



TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO

INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TLAXIACO

INGENIERIA DE SOFTWARE

Presenta:

Edwin Bautista García 18620037

Alexis Castañeda Sánchez 18620055

Iván Montoya Cruz 18620284

Taoli Garaudy Solano Mendoza 16161438

Grupo: 6US

Carrera:

Ingeniera en Sistemas Computacionales

Practica:

Validación de Propuesta de Valor

Asesor:

Ing. Román Cruz José Alfredo

Tlaxiaco, Oax., Marzo. De 2021.

INDICE

TABLA DE ILUSTRACIONES.....	2
OBJETIVOS.....	3
INTRODUCCIÓN	3
DESARROLLO	4
Estructurar la información del proyecto para mejorar la presentación de la información.	4
Traspasar el repositorio a la red SistemasTecTlaxiaco	8
Verificar si hay valor con el cliente utilizando la herramienta Design thinking.	11
Realizar el lienzo de la propuesta de valor. Verificar y checar si hay propuesta de Valor.	11
¿Design Thinking?	11
Perfil del cliente	13
¿Propuesta de valor?	14
RESULTADOS.....	14
CONCLUSIONES	15
BIBLIOGRAFIAS.....	15

TABLA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Home.....	4
Ilustración 2: Portada.....	4
Ilustración 3: Descripción.....	4
Ilustración 4: Estructuración del proyecto.....	5
Ilustración 5: Diagrama de secuencia.....	5
Ilustración 6: Introducción.....	5
Ilustración 7: Participante del proyecto.....	5
Ilustración 8: Objeto del proyecto.....	6
Ilustración 9: Requisitos Funcionales.....	6
Ilustración 10: Definición de actores.....	6
Ilustración 11: Casos de uso.....	7
Ilustración 12: Requisitos no funcionales.....	7
Ilustración 13: Proyecto en Enterprise Architech.....	7
Ilustración 14: Model de procesos de negocio Bizagi.....	8
Ilustración 15: Vista de la estructuración del proyecto.....	8
Ilustración 16: Acceso a settings.....	9
Ilustración 17: Acceso a transfer.....	9
Ilustración 18: Confirmación de transfer.....	10
Ilustración 19: Organización de SistemasTecTlaxiaco.....	10
Ilustración 20: Modelado de Bizagi.....	12
Ilustración 21: Diagrama de secuencia.....	13
Ilustración 22: Propuesta de valor.....	¡Error! Marcador no definido.

OBJETIVOS

- Estructurar la información del proyecto para mejorar la representación de la información.
- Trasferir la información del repositorio del proyecto a la red SistemasTecTlaxiaco.
- Realizar el lienzo de la propuesta de valor.

INTRODUCCIÓN

La ingeniería de software es tomada como disciplina al estar conformada por conjuntos de métodos, herramientas y diferentes técnicas que utilizan el desarrollo de programas informáticos, más conocidos como software, es considerado un servicio que traspasa la programación, siendo las bases para crear un aplicación.

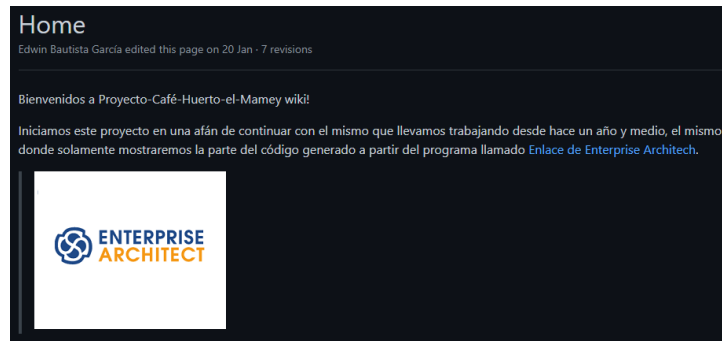
Todas estas engloban y gestionan el proyecto, desde un análisis previo a las diferentes situaciones donde se emplea el diseño ingresando por las pruebas recurrentes para su correcto funcionamiento, donde la ingeniería de software es donde se va a alojar todo el contenido.

Lo que se entiende de la ingeniería de software es que se basa en un proceso de elaboración del software, un ciclo de vida, formado por 4 etapas:

- **Concepción:** La primera etapa es la fase donde se desarrolla el modelo de negocio, donde conocemos las necesidades que debe cumplir un software y empezar a buscar las herramientas.
- **Elaboración:** Se detalla las características de la estructura del software.
- **Construcción:** Se comienza a elaborar de forma tangible todo aquello que de momento, solo hemos plasmado en forma de ideas.
- **Transición:** Un momento de implementación y el desarrollo para los clientes o usuarios.

DESARROLLO

Estructurar la información del proyecto para mejorar la presentación de la información.



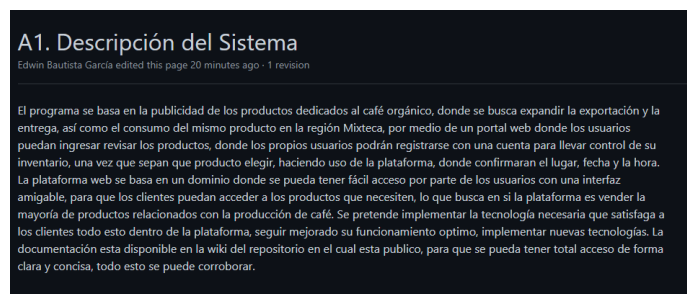
Dentro de esta parte lo más importante es que “Home”, debido a que es la primera imagen, en la cual aparece cuales son los archivos y algunos datos que se muestran al inicio

Ilustración 1: Home.



