



DESARROLLO DE PLATAFORMA PARA BANCA EN LÍNEA

Banco “El Ahorro”

Neidy Flores
201801671

ÍNDICE

1.	DEFINICIÓN DE LA SOLUCIÓN	2
1.1.	Objetivos	2
1.1.1.	Objetivo general	2
1.1.2.	Objetivos específicos	2
1.2.	Alcances del proyecto	3
1.3.	Requerimientos iniciales del sistema	4
1.3.1.	Requerimientos funcionales	4
1.3.2.	Atributos del sistema	5
2.	GLOSARIO INICIAL	6
3.	MODELO RELACIONAL	7
4.	DIAGRAMA DE CASOS DE USO	8
5.	DIAGRAMA DE GANNT DE LA PLANIFICACIÓN	9

1. DEFINICIÓN DE LA SOLUCIÓN

1.1. Objetivos

1.1.1. Objetivo general

Proporcionar la modalidad de servicios de banca en línea a los clientes del banco “El Ahorro”, agilizando los principales procesos requeridos por los clientes y adaptándolos al enfoque tecnológico que ha revolucionado el funcionamiento del sistema financiero en la sociedad actual.

1.1.2. Objetivos específicos

- 1.1.2.1. Desarrollar un sistema confiable para que los clientes opten por realizar pagos a servicios básicos externos.
- 1.1.2.2. Aumentar la eficiencia de los procesos de transacciones entre cuentas.
- 1.1.2.3. Proporcionar información actualizada a cada cliente sobre el estado de su(s) cuenta(s) en tiempo récord.
- 1.1.2.4. Disponer de un sistema directo para la solicitud de préstamos.
- 1.1.2.5. Desarrollar funcionalidades para aumentar el control que los clientes tendrán sobre los cheques que emiten.
- 1.1.2.6. Implementar un servicio online sistematizado para que las cuentas empresariales puedan gestionar sus pagos.

1.2. Alcances del proyecto

- 1.2.1 Se diseñará un pantalla que cuente con un inicio de sesión para todos los cuentahabientes del banco “El Ahorro”.
- 1.2.2 Se deberá codificar la funcionalidad de autenticación de ingreso
- 1.2.3 Se deberá implementar el uso de una base de datos para manejar el almacenamiento de los datos que se guardarán por cada usuario.
- 1.2.4 Se diseñará pantalla para que el cuentahabiente elija el tipo de cuenta al que desea ingresar.
- 1.2.5 Se Implementará una pantalla para listar las operaciones disponibles para cada tipo de cuenta.
- 1.2.6 Implementar una pantalla para proporcionar el formulario para realizar transacciones entre cuentas propias.
- 1.2.7 Implementar una sección para que el usuario pueda suspender su cuenta.
- 1.2.8 Implementar una sección para que el usuario pueda reactivar su cuenta.
- 1.2.9 Se diseñará una pantalla para que el usuario pueda efectuar la pre-autorización de cheques.
- 1.2.10 Se codificará la funcionalidad para realizar la pre-autorización de cheques.
- 1.2.11 Se diseñará una pantalla para listar las opciones de pago para las cuentas empresariales.
- 1.2.12 Se diseñará una pantalla para que el cliente empresarial pueda ingresar los datos de pago en un formulario.
- 1.2.13 Se codificará la funcionalidad para realizar pagos de servicios básicos.
- 1.2.14 Se diseñará una pantalla para que el cliente pueda ingresar los datos de pago de servicios básicos externos en un formulario.
- 1.2.15 Se codificará la funcionalidad para realizar pagos de servicios básicos.
- 1.2.16 Se diseñará una pantalla para que el usuario ingrese los datos requeridos en un formulario para hacer la solicitud de préstamos.
- 1.2.17 Se codificará la funcionalidad de solicitud de préstamos.
- 1.2.18 Se diseñará una pantalla en la que se hará un desglose del reporte del estado de cuenta de los usuarios.
- 1.2.19 Se codificará la funcionalidad para mostrar los datos de los reportes en pantalla.

