Practica Profesional 1 1 2022

# Informe Final Proyecto

## Resumen Producto

### Grupo: EZ Solutions

### Integrantes:

Corpeño Molina, Alvaro Antonio 00354817

Un hombre con lentes y traje

Descripción generada automáticamente

Miranda Valencia, Jorge Gustavo 00003417

Un hombre con traje y corbata

Descripción generada automáticamente

Valencia Alvarado, Ruben Arístides 00181317



### Nombre del Producto: Acturus Finance

1. **Nombre del Producto:** Acturus Finance
2. **Descripción del Producto:** 
   1. ¿Quién es cliente y quien es usuario?

* Nuestra aplicación busca como cliente principal a entidades comercial que poseen sistemas para realizar transacciones (Negocios, Bancos y Cooperativas).
* Los usuarios que usaran nuestro producto serán las entidades comerciales y los miembros que deseen adquirir productos en los locales que tengan nuestro servicio.
  1. ¿Cuáles serán las principales funciones?
* Una de las principales funciones serán los pagos P2P, son transacciones en tiempo real en el que el comprador y el vendedor interactúan para realizar una transferencia de fondos y utilizando como principal forma de pago una criptomoneda.
* La siguiente funcionabilidad principal será la opción de convertir las criptomonedas que están en tus fondos, permitiendo hacer el uso de 3 diferentes tipos de criptomonedas en nuestra aplicación, siendo estas Bitcoin una moneda que ya esta circulando en nuestro país, Ethereum la criptomoneda que esta teniendo mejor porcentaje de ganancias y Tether una criptomoneda estable que tiene el mismo precio que el dólar y que evita la volatilidad.
  1. ¿Qué problemas resuelve?
* El producto busca resolver el mal manejo de las criptomonedas y las dificultades que tienen los salvadoreños para usarlas.
* Busca enseñar a los negocios y a sus clientes a usar las criptomonedas he incluso a iniciar a invertir en ellas.
  1. Principales Gains del aplicativo para el usuario:
* Permitirá realizar transacciones en una red descentralizada, la cual utiliza un registro distribuido, cronológicamente ligado por un hash, mayor seguridad.
* Al estar apuntando a una cadena de bloques, por naturaleza el sistema de la empresa se vuelve más segura, agregando la implementación de las últimas tecnologías.
* Datos inmutables, los registros válidos, son irreversibles y no podrán ser cambiados, ni replicados, gracias a esto no puede haber discrepancias de datos en el área financiera, esto es otro plus a la seguridad.
* Pagos confiables, internacionales rápidos y seguros. no se necesitarán un banco intermedio que apruebe o no el proceso, ya que la identidad de la persona es el token único en el mundo que están ligadas a la wallets.

1. **Estimación del tamaño del mercado:** <es decir cuántas personas estarían dispuestas a pagar por su aplicativo?>
2. **Nombre de Persona/Organización Pivote:**

* Si, tenemos a una organización llamada MACORP, es un comercio de equipos electrónicos que esta interesada en manejar transacciones por medio de dólares y por medio de criptomonedas.

