapping y As-is Scenario Mapping.

2.3.1. User Personas.

Segmento de gerentes:

PERSONA: Carlos Rebagliati



The persona card for Carlos Rebagliati is a detailed profile divided into several sections:

- Información personal:** Age: 45, Gender: Masculino, Studies: Administración.
- Objetivos:**
 - Llevar cursos intensivos de administración.
 - Capacitación con herramientas tecnológicas.
 - Brindar servicios de hospedaje satisfactorio y cómodo para sus clientes.
- Frustraciones:**
 - Preocupación por la gestión de recursos del negocio.
 - Reclamos o quejas de los clientes debido a falta de un recurso o mala atención.
 - No saber manejar las herramientas tecnológicas.
- Personalidad:** Communication (80), Empathy (85), Professionalism (90).
- Intereses:**
 - Futuras capacitaciones.
 - Lectura de libros sobre administración.
 - Brindar charlas sobre gestiones de empresas.
- Canales de comunicación preferidos:** Mail (selected), Phone, Face to face.

UXPRESSIA
This persona was built in [uxpressia.com](#)

Segmento de trabajadores:

PERSONA: juan guarnizo

informacion personal

Edad: 22
Género: Masculino
Estudios: Empleado

Objetivos

- Mejorar su atención hacia los clientes del hotel
- Incrementar la eficiencia operativa
- Optimizar el uso de los inventarios y recursos que se les asigna

Frustraciones

- Falta de recursos o herramientas adecuadas
- Poca comunicación con los demás trabajadores
- Carga de trabajo excesiva

Personalidad

Carácter	Valor
Comunicación	85
Empatía	80
Profesionalismo	75

Intereses

- Servicio al Cliente.
- Trabajo en equipo.
- Cultura organizacional

Canales de comunicación preferidos

- Mensajes
- Phone
- Face to face

UXPRESSIA

This persona was built in [uxpressia.com](#)

2.3.2. User Task Matrix.

Tarea	Gerente (Frecuencia / Importancia)	Empleado (Frecuencia / Importancia)
Crear una cuenta	Alta - Alta	Alta - Alta
Seguimiento de ingresos y gastos	Media - Alta	Baja - Media
Gestión de inventarios	Media - Alta	Alta - Alta
Coordinación con proveedores	Alta - Alta	Baja - Baja
Capacitación del personal	Alta - Alta	Media - Alta
Evaluación de desempeño del personal	Alta - Alta	Alta - Alta
Preparación de informes y análisis de datos	Media - Alta	Alta - Alta
Recibir notificaciones de baja en el inventario	Alta - Alta	Baja - Media
Asignar tareas a empleados	Alta - Alta	Alta - Alta
Visualizar la ocupación de habitaciones en tiempo real	Alta - Alta	Media - Media
Administrar permisos de los empleados	Alta - Alta	Baja - Alta
Programar turnos de trabajo	Alta - Alta	Alta - Alta
Notificaciones de cambio de agenda	Media - Alta	Baja - Baja
Reportar problemas a la gerencia	Alta - Alta	Media - Alta

Tarea	Gerente (Frecuencia / Importancia)	Empleado (Frecuencia / Importancia)
Registrar el check-in y check-out del huésped	Alta - Alta	Alta - Alta
Notificaciones de comentarios	Media - Alta	Baja - Alta

Tareas con mayor frecuencia e importancia:

Crear una cuenta: Esta tarea es crucial tanto para el gerente como para el empleado, ya que implica establecer una identidad en el sistema y acceso a las herramientas.

Seguimiento de ingresos y gastos: Esta tarea es de alta importancia para el gerente, ya que implica la supervisión de la salud financiera del hotel y la toma de decisiones informadas. Para el empleado, aunque puede no estar directamente involucrado en esta tarea a diario, entender los ingresos y gastos del hotel puede ayudar en la planificación y ejecución de sus responsabilidades.

Gestión de inventarios: Tanto el gerente como el empleado realizan esta tarea con alta frecuencia e importancia, ya que asegura que el hotel tenga los suministros necesarios para operar sin problemas. La falta de inventario puede afectar negativamente la experiencia del cliente y la eficiencia del hotel.

Coordinación con proveedores: Esta tarea es de alta importancia para el gerente, ya que garantiza la disponibilidad oportuna de suministros esenciales. Aunque para el empleado puede tener una frecuencia menor, sigue siendo crucial para mantener la continuidad operativa.

Asignar tareas a empleados: Esta tarea es fundamental para ambos usuarios, ya que garantiza que el trabajo se distribuya de manera eficiente y que todas las actividades necesarias para el funcionamiento del hotel se completen a tiempo.

Programar turnos de trabajo: La programación de turnos es esencial para garantizar una cobertura adecuada en todas las áreas del hotel, lo que contribuye a la satisfacción del cliente y al funcionamiento fluido del negocio.

Registrar el check-in y el check-out del huésped: Estas tareas son cruciales para ambos usuarios, ya que afectan directamente la experiencia del cliente y la gestión de la ocupación de las habitaciones del hotel.

Principales diferencias y coincidencias entre lo realizado por los User Personas:

Diferencias:

La coordinación con proveedores es una tarea de alta importancia para el gerente pero de baja importancia para el empleado. Esto refleja el nivel de responsabilidad y la naturaleza estratégica de las decisiones que el gerente toma en comparación con las tareas más operativas del empleado.

La capacitación del personal es una tarea de alta importancia para el gerente, ya que influye en la calidad del servicio y la satisfacción del cliente, pero es de media importancia para el empleado, que puede recibir la capacitación pero no necesariamente esté involucrado en su planificación y ejecución.

Coincidencias:

Tanto el gerente como el empleado participan en la evaluación del desempeño del personal, lo que destaca la importancia compartida de garantizar un equipo bien capacitado y motivado para brindar un servicio de calidad.

La preparación de informes y análisis de datos es una tarea de alta importancia para ambos roles, lo que resalta la necesidad de tomar decisiones basadas en datos para mejorar la eficiencia operativa y la experiencia del cliente.

2.3.3. User Journey Mapping.

User Journey Map - Carlos Rebagliati - Gerente (As-Is):

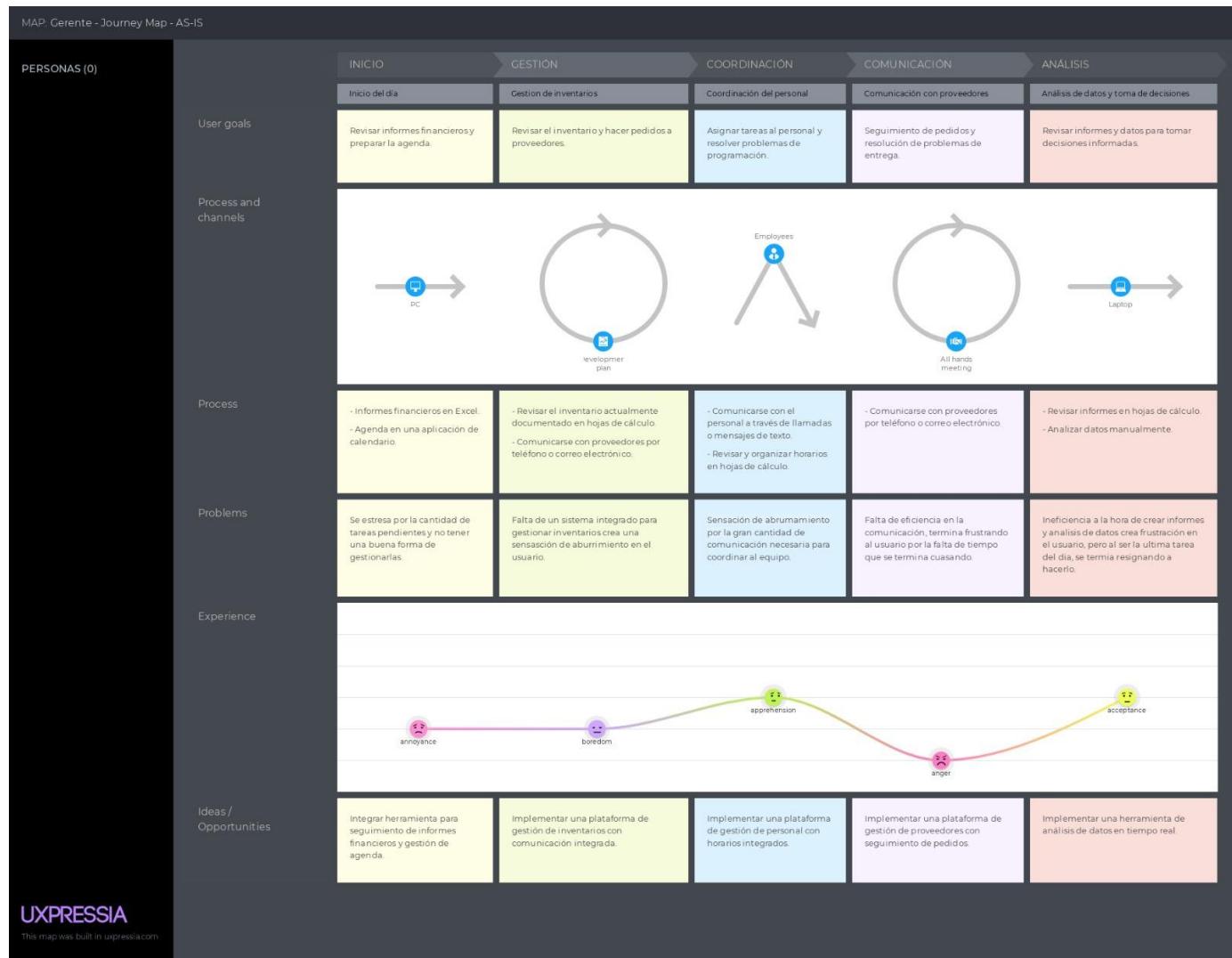
Inicio del día: El gerente comienza el día revisando los informes financieros y preparando la agenda para el día. Se siente estresado por la cantidad de tareas pendientes y la presión para garantizar que todo funcione sin problemas.

Gestión de inventarios: El gerente se enfrenta a la tarea de revisar el inventario y hacer pedidos a los proveedores según sea necesario. Se siente frustrado por la falta de un sistema integrado que facilite esta tarea, y aburrido por la tarea en sí.

Coordinación del personal: El gerente asigna tareas al personal y revisa los horarios. Se siente abrumado por la cantidad de comunicación necesaria para coordinar a todos los empleados.

Comunicación con proveedores: El gerente se comunica con los proveedores para hacer seguimiento de los pedidos y resolver cualquier problema de entrega. Se siente frustrado por la falta de eficiencia en la comunicación.

Análisis de datos y toma de decisiones: El gerente revisa los informes y datos disponibles para tomar decisiones informadas para el hotel. Se siente satisfecho cuando encuentra información útil, pero también preocupado por la falta de herramientas para un análisis más profundo, terminando con una sensación de aceptación por ser la última tarea del día.



User Journey Map - Juan Guarnizo - Empleado (As-Is):

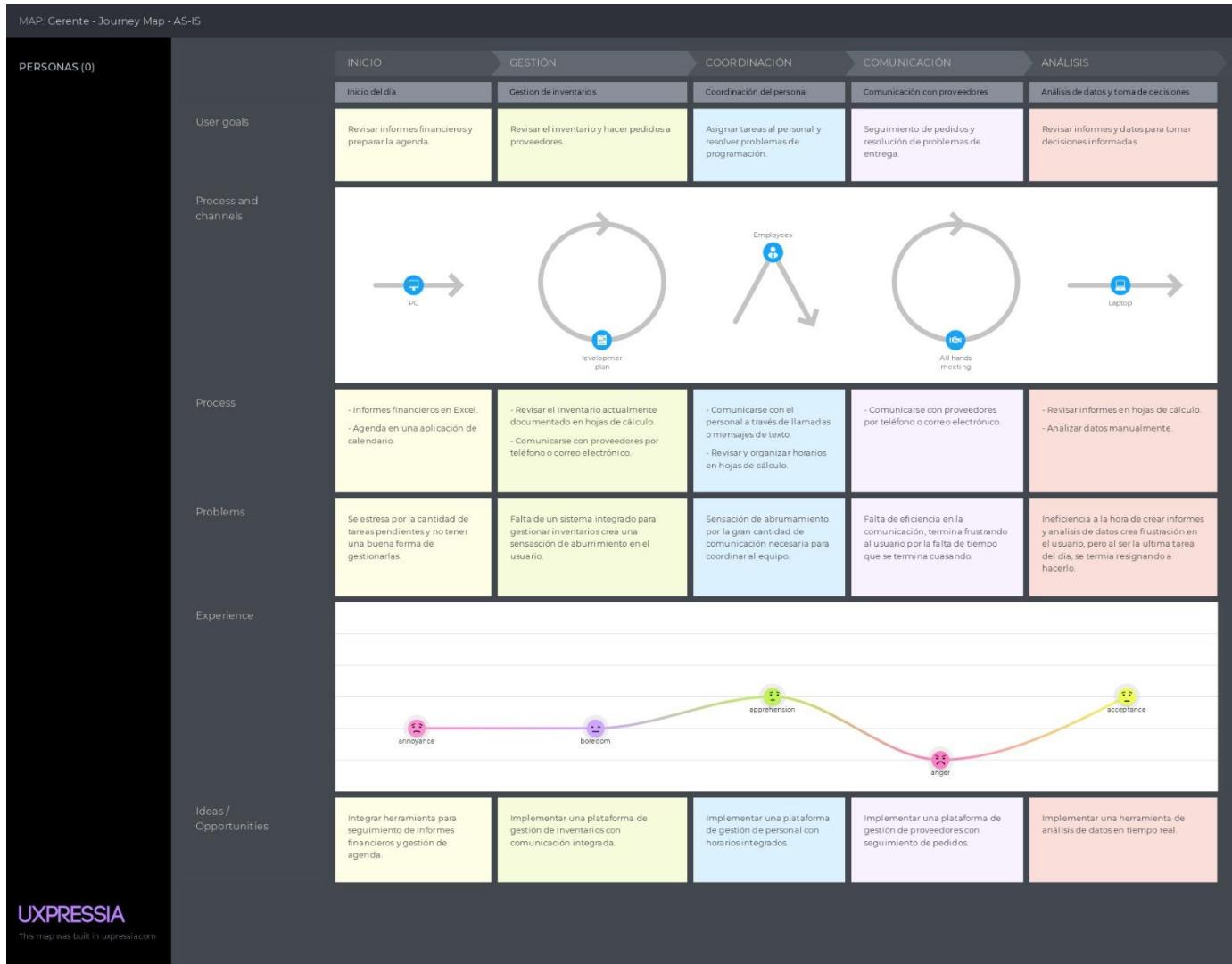
Inicio del turno: El empleado comienza su turno revisando los horarios y recibiendo instrucciones del gerente. Se siente preparado para comenzar su jornada laboral.