Agregamos la portada en la cual simplemente estructuramos la información que se nos da y de igual forma el nombre de los integrantes, así como los logos oficiales usados.

Ilustración 2: Portada.



Solamente agregamos una pequeña descripción del sistema, de lo que realiza y las funciones que vienen, de la misma forma donde se da a conocer el compromiso que se emplea.

Ilustración 3: Descripción.

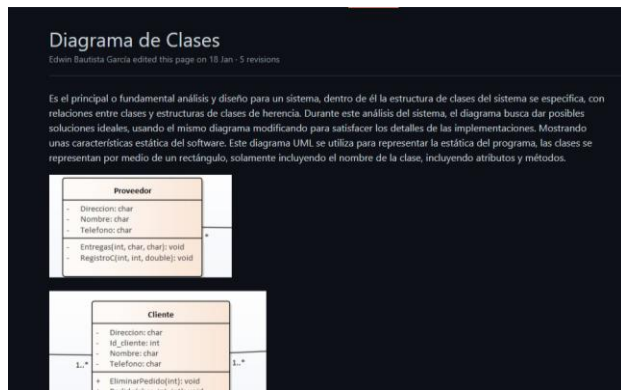


Ilustración 4: Estructuración del proyecto.



Ilustración 5: Diagrama de secuencia.



Ilustración 6: Introducción.

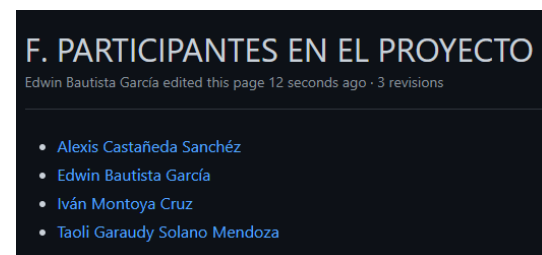


Ilustración 7: Participante del proyecto.

En los diagramas de clases solamente vamos a ir implementado los diagramas de los que se ocuparon dentro del repositorio, aquí solo estamos documentando.

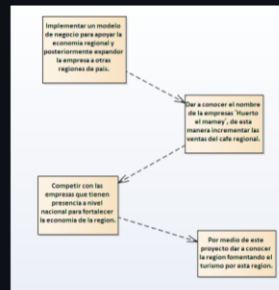
Dentro del repositorio tenemos que ordenar el diagrama de secuencia el cual lo usamos para interactuar entre los objetos en un sistema y utilizando los eventos.

En la introducción del proyecto solamente describimos la documentación y el objetivo del proyecto junto con su pequeña descripción

Es una parte importante dando el nombre de los involucrados en el proyecto, junto con la documentación.

Uno de los principales objetivos del sistema es la creación de una página web mediante el cual los compradores finales de estos productos tengan la oportunidad de seleccionar entre diversas variedades de café originario de la región, elegir entre diversos precios y de esta manera llegar a satisfacer los diferentes gustos de los clientes finales, de la misma forma que reuniremos la parte.

Objetivo del proyecto



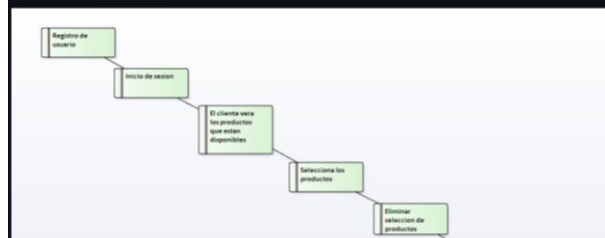
Especificamos los objetivos del proyecto de una manera que sean concisos y simples para que se puedan entender.

Ilustración 8: Objetivo del proyecto.

I. REQUISITOS FUNCIONALES

Edwin Bautista García editó esta página el 20 ene. 1 revisión

- RF-01 Registro de usuario.
- RF-02 Inicio de sesión.
- RF-03 El cliente vea los productos que están disponibles.
- RF-04 Selección de productos.
- RF-05 Eliminar selección de productos.
- RF-05 Realización de pagos.
- RF-06 Cancelación de pedido.

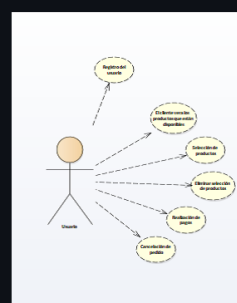


En las partes de requisitos funcionales, se forma la parte donde el usuario interviene con el sistema y puede interactuar libremente.

Ilustración 9: Requisitos Funcionales.

J. DEFINICIÓN DE ACTORES

Edwin Bautista García editó esta página on 22 Jan · 2 revisiones



Dentro de la imagen se visualiza al actor, el cual interactuara con el sistema para realizar un caso de uso el cual provee una representación de alto nivel de los requisitos de información.

Los actores son aquellos que interactúan con el sistema, de forma que ellos puedan acomodarse o acoplarse con ellos.

