



Actividad 1 - Creación del documento inicial del proyecto

María Fernanda Rivas Barrera

Id Banner: 100084456

Facultad de Ingeniería, Corporación Universitaria Iberoamericana

Proyecto de software

Docente: Ing. Johan Manuel Gordillo Mesa

Septiembre 29 de 2022.

1. **Título del proyecto:** Desarrollo de una aplicación web para la gestión de los préstamos de una tienda de alquiler de películas.

2. **Descripción del proyecto:**

La información que se necesita guardar de las películas existentes es la siguiente: id, título, género, autor, copias disponibles y si es novedad o no. También es necesario guardar los datos de los usuarios de la tienda de alquiler: nombre de usuario, clave, nombre, apellidos, correo electrónico, saldo y si son clientes Premium.

El funcionamiento de la aplicación es el siguiente. Al iniciar, se abrirá una pantalla de login, en la que el usuario tendrá que logarse a partir del nombre de usuario y la clave. Si el usuario no está registrado, podrá darse de alta en el sistema en una pantalla específica para ello.

Tras el Login, aparecerá la pantalla principal de la aplicación, donde se mostrará el listado con todas las películas disponibles y los controles necesarios para realizar la reserva. Hay que tener en cuenta que el precio del préstamo de una película es 10.000 pesos colombianos, salvo que la película sea de estreno, en cuyo caso el precio es 20.000 pesos colombianos, Si el usuario es Premium, tendrá un 10% de descuento en la reserva de cualquier película. En el listado únicamente deben aparecer las películas que tengan copias disponibles. Debe ser posible ordenar las películas disponibles por género. En caso de que el usuario no disponga de saldo para realizar la reserva, se debe mostrar un mensaje de error.

Desde la pantalla principal, podremos acceder al panel de control del usuario, en el que se visualizará un listado con todas las reservas realizadas por el mismo, además del saldo

disponible. En el listado de reservas debe figurar la siguiente información: título de la película, género, si es novedad o no y la fecha de la reserva. Aparecerá un botón para devolver la película prestada.

En esa pantalla existirá además un formulario en el que podremos actualizar cualquiera de los campos del usuario (excepto el nombre de usuario). También existirá un botón para dar de baja el usuario. Al hacer clic en dicho botón y tras aceptar una ventana de confirmación de la operación, se eliminará toda la información del usuario y automáticamente volveremos a la pantalla de login.

3. El alcance

Se tiene como propósito desarrollar un aplicativo web llamado **Movie Rental** para la gestión de préstamos de una tienda de alquiler de películas, este proyecto está dirigido al público en general mayor de edad, a partir de los 18 años en adelante.

El producto de software será construido con base en la arquitectura modelo vista controlador, contendrá un módulo en que los usuarios podrán registrarse y podrán darse de baja en el momento que lo deseen; cuando el usuario se loguee en la aplicación web podrá tener acceso al catálogo de la tienda de películas.

La aplicación tendrá usuarios de plan Premium y básico, los usuarios Premium podrán acceder a descuentos en las reservas de películas. En caso de que el usuario no disponga de saldo para realizar la reserva, el sistema mostrara un mensaje de error.

Para el desarrollo del proyecto emplearemos la metodología ágil de trabajo Scrum, para el desarrollo del Front end utilizaremos las siguientes tecnologías HTML, hojas de

estilos cascadas (CSS), el framework Bootstrap, JQuery y el lenguaje orientado a objetos Java. Para el desarrollo del back-end se usará MariaDB para la gestión de la base de datos y por último se realizarán las pruebas a la aplicación web empleando el software postman.

4 Objetivo general

Desarrollar una aplicación web usando la arquitectura modelo vista controlador para la gestión del proceso de préstamos de una tienda de alquiler de películas.

