***CLIENTE:***

***CLEAR MINDS CONSULTORES***

***PROYECTO:***

***Plataforma de Educación Financiera***

**Documento de Requerimientos del producto**

**Septiembre del 2024**

**Historial de Revisiones**

| **Fecha(dd-mm-yyyy)** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| --- | --- | --- | --- |
| 03-septiembre-2024 | 1.0 | Creación del documento, estructura del documento | Carlos Quilumba |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Tabla de Contenidos**

[1 INTRODUCCION 4](#_30j0zll)

[1.1 Resumen ejecutivo 4](#_a9ffibvu15og)

[1.2 Objetivos 4](#_ftlalfdj7mmv)

[1.2.1 Objetivo General: 4](#_yxissv6e1mgh)

[1.2.2 Objetivos Específicos: 4](#_b5490j119itc)

[1.3 Alcance 4](#_e9l4j8yibae8)

[1.4 Requerimientos 5](#_f55yn2wx01g2)

[1.5 Requerimientos fuera de alcance 6](#_a9vz2nh2kgcv)

[1.6 Diseño 6](#_h8y1zz4tyu62)

[1.7 Resultados esperados 6](#_6sxmhgxbm313)

# **INTRODUCCION**

## Resumen ejecutivo

La sección de ventas se basa en un sistema para adquirir una o varias de las plataformas que se han desarrollado, como por ejemplo un juego. La compra del paquete se realizará por medio de un tercero, un vendedor, o directamente, para ello ambos deben estar registrados. Al ser completada la compra se generará el código de la plataforma que se ha adquirido, así como el usuario y la contraseña para acceder a ella.

## Objetivos

### Objetivo General:

Desarrollar e implementar una plataforma de ventas del sistema de educación financiera, con la finalidad de adquirir un paquete con acceso a la plataforma web y al juego educativo, y así facilitar la gestión administrativa de las transacciones.

### Objetivos Específicos:

* Implementar un sistema de ventas para facilitar la compra de las plataformas.
* Obtener los registros de los datos del cliente (Padres) y el hijo.
* Generar el código y credenciales de acceso al juego, que serán enviados por gmail.
* Realizar el apartado de pago de comisiones al vendedor por venta.
* Proporcionar facilidad, interactividad y seguridad en el proceso de compra del sistema.

## Alcance

**Administrador del Sistema**

* **Configuración inicial y gestión:** Configuración de la plataforma de ventas, gestión de usuarios (clientes y vendedores), y control de acceso.
* **Monitoreo:** Supervisión del proceso de ventas, control de transacciones y comisiones.
* **Soporte y Seguridad:** Implementación de medidas de seguridad, mantenimiento de la plataforma y soporte a los usuarios.

**Clientes (Padres y Vendedores)**

* **Registro y perfil:** Posibilidad de registrarse en la plataforma y crear un perfil con datos personales y credenciales.
* **Proceso de compra:** Acceso a la interfaz de ventas donde podrán adquirir uno o varios paquetes del sistema de educación financiera (plataforma web y juego educativo).
* **Recepción de credenciales:** Generación automática de códigos de acceso a la plataforma, usuario y contraseña del hijo.

**Vendedores**

* **Registro y gestión de ventas:** Registro de las ventas realizadas.
* **Comisiones por venta:** Recepción de pagos de comisiones por cada venta realizada, con posibilidad de visualizar el historial de ventas y comisiones generadas.

**Autenticación y Seguridad**

* **Sistema de autenticación:** Login, roles, permisos, y seguridad de datos.

**Soporte y Comunicación**

* **Soporte Técnico:** Sección de soporte y FAQ.

## Requerimientos

| **ITEM** | **REQUERIMIENTO** | **HISTORIA DE USUARIO** |
| --- | --- | --- |
| HC001 | Registro Usuario | Se necesita que el cliente que desee comprar se registre llenado el formulario para poder realizar la compra iniciando sesión. |
| HV002 | Iniciar sesión Vendedor | Luego de registrarse, en iniciar sesión ingrese su usuario y contraseña y tendrá acceso para realizar ventas y a su perfil de comisiones. |
| HV003 | Iniciar sesión Usuario | Después de registrarse, en iniciar sesión con su usuario y contraseña puede acceder a comprar los paquetes de interés. |
| HV004 | Compra del Vendedor | Luego del inicio de sesión la compra se realiza desde la pantalla principal, se escoge el paquete y ,luego, se tiene la opción de ir al carrito de compras donde se sigue los pasos al ir a comprar se debe llenar un formulario del cliente al que se vende y al hijo igualmente, en pagar se paga mediante transferencia y se comprueba el pago y así le llegan las credenciales al cliente a su correo. |
| HV005 | Compra de Cliente | Luego del inicio de sesión la compra se realiza desde la pantalla principal, se escoge el paquete y ,luego, se tiene la opción de ir al carrito de compras donde se sigue los pasos al ir a comprar aparecer formulario que llenará sus datos y corresponderá a pagar por transferencia y una vez comprobado el pago le llegaran las credenciales a su correo. |

## Requerimientos fuera de alcance

* Integración con plataformas de pago internacionales.
* Métodos de autenticación distintos a Gmail para la entrega de credenciales.
* Pagos con tarjeta de crédito o efectivo.
* El acceso únicamente es para personas con cuentas de ahorros o bancarias.
* El acceso a menores de edad.

## Diseño

<https://www.figma.com/design/9XHxz43rKD516Js9JfEmS9/Prototype-Michimoney?node-id=719-1177&node-type=CANVAS&t=KRKLXinqHtTOJXKr-0>

## Resultados esperados

Las ventas a través de esta plataforma facilitará al cliente de una forma fácil y accesible, que tengan dos formas de realizar la compra de los paquetes de Educación Financiera así sea la mejor manera de acceder a ella.