**Documento de visión y alcance**

**para el proyecto**

**<CAMBIOS GAMER>**

**Preparado por:**

**Caballero Flores Gabriela Anaid**

**González Higuera Fernando**

**Jiménez González Melissa**

**Toral Maldonado José Ignacio**

**Salazar López Brandon Martín**

***Grupo:***

**CF51**

***Fecha de entrega:***

**26-11-21**

**Tabla de contenido**

[1.- Introducción 4](#_Toc88574050)

[2.- Contexto de negocio 5](#_Toc88574051)

[2.1 Antecedentes y problemática 5](#_Toc88574052)

[2.2 Necesidades de la empresa 5](#_Toc88574053)

[2.3 Procesos clave del negocio 6](#_Toc88574054)

[2.4 Oportunidades del negocio 6](#_Toc88574055)

[2.5 Objetivos del negocio 6](#_Toc88574056)

[3 Visión de la solución 6](#_Toc88574057)

[3.1 Frase de visión 6](#_Toc88574058)

[3.2 Funcionalidades del sistema 7](#_Toc88574059)

[4.- Alcance del proyecto 7](#_Toc88574060)

[5.- Contexto del problema 8](#_Toc88574061)

[5.1 Involucrados o Stakeholders 8](#_Toc88574062)

[5.2 Entorno de operación 8](#_Toc88574063)

**Historial de revisiones**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Fecha** | **Cambios hechos** | **Versión** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# **1.- Introducción**

Se realizará una tienda de videojuegos donde se interesa recoger en lo que a cada uno de sus clientes se refiere, el nombre, apellido paterno, dirección, e-mail y contraseña.

Para los clientes, la tienda de videojuegos dispone de varios artículos de varias marcas que pueden comprar con sus respectivos gustos. Asimismo, los clientes pueden revisar más a detalle las especificaciones de cada uno de los artículos que van a comprar como, por ejemplo: nombre, precio, cantidad, total y estado.

En los artículos se pueden escoger si están disponibles, estos se van actualizando cuando se vayan acabando.

Los administradores de la tienda son los encargados de administrar los artículos y que pueden hacer pedidos de otros artículos cuando ya estén agotados. Además, ellos pueden revisar los detalles del pedido para que así puedan ver las compras de los clientes que hicieron y que también puedan ver si hay artículos disponibles o sino hacer pedidos.

Los artículos que se encuentran en la tienda pueden ser de las consolas de videojuegos antiguas hasta las más recientes (hoy en día) y con sus respectivos controles, además pueden encontrar stickers para ellas mismas, es decir, las consolas de videojuegos y sus controles, pero no sólo stickers sino también las fundas para que estos no se dañen y las gomitas para los joysticks para que así sea más fácil de mover las palancas.

También pueden encontrar una gran variedad de audífonos como, por ejemplo: audífonos con bluetooth (diadema y sin diadema) para que así puedan escuchar música a su gusto y hay varios cables de todo tipo como los sencillos hasta los más complicados, esto es como una extensión eléctrica hasta cables HDMI, etc. En otras palabras, los clientes pueden ver las características de todos los artículos que estén disponibles en la tienda.

Si los clientes se equivocan al hacer sus pedidos se les puede reembolsar su dinero y los artículos para que así no haya problemas.

Los clientes deben de entender que los precios de los artículos están en pesos mexicanos y no en otro, ya que así pueden estar confundidos al momento de hacer la compra.

# **2.- Contexto de negocio**

## **2.1 Antecedentes y problemática**

La organización para la cual se desarrollará el sistema (página web) es “Cambios Gamer”, un local que se dedica a la comercialización de artículos para todo tipo de productos relacionados al gaming, ya sea videojuegos, audífonos, mandos, accesorios, etc.

Como objetivos se busca expandir el nombre de la tienda, tener precios competitivos en el mercado, conseguir el reconocimiento de los consumidores, mejorar la imagen del negocio a través de vínculos de tienda-cliente y producto-cliente, una interfaz amigable y adaptable para el cliente.

## **2.2 Necesidades de la empresa**

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | **Descripción** |
| **need\_buy** | Facilitar la compra al cliente. |
| **need\_desc** | Descripción detallada y específica de los productos. |
| **need\_feed** | Recibir retroalimentación para mejorar opiniones, valoraciones, etc. |
| **need\_cqrt** | Seguridad de las transacciones. |
| **need\_distr** | Mayor distribución de productos. |
| **need\_sell** | Vender las 24 horas del día todo el año. |
| **need\_dism** | Disminuir la pérdida de productos. |
| **need\_adm** | Mejor administración de los productos. |
| **need\_atc** | Atención al cliente más accesible. |
| **need\_innov** | Innovación en el comercio digital. |

## **2.3 Procesos clave del negocio**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID del proceso** | **Nombre del proceso** | **Descripción y pasos** |
| **inv\_1** | Buscar un producto | Este proceso permite al usuario consultar un producto de la bodega.  Pasos:  1. El usuario toma el libro del inventario.  2. El usuario busca en el libro el producto X por su clave.  3. Al localizarlo anota en un papel la cantidad de productos X disponibles en bodega |
|  |  |  |

## **2.4 Oportunidades del negocio**

## **2.5 Objetivos del negocio**

# **3 Visión de la solución**

## **3.1 Frase de visión**

## **3.2 Funcionalidades del sistema**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Nombre** | **Prioridad** | **Proceso de negocio asociado** |
| **f1** | Buscar producto | Baja | inv\_1 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# **4.- Alcance del proyecto**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Id de entrega** | **Nombre** | **Id de funcionalidad asociada** |
| **e1** | Administración de inventario | f1 |
| **e1** | Administración de inventario | f2 |
| **:** | : | : |
| **e2** | Administración de inventario | f12 |
| **e2** | Compras | fF13 |
| **:** | : | : |

# **5.- Contexto del problema**

## **5.1 Involucrados o Stakeholders**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Id de involucrado** | **Nombre** | **Descripción** |
|  |  |  |
|  |  |  |

## **5.2 Entorno de operación**

Aquí agregar el diagrama de contexto del sistema que se va a desarrollar

Además del diagrama agregar esta información extra:

1. Cantidad de usuarios del sistema

2. Horarios en que se usará

3. Sistemas operativos en los que funcionará.

4. Otros sistemas o dispositivos con los que el sistema va a interactuar.