1. **Forma de Monetización:**

* Tenemos planeado realizar servicios de Helpdesck a los comercios que adquieran nuestros servicios
* También hemos planificado realizar capacitaciones en las que enseñemos como se usa cada parte del aplicativo.
* Las transacciones P2P tienen una pequeña comisión en la que nosotros cobramos una pequeña porción, por ejemplo, hay un producto de un dólar el negocio se lleva 0.96 del producto y nosotros nos llevamos el 0.04 del pago.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **MAYOR IMPACTO/MENOR ESFUERZO** | | **MAYOR IMPACTO/MAYOR ESFUERZO** | |
| **+IMPACTO** | **N°** | **Funcionalidad Aplicativo** | **N°** | **Funcionalidad** |
| 4 | Capacitaciones para clientes | 1 | P2P |
| 5 | Balance | 2 | Convertidor |
| 6 | Credenciales | 3 | Helpdesk |
|  | **MENOR IMPACTO/MENOR ESFUERZO** | | **MENOR IMPACTO/MAYOR ESFUERZO** | |
| **-IMPACTO** | **N°** | **Funcionalidad Aplicativo** | **N°** | **Funcionalidad Aplicativo** |
| 7 | Notificaciones por correo | 10 | Ingreso a favoritos |
| 8 | Tracker |  |  |
| 9 | Historial de movimientos |  |  |
|  | **-ESFUERZO** | | **+ESFUERZO** | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nº** | **Funcionalidad Aplicativo** | **Descripción** | **Impacto** | **Esfuerzo** |
| 1 | Autentificación eje login | Autentificación que permitirá al usuario ingresar a la aplicación, aquí manejamos el login y la registración. | Un control de seguridad moderno y eficiente para resguardar tu cuenta personal | 10 horas de desarrollo |
| 2 | Verificación de identidad | Al tratarse de una aplicación con información sensible se debe de comprobar la identidad de la persona | Un mejor parámetro de seguridad para evitar estafas o robo de identidad | 7 horas de desarrollo |
| 3 | Patrón de diseño MVC | Ya que es una aplicación grande, para actualizaciones futuras y fácil manejo de información se recomienda dividir el sistema por capas | Mejora el flujo de desarrollo: frontend, backend y blockchain | 16 horas de desarrollo |
| 4 | Sistema de movimientos | El usuario podrá ver sus movimientos, sus transacciones. | Facilita al usuario un feedback de su status en la plataforma y estados de cuenta | 10 horas de desarrollo |
| 5 | Diagrama de arquitectura de alto nivel | Esto permitirá apreciar de mejor manera la información de los procesos. | Mejora ver de manera general, y definir cada una de las partes mediante diagramas. | 10 horas de desarrollo |
| 6 | Diagrama de flujo/UML de aplicación | Un diagrama de flujo sirve para ubicar mejor el orden de los procesos o algoritmos de un sistema grande. | El diagrama de flujo facilita ver el comportamientos de las pantallas | 10 horas de desarrollo |
| 7 | Diseño Login | Diseño del mockup del login, los detalles dependen del arte de la empresa. | Facilita la visualización de los campos para ingresar los datos de autenticación | 5 horas de desarrollo |
| 8 | Desarrollo de Login | El sistema tendrá un tipo de login mediante una wallet. | Facilita el ingreso a la aplicación a través de campos visibles y fáciles de identificar | 6 horas de desarrollo |
| 9 | Diseño Registro | El registro de es el registro de la wallet a conectarse | Facilita la visualización de los campos necesarios para la creación de una cuenta nueva | 5 horas de desarrollo |
| 10 | Desarrollo de Registro | El Registro dependerá de la wallet | El Registro mejora la captura de datos para la fácil creación de una cuenta | 6 horas de desarrollo |
| 11 | Diseño recuperacion contraseña | El Mockup la pantalla para recuperar contraseñas dependerá de la wallet | Facilita la visualización de los campos para el desarrollo de la pantalla recuperación de contraseña. | 5 horas de desarrollo |
| 12 | Desarrollo recuperación contraseña | Para recuperar contraseñas dependerá de la wallet | Fácil recuperación de información, opciones por si hay pérdida de contraseña. | 6 horas de desarrollo |
| 13 | Diseño pantalla home | El Mockup del diseño de pantalla home. | Facilita la visualización de los campos para el desarrollo de la pantalla home | 5 horas de desarrollo |
| 14 | Desarrollo pantalla home | La pantalla home estará conectada con el backend para proporcionarle información | Ahorro de tiempo para ver información importante del usuario | 6 horas de desarrollo |
| 15 | Diseño perfil usuario | El Mockup del sistema diseño perfil usuario. | Mejora la visualización de los datos personales del cliente | 5 horas de desarrollo |
| 16 | Desarrollo perfil usuario | Esta pantalla debe contener la información personal de cada usuario. Servirá de fácil acceso |  | 7 horas de desarrollo |
| 17 | Diseño editar perfil usuario | El Mockup del sistema edita perfil usuario. | Facilita la visualización de los campos para el desarrollo de la pantalla de edición para el perfil usuario | 5 horas de desarrollo |
| 18 | Desarrollo editar perfil usuario | El Usuario podrá cambiar su información. |  | 7 horas de desarrollo |
| 19 | Diseño pantalla transacciones | El Mockup del sistema pantalla transacciones. | Facilita la visualización de los campos para el desarrollo del sistema de transacciones. | 5 horas de desarrollo |
| 20 | Desarrollo pantalla transacciones | Esta pantalla consiste en la creación de transacciones, realizar transacciones de cuentas | Método fácil y seguro para enviar dinero sin pasar por un medio como el banco, pagó persona a persona. | 10 horas de desarrollo |
| 21 | Diseño pantalla verificación transacción | El Mockup del sistema verificación transacción | Facilita la visualización de los campos para el desarrollo la pantalla de