Descripción de la propuesta

Ficha del documento

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Revisión | Autores | Verificado por  Departamento de  Calidad |
| 16/02/2018 | 1.0 | Osiel Jacobo Torres  Vanesa Jiménez  Mariana Mayorga Llano |  |

Documento validado por las partes en fecha:

|  |  |
| --- | --- |
| Por el cliente | Por la empresa suministradora |
| Rubén Méndez Morales |  |
| Firmado Sr. /Sra. | Firmado Sr. /Sra. |

# 

# 2 Introducción

El presente documento describe la definición del proyecto a gestionar para la materia “Gestión de Proyectos II”. Dicho proyecto estará enfocado a la administración de un sistema de ventas para una empresa de dulces. El objetivo de este documento es definir de una manera clara y concisa los objetivos, alcance, funcionalidades y descripción general del proyecto a elaborar.

## 2.1 Objetivos

La empresa CARUMA desea expandir su negocio a través de las ventas en línea, por lo cual se está desarrollando el proyecto Sistema de ventas en línea para Dulcería CARUMA.

El proyecto consiste en una página web que permite al usuario adquirir su mercancía por internet, con pago por tarjeta de crédito o depósito en el banco. Una vez realizado el pedido, la empresa se hace responsable de hacer los envíos y administrar la página Web, ya sea actualizando los valores de la mercancía que hay en existencia o contestando la sección de dudas y comentarios

## 2.2 Alcance

El sistema contará con los siguientes módulos:

*Registro de Usuarios*: Este módulo está diseñado para que los usuarios puedan registrarse y tener acceso a compras. En esta sección el usuario tendrá que llenar su nombre, correo electrónico y dirección a enviar.

*Catálogo de Mercancía*: En esta sección el usuario podrá ver los catálogos de dulces en existencia y agregarlos al carrito, incluyendo la cantidad de productos que desea. El administrador de la página tiene la opción de agregar, eliminar producto y modificar su información, incluyendo los productos que hay en existencia.

*Carrito de compras*: Este módulo permite al usuario visualizar los productos seleccionados, la cuenta final y le dará la opción modificar cantidades, eliminar del carrito y comprar.

*Compras*: El último modo le dará la selección de métodos de pago y le pedirá los datos de tarjeta o le dará información de la cuenta a depositar, con extensión del correo a enviar el comprobante una vez realizada la compra.

## 2.3 Personal involucrado

### Nombre *Osiel Jacobo Torres*

|  |  |
| --- | --- |
| Rol | Líder del Proyecto |
| Categoría profesional | Ingeniero en Tecnologías Computacionales |
| Información de contacto | Osiel781@gmail.com |

Nombre *Vanesa Jiménez*

|  |  |
| --- | --- |
| Rol | Desarrollador |
| Categoría profesional | Ingeniero en Tecnologías de Información y Comunicaciones |
| Información de contacto | florvane.ja@gmail.com |

Nombre *Mariana Mayorga Llano*

|  |  |
| --- | --- |
| Rol | Desarrollador |
| Categoría profesional | Ingeniero en Tecnologías Computacionales |
| Información de contacto | mayorga.124741@e.unavarra.es |

## 2.4 Resumen

Las siguientes secciones proporcionan una vista más a detalle de las funcionales del sistema de Ventas, incluyendo las características generales y particulares, que usuarios tendrá y qué actividades se pueden realizar dentro de estos, de igual manera estarán indicadas las restricciones y dependencias del mismo. Incluye las descripciones generales del sistema, la funcionalidad y características de los usuarios, restricciones y dependencias necesarias para la operación del sistema. ​

# 3 Descripción general

En esta sección se presenta una descripción a alto nivel del sistema. Se presentarán las principales áreas de negocio a las cuales el sistema debe dar soporte, las funciones que el sistema debe realizar, la información utilizada, las restricciones y otros factores que afecten al desarrollo del mismo.

## 3.1 Funcionalidad del producto

En términos generales, el sistema de ventas CARUMA deberá soportar las siguientes tareas.

* Registro de usuarios.
* Inicio de sesión de usuarios
* Proveer una interfaz fácil de usar, para visualizar productos.
* Dar información clara del producto.
* Tener funcionalidad de carrito, para almacenar los productos del usuario.
* Tener un sistema fácil de pago, el cual será implementado con un módulo externo PayPal.

El sistema tendrá las funcionalidades del usuario, que le permitirá ver cuáles productos hay disponibles, realizar su pedido, y efectuar la compra. El administrador podrá hacer lo mismo, pero tendría la opción de agregar productos, eliminar o modificarlos del catálogo.

**3.1.2 MÓDULOS EXTERNOS**

El sistema CARUMA trabajará con un módulo externo de PayPal para procesar las compras, este módulo será implementado por los programadores, dentro de la sección de compras, así mismo cuando la compra sea procesada el sistema deberá mandar un ticket de compra al correo del usuario.

## 3.2 Características de los usuarios

Tipo de usuario *Administrador*

|  |  |
| --- | --- |
| Formación | No relevante |
| Habilidades | Conocimiento del navegador de internet, dominio del sistema de ventas, conocimiento de la funcionalidad del sistema. Dominio total del sistema |
| Actividades | Modificar el contenido del sistema, agregar productos, eliminar productos, modificar productos, consultar ventas. |

Tipo de usuario *Usuario*



|  |  |
| --- | --- |
| Formación | No relevante |
| Habilidades | Conocimientos básicos en el uso de navegadores de Internet |
| Actividades | Realizar compras. |

## 3.3 Restricciones

El sistema habilitará la funcionalidad de compra a usuarios con cuenta creada, si no existe la cuenta el sistema proveerá un formato para la creación de la misma.

Los usuarios deberán tener cuenta PayPal para realizar sus compras.

## 3.4 Suposiciones y dependencias

La página web será desarrollada en php y MySql. Contará con un módulo externo de PayPal para las compras.

## 3.5 Evolución previsible del sistema

El sistema podrá evolucionar a aplicación, para poder ser más eficiente y eficaz en su funcionamiento.