Ilustración 10: Definición de actores.

K. CASOS DE USO

Edwin Bautista García edited this page on 20 Jan · 3 revisions

Esta es la representación de un caso de uso del proyecto, en ella se representa las diversas tareas que tiene que hacer el usuario para que el sistema pueda hacer sus trabajos y dependiendo de los resultados que el usuario vaya introduciendo el sistema va captando información y la va almacenando, al igual el sistema envía información al usuario para verificar que el esté de acuerdo con el procedimiento.

Caso de uso del usuario.



Describimos las acciones que debe llevar a cabo para que se pueda cumplir el proceso estandarizado.

Ilustración 11: Casos de uso.

L. REQUISITOS NO FUNCIONALES

Edwin Bautista García edited this page on 20 Jan · 1 revision

- RNF-01 Obtención de datos del usuario.
- RNF-02 El sistema envía correo de autenticación.
- RNF-03 Verificación de la autenticación.
- RNF-04 El sistema envía un correo especificando que la verificación ha sido completada.
- RNF-05 El sistema permitirá almacenar sus compras en el carrito una vez hecho el registro.
- RNF-06 No permitirá realizar el pago sin datos incompletos.
- RNF-07 Se le notificará al comprador que se ha realizado una compra a su nombre.
- RNF-08 Se aprobará el pedido por medio de la notificación.
- RNF-09 El sistema permitirá cancelar la compra.

Estos requisitos funcionales, son aquellos que el usuario o cliente no ve pero los realiza el sistema para así poder usarlos.

Ilustración 12: Requisitos no funcionales.

M. PROYECTO EN ENTERPRISE ARCHITECH

Edwin Bautista García edited this page on 20 Jan · 1 revision

En el siguiente archivo se encuentra la estructura de nuestro proyecto, el cual se fue realizada a lo largo del semestre, en el se encuentran los diagramas de clase, los casos de uso, el diagrama de secuencia y demás archivos de importancia para la realización del proyecto.

Archivo Architec

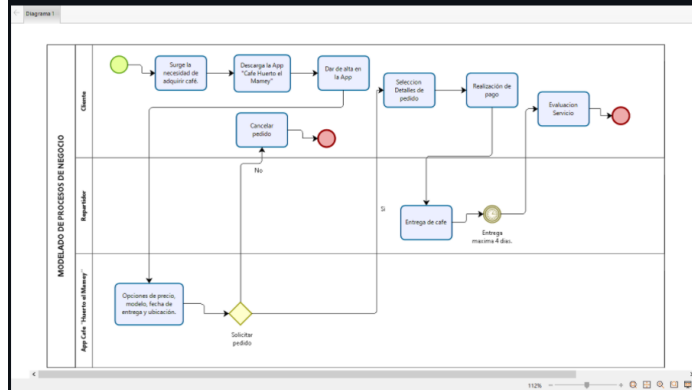
En esta parte solamente subimos nuestro proyecto generado por Architech el cual se encuentra en el siguiente link:

<https://github.com/SistemasTecTlaxiaco/practica-de-validacion-de-propuesta-de-valor-cafe-huerto>

Ilustración 13: Proyecto en Enterprise Architech.

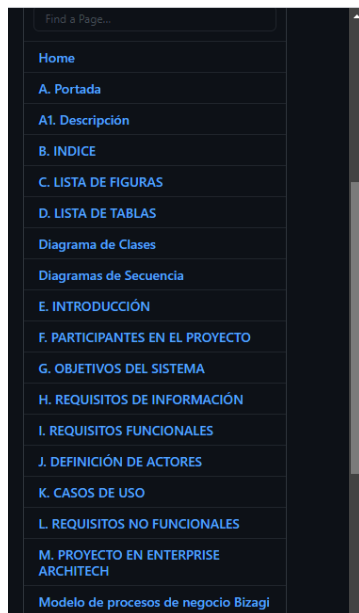
Modelo de procesos de negocio Bizagi

Edwin Bautista García edited this page on 20 Jan - 4 revisions



Y aquí de igual forma un agregado extra de como funciona el modelado dentro del software bizagi.

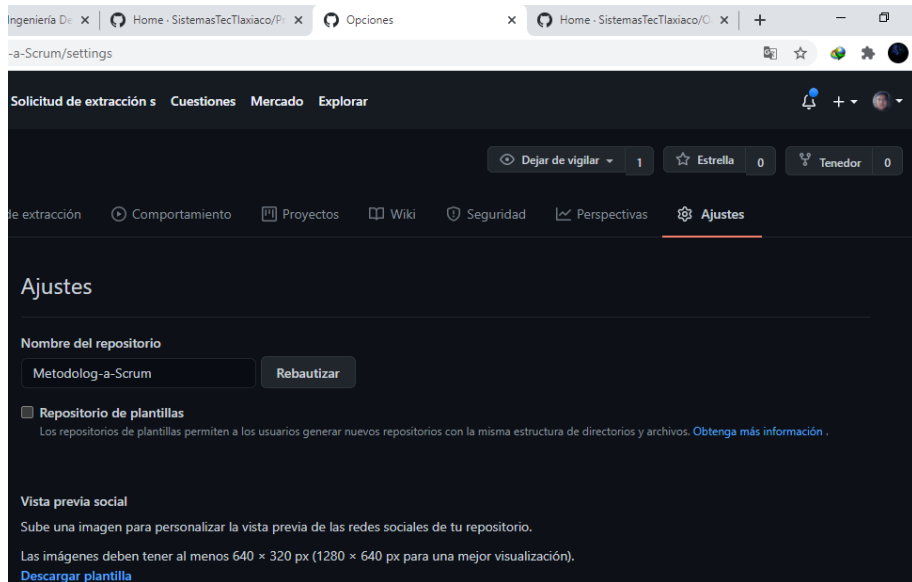
Ilustración 14: Model de procesos de negocio Bizagi.