1.2.20 Quedará en consideración la implementación de funcionalidades con tarjetas de crédito

1.3. Requerimientos iniciales del sistema

1.3.1. Requerimientos funcionales

1.3.1 Ingreso de usuarios en el sistema: En esta pantalla se podrá visualizar un formulario en el que el cliente ingresa sus datos para ser acreedor de una cuenta y tener hacer uso de las herramientas y servicios que presta la plataforma. Dentro de los datos solicitados se encuentran:

- ✓ Código
- ✓ Usuario
- ✓ Contraseña

1.3.2 Pantalla inicial para los usuario: En esta pantalla se podrá visualizar una lista de opciones sobre el tipo de cuenta que sea utilizar. Las opciones disponibles serán:

- ✓ Cuenta monetaria
- ✓ Cuenta de ahorro
- ✓ Cuenta de ahorro plazo fijo

1.3.3 Pantalla de operaciones entre cuentas: En esta pantalla se podrá visualizar una lista de opciones disponibles dependiendo del tipo de cuenta elegido. Las opciones disponibles serán:

- ✓ Transacción entre cuentas propias
- ✓ Transacciones entre cuentas de terceros
- ✓ Suspende cuenta
- ✓ Reactivar cuenta

1.3.4 Pantalla de pre-autorización de cheques: En esta pantalla se podrá visualizar un formulario en el que el usuario deberá llenar los siguientes campos:

- ✓ Número de cheque
- ✓ Número de cuenta
- ✓ Monto
- ✓ Nombre del beneficiario

1.3.5 Pantalla pago de planillas y proveedores: En esta pantalla se podrá visualizar, que tendrá un formulario en el que el cliente empresarial deberá ingresar los siguientes datos:

- ✓ Número de cuenta
- ✓ Monto a pagar

1.3.6 Pantalla para pago de servicios básicos: En esta pantalla se podrá visualizar una lista de opciones sobre el tipo de pago desea efectuar ingresando el número de recibo. Los servicios disponibles serán:

- ✓ Luz
- ✓ Agua
- ✓ Teléfono

1.3.7 Pantalla para solicitar préstamos: En esta pantalla se podrá visualizar un formulario en el que los usuarios deberán ingresar los datos siguientes. Los datos solicitados serán:

- ✓ Monto
- ✓ Modalidad de pago

1.3.8 Pantalla de estado de cuenta: En esta pantalla se podrán visualizar tablas con el resumen de los reportes de actividad del usuario. Los reportes serán:

- ✓ Reporte de depósitos
- ✓ Reporte de retiros
- ✓ Reporte de cambios de cheques
- ✓ Reporte de transferencias
- ✓ Reporte de pagos de préstamos
- ✓ Reporte de pagos de servicios