4.1 Objetivos Específicos:

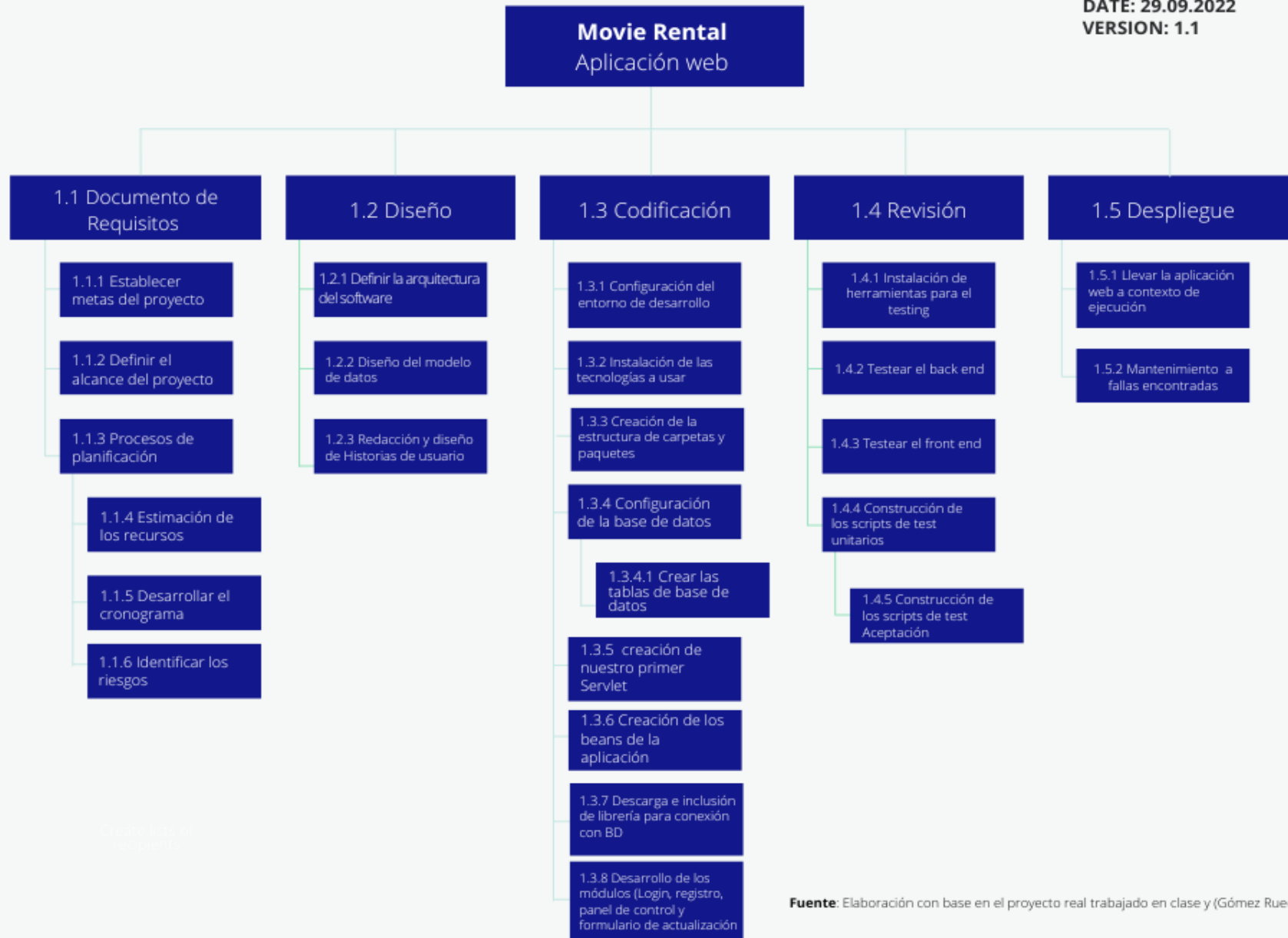
- Identificar los diferentes perfiles de usuario, si es Premium o básico para la gestión de préstamos de la tienda de películas.
- Categorizar el material fílmico de la tienda de películas para facilitar la elección a los usuarios.
- Sistematizar el proceso de préstamos de la tienda de películas para agilizar la atención al público.
- Establecer el servicio de reserva online de la tienda de películas para facilitar el préstamo del material fílmico disponible.

5. Estructura de desglose de actividades del trabajo (EDT)

Ver pagina siguiente

ESTRUCTURA DE DESGLOSE DEL TRABAJO (EDT)

AUTHOR: MARÍA RIVAS
DATE: 29.09.2022
VERSION: 1.1



Fuente: Elaboración con base en el proyecto real trabajado en clase y (Gómez Ruedas, 2014).

Fuente: Elaboración con base en (Gómez Ruedas, 2014)

Conclusiones

El levantamiento de requerimientos nos permite conocer las necesidades del cliente, determinar los requisitos funcionales y no funcionales de la aplicación, así como las herramientas tecnológicas que se emplearan durante el desarrollo y por consiguiente plasmar esas ideas en la fase de diseño mediante el plano arquitectónico del proyecto y el modelado de datos, por otra parte, el desglose de tareas de trabajo EDT es importante realizarlo, pues nos permite tener una visión clara del proyecto asimismo “determinar las actividades que deben completarse para lograr los objetivos del proyecto” (Gómez Ruedas, 2014).

Bibliografía

- Canva. (s.f.). *Estructura de desglose del trabajo de desarrollo de aplicaciones EDT*. Obtenido de https://www.canva.com/design/DAFNk6Mpd5c/5_ucagg8qW0idB75TFnhhg/edit?utm_content=DAFNk6Mpd5c&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
- Github. (s.f.). *Github*. Obtenido de <https://github.com/>
- Gómez Ruedas, J. (2014). *Dirección y gestión de proyectos de Tecnologías de la información*. Madrid: FUNDACIÓN CONFEMETAL. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/biblioibero/114078?page=1>. Consultado en: 28 Sep 2022
- Gutiérrez de Mesa, G. d., & Pagés Arévalo, C. (2009). *Planificación y gestión de proyectos informáticos*. España: Universidad de Alcalá. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/biblioibero/53487?page=1>. Consultado en: 28 Sep 2022
- Hernández Sánchez, J. M. (2010). *Gerencia de proyectos con Project 2010*. Bogotá: Ecoe Ediciones. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/biblioibero/69213?page=6>. Consultado en: 28 Sep 2022