Una vez que generemos todo, solamente archivamos y documentamos la información de forma organizada en la cual vienen todos los puntos antes mencionados.

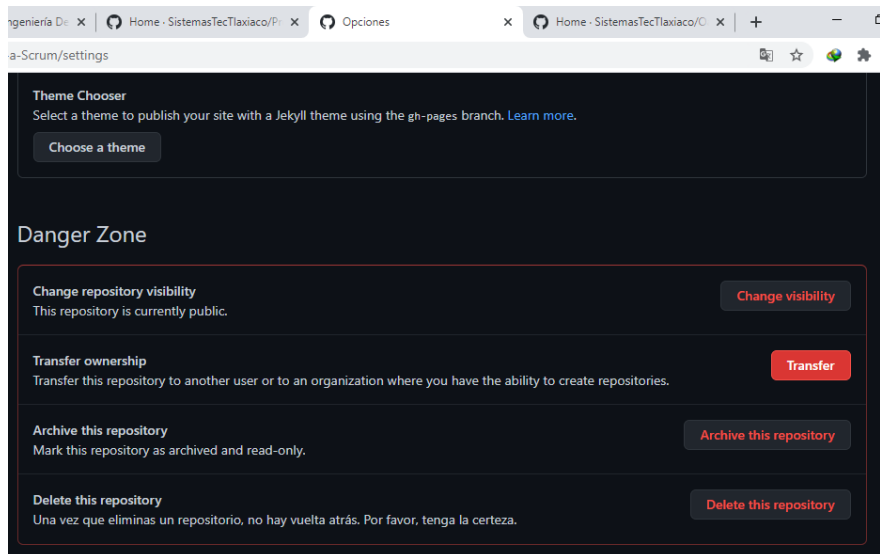
Ilustración 15: Vista de la estructuración del proyecto.

Traspasar el repositorio a la red SistemasTecTlaxiaco



Para poder transferir nuestro repositorio, debemos ir al repositorio que queremos transferir ya sea una organización o una empresa, nos dirigimos a “settings” o “configuraciones” como se observa en la imagen

Ilustración 16: Acceso a settings.



Nos despliega una ventana en la cual accedemos de forma que nos dirigimos a la parte inferior, donde nos encontramos con la “Danger Zone” o “Zona de Peligro”, debido a que cualquier acción que se tome aquí no se podrá revertir.

Ilustración 17: Acceso a transfer.

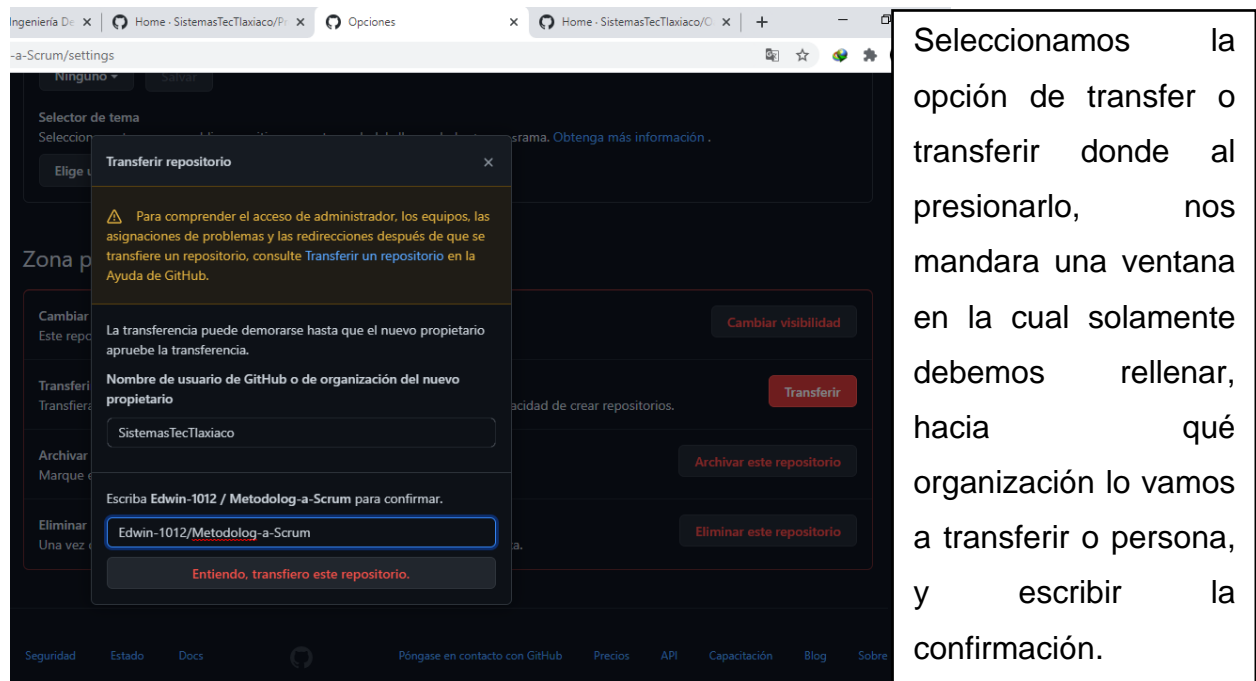


Ilustración 18: Confirmación de transfer.

