

Sustentación

Proyectos ADSI - I

Trimestre



www.sena.edu.co





FORMACIÓN I

Trimestre ADSI



Integrantes y nombre Proyecto

Integrantes

Miguel Angel Castillo Saavedra

Daniela Ortega Cuesta

Miguel Angel Udueña Yunda

David Mauricio Vela Ramirez

Agenda

1. **Introducción**

2. **Planteamiento del Problema**

3. **Objetivo General y Específicos**

4. **Alcance del proyecto**

5. **Justificación**

6. Técnicas levantamiento información

7. Tec. Levantamiento de Información

8. Tabulación y conclusiones Técnicas

9. Mapa de Procesos

10. Arquitectura de la solución

11. Informe de Requerimientos (IEEE830)

12. Calidad / Ciclo de vida / M. desarrollo

13. Casos de Uso

14. Diagrama de clases

15. Diagrama Secuencias

16. Plantilla Gestión del Proyecto

Introducción del proyecto

El establecimiento ____ es un negocio que brinda servicios de alquiler de mesas de billar y vender bebidas y snacks de todo tipo para la satisfacción del cliente.

Descripción del Problema

Descripción de solo problemas de la situación actual

No lleva sistema de inventarios por cada compra, sanciones, control de ingresos, control de salidas. El establecimiento no cuenta con un inventario específico por cada mesa, por otra parte, no tiene los subtotales de cada día, mes y año. No cuenta con ingresos ganados y con ingresos invertidos.

No cuenta con inventario de pérdida por uso, como por ejemplo: Daños a mesas, daños a tacos, daños a beyquer, daños a la propiedad.

Objetivo General

Desarrollar un sistema de información que permita la captura de datos de las compras y ventas del negocio para llevar un control detallado de los tiempos de los servicios brindados, con el objetivo de alcanzar el nivel de satisfacción al cliente.

Objetivos Específicos

1. Implementar un sistema que obtenga la información de las venta, su fecha, hora y demás especificaciones para así tener un inventario organizado y archivado.
2. Realizar un método de contador de tiempo para cada juego que se ejecute en el billar/ping pong.
3. Crear una base de datos la cual tenga una recolección de información con base a el dinero que entra y sale, sus clientes frecuentes, el tiempo que maneja cada cliente con los juegos, los juegos más visitados, entre otros.

Alcance

El proyecto se llevará a cabo en el billar (introduzca nombre de local), para organizar cierta información que es generalmente constante en este local. Su función solo se realiza en el campo administrativo del inventario, gastos, clientes, ganancia y hasta fecha si el cliente lo desea. El programa no es automatizado por la falta de tecnología en varios locales, por lo que, su función solo se implementara si el usuario registra los datos requeridos.

El susodicho programa nos lleva a dos posibles caminos;

- El programa en cuestión se realizará en una aplicación (con herramientas java) para llevar dichas cuentas a fácil acceso.

- En caso de declinar a la opción anterior por una situación que no permita trabajarla (ya sea por información, pérdida de datos e incluso insatisfacción del cliente), el programa se instalará en una página html (con herramientas java) con la funcionalidad de registrar, sumar y guardar datos cumpliendo así los requerimientos dados.

Justificación

el sistema que creamos nos permitirá que podamos llevar un control de los tiempos de uso de cada mesa utilizadas por nuestros clientes, también nos permitiría llevar las cuentas de nuestros inventarios, las cantidades de ganancias, también la cantidad de clientes que ingresan y cuántos hay por cada mesa, y nos llevaría un inventario día a día, mes, trimestral, semestral, o anual, y también nos ayuda a que lleve un inventario por cada cosa dañada como los tacos, las mesas, el baño etc, y esto nos permitirá ver el monto de dinero gastado para arreglar aquellas cosas.

Entregables

- **Técnicas de Levantamiento de Información**
- **Requerimientos (IEEE 830) o Historias de Usuario**
- **Mapa de procesos**
- **Inventario tecnológico cliente**
- **Gestión del proyecto (Cronograma - Costos – Recursos)**
- **Diagrama Casos de Uso**
- **Cado de uso Extendido**
- **Diagrama de clases**
- **Sistema de Control de Versiones**



GRACIAS