Atención al Cliente: El empleado atiende a los clientes, toma pedidos y proporciona asistencia según sea necesario. Se esfuerza por brindar un servicio amable y eficiente, pero termina sintiéndose aburrido o frustrado.

Realización de tareas asignadas: El empleado completa las tareas asignadas, como limpieza de habitaciones, reposición de suministros o preparación de alimentos. Termina furioso cuando no obtiene una idea clara de los suministros y recursos faltantes.

Comunicación con el Equipo: El empleado se comunica con otros miembros del equipo para coordinar actividades o resolver problemas. Se esfuerza por mantener una comunicación clara y efectiva con sus colegas, pero se frustra cuando ocurren malentendidos.

Final del día: El empleado finaliza su turno, informa al gerente sobre cualquier problema o tarea pendiente, y se prepara para partir. Se siente resignado al terminar, especialmente cuando faltan tareas por completar y es a causa de la mala organización de recursos o suministros.



2.3.4. Empathy Mapping.

PERSONA: Empathy map - Gerente Hotel

Con quien empatizamos?

Cual es la persona que queremos atender?
Gerentes de Hoteles
Cual es la situación en la que están?
No cuentan con un sistema robusto para la administración correcta de su hotel; en consecuencia, perdiendo clientes e ingresos.
Cual es su rol en la situación?
Dirigir a los trabajadores, analizar los ingresos y egresos para tomar decisiones, contactar con proveedores para abastecer los recursos del hotel, etc.

Que PIENSAN y SIENTEN?

Que pensamientos y sentimientos podrían motivar su comportamiento?
Pensan que no tienen sistemas completos para la gestión de su hotel, seguimiento de ingresos y organización.
Sienten frustración por perder clientes, perder productividad en su equipo y tener bajos ingresos.

Que necesitan HACER?

Que trabajos quieren o necesitan hacer?
Cambiar de sistema hotelero, es decir, usar un sistema más completo.
Como sabremos que tuvieron éxito?
Mediante el "centro de ayuda" puedan dejar sus comentarios acerca del servicio ofrecido.

Qué VEN?

Que ven en su entorno inmediato?
El gerente ve a su equipo de trabajadores desmotivados, frustrados por los problemas y quejas del cliente.

Qué ESCUCHAN?

Qué escuchan decir a los demás?
El gerente escucha a su equipo de trabajadores quejándose del sistema de gestión poco competente.

Qué HACEN?

- Se preocupan por las consecuencias negativas que ocasiona tener poco control y gestión de información del hotel.
- Buscan soluciones para solucionar todos los problemas de la empresa ocasionados por una pobre gestión de recursos e información.

ESFUERZOS

Cuales son sus miedos, preocupaciones y ansiedades?
Sus miedos y frustraciones son tener quejas constantes de sus clientes por algún problema de organización, falta de productividad, errores de cualquier momento, etc.

RESULTADOS

Cuales son sus necesidades, esperanzas, deseos y sueños?
Sus esperanzas y necesidades son tener un sistema hotelero robusto para cubrir cualquier necesidad de administración del hotel, mejorar la productividad de su equipo de trabajadores, aumentar su motivación de trabajo y tener alto control de información y recursos.

Qué DICEN?

El gerente se queja del poco e inseguro control del hotel y las complicaciones que traen consigo.

UXPRESSIA
This persona was built in upressoia.com

Segmento gerente:

PERSONA: Empathy map - Trabajador Hotel

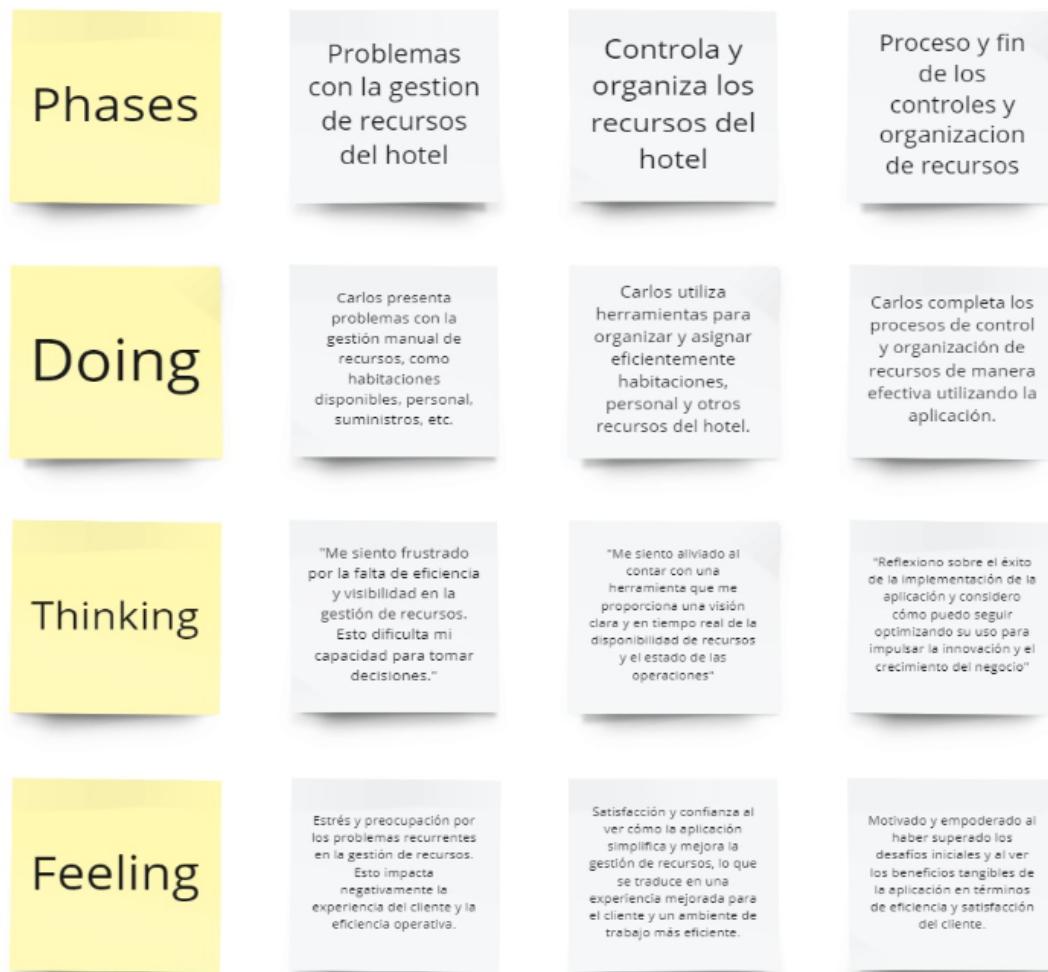
Con quien empatizamos?	Que PIENSAN y SIENTEN?	Que necesitan HACER?
<p>Cual es la persona que queremos atender?</p> <p>Trabajadores de Hoteles</p> <p>Cual es la situación en la que están?</p> <p>No cuentan con las herramientas adecuadas para realizar un trabajo o administración excepcional en el hotel.</p> <p>Cual es su rol en la situación?</p> <p>Cumplen la función de atender directamente a los clientes y gestionar los movimientos relacionados con el mismo.</p>	<p><i>Que pensamientos y sentimientos podrían motivar su comportamiento?</i></p> <p>Piensan que no tienen sistemas con las suficientes herramientas que brinden facilidades en la gestión de registros y servicios.</p> <p>Sienten frustración o incomodidad al navegar en el sistema por ineficiencia operativa, dificultades en la contabilidad, pérdida de datos, etc.</p>	<p>Que trabajos quieren o necesitan hacer?</p> <p>Cambiar de sistema hotelero, es decir, usar un sistema más completo.</p> <p>Como sabremos que tuvieron éxito?</p> <p>Mediante el "centro de ayuda" puedan dejarnos sus comentarios acerca del servicio ofrecido.</p>
Qué ESCUCHAN?	Qué VEN?	
<p>Qué escuchan decir a los demás?</p> <p>Ellos escuchan a sus compañeros quejarse del sistema por la ineficiencia, pérdida de datos, baja seguridad, etc.</p>	<p>Qué ven en su entorno inmediato?</p> <p>Ellos ven a sus compañeros de trabajo cansados, incómodos con constantes comportamientos de desmotivación, baja productividad, etc, con respecto al sistema encargado del manejo hotelero.</p>	
Qué HACEN?		
<ul style="list-style-type: none"> - Se quejan constantemente del sistema de gestión hotelero. - Trabajan con menos motivación y productividad. 		
ESFUERZOS	RESULTADOS	Qué DICEN?
<p>Cuales son sus miedos, preocupaciones y ansiedades?</p> <p>Sus miedos y frustraciones son tener quejas de los clientes por algún problema de organización, falta de productividad, errores de cualquier momento, etc.</p>	<p>Cuales son sus necesidades, esperanzas, deseos y sueños?</p> <p>Sus esperanzas y necesidades son tener un sistema hotelero robusto para cubrir cualquier necesidad de administración del hotel, mejorar la productividad y tener alto control seguro.</p>	<p><i>Ellos se quejan la poca robustez que tienen varios sistemas hoteleros, refiriéndose a los errores y complicaciones que traen consigo.</i></p>

UXPRESSIA

Segmento trabajador: This persona was built in upressoia.com

2.3.5. As-is Scenario Mapping.

Carlos Rebagliati



Segmento gerente:

Juan Guarnizo

**Segmento trabajador:****2.4. Ubiquitous Language.****Sweet Manager :**

Definición: La aplicación de gestión de recursos es la herramienta principal utilizada por el hotel para organizar, controlar y optimizar todos los recursos disponibles, incluyendo habitaciones, personal, suministros y servicios.

Hotel Manager:

Definición: El gerente de hotel es el responsable general de la operación del hotel y el principal usuario de la aplicación Sweet Manager, encargado de supervisar su implementación y asegurar su eficacia en la gestión diaria.

Hotel Worker:

Definición: El trabajador de hotel es cualquier miembro del personal encargado de realizar tareas operativas en el hotel, como limpieza, mantenimiento, recepción, etc., y que utiliza la aplicación Sweet Manager para recibir asignaciones y reportar su progreso.

Resource Allocation:

Definición: La asignación de recursos se refiere al proceso de distribuir de manera efectiva los recursos disponibles, como habitaciones, personal y suministros, para cumplir con las necesidades operativas y las expectativas de los huéspedes.

Control Panel:

Definición: El panel de control es la interfaz principal de la aplicación Sweet Manager que proporciona una visión general en tiempo real de la disponibilidad de recursos, las tareas pendientes y otros datos relevantes para la operación del hotel.

Data Analysis:

Definición: El análisis de datos se refiere al proceso de recopilación, procesamiento y evaluación de datos generados por la aplicación Sweet Manager para identificar tendencias, patrones y oportunidades de mejora en la gestión de recursos del hotel.

Process Optimization:

Definición: La optimización de procesos implica la identificación y aplicación de mejoras continuas en los procedimientos y prácticas de gestión de recursos del hotel, utilizando datos y análisis obtenidos a través de la aplicación Sweet Manager para aumentar la eficiencia y la calidad del servicio.

Capítulo III: Requirements Specification

3.1. To-Be Scenario Mapping.

Segmento 1:

	Inicio de semana	Durante la semana	Fin de semana
Doing	Revisa el panel de control de Sweet Manager para obtener una vista general del estado del hotel. Revisa alertas sobre inventario bajo o problemas de mantenimiento	Monitorea la ocupación de las habitaciones en tiempo real. Revisa las notificaciones de mantenimiento programado.	Toma decisiones sobre compras de inventario basadas en el uso real
Thinking	Toma decisiones sobre compras de inventario basadas en el uso real.	Toma decisiones sobre la asignación de personal y recursos	Busca optimizar el control del hotel
Feeling	Confianza en la capacidad para gestionar el hotel de manera eficiente.	Tranquilidad por tener el control sobre la operación del hotel.	Tranquilidad al ver una mejora sobre el control administrativo del hotel.