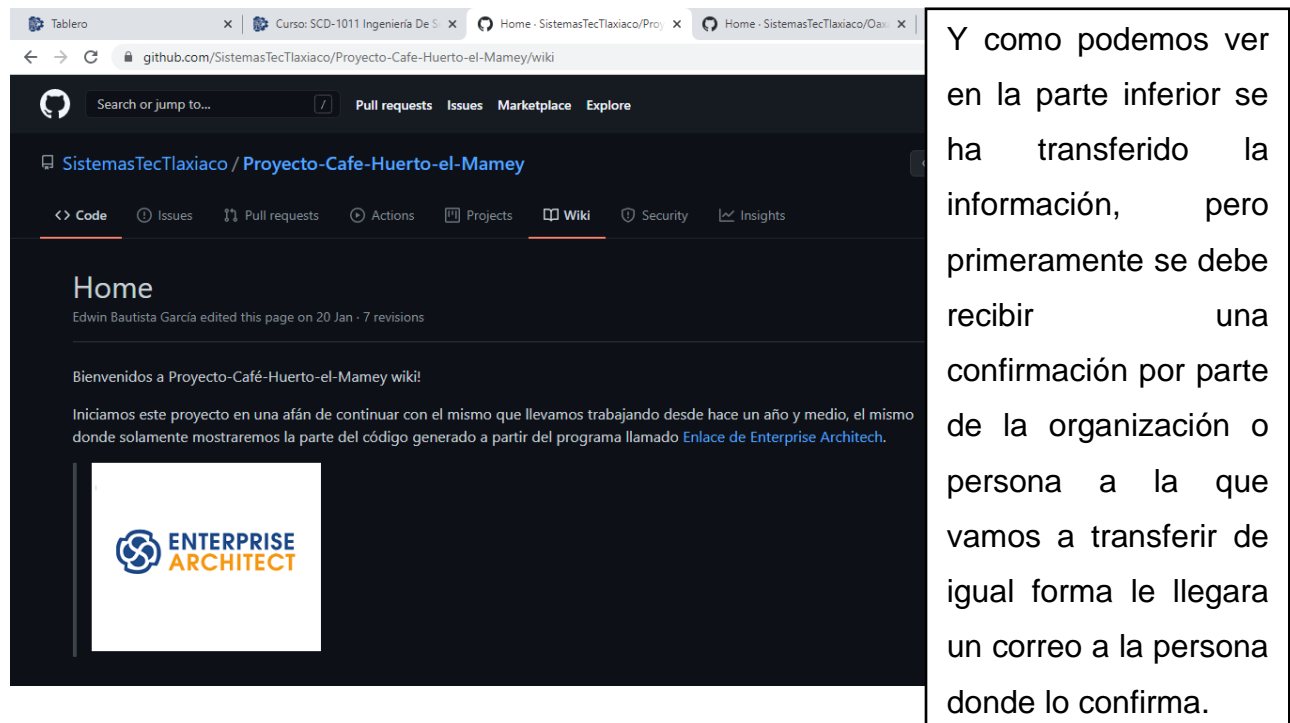


Ilustración 19: Organización de SistemasTecTlaxiaco.

Verificar si hay valor con el cliente utilizando la herramienta Design thinking.

Realizar el lienzo de la propuesta de valor. Verificar y checar si hay propuesta de Valor.

¿Design Thinking?

Es una metodología para diseñar productos o servicios basándonos en las necesidades reales del cliente o del mismo usuario, donde definimos sus necesidades, creamos las soluciones reales, ideamos los prototipos de las mejores soluciones propuestas, y después se ponen a prueba.

Para saber que nuestros clientes o usuarios están satisfechos con nuestro trabajo aplicamos los siguientes pasos.

1. Empatizar con usuarios finales: ¿Qué necesitan?

Una pagina web en la cual se crea la publicidad necesaria para dar a conocer su producto, de igual forma que implemente nuevas tecnologías que le permitan usar dentro de la página web.

2. Definir el problema:

No cuentan con un balance ni un control digital de las ventas lo cual genera algunas irregularidades dentro de los costos de producciones de igual forma con el inventario del producto, así como de un sistema que los necesite.

3. Crear alternativas:

Crear una pagina web la cual se administre por completo la pagina donde se lleve un control de inventario, ventas, compras y la gestión de los mismos, así como la de los usuarios y aquellos que lleven alguna compra dentro de nuestro sistema, se planea una expansión en cuestión a la parte de la publicidad.