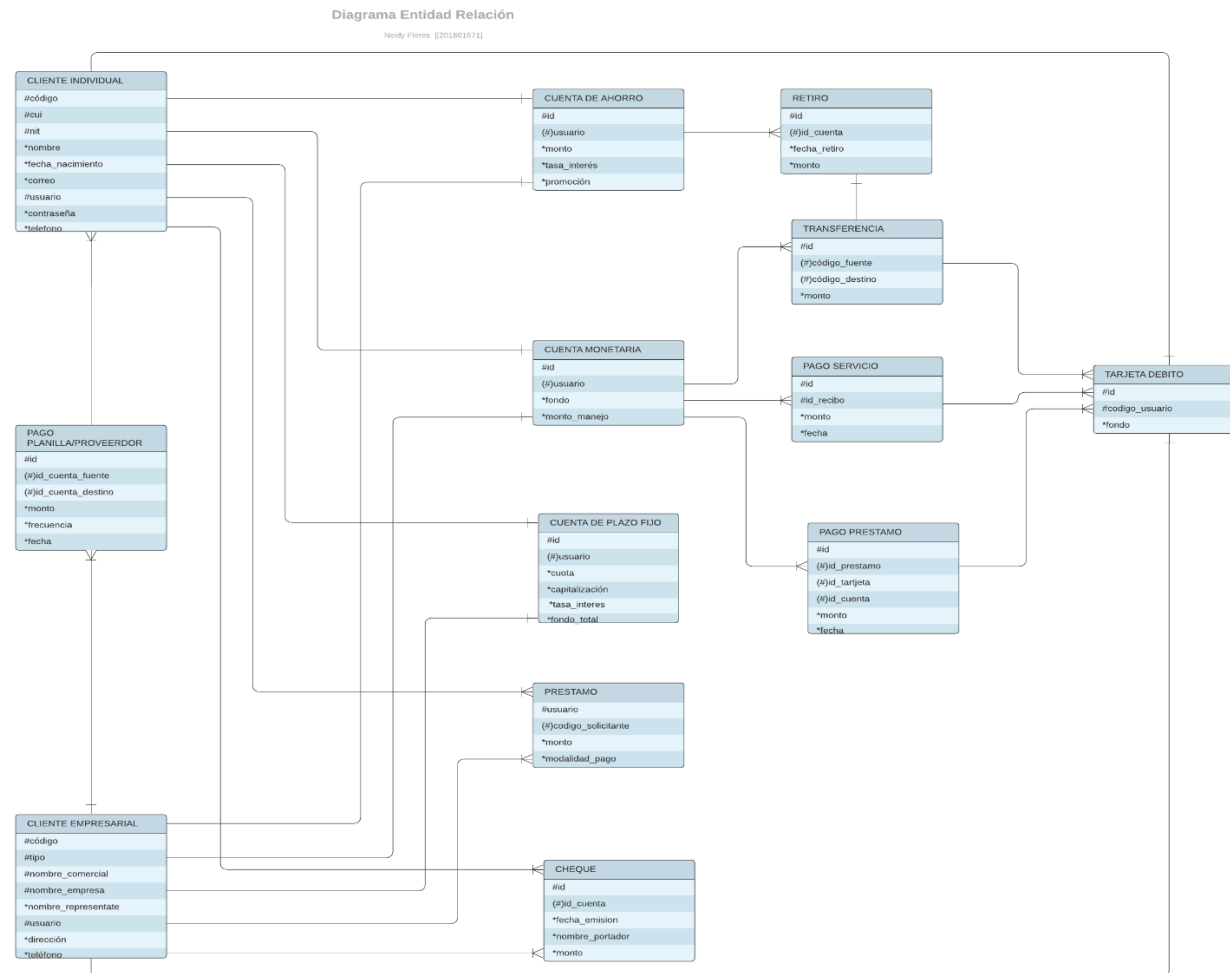
1.3.2. Atributos del sistema

- 1.3.2.1. Intuitivo
- 1.3.2.2. Funcional
- 1.3.2.3. Rápido
- 1.3.2.4. Interactivo
- 1.3.2.5. Moderno
- 1.3.2.6. Responsivo
- 1.3.2.7. Confiable