Segmento 1:



3.2. User Stories.

Epic ID	Título	Descripción		
EPIC01	Gestión de servicios	Permitir a los gerentes gestionar los servicios.		
Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	Epic ID
HU01	Actualizar las habitaciones disponibles	Como gerente quiero un sistema que automáticamente cambie el estado de los dormitorios dependiendo si alguien la reservó o no para mantener actualizado su estado.	<p>Give: el sistema tiene información sobre las habitaciones</p> <p>When: un usuario ingresa la información de una nueva habitación o modifica el estado de una habitación existente.</p> <p>Then: El sistema valida la información ingresada y actualiza en la base de datos.</p>	EPIC01

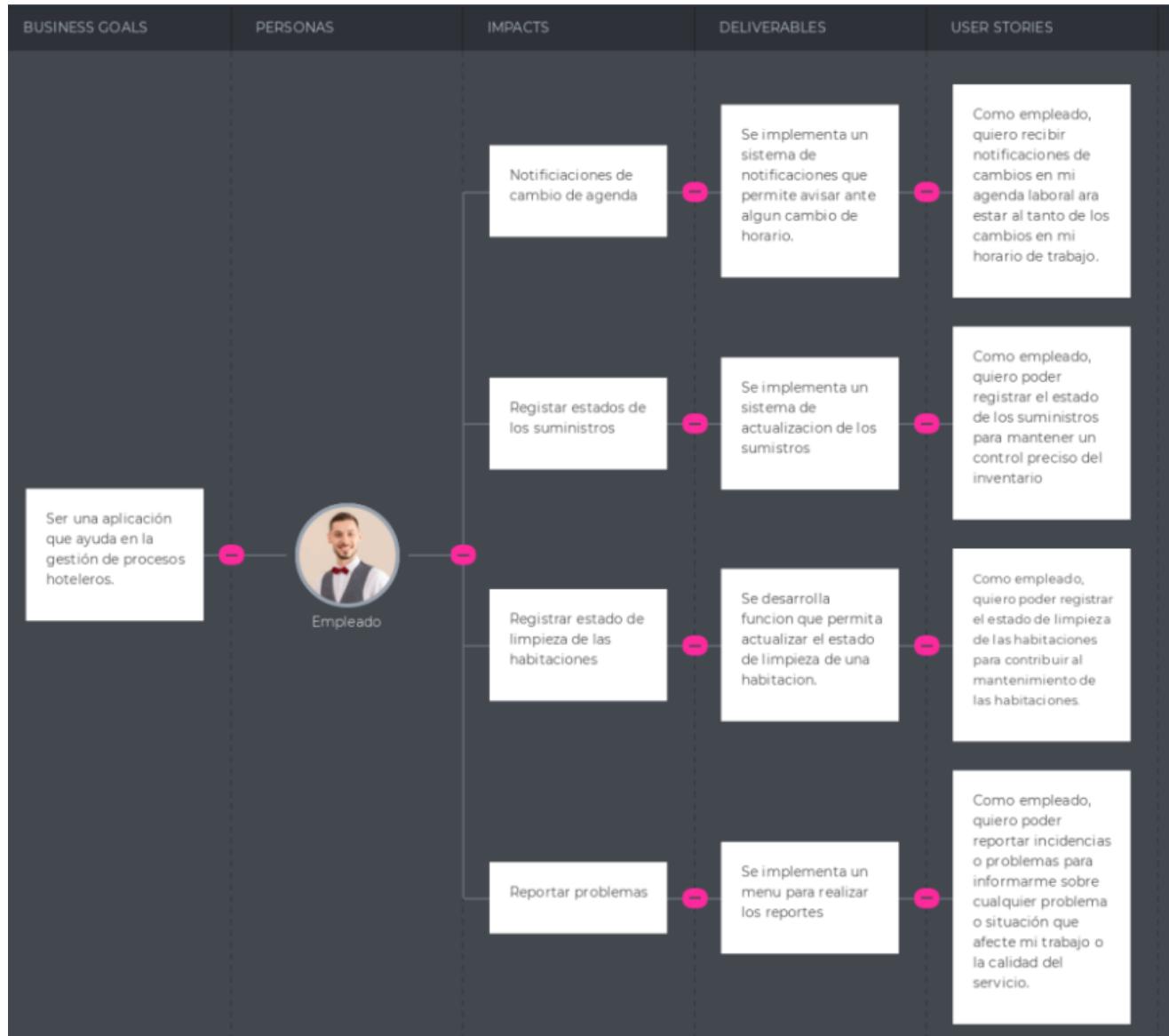
Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	Epic ID
HU02	Asignar tareas a empleados	Como gerente, quiero poder asignar tareas a los empleados para distribuir eficientemente las responsabilidades y mejorar la productividad.	Give: el sistema tiene información sobre los empleados. When: un gerente selecciona un empleado y le asigna una tarea. Then: El sistema asigna la tarea al empleado y se registra en la base de datos. El sistema envía una notificación al empleado sobre la tarea.	EPIC01
HU03	Recibir notificaciones de baja en el inventario	Como gerente, quiero recibir notificaciones de baja en el inventario para tomar medidas rápidas en caso de escasez de suministros.	Give: el sistema tiene información del inventario When: el nivel de inventario de un artículo es bajo Then: El sistema envía una notificación al gerente con la información del artículo.	EPIC01
HU04	Visualizar la ocupación de habitaciones en tiempo real	Como gerente, quiero visualizar la ocupación de habitaciones en tiempo real para gestionar eficazmente la disponibilidad y asignación de habitaciones.	Give: el usuario quiere visualizar el estado de las habitaciones. When: el usuario ingresa a la inversa de habitaciones Then: El sistema muestra una vista en tiempo real de la ocupación de las habitaciones.	EPIC01
HU05	Recibir alertas de mantenimiento programado	Como gerente, quiero recibir alertas de mantenimiento programado para garantizar que el mantenimiento se realice de manera oportuna y evitar problemas inesperados.	Give: dado que el sistema tiene los mantenimientos When: se acerca la fecha programada Then: el sistema envía la alerta del evento programado.	EPIC01
HU06	Administrar permisos de los empleados	Como gerente, deseo gestionar el acceso y permisos de los empleados para garantizar la seguridad y la privacidad de la información del negocio.	Give: When: un gerente accede a la interfaz de administración de permisos. Then: El sistema muestra una lista de empleados con sus roles y permisos actuales para que estos puedan ser editados.	EPIC01
HU07	Programar turnos de trabajo	Como gerente, deseo programar turnos de trabajo automáticamente para optimizar la asignación de personal y evitar conflictos de horarios.	Give: el sistema información sobre los empleados When: un gerente accede a la interfaz de programación de turnos. Then: El gerente puede seleccionar un empleado y asignarle un turno en un horario disponible.	EPIC02
HU08	Realizar seguimiento de gastos	Como gerente, deseo poder realizar seguimiento de gastos implementados para controlar los costos y optimizar la rentabilidad del negocio.	Give: el sistema tiene información sobre los gastos realizados. When: el usuario ingresa al panel de gastos. Then: el sistema muestra el seguimientos de los gastos.	EPIC02
HU09	Gestionar servicios adicionales	Como gerente, deseo gestionar la disponibilidad de servicios adicionales para ofrecer una experiencia personalizada y maximizar la satisfacción del cliente.	Give: cuando el gerente desea gestionar los servicios adicionales. When: cuando se ingresa a la interfaz de servicios adicionales. Then: el sistema actualiza los servicios adicionales.	EPIC01

Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	Epic ID
HU10	Notificaciones de comentarios	Como gerente, deseo recibir notificaciones de comentarios y opiniones de clientes para responder rápidamente a las necesidades y preocupaciones de los clientes.	Give: el gerente tiene permisos para ver y responder a los comentarios de los clientes. When: el cliente envía un comentario a través del sistema. Then: el sistema envía una notificación al gerente sobre el nuevo comentario.	EPIC02
HU11	Crear promociones	Como gerente, deseo poder crear promociones y ofertas especiales para atraer a más clientes y aumentar las ventas.	Give: el sistema cuenta con módulo para administrar promociones. When: El gerente accede a la interfaz de creación de promociones. Then: El sistema guarda la promoción en la base de datos. El sistema muestra la promoción en la interfaz de usuario para los clientes.	EPIC01
HU12	Registro de proveedores	Como gerente, deseo mantener un registro de los proveedores para gestionar eficientemente las relaciones comerciales y los suministros.	Give: El sistema tiene un módulo para gestionar el registro de proveedores. When: El gerente accede a la interfaz de registro de proveedores. Then: El sistema permite al gerente ingresar la información del proveedor	EPIC01
HU13	Seguimiento del cliente	Como gerente, deseo poder realizar seguimiento de la satisfacción del cliente para identificar áreas de mejora y garantizar una experiencia de calidad.	Give: El sistema tiene información sobre las reservas de los clientes y sus experiencias en el hotel. Un cliente se hospeda en el hotel. When: Then: El sistema permite al gerente acceder a la información del cliente, incluyendo su historial de reservas, comentarios y solicitudes.	EPIC03
HU14	Administrar facturas de servicios	Como gerente, deseo poder generar facturas para los servicios adicionales para facturar los servicios adicionales proporcionados a los clientes y registrar los ingresos correspondientes.	Give: El sistema tiene información sobre los servicios adicionales consumidos por los huéspedes. When: El huésped realiza el check-out. Then: El sistema genera una factura de servicios para el huésped, incluyendo la descripción del servicio, el precio y el total.	EPIC01
HU15	Notificaciones de cambio de agenda	Como empleado, deseo recibir notificaciones de cambios en mi agenda laboral para estar al tanto de los cambios en mi horario de trabajo y planificar en consecuencia.	Give: El sistema tiene información sobre los turnos de trabajo de los empleados. When: El gerente modifica un turno de trabajo asignado a un empleado. Then: El sistema envía una notificación al empleado sobre el cambio de turno.	EPIC05
HU16	Estado de las habitaciones	Como empleado, deseo poder registrar el estado de limpieza de las habitaciones	Give: Los empleados de limpieza tienen permisos para registrar el estado de las habitaciones. When: Un empleado limpia una habitación. Then: El sistema actualiza el estado de la habitación en la base de datos.	EPIC04
HU17	Información de procedimientos según el caso	Como empleado, deseo poder acceder a manuales de procedimientos	Give: El sistema tiene una biblioteca de manuales de procedimientos. When: Un empleado accede a la biblioteca de procedimientos. Then: El sistema muestra una lista de manuales de procedimientos disponibles.	EPIC05

Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	Epic ID
HU18	Registrar el estado de suministros	Como empleado, deseo poder registrar el estado de los suministros para mantener un control preciso del inventario	Give: El sistema tiene información sobre el nivel de inventario de los suministros. When: Un empleado utiliza un suministro. Then: El sistema permite al empleado registrar la cantidad de suministro utilizada. El sistema actualiza el nivel de inventario del suministro en la base de datos.	EPIC04
HU19	Reportar problemas a la gerencia	Como empleado, deseo poder reportar problemas para comunicar a los gerentes del problema.	Give: El sistema tiene un módulo para reportar problemas. When: Un empleado observa un problema en el hotel. Then: El sistema guarda el reporte del problema en la base de datos.	EPIC05
HU20	Registrar el check-in del huésped.	Como empleado deseo registrar el check-in del huésped para registrar y confirmar su estadía en el hotel.	Give: El sistema tiene información sobre las reservas de los huéspedes. When: Un cliente hace check-in Then: El sistema valida la reserva	EPIC04
HU21	Registrar el check-out del huésped.	Como empleado deseo registrar el check-out del huésped para registrar y confirmar su salida del hotel.	Give: El sistema tiene información sobre las reservas de los huéspedes y los cargos pendientes. When: Un huésped desea realizar el check-out del hotel. Then: El sistema libera la habitación para que sea asignada a otro huésped. El sistema imprime una factura final para el huésped.	EPIC04

3.3. Impact Mapping.

BUSINESS GOALS	PERSONAS	IMPACTS	DELIVERABLES	USER STORIES
Ser una aplicación que ayuda en la gestión de procesos hoteleros.	Gerente	Recibir notificación de bajo inventario Gestión de la disponibilidad de los servicios adicionales Mantener un registro de proveedores Realizar seguimiento de gastos de implementos	Se implementa un sistema de notificaciones que permite avisar cuando hay falta de implementos en el inventario. Se implementa un sistema de administración de servicios adicionales, estos se pueden deshabilitar o activar. Se implementa un menú para administrar los proveedores. Se implementa un sistema de seguimientos gastos con escalas según los gastos realizados en la semana/mes.	Como gerente, quiero recibir notificaciones de baja en el inventario para tomar medidas rápidas en caso de escasez de suministros. Como gerente, quiero recibir notificaciones de baja en el inventario para tomar medidas rápidas en caso de escasez de suministros. Como gerente, quiero mantener un registro de los proveedores para gestionar eficientemente las relaciones comerciales y los suministros. Como gerente, quiero poder realizar seguimiento de gastos implementados para controlar los costos y optimizar la rentabilidad del negocio.