4. Prototipar la solución elegida:

Con el proyecto en marcha se uso los diferentes sistemas a nuestra disposición como son los esquemas de bizagi y architech donde podemos observar con más detalle como interactúa el usuario de igual forma desarrollamos los diferentes esquemas tratando de visualizar la solución más viable en ambos aspectos.

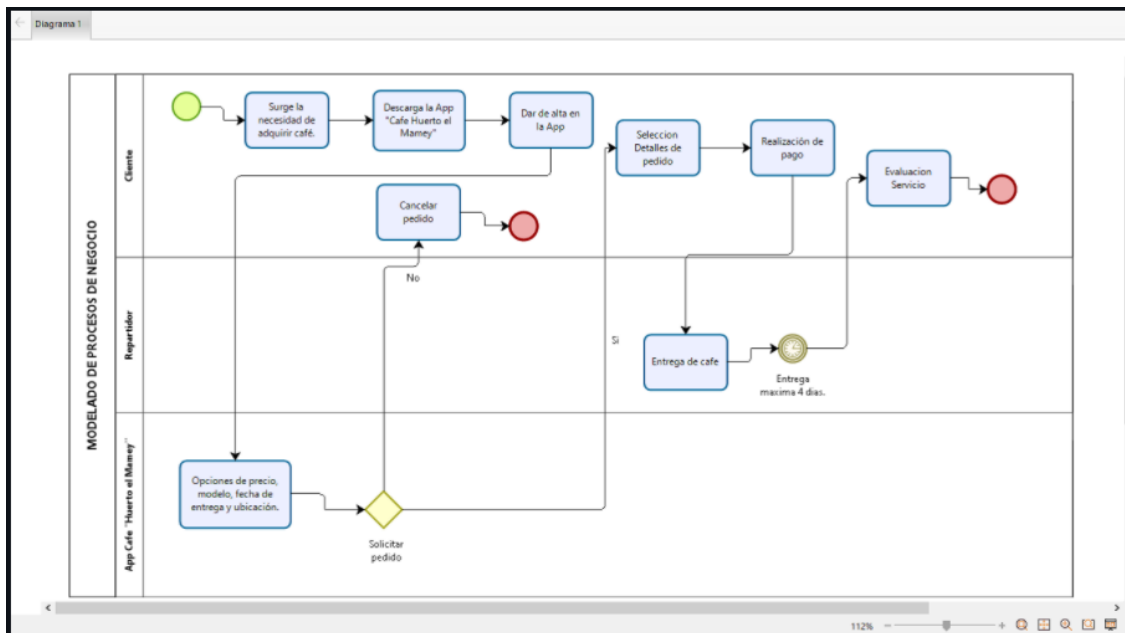


Ilustración 20: Modelado de Bizagi.

Una idea del prototipo en cuestión a los esquemas donde hemos avanzado y como interactúa donde el punto verde visualiza el inicio, y las tareas las de color azul simplemente son las acciones o tareas que se llevan, junto con el dato de quienes son los actores, de igual forma con el romboide amarillo o las condiciones que debe cumplir, al final solo muestra el punto rojo el cual finaliza todo el proceso mencionado.

5. Testear:

Dentro de esta etapa simplemente visualizamos la opción que ocupamos y ver si podemos mejorarla o donde intervenimos para actualizarla con mejores tareas o cuales no son necesarias dentro de ellas. En la siguiente imagen el diagrama en architech ocupamos los eventos y el usuario como interviene de una manera simple, así como las acciones que en dado caso que tomen concretan el proceso.