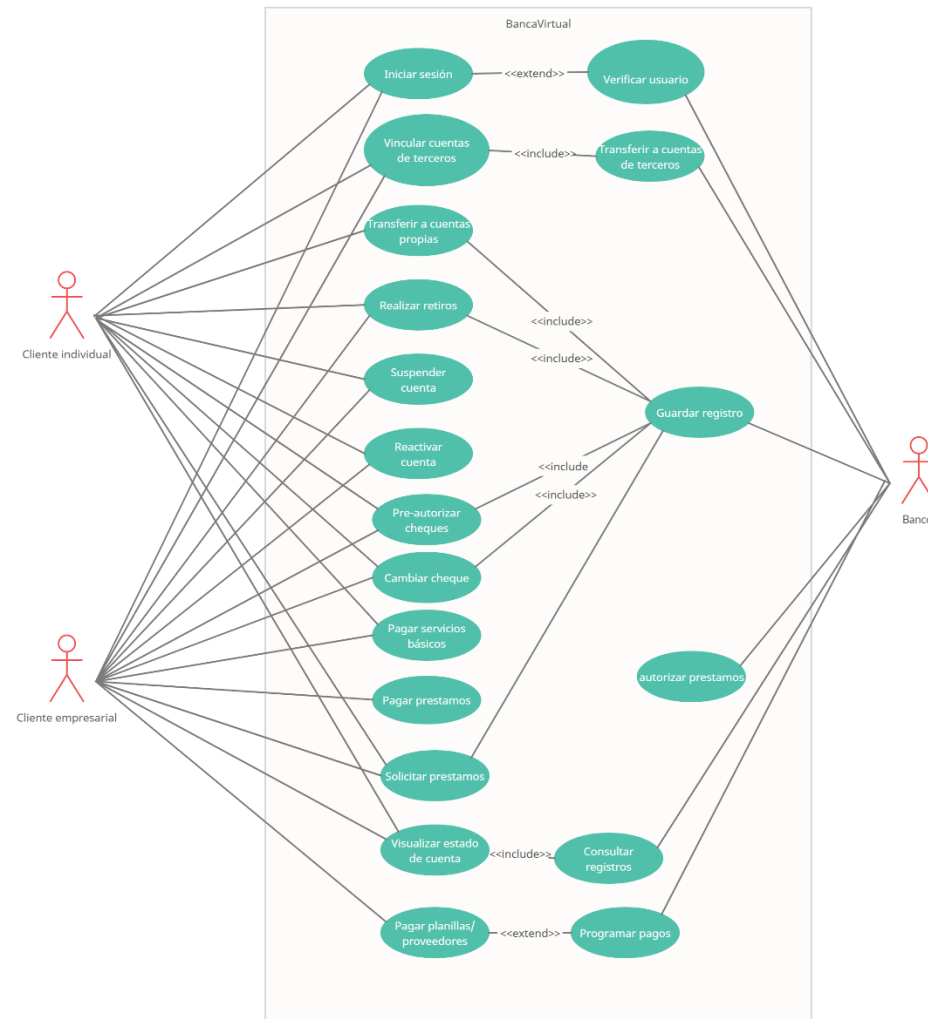
2. GLOSARIO INICIAL

TÉRMINO	CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN
Cliente individual	Entidad	Personas que utilizarán la plataforma
Cliente empresarial	Entidad	Empresas que utilizarán la plataforma
Cuentahabiente	Entidad	Todas las personas o empresas que tengan una cuenta en el banco.
Cuenta de ahorro	Entidad	Una cuenta pertenece a un cuentahabiente, en esta cuenta se guardarán los ahorros depositados.
Cuenta monetaria	Entidad	Una cuenta pertenece a un cuentahabiente, la utilizará para tener un fondo del cual disponer para realizar cualquier transacción.
Cuenta a plazo fijo	Entidad	Una cuenta pertenece a un cuentahabiente, en el que únicamente podrá depositar dinero en períodos de tiempo definidos y se le aplicara una tasa de interés.
Transferencia	Entidad	Todo movimiento de dinero que un cliente realice en sus cuentas de ahorro, y monetarias.
Pre-autorizar cheques	Caso de uso	Actividad que el cliente deberá realizar antes de que se intente cobrar uno o más cheques emitidos por el mismo, si no lo autoriza el banco rechazará el cobro del cheque.
Vincular cuentas de terceros	Caso de uso	Actividad que el cuentahabiente deberá realizar antes de intentar transferirle dinero a una cuenta que no le pertenece.
Programar pagos	Caso de uso	Actividad que podrán realizar todos los que poseen una cuenta empresarial, de esta forma podrá decidir cuántas veces al mes se hará el depósito y el monto del mismo, para cada cuenta añadida en su planilla.

3. MODELO RELACIONAL



4. DIAGRAMA DE CASOS DE USO



5. DIAGRAMA DE GANTT DE LA PLANIFICACIÓN

	DICIEMBRE																								
ACTIVIDADES	9					10				11						12					13				
FASE I	11:00	12:00	14:00	15:00	16:00	14:00	15:00	22:00	23:00	11:00	12:00	14:00	15:00	21:30	23:30	09:00	10:00	11:00	12:00	16:00	17:00	15:00	16:00	17:00	18:00
Leer y analizar la fase 1 del proyecto																									
Elaborar la planeación iterativo-incremental																									
Definir los objetivos del proyecto																									
Definir los alcances del proyecto																									
Definir los requerimientos funcionales del proyecto																									
Definir los atributos del sistema																									
Elaborar el modelo relacional																									
Elaborar el diagrama de casos de uso																									
Definir el glosario inicial																									
Diseñar y codificar la pantalla de login																									
Diseñar y codificar la pantalla de registro																									
Diseñar y codificar la pantalla de operaciones entre cuentas																									
Diseñar y codificar la pantalla de pre-autorización de cheques																									
Diseñar y codificar la pantalla de pago de planillas																									
Diseñar y codificar la pantalla de pago de servicios																									
Diseñar y codificar la pantalla de solicitud de prestamos																									
Diseñar y codificar la pantalla de estado de cuenta																									
Entregar link de github en UEDI																									