3.4. Product Backlog.

#Orden	User Story ID	Título	Descripción	Story Points
1	HU01	Actualizar las habitaciones disponibles	Como gerente quiero un sistema que automáticamente cambie el estado de los dormitorios dependiendo si alguien la reservó o no para mantener actualizado su estado.	8
2	HU02	Asignar tareas a empleados	Como gerente, quiero poder asignar tareas a los empleados para distribuir eficientemente las responsabilidades y mejorar la productividad.	8
3	HU03	Recibir notificaciones de baja en el inventario	Como gerente, quiero recibir notificaciones de baja en el inventario para tomar medidas rápidas en caso de escasez de suministros.	5
4	HU04	Visualizar la ocupación de habitaciones en tiempo real	Como gerente, quiero visualizar la ocupación de habitaciones en tiempo real para gestionar eficazmente la disponibilidad y asignación de habitaciones.	8
5	HU05	Recibir alertas de mantenimiento programado	Como gerente, quiero recibir alertas de mantenimiento programado para garantizar que el mantenimiento se realice de manera oportuna y evitar problemas inesperados.	5
6	HU06	Administrar permisos de los empleados	Como gerente, deseo gestionar el acceso y permisos de los empleados para garantizar la seguridad y la privacidad de la información del negocio.	8

#Orden	User Story ID	Título	Descripción	Story Points
7	HU07	Programar turnos de trabajo	Como gerente, deseo programar turnos de trabajo automáticamente para optimizar la asignación de personal y evitar conflictos de horarios.	2
8	HU08	Realizar seguimiento de gastos	Como gerente, deseo poder realizar seguimiento de gastos implementados para controlar los costos y optimizar la rentabilidad del negocio.	5
9	HU09	Gestionar servicios adicionales	Como gerente, deseo gestionar la disponibilidad de servicios adicionales para ofrecer una experiencia personalizada y maximizar la satisfacción del cliente.	3
10	HU10	Notificaciones de comentarios	Como gerente, deseo recibir notificaciones de comentarios y opiniones de clientes para responder rápidamente a las necesidades y preocupaciones de los clientes.	2
11	HU11	Crear promociones	Como gerente, deseo poder crear promociones y ofertas especiales para atraer a más clientes y aumentar las ventas.	5
12	HU12	Registro de proveedores	Como gerente, deseo mantener un registro de los proveedores para gestionar eficientemente las relaciones comerciales y los suministros.	5
13	HU13	Seguimiento del cliente	Como gerente, deseo poder realizar seguimiento de la satisfacción del cliente para identificar áreas de mejora y garantizar una experiencia de calidad.	5
14	HU14	Administrar facturas de servicios	Como gerente, deseo poder generar facturas para los servicios adicionales para facturar los servicios adicionales proporcionados a los clientes y registrar los ingresos correspondientes.	5
15	HU15	Notificaciones de cambio de agenda	Como empleado, deseo recibir notificaciones de cambios en mi agenda laboral para estar al tanto de los cambios en mi horario de trabajo y planificar en consecuencia.	8
16	HU16	Estado de las habitaciones	Como empleado, deseo poder registrar el estado de limpieza de las habitaciones para mantener actualizado el mismo.	8
17	HU17	Información de procedimientos según el caso	Como empleado, deseo poder acceder a manuales de procedimientos para saber cómo actuar dependiendo del caso que se presente.	5
18	HU18	Registrar el estado de suministros	Como empleado, deseo poder registrar el estado de los suministros para mantener un control preciso del inventario	2
19	HU19	Reportar problemas a la gerencia	Como empleado, deseo poder reportar problemas para comunicar a los gerentes del problema.	5
20	HU20	Registrar el check-in del huésped.	Como empleado deseo registrar el check-in del huésped para registrar y confirmar su estadía en el hotel.	5
21	HU21	Registrar el check-out del huésped.	Como empleado deseo registrar el check-out del huésped para registrar y confirmar su salida del hotel.	5

Capítulo IV: Product Design

4.1. Style Guidelines.

Aspecto	Directrices
Nombre de la aplicación	Sweet Manager
Identidad Visual	Colores suaves para representar confianza y fiabilidad en nuestra aplicación.
Diseño de la Interfaz	La aplicación será fácil de navegar para usuarios de todas las edades y niveles de experiencia tecnológica. Utiliza una estructura de menú lógica y una navegación clara. Se agrupan las funciones relacionadas para simplificar la experiencia del usuario.

Aspecto	Directrices
Diseño de Usuario	- Se prioriza la navegación clara. -Estructura lógica y concisa del menú
Contenido	- Información precisa y actualizada. -Control de inventario sobre los insumos y recursos utilizados en el hotel.
Funcionalidad	-Seguimiento de ingresos. -Control de insumos y recursos con información actualizada y precisa para evitar errores y pérdidas en la empresa.
Comunicación	-Funciones de chat y correo electrónico. -Formulario de contacto para comentarios
Diseño Responsivo	-Compatibilidad con dispositivos móviles
Seguridad y Privacidad	-Protección de datos sensibles. -Cumplimiento de regulaciones de privacidad
Actualizaciones y Mantenimiento	-Actualizaciones regulares de las bases de datos principales. -Respuestas oportunas a problemas informados
Promoción	-Estrategias de marketing digital (publicidades en redes sociales). -Colaboraciones con organizaciones hoteleras

4.1.1. General Style Guidelines.

Aspecto	Directrices
Tipografía	Se optara por fuentes fáciles de leer y que den un aspecto profesional. Se priorizará la legibilidad del texto antes de que sea llamativo. Debería optarse por una fuente Sans Serif
Colores	Los colores deben ser suaves y reconfortantes.
Espaciado y diseño	Mantendremos un diseño limpio y agradable a la vista. Para crear una sensación de confiabilidad, se usarán espacios uniformes. Usaremos márgenes amplios para evitar un aspecto amontonado. El espacio que se utilizará debe ser entre 1.5 y 2 veces el tamaño de la fuente.

4.1.2. Web Style Guidelines.

Aspecto	Directrices
Menú de navegación	El menú de navegación, estará desarrollado para ser adaptado a cualquier tamaño de pantalla, aprovechando cada espacio para mostrar información de manera más visible.
Interacción del Ratón	Consideraremos el uso del ratón al desarrollar los elementos interactivos de la web, como menús desplegables, botones, animaciones, para lograr que el usuario tenga una buena experiencia y pueda interactuar de manera agradable con la web.
Uso de imágenes	Se usarán imágenes con buena calidad para los distintos tamaños de pantalla, manteniendo la velocidad de carga. Esto ayudará en la experiencia visual del usuario.
Cumplimiento de WCAG	Cumpliremos las pautas de accesibilidad al contenido web (WCAG), así el contenido será más accesible para todas las personas, se garantizará que todos puedan entender y utilizar la información que se encuentra en nuestra web.
Tipo de letra	El tipo de letra seleccionado fue "Nunito" en estilos, Medium y Normal para mayor legibilidad.

4.2. Information Architecture.

La arquitectura de información que se emplea en Sweet Manager, permitirá a los dueños de hoteles poder organizar los procesos dentro de su empresa. Brinda un seguimiento de ingresos, proveedores, insumos y recursos que hay en un hotel, todo esto con la finalidad de poder facilitar la gestión interna del hotel. Estará enfocada a las personas involucradas en el sector hotelero. Luego del registro, las empresas pagarán una suscripción para poder acceder al servicio, en el cual podrán tener un control y seguimiento de los recursos e insumos utilizados, así como también con información actualizada de los proveedores.

4.2.1. Organization Systems.

Organización visual de contenidos Se desarrollará una organización visual del contenido de forma jerárquica en el Landing Page y en las secciones principales de la web para resaltar la información importante, como pueden ser la información y control de los recursos, insumos e información actualizada de los proveedores.

Categorización de contenido: Se organiza alfabéticamente por nombre de la empresa, así se podrá ubicar a un proveedor de una manera más rápida y eficaz. Insumos: Se creará una lista de los insumos y se hará un control de inventario para poder ver las necesidades de la empresa. Recursos: Seguimiento de los recursos para poder llevar un mejor control de las finanzas dentro de ellos.

4.2.2. Labeling Systems.

Claridad y simplicidad: Se emplea términos no muy complicados, los cuales puedan ser confusos para los usuarios. Sin embargo, habrá algunos términos los cuales serán más técnicos, debido a los insumos que se puedan utilizar en el hotel. Brevedad: Se emplea la menor cantidad de palabras para facilitar la navegación de los usuarios. Imágenes ilustrativas: Se emplea imágenes las cuales ayudan a la ubicación de opciones. Uso de iconos y símbolos: Se emplea iconos para ayudar a que los usuarios puedan reconocer una función. Esto se emplea principalmente en la barra de herramientas.

4.2.3. SEO Tags and Meta Tags

- Título: <title> El Control Que Necesitas | Software de Gestión de hoteles/hostales </title>
- Descripción: <meta name = "description" content = "Controla tus cuartos, empleados e inventario en un solo lugar, La solución que buscas para cualquier tamaño"/>
- Palabras Clave: <meta name = "keyword" content = "Gestion Hotel, Hotel Manager Software, software hotelero, software hoteleros mas utilizados, Controlar tu Hotel/Hostal, Gestion Hostal"/>

4.2.4. Searching Systems.

En la página principal se incluirá una opción de búsqueda general, en donde permitirá al usuario acceder a todo el contenido de la aplicación. Como búsqueda avanzada se implementará en la parte proveedores e insumos, debido a que se permitirá hacer una búsqueda más específica por apartado.

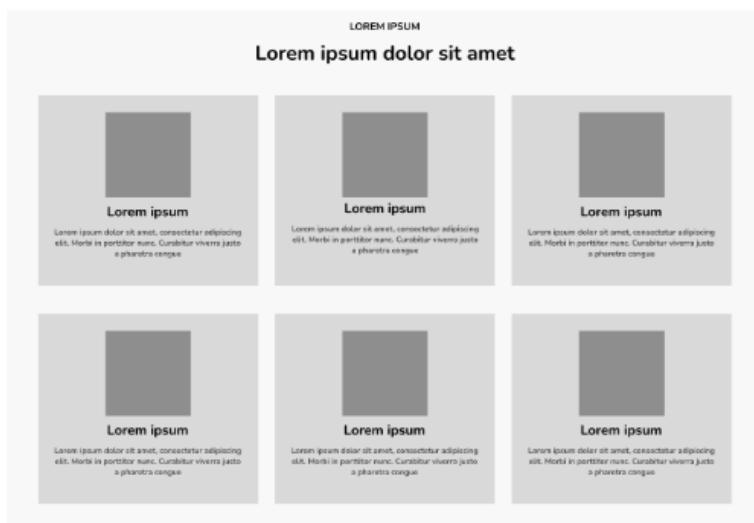
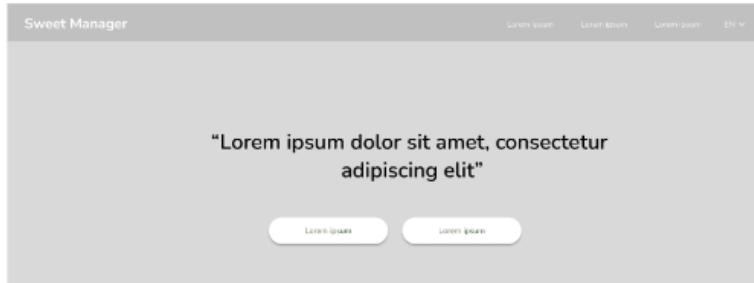
4.2.5. Navigation Systems.

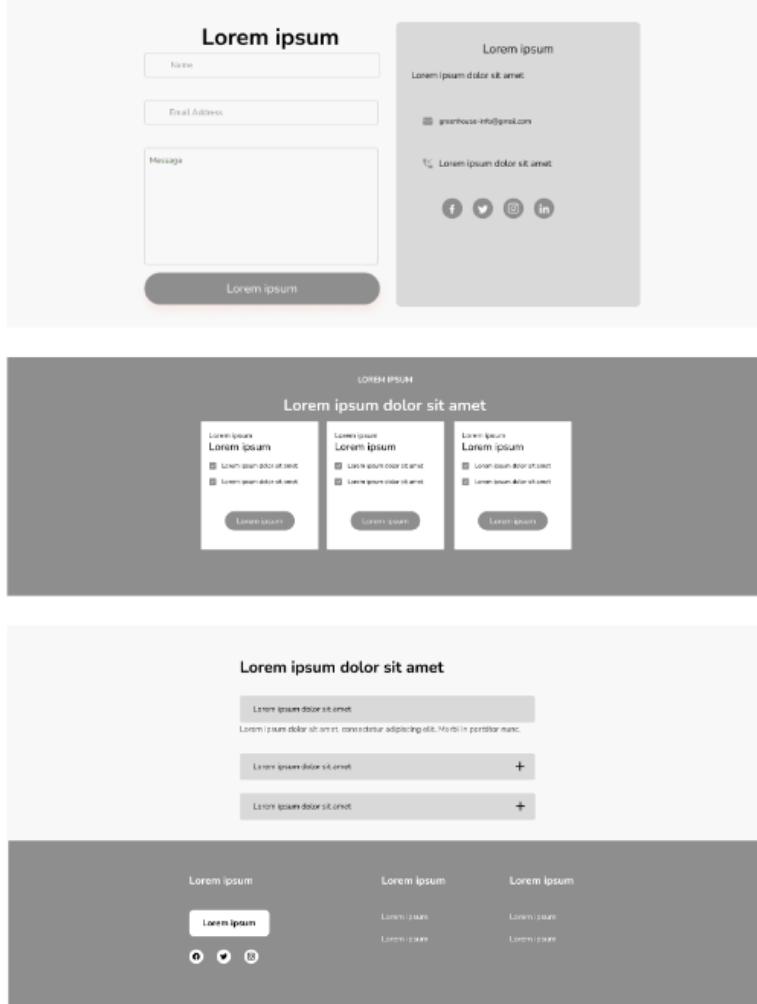
El usuario será bienvenido con una pantalla para registrar su empresa. Luego que el usuario inicie sesión se mostrará en la parte inferior de la aplicación una barra de herramientas para que el usuario pueda navegar por toda la aplicación de manera satisfactoria. Te puedes desplazar y navegar por el panel de control donde podrás ver perfil, ver empresa, ver el control del inventario, ir por la página de gestión de proveedores y ver la página de gestión de clientes, cada página con distintas opciones dependiendo de cada una.