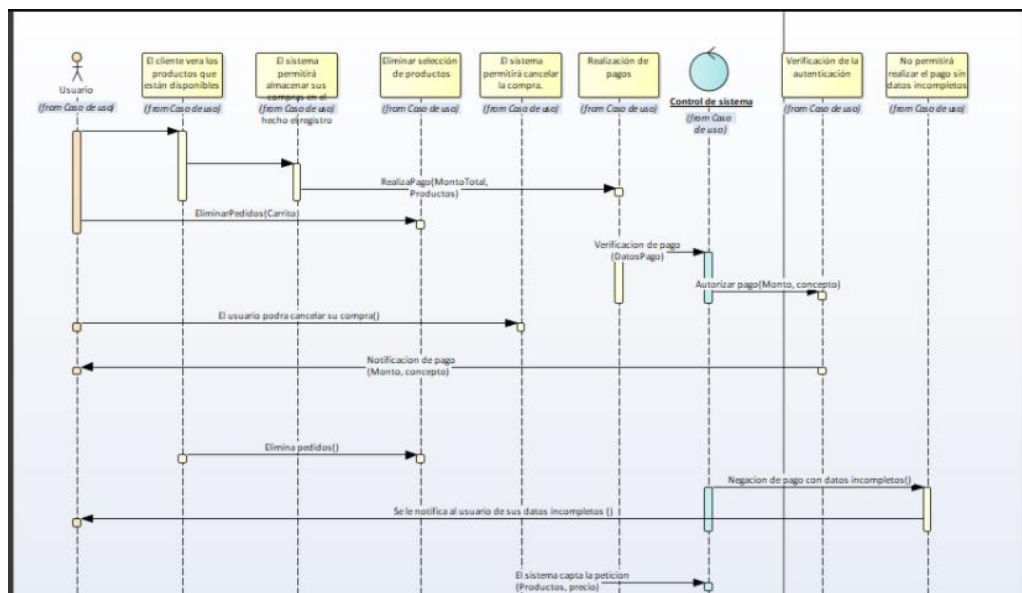
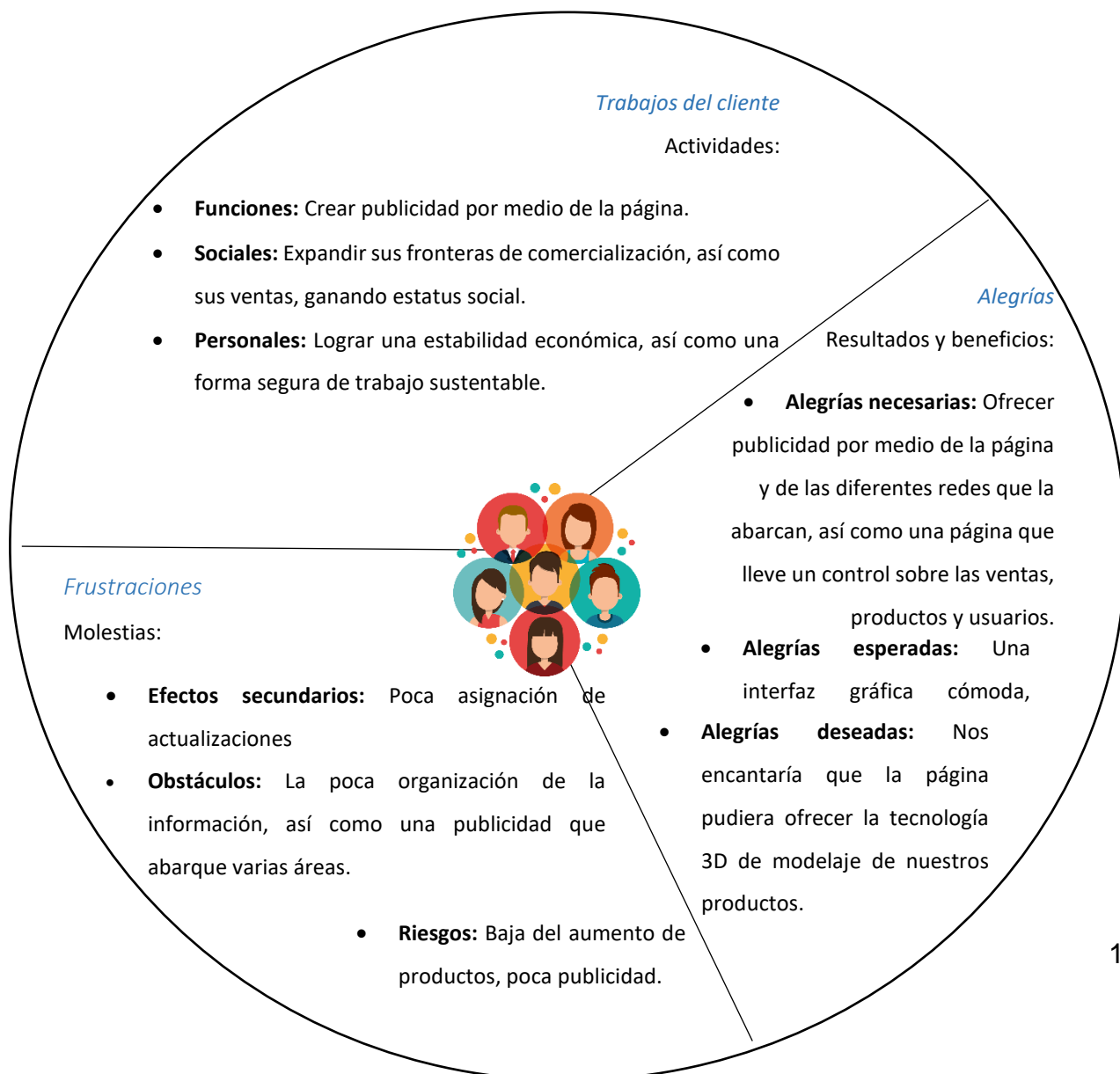
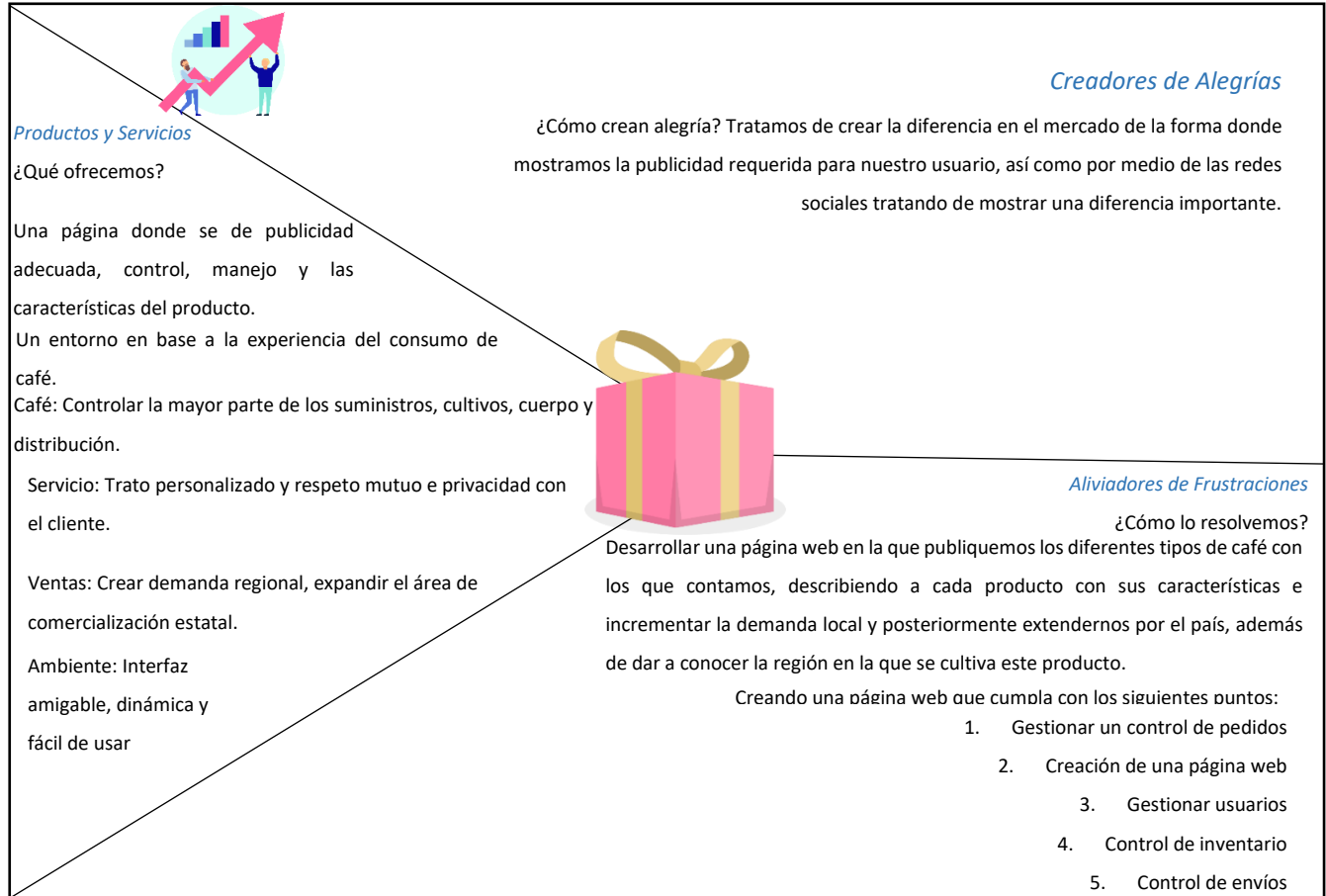