4.3. Landing Page UI Design.

4.3.1. Landing Page Wireframe.

[Link en Figma]<https://www.figma.com/file/ERF7rfFpjceh2VV5VSQBba/Open-Souce-TF?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=13Ohu9mZPHPvS0iT-1>





4.3.2. Landing Page Mock-up.

[Link en Figma] <https://www.figma.com/file/ERF7rfFpjceh2VV5VSQBba/Open-Souce-TF?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=13Ohu9mZPHPvS0iT-1>

Sweet Manager

Coneoce más Beneficios Planes Valores Contacto FAQ ES ▾

“Optimiza la gestión de tu hotel y ofrece experiencias excepcionales a tus huéspedes”

Registrarse Iniciar Sesión

CONOCE MÁS

Rompe con la gestión tradicional de hoteles

Bienvenido a Sweet Manager, la solución integral para la gestión hotelera. Simplifica tus operaciones, desde la gestión de ingresos y gastos hasta el control de inventarios y proveedores, todo desde una interfaz fácil de usar y en línea.

Comenzar

NUESTROS BENEFICIOS

Explora todo lo que Sweet Manager tiene para ofrecer

Eficiencia Operativa
Simplifica y optimiza las operaciones del hotel para una gestión más efectiva.

Informes en Tiempo Real
Proporciona datos actualizados para decisiones informadas.

Control Total
Permite supervisar todas las áreas del negocio hotelero.

Comunicación Efectiva
Mejora la relación con proveedores y agiliza pedidos.

Informes en Tiempo Real
Proporciona datos actualizados para decisiones informadas.

Misión

Facilitar la gestión hotelera con una solución integral y accesible que mejore la eficiencia operativa y la experiencia del cliente.

Visión

Simplificar y optimizar la administración hotelera, brindando control total desde cualquier lugar.

Valores

- Innovación
- Seguridad
- Confianza
- Eficiencia

Sobre el proyecto

Sweet Manager simplifica la gestión hotelera para una experiencia excepcional de los huéspedes y maximización de ingresos.

Contacto

Nombre: _____

Número telefónico: _____

Déjanos un mensaje:

Conéctate con nosotros en las redes sociales:

Si la deseas también puedes contactar con nosotros a través de nuestras redes sociales. Dónde responderemos dudas y resolveremos diferentes situaciones.

sweetmanager-info@gmail.com

+51 999 999 999

[Facebook](#) [Twitter](#) [Instagram](#) [LinkedIn](#)

Enviar

ELIGE TU PLAN

Escoge de acuerdo a tus necesidades

BÁSICO	REGULAR	PREMIUM
\$/mes	\$/mes	\$/mes
✓ Info	✓ Info	✓ Info
✓ Info	✓ Info	✓ Info
Comenzar	Comenzar	Comenzar

Preguntas Frecuentes

1. ¿Puedo cancelar mi suscripción?

SI puedes cancelar tu suscripción en cualquier momento.

2. ¿Qué métodos de pago aceptan?

3. ¿Puedo eliminar mi cuenta?

Regístrate

Crear cuenta

Contacto

+51 999 999 999

sweetmanager-info@gmail.com

Legal

Política de Privacidad

Términos y condiciones

[Facebook](#) [Twitter](#) [Instagram](#)

4.4. Web Applications UX/UI Design.

4.4.1. Web Applications Wireframes.

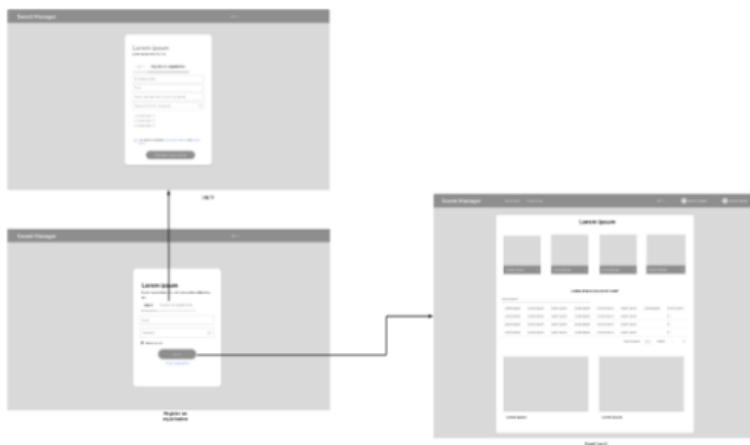
[Link en Figma] <https://www.figma.com/file/ERF7rfFpjceh2VV5VSQBba/Open-Souce-TF?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=13Ohu9mZPHPvS0iT-1>

4.4.2. Web Applications Wireflow Diagrams.

[Link en Figma] https://lucid.app/lucidchart/ed4de18f-9ca6-42e9-9013-44066a70608f/edit?viewport_loc=-52639%2C-16147%2C6817%2C3453%2C0_0&invitationId=inv_0619e526-a49e-4732-8a91-a1af4008eb73

4.4.2. Web Applications Mock-ups.

- User Goal: Iniciar sesión



- User Goal: Navegar por el panel de control



- User Goal: Control de inventarios



- User Goal: Gestión de proveedores



- **User Goal:** Gestión de clientes



4.4.3. Web Applications User Flow Diagrams.

[Link en Figma] <https://www.figma.com/file/ERf7rfFpjceh2VV5VSQBba/Open-Souce-TF?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=13Ohu9mZPHPvS0iT-1>

4.4.4. Web Applications User Flow Diagrams

- User Goal: Registrar empresa



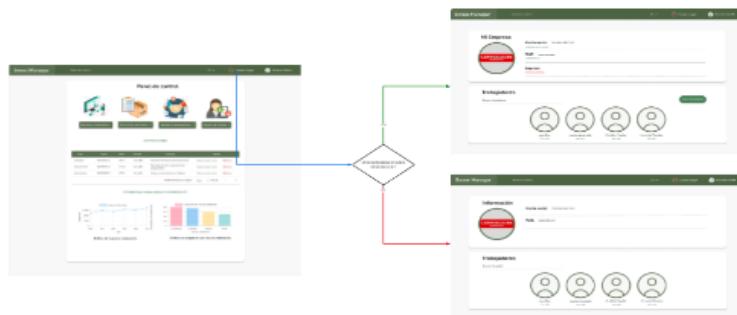
- User Goal: Iniciar sesión



- User Goal: Ver perfil



- User Goal: Ver empresa



- User Goal: Navegar a través del panel de control



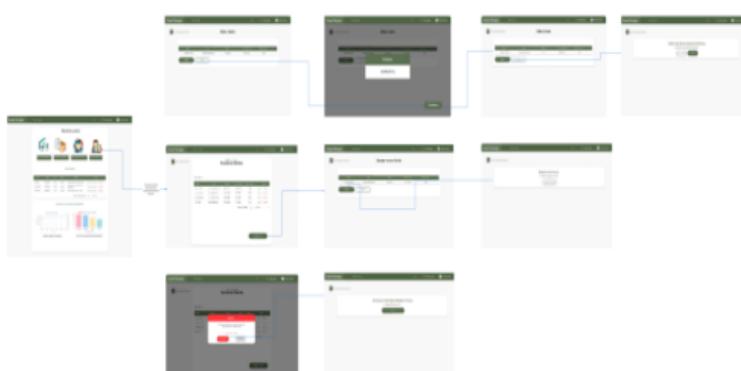
- User Goal: Control de inventarios



- User Goal: Gestión de proveedores



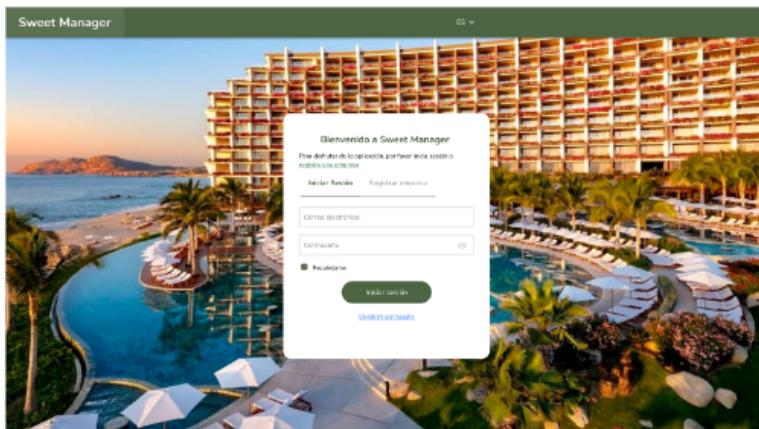
- User Goal: Gestión de clientes



4.5. Web Applications Prototyping.

Para crear los modelos de la interfaz de usuario, se aplicaron una serie de principios importantes:

- Consistencia en el Diseño: Se mantuvo una coherencia visual en todo el diseño de la interfaz de usuario, utilizando un estilo y una paleta de colores uniformes. Esto ayuda a crear una experiencia unificada y familiar para los usuarios, facilitando la navegación y la comprensión de la aplicación.
- Destacar la Información Importante: Se enfocó en mostrar únicamente la información más relevante para los usuarios del segmento objetivo, evitando la saturación de información innecesaria.
- Facilidad de Uso y Claridad: Se buscó que la navegación en la aplicación fuera intuitiva y comprensible, de manera que los usuarios puedan entender completamente cómo utilizar las funciones de la aplicación, como en la visualización de reportes estadísticos.



[Link en Figma] (<https://www.figma.com/proto/ERF7rfFpjceh2VV5VSQBba/Open-Souce-TF?type=design&node-id=64-3152&t=mjbZzkRUwrqCJRNJ-1&scaling=contain&page-id=64%3A1061&mode=design>)

4.6. Domain-Driven Software Architecture.

4.6.1. Software Architecture Context Diagram.

1. System Context Diagram: Diagrama que muestra la relacion del aplicativo con los usuarios se incluyen servicios externos (si hay pocos bounded context se incluyen ahí)
2. Bounded Context Map: Muestra la relacion entre bounded contexts (los bounded context son como una burbuja que encapsula palabras clave en los procesos para poder diferenciarlos [Ej. Bounded context enfocado en las ventas(ventas), otro en revisar el stock(gestion) y otro enfocado en los proveedores (suministros)]) Se hace como un brainstorm y se ve en que pueden conectarse o comunicarse [se usa un circulo entre conexiones lineales (upstream o downstream) para definir comunicacion, algunos context se pueden integrar para representar por ejemplo un share model por database, tambien se mencionan los (third party context para definir los restful apis)]

4.6.2. Software Architecture Container Diagrams.

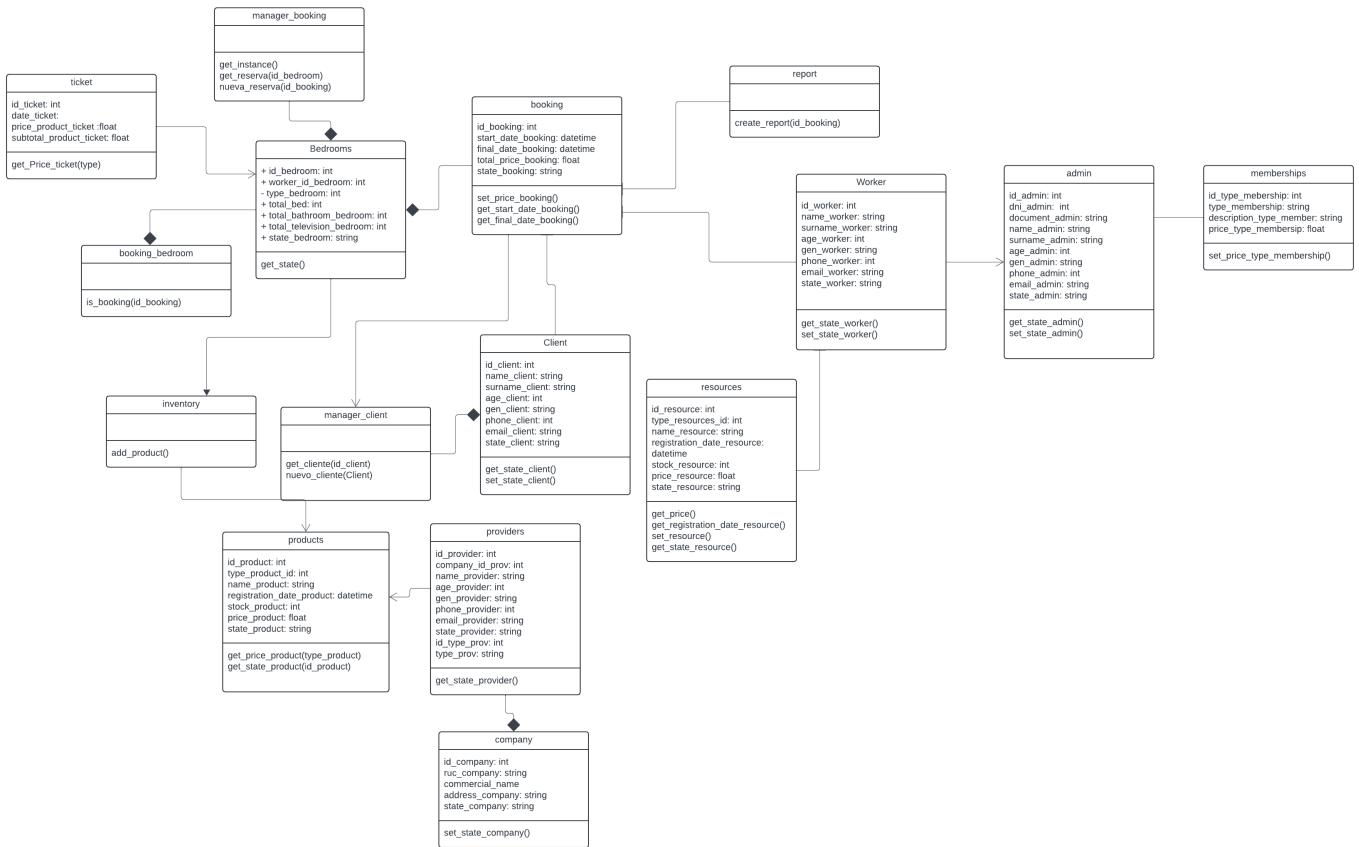
1. Bounded Context Deployable / Container Diagrams. Sirve para entender como funciona y el proceso, Se especifican DB's, indexers, Search engine, las Apis que usen los bounded context y se conectan por flechas, las cuales tienen como objetivo explicar la direccion y relacion junto a que se esta enviando/comunicando (TCP)

4.6.3. Software Architecture Components Diagrams.

1. Component diagrams: Estos van a mostrar las ordenes, procesos, mensajes y componentes utilizados en el uso del aplicativo, claro se deben hacer diferentes de estos para cada bounded o USER GOALS

4.7. Software Object-Oriented Design.

4.7.1. Class Diagrams.



[Link en LucidChart] https://lucid.app/lucidchart/508e0d8a-92a2-4de3-8626-6b782938b13e/edit?beaconFlowId=47FEEC1E8EBED814&page=0_0&invitationId=inv_fc67e0b3-63d7-49e2-bbf1-50acd5491bd9

4.7.2. Class Dictionary.

Class purchase_request_providers

Atributo	Tipo	Descripción
id_purchase_request_provider	int	ID de la solicitud de compra proveedor
workers_id_worker	int	ID del trabajador asociado
providers_id_provider	int	ID del proveedor asociado
name_product_purchase_request_provid	varchar	Nombre del producto
price_product_purchase_request_provi	float	Precio unitario del producto
quantity_product_purchase_request_pr	int	Cantidad del producto
total_price_purchase_request_provider	float	Precio total de la solicitud de compra proveedor

Class support_request

Atributo	Tipo	Descripción
id_support_request	int	ID de la solicitud de soporte
providers_id_provider	int	ID del proveedor asociado a la solicitud
workers_id_worker	int	ID del trabajador asociado a la solicitud
date_support_request	datetime	Fecha y hora de la solicitud de soporte
description_support_req	varchar	Descripción de la solicitud de soporte
state_support_request	varchar	Estado actual de la solicitud de soporte

Class roles

Atributo	Tipo	Descripción
----------	------	-------------

Atributo	Tipo	Descripción
id_role	int	ID único del rol
workers_area_id_worker_a	int	ID del área de trabajo del trabajador asociado
role	varchar	Nombre del rol

Class assignments_workers

Atributo	Tipo	Descripción
id_assignment_worker	int	ID único de la asignación del trabajador
roles_id_role	int	ID del rol asociado a la asignación
workers_id_workers	int	ID del trabajador asociado a la asignación
start_date_assignment_wo	date	Fecha de inicio de la asignación
final_date_assignment_wor	date	Fecha de finalización de la asignación
state_assignment_worker	varchar	Estado de la asignación del trabajador (activo/inactivo)

Class products

Atributo	Tipo	Descripción
id_product	int	ID único del producto
providers_id_provider	int	ID del proveedor del producto
type_products_id_type_pro	int	ID del tipo de producto
name_product	varchar	Nombre del producto
registration_date_product	date	Fecha de registro del producto
due_date_product	date	Fecha de vencimiento del producto
stock_product	int	Cantidad en stock del producto
price_product	float	Precio del producto
state_product	varchar	Estado del producto (activo/inactivo)

Class type_products

Atributo	Tipo	Descripción
id_type_produ	int	ID único del tipo de producto
type_product	varchar	Tipo de producto

Class providers

Atributo	Tipo	Descripción
id_provider	int	ID único del proveedor
companies_id_company	int	ID de la empresa del proveedor
name_provider	varchar	Nombre del proveedor
surname_provider	varchar	Apellido del proveedor
age_provider	int	Edad del proveedor
genre_provider	varchar	Género del proveedor
phone_provider	int	Teléfono del proveedor
email_provider	varchar	Correo electrónico del proveedor
state_provider	varchar	Estado del proveedor

Atributo	Tipo	Descripción
type_providers_id_type_prov	int	ID del tipo de proveedor

Class type_providers

Atributo	Tipo	Descripción
id_type_provid	int	ID único del tipo de proveedor
type_provider	varchar	Tipo de proveedor

Class workers_area

Atributo	Tipo	Descripción
id_worker_area	int	ID único del área de trabajo del trabajador
worker_area	varchar	Área de trabajo del trabajador
state_worker_a	varchar	Estado del área de trabajo

Class workers_access

Atributo	Tipo	Descripción
workers_id_worker	int	ID del trabajador
code_worker_acce	varchar	Código de acceso del trabajador
state_worker_acce	varchar	Estado del acceso del trabajador

Class workers

Atributo	Tipo	Descripción
id_worker	int	ID único del trabajador
name_worker	varchar	Nombre del trabajador
surname_work	varchar	Apellido del trabajador
age_worker	int	Edad del trabajador
genre_worker	varchar	Género del trabajador
address_worker	varchar	Dirección del trabajador
phone_worker	int	Teléfono del trabajador
email_worker	varchar	Correo electrónico del trabajador
state_worker	varchar	Estado del trabajador

Class workers_contracts

Atributo	Tipo	Descripción
id_worker_contract	int	ID único del contrato del trabajador
workers_id_worker	int	ID del trabajador
start_date_worker_contract	date	Fecha de inicio del contrato
final_date_worker_contract	date	Fecha de finalización del contrato
salary_worker_contract	float	Salario del trabajador
state_worker_contract	varchar	Estado del contrato del trabajador

Class companies

Atributo	Tipo	Descripción
----------	------	-------------

Atributo	Tipo	Descripción
id_company	int	ID único de la empresa
ruc_company	varchar	RUC de la empresa
commercial_name_compa	varchar	Nombre comercial de la empresa
date_origin_company	date	Fecha de origen de la empresa
address_company	varchar	Dirección de la empresa
state_company	varchar	Estado de la empresa

Class resources

Atributo	Tipo	Descripción
id_resource	int	ID único del recurso
type_resources_id_type_resou	int	ID del tipo de recurso
workers_id_worker	int	ID del trabajador responsable
name_resource	varchar	Nombre del recurso
registration_date_resource	date	Fecha de registro del recurso
due_date_resource	date	Fecha de vencimiento del recurso
stock_resource	int	Cantidad en stock del recurso
price_resource	float	Precio del recurso
state_resource	varchar	Estado del recurso

Class type_resources

Atributo	Tipo	Descripción
id_type_resour	int	ID único del tipo de recurso
type_resource	varchar	Tipo de recurso

Class bedrooms

Atributo	Tipo	Descripción
id_bedroom	int	ID único de la habitación
workers_id_worker	int	ID del trabajador responsable
type_bedrooms_id_type_bedr	int	ID del tipo de habitación
total_double_bed_bedrooms	int	Cantidad total de camas dobles
total_beds	int	Cantidad total de camas
total_bathroom_bedrooms	int	Cantidad total de baños en la habitación
total_television_bedrooms	int	Cantidad total de televisores en la habitación
state_bedrooms	varchar	Estado de la habitación

Class type_bedrooms

Atributo	Tipo	Descripción
id_type_bedroom	int	ID único del tipo de habitación
type_bedroom	varchar	Tipo de habitación
description_type_bedro	varchar	Descripción del tipo de habitación
price_type_bedroom	float	Precio del tipo de habitación

Atributo	Tipo	Descripción
state_type_bedroom	varchar	Estado del tipo de habitación

Class type_memberships

Atributo	Tipo	Descripción
id_type_membership	int	ID único del tipo de membresía
type_membership	varchar	Tipo de membresía
description_type_members	varchar	Descripción del tipo de membresía
price_type_membership	float	Precio del tipo de membresía

Class admins_access

Atributo	Tipo	Descripción
admins_id_admin	int	ID del administrador
code_admin_acce	varchar	Código de acceso del administrador
state_admin_acce	varchar	Estado del acceso del administrador

Class repository_services

Atributo	Tipo	Descripción
id_repository_service	int	ID único del servicio de repositorio
title_respository_serv	varchar	Título del servicio de repositorio
value_repository_ser	varchar	Valor del servicio de repositorio

Class bookings

Atributo	Tipo	Descripción
id_booking	int	ID único de la reserva
clients_id_client	int	ID del cliente
bedrooms_id_bedro	int	ID de la habitación
start_date_booking	date	Fecha de inicio de la reserva
final_date_booking	date	Fecha de finalización de la reserva
total_price_booking	float	Precio total de la reserva
state_booking	varchar	Estado de la reserva

Class clients

Atributo	Tipo	Descripción
id_client	int	ID único del cliente
name_client	varchar	Nombre del cliente
surname_clie	varchar	Apellido del cliente
age_client	int	Edad del cliente
genre_client	varchar	Género del cliente
phone_client	int	Teléfono del cliente
email_client	varchar	Correo electrónico del cliente
state_client	varchar	Estado del cliente

Class memberships_contracts

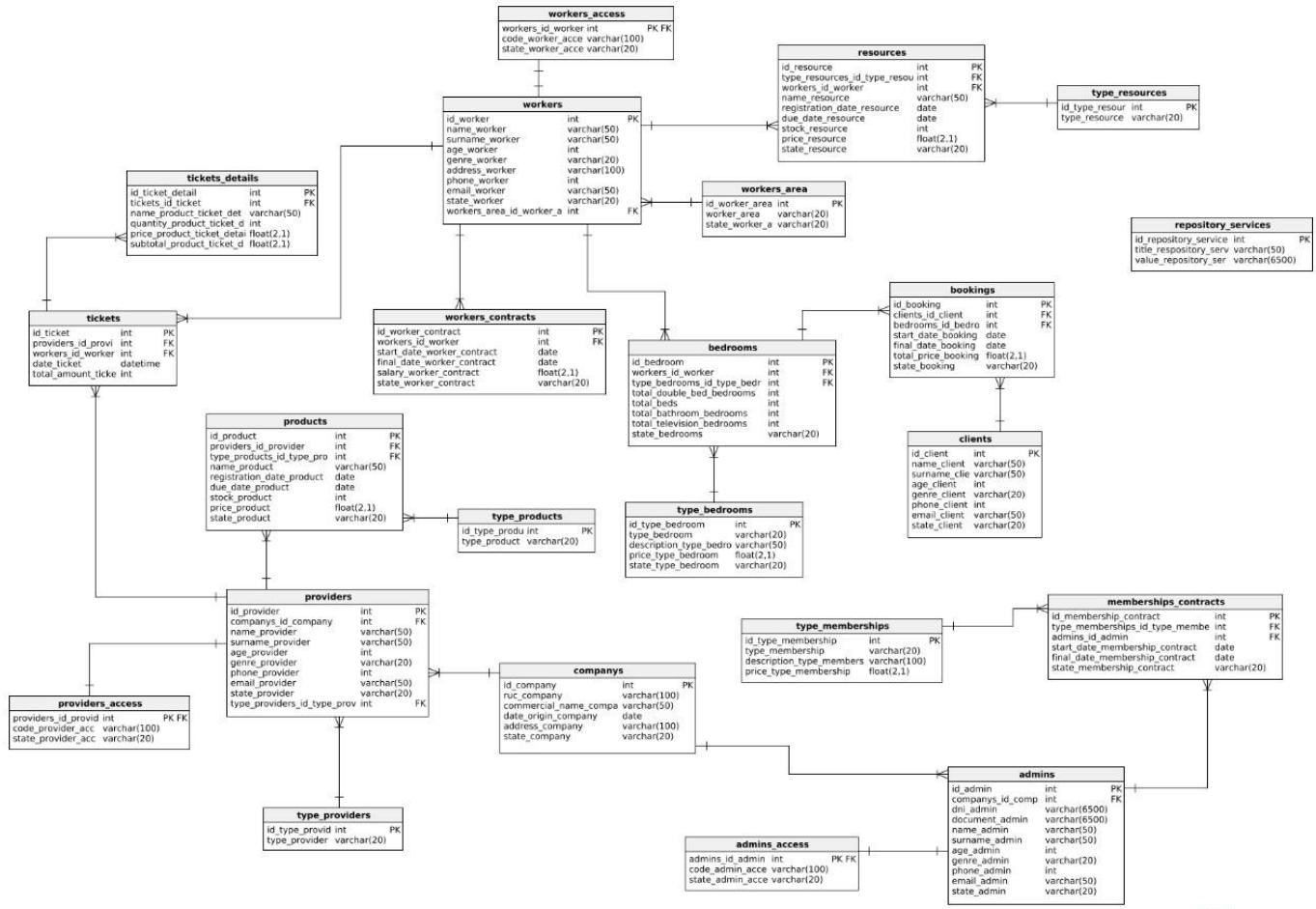
Atributo	Tipo	Descripción
id_membership_contract	int	ID único del contrato de membresía
type_membership_id_type_membe	int	ID del tipo de membresía
admins_id_admin	int	ID del administrador
start_date_membership_contract	date	Fecha de inicio del contrato de membresía
final_date_membership_contract	date	Fecha de finalización del contrato de membresía
state_membership_contract	varchar	Estado del contrato de membresía

Class admins

Atributo	Tipo	Descripción
id_admin	int	ID único del administrador
companies_id_comp	varchar	ID de la empresa
dni_admin	varchar	DNI del administrador
document_admin	float	Documento del administrador
name_admin	varchar	Nombre del administrador
surname_admin	varchar	Apellido del administrador
age_admin	int	Edad del administrador
genre_admin	varchar	Género del administrador
phone_admin	int	Teléfono del administrador
email_admin	varchar	Correo electrónico del administrador
state_admin	varchar	Estado del administrador

4.8. Database Design.

4.8.1. Database Diagram.



Vertabelo

[Link en vertabelo] (<https://my.vertabelo.com/public-model-view/y5cEtJOueF1ZM1f5dcRPEs18CAgraR1tSS5dKVobixiEcaZPlqGyj7D1GBAxQo6L?x=1371&y=1603&zoom=0.2637>)

Capítulo V: Product Implementation, Validation & Deployment

5.1. Software Configuration Management.

Durante el desarrollo del proyecto utilizaremos las siguientes convenciones o reglas para mantener consistencia en todo momento:

Contexto	Convención
El nombre de archivos creados en el proyecto	El nombre de los archivos serán en minúscula y también le pondremos el tipo de archivo con un“.”.
Convenciones de Nomenclatura	Las propiedades de un objeto se trabajará en PascalCase, el nombre de las funciones será en lowerCamelCase, el nombre de las clases es en PascalCase, el nombre de las variables será en lowerCamelCase. 0
Convenciones de estructura de código	Agregar distintas carpetas para separar módulos de la aplicación de manera consistente.
Convenciones de estilos de codificación	Seguir las convenciones de codificación de Microsoft C#, es decir usar espacios en blanco para mejorar legibilidad, convenciones de nombre para clases, funciones, constantes; y también usar nombres claros o lógicos para variables.
Convenciones de documentación	Utilizar comentarios claros y concisos para explicar el propósito del código, tanto en códigos complejos como en la creación de clases, etc. Adicionalmente, mantener los comentarios actualizados para documentar la evolución del código.