Ilustración 21: Diagrama de secuencia.

Perfil del cliente



¿Propuesta de valor?



RESULTADOS

Los resultados se pueden observar en las imágenes, junto con el proceso llevado a cabo mientras realizábamos cada una de las actividades dentro del Sprint 1, en la primera parte solamente organizamos nuestra información de manera concisa de esta forma se puede acceder a la plataforma con una organización ordenada, en la segunda parte solamente agregamos una descripción antes del proyecto y del sistema con sus características antes de solamente transferirlo, de igual forma viene retratado de forma que se puede observar como transferirnos el repositorio a la organización “SistemasTecTlaxiaco”, en el cual se dejara de esa forma para que se pueda evaluar y revisar cada una de las propuestas, así como la wiki y la documentación necesaria que conlleva, todo lo que se viene manejando con anterioridad.

El prototipo diseñado se creo con una interfaz de forma que sea amigable, cómoda y intuitiva respecto al usuario de esa manera poder ofrecer una confianza de la cual el usuario se sienta acomodado.

CONCLUSIONES

En la última parte solamente evaluamos nuestra propuesta de valor y si cumple con las necesidades del cliente en la cual revisamos el perfil del cliente y aplicamos la metodología Desing Think, esta metodología en esencia permite a nosotros priorizar las necesidades del cliente y poder darnos cuenta si el usuario está satisfecho y también donde podemos mejorar con nuestros próximos proyectos.

Podemos concluir que es un trabajo con una resolución alta y un gran potencial dependiendo el lugar donde nos desenvolvemos de la mejor manera sin afectar los recursos del cliente de esta forma podemos ver nuestros trabajos de una manera simple.

Los resultados vienen demostrados en la parte de arriba, junto con los resultados donde solamente redactamos en la parte de abajo siendo una forma básica de terminar nuestros trabajos con la documentación correspondiente.

BIBLIOGRAFIAS

Fernández, Y. (2019, 30 octubre). Qué es Github y qué es lo que le ofrece a los desarrolladores.

Recuperado 10 de marzo de 2021, de <https://www.xataka.com/basics/que-github-que-que-le-ofrece-a-desarrolladores>

Isaza, J. J. (2016, 26 mayo). Qué es el Design Thinking. Recuperado 10 de marzo de 2021, de

<https://bienpensado.com/que-es-el-design-thinking/>

Rodríguez, L. (s. f.). Qué es el Design Thinking. Recuperado 10 de marzo de 2021, de

<https://www.macguffin.es/blog/qu%C3%A9-es-el-design-thinking>