Contexto	Convención
Convenciones de control de versiones	Utilizar mensajes de commits muy descriptivos y significativos que expliquen claramente los cambios realizados en cada confirmación. Utilizar un formato consistente para los mensajes de commits como: verbo en presente seguido de frase corta. Utilizar ramas separadas para desarrollar nuevas características, corregir errores y realizar cambios de mantenimiento. Finalmente usar flujo de trabajo Github Flow.
Convenciones de gestión de dependencia	En el caso de C# usaremos el administrador de paquetes NuGet. Para el caso de Javascript usaremos Node.JS.
Convenciones de prueba	Utilizar comentarios descriptivos y claros para explicar el propósito del test y código.
Convenciones de seguridad	Encriptar las contraseñas de los usuarios con distintos algoritmos. Implementar sistema de autenticación seguro para proteger el acceso al sistema. Instalar librerías para validar la información ingresada por el usuario en los formularios.
Convenciones de colaboración y comunicación	Utilizar Discord como herramienta de colaboración en conjunto para llamadas o reuniones. Reunirnos seguido para mantenernos actualizados de las versiones y del proyecto. Apoyarnos en conjunto, aprender de nuestros errores y dar feedbacks mutuamente.

5.1.1. Software Development Environment Configuration.

Nombre de Producto	Descripción	Propósito de Uso	Ruta Descarga o Link
Rider JetBrains	Rider es un entorno de desarrollo integrado (IDE) desarrollado por JetBrains, conocido por su enfoque en la productividad y la eficiencia en el desarrollo de software. Está diseñado específicamente para el desarrollo de aplicaciones .NET y .NET Core, incluyendo aplicaciones de escritorio, web y móviles.	Nuestro propósito de uso de Rider gira en torno al desarrollo de aplicaciones web, específicamente de WebServices, a base de código C#, tecnología .NET. Puesto que .NET es recomendado para el desarrollo de servicios web o backend debido a su rendimiento, escalabilidad, seguridad, productividad y compatibilidad multiplataforma, así como su amplio soporte para diversos tipos de servicios.	Link de descarga: https://www.jetbrains.com/es-es/toolbox-app/ . Se descarga Toolbox JetBrains donde se encuentran distintos frameworks de muchos lenguajes, entre ellos Rider.
MySQL	MySQL es un sistema de gestión de bases de datos relacional (RDBMS) de código abierto y ampliamente utilizado. Desarrollado originalmente por MySQL AB (adquirido por Sun Microsystems y luego por Oracle Corporation), MySQL está disponible bajo una licencia de código abierto dual, lo que significa que se puede utilizar tanto en aplicaciones de código abierto como en aplicaciones comerciales.	Nuestro propósito de uso de MySQL es proporcionar una plataforma robusta y confiable para el almacenamiento, gestión y recuperación de datos en aplicaciones de software.	Link de Servicio: Sql Server Link de Descarga: Link de Descarga . MySQL se puede descargar o también se puede usar su servicio en la nube, por lo tanto se puede usar de ambas maneras.
WebStorm JetBrains	WebStorm es un entorno de desarrollo integrado (IDE) creado por JetBrains, diseñado específicamente para el desarrollo web front-end y back-end. Es conocido por su robustez, eficiencia y amplia gama de características orientadas al desarrollo web.	Nuestro propósito de uso de WebStorm es porque tiene características o herramientas avanzadas, un entorno eficiente y completo para el desarrollo Web, desde la edición de código hasta la depuración y la gestión de proyectos.	Link de descarga: JetBrains Se descarga Toolbox JetBrains donde se encuentran distintos frameworks de muchos lenguajes, entre ellos WebStorm.

Nombre de Producto	Descripción	Propósito de Uso	Ruta Descarga o Link
Postman	Postman es una plataforma de colaboración para el desarrollo de API (Interfaz de Programación de Aplicaciones) que permite diseñar, probar, documentar y compartir API de manera eficiente.	Nuestro propósito de uso de Postman es simplificar y mejorar el proceso de desarrollo, prueba y documentación de las API. Consideramos que es una herramienta esencial para desarrollar, probar y colaborar en torno a las APIs.	Link de Descarga: Link Descarga Link de Servicio: Link Servicio . Postman es una aplicación de escritorio y también es un SaaS. Por lo tanto, se puede descargar para escritorio o se puede ingresar a su página web para su servicio.
Git	Git es un sistema de control de versiones distribuido ampliamente utilizado en el desarrollo de software. Fue creado por Linus Torvalds en 2005 para el desarrollo del kernel de Linux y desde entonces se ha convertido en una herramienta fundamental para el control de versiones en proyectos de software de todo tipo y tamaño.	Nuestro propósito de uso de Git es proporcionar un sistema de control de versiones flexible, confiable y colaborativo para que facilite el desarrollo de software eficiente y la colaboración de equipos de desarrollo, mediante sus herramientas y funcionalidades avanzadas.	Link de Descarga: Link Descarga. Git es un control de versiones local, se instala localmente y puedes administrar tus repositorios locales.
Github	GitHub es una plataforma de desarrollo colaborativo de software que utiliza el sistema de control de versiones Git. Permite a los desarrolladores trabajar juntos en proyectos, facilitando la gestión y colaboración en el código fuente. Los usuarios pueden cargar su código, realizar seguimientos de cambios, proponer modificaciones (mediante solicitudes de extracción), realizar revisiones de código, y gestionar problemas y tareas, entre otras funciones. Adicionalmente, también permite alojar documentación.	Nuestro propósito de uso de Github (Web) es facilitar la colaboración en proyectos de desarrollo de software. Utilizaremos GitHub para mantener un control de versiones efectivo de mi código, lo que nos permite realizar un seguimiento de los cambios a lo largo del tiempo y revertirlos si es necesario. Además, aprovecharemos las funciones de GitHub para trabajar en equipo de manera eficiente, creando ramas para desarrollar nuevas características o corregir errores sin interferir con el código principal. También valoramos la capacidad de revisión de código que ofrece GitHub, ya que me permite colaborar con mis compañeros de equipo, revisar sus cambios y proporcionar retroalimentación para mejorar la calidad del código.	Link de Servicio: Github link Github es un Software de escritorio y SaaS. En este caso nosotros no instalaremos el Github Desktop, por lo tanto usaremos su aplicación de la Web.

5.1.2. Source Code Management.

Link Repositorio Web Services Proyecto: [Link Web Services](#)

Link Repositorio Landing Page Proyecto: [Link Landing Page](#)

Link Repositorio Front - End Web Proyecto: [Link Front End](#)

¿Cómo implementaremos GitFlow? Nosotros crearemos una rama para cada capítulo, es decir una rama para Chapter 1, Chapter 2, Chapter 3, Chapter 4 y Chapter 5. Por el cual, consideraremos las siguientes convenciones para el nombre de las features branch: el nombre de las branches serán en PascalCase. Adicionalmente, daremos una descripción sólida para todos los commits implementados durante el desarrollo de los branches. No omitiremos la creación de una rama llamada "Development" donde haremos todos los cambios que queramos hacer al main, para posteriormente hacer 'merg'. Cabe recalcar que también usaremos "FeatureBranches" en donde se desarrollará distintos cambios para posteriormente en el futuro implementarlo a "Development".

5.1.3. Source Code Style Guide & Conventions.

Lenguaje C#

Referencias Adoptadas	Explicación y Convenciones
-----------------------	----------------------------

Referencias Adoptadas	Explicación y Convenciones
C# Coding Conventions: conventions C#	Consideramos en utilizar la documentación de Microsoft para aprender buenas prácticas y sintaxis de C#, puesto que lo utilizaremos en el desarrollo del Back-end.
Microsoft ASP .NET Core Coding Guidelines: .NET guidelines	Consideramos en utilizar la documentación de la referencia especificada para estudiar y aprender buenas prácticas, convenciones y cómo integrar código C# a ASP .NET Core, ya que lo utilizaremos en el backend de nuestros productos.

Lenguaje Vue.js

Referencias Adoptadas	Explicación y Convenciones
HTML Style Guide and Coding Conventions: coding guidelines	Consideramos que será beneficioso guarnos y aprender de la documentación de la referencia indicada, ya que contiene una gran cantidad de información sobre las etiquetas HTML. Esto es fundamental para su uso en nuestros proyectos.
Google HTML/ CSS Style Guide: Guides	Consideramos guarnos con la documentación de Google para tener una lista de recomendaciones que nos ayude a mejorar la estructura de nuestras páginas.

Lenguaje Gherkin

Referencias Adoptadas	Explicación y Convenciones
Gherkin Conventions for Readable Specifications: gherkin link	Consideramos guarnos y aprender de la documentación situada en la referencia indicada, porque necesitamos tener ideas de cómo trabajar bajo ese lenguaje y poder usar de manera adecuada las herramientas.

Lenguaje Md

Referencias Adoptadas	Explicación y Convenciones
The Markdown Guide: guide	Consideramos guarnos de la guía oficial de markdown para tener mayor noción de trabajo con el uso de esta tecnología. Usaremos el archivo .md para todo lo que es descripción o información del proyecto.

5.1.4. Software Deployment Configuration.

En esta sección solamente tomaremos en cuenta el despliegue para la Landing Page porque estamos en el Sprint 1 y no implementaremos aún Web Services ni Frontend Web.

Landing Page: Las configuraciones para la landing page será la siguiente:

1. Primero, para desplegar la Landing Page utilizando el servicio automatizado de Netlify, debemos crear el repositorio de Github de la Landing Page.

The screenshot shows a GitHub repository named 'SweetManager-LandingPage'. The repository is public and has two main sections: 'Set up GitHub Copilot' and 'Give access to the people you work with'. Below these, there's a 'Quick setup' section with the following text and command-line instructions:

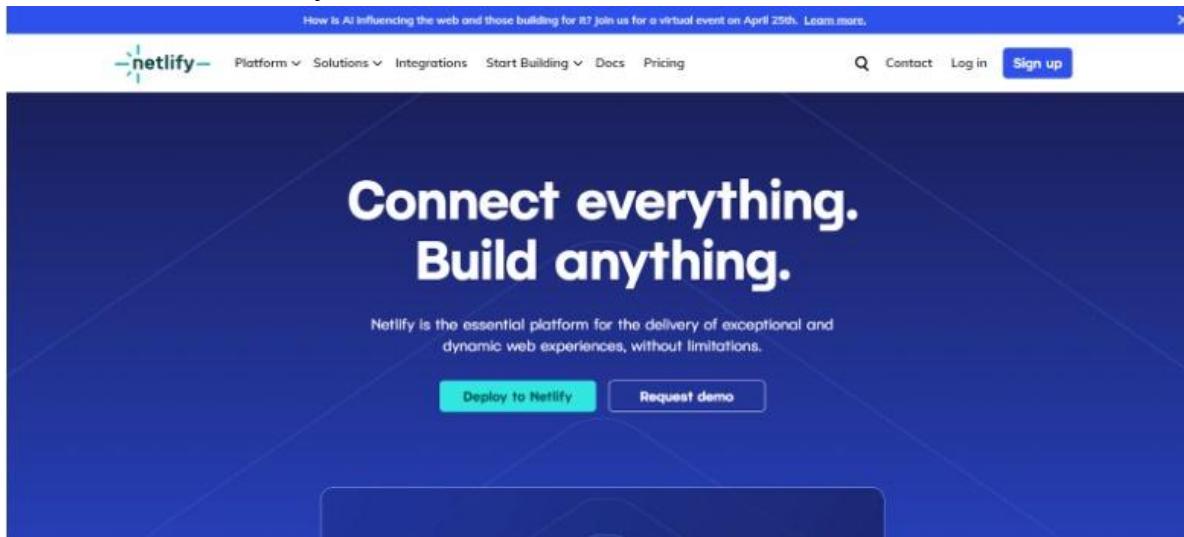
Quick setup — if you've done this kind of thing before

```
Set up in Desktop or HTTPS SSH https://github.com/Los-No-Se-Quieren-y-Los-No-Se-Cuentos/SweetManager-LandingPage.git
Get started by creating a new file or uploading an existing file. We recommend every repository include a README, LICENSE, and .gitignore.
```

...or create a new repository on the command line

```
echo "# SweetManager-LandingPage" >> README.md
git init
git add README.md
git commit -m "first commit"
git branch -M main
git remote add origin https://github.com/Los-No-Se-Quieren-y-Los-No-Se-Cuentos/SweetManager-LandingPage.git
git push -u origin main
```

2. Debemos iniciar sesión en Netlify o crear una cuenta si no tenemos una.



3. Dentro de la plataforma Netlify, seleccionamos el apartado "Sites" y en "Add new site" seleccionamos "Import an existing project".

This screenshot shows the "Sites" section of the Netlify dashboard. On the left, there's a sidebar with various team management and project-related links. The main area displays a list of existing sites, including one named "legalfriend" which is deployed from GitHub. A modal window is open over the list, titled "Add new site", with a dropdown menu showing three options: "Import an existing project", "Start from a template", and "Deploy manually". The "Import an existing project" option is highlighted with a blue background.

4. Seleccionamos "Deploy with Github" y permitimos acceder a nuestros repositorios.

This screenshot shows the first step of the deployment wizard, titled "1. Connect to Git provider". It features a large central heading "Let's deploy your project." Below it are four buttons: "Deploy with GitHub" (selected), "Deploy with GitLab", "Deploy with Bitbucket", and "Deploy with Azure DevOps". To the right of the buttons is a small preview image of a deployed application interface. At the bottom, there's a section titled "Get started another way" with links to "Try Netlify Drop" and "choose a template". The left sidebar remains consistent with the previous screenshot, showing the "Sites" section.

5. Seleccionamos la cuenta u organización y buscamos el repositorio de la Landing Page.

The screenshot shows the Netlify team dashboard for 'MayuguiKentai11's team'. On the left, there's a sidebar with options like Team overview, Sites, Builds, Integrations, Domains, Members, Audit log, Security Scorecard, Billing, and Team settings. The main area is titled 'Let's deploy your project.' and shows a list of repositories under the team. One repository, 'SweetManager-FrontEndWeb', is highlighted with a green border. A search bar at the top right says 'Search Netlify...'. On the far right, there's a preview card for a landing page.

6. Por último asignamos el nombre del proyecto y seleccionamos la branch, en este caso el branch 'development'.

The screenshot shows the 'Let's deploy your project.' configuration page. It asks to 'Review configuration for landing-page' and specifies 'Deploy as MayuguiKentai11 on MayuguiKentai11's team from develop branch'. Under 'Team', 'MayuguiKentai11's team' is selected. Under 'Site name', 'sweet-manager' is entered, with the URL 'https://sweet-manager.netlify.app' shown below it and a 'Check availability' button. Under 'Branch to deploy', 'develop' is selected. At the bottom right, there's a 'Web Services:' section which is currently empty.

Aún no porque estamos en el Sprint 1.

Frontend Web: Aún no porque estamos en el Sprint 1.

5.2. Landing Page, Services & Applications Implementation.

5.2.1. Sprint 1

5.2.1.1. Sprint Planning 1.

Sprint #	Sprint 1
Sprint Planing Background	
Date	4/04/2024

Sprint #	Sprint 1
Time	00:5 4am horas (GMT-5)
Location	Lima, Reunion virtual por Discord
Prepared By	Mauricio Abraham Rivo Rojas Sánchez
Attendees (to planning meeting)	Acuña Alarcon, Aaron Elías / Periche Quiroga, Piero / Avila Asto, Alex / Linares Tejada, Leonardo Félix
Sprint n - 1 Review Summary	Sprint 1: No aplica porque estamos en el Sprint 1
Sprint n - 1 Retrospective Summary	Sprint 1: No aplica porque estamos en el Sprint 1

Sprint Goal & User Stories

Sprint 1 Velocity	8
Sum of Story Points	8

5.2.1.2. Sprint Backlog 1.

The screenshot shows a digital sprint backlog board with four columns: Todo, In Progress, Review, and Done. The Todo column contains one item: "This item hasn't been started". The In Progress column contains one item: "This is actively being worked on". The Review column contains one item: "Review". The Done column contains six items: "premium subscriptions", "about us", "sign in or log in", "section hero", "navbar", and "advantages".

5.2.1.3. Development Evidence for Sprint Review.

Repository	Branch	Commit Id	Commit Message	Commit Message Body	Committed on (Date)
landing-page		5d9f0b6b4f75610201d5eaab0441c26b473c183a	Merge pull request #2 from Los-No-Se-Quienes-y-Los-No-Se-Cuantos/feature/readme		13/04/2024
	develop	ed08ead42eafa4514eb32d2d72562857a2b53374	Merge pull request #1 from Los-No-Se-Quienes-y-Los-No-Se-Cuantos/feature/styles-footer		13/04/2024
		e54df82d147c8fa186d809f003f54479bd5f3b86	feat: added readme file.		13/04/2024
feature/navbar		bd0a0486cef2e304cb9521b3d2d8fdef3a252fe	feat: added navbar		13/04/2024
feature/hero		0fd0453a3d783f6261d89e4bbfc6a5d05e66b342	feat: added hero section		13/04/2024
feature/description		1cb6455915ce46a282ad4efbaa5c196fb4e57c41	feat: added description sections		13/04/2024
feature/benefits					

Repository	Branch	Commit Id	Commit Message	Commit Message Body	Committed on (Date)
		02709544041573fd0a6dc603815e710924eb170c	feat: added benefits section		13/04/2024
	feature/plans	c9a04d79986df5fc9e95318a073acd820f42eb75	feat: added plans action		13/04/2024
	feature/footer	c8f0254276ea2f138510253f8ee4d740b28a12b7	feat: added footer		13/04/2024
	feature/styles-hero	9238af86b34c640c754a8a1f7394b506a190dbf4	feat: added styles hero		13/04/2024
	feature/styles-section	cdb116d9042c8707c3e37f316abce1d4b23a1ea0	feat: added styles for sections		13/04/2024
	feature/styles-footer	2958d5389edd5dead1a6606e39ec92eb18099c6b	feat: added footer styles		13/04/2024

5.2.1.4. Testing Suite Evidence for Sprint Review.

Al ser un landing page, no se requiere de una suite de pruebas para su desarrollo.

5.2.1.5. Execution Evidence for Sprint Review.

Sprint 1: En este entregable, hemos logrado desarrollar la Landing Page para nuestra StartUp Sweet Manager. El link de la Landing Page es el siguiente: [Landing Page](#)

5.2.1.6. Services Documentation Evidence for Sprint Review.

En este sprint se cumplió el objetivo de desarrollar la Landing Page; sin embargo, al ser Landing Page no requiere de documentación relacionada a Web Services.

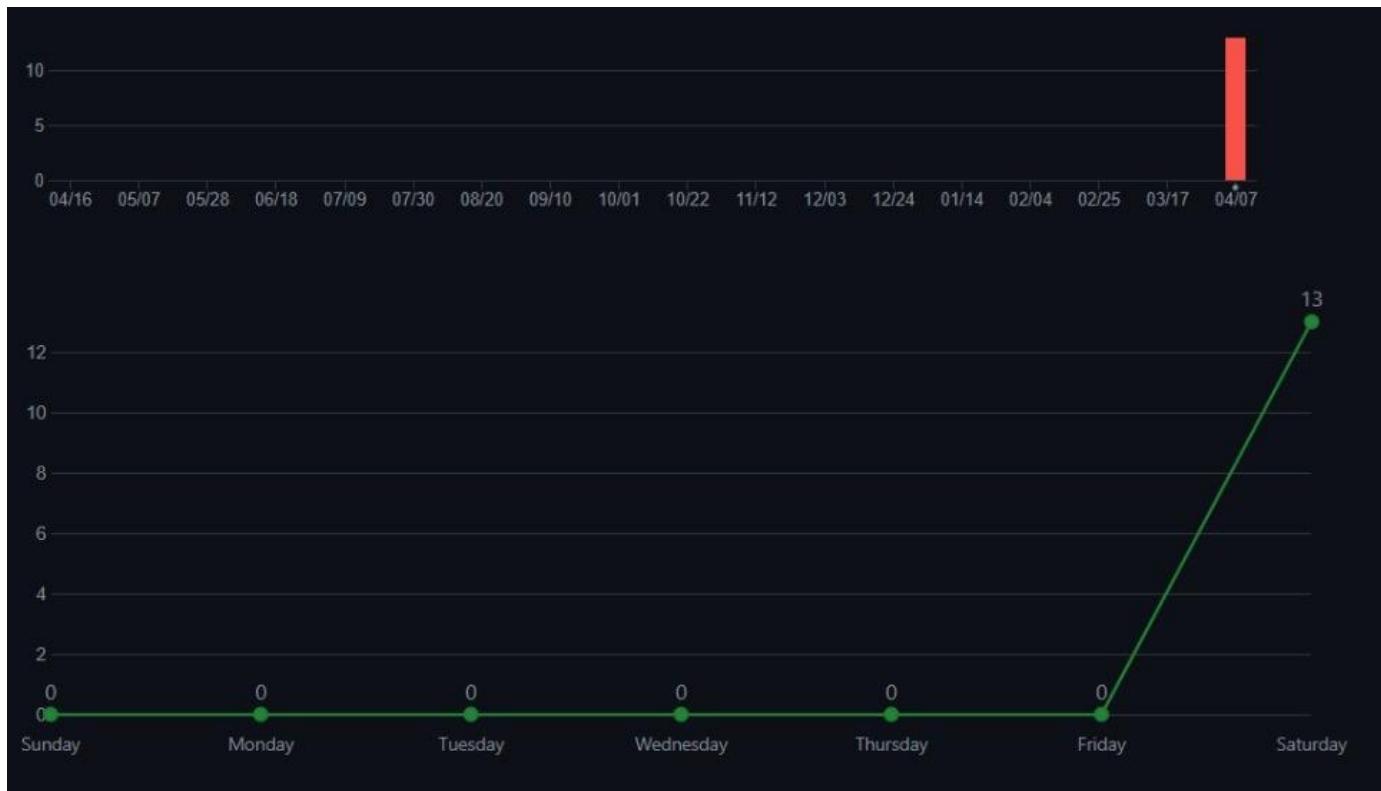
5.2.1.7. Software Deployment Evidence for Sprint Review.

En el este sprint, se completó el desarrollo del landing page y se utilizó un conjunto de herramientas para su despliegue:

- Git: Utilizado como sistema de control de versiones para facilitar el trabajo en equipo durante el desarrollo del landing page.
- GitFlow: Implementado como flujo de trabajo para gestionar el progreso individual de cada miembro del equipo en el desarrollo del landing page.
- GitHub: Empleado como plataforma colaborativa para almacenar las versiones del proyecto y facilitar el desarrollo conjunto del equipo.
- Netlify: Utilizado como plataforma para automatizar la hospedaje y despliegue del landing page, especialmente diseñada para sitios web estáticos.

5.2.1.8. Team Collaboration Insights during Sprint.

El equipo construyó la página de aterrizaje utilizando ramas para cada característica. Esta estrategia permitió que cada integrante del equipo trabajara en una parte del proyecto sin afectar el trabajo de los demás. Una vez completada cada característica, se verificó que no hubiera conflictos con la rama principal y se creó una solicitud de extracción para integrarla con dicha rama. A continuación, se adjunta una imagen que ilustra la colaboración del equipo en GitHub.



Network graph

Timeline of the most recent commits to this repository and its network ordered by most recently pushed to.



5.3. Validation Interviews.

5.3.1. Diseño de Entrevistas.

Preguntas generales:

1. ¿Cuál es su nombre?
2. ¿Qué edad tiene?
3. ¿A qué se dedica?
4. ¿[Opinión de idea de propuesta]?

Entrevistas usuario segmento 2

1. ¿Lorem?
2. ¿Lorem?

3. ¿Lorem?
4. ¿Lorem?

Entrevistas usuario segmento 2

1. ¿Lorem?
2. ¿Lorem?
3. ¿Lorem?
4. ¿Lorem?

5.3.2. Registro de Entrevistas.

Segmento 1

Nombre: _____ Edad: _____ Ocupación: _____



{texto mucho}

Segmento 2

Nombre: _____ Edad: _____ Ocupación: _____



5.3.3. Evaluaciones según heurísticas.

HEURÍSTICA	EVALUACIÓN	NOTA
Visibilidad del estado del sistema		{texto}
Coincidencia entre el sistema y el mundo real		{texto}
Control y libertad del usuario		{texto}
Consistencia y estándares		{texto}
Prevención de errores		{texto}
Mostrar antes que recordar		{texto}
Flexibilidad y eficiencia de uso		{texto}
Diseño estético y minimalista		{texto}
Comunicar errores con facilidad		{texto}
Ayuda y documentación		{texto}

5.4. Video About-the-Product.

[URL del video about the product](#)

Conclusiones

{texto}

Conclusiones y recomendaciones.

{texto}

Video About-the-Team.

[URL del video about the team](#)

Bibliografía

formato

"Apellido", Ini.Ciales. & "otroAutor", O.A. (año). titulo del articulo.
"nombre del articulo o lo q sea, Volumen(si es que tiene), numero de pagina"-#-.
<https://link.org/eeeseneko>

Anexos

datos, gráficos, imágenes, esquemas, mapas o referencias de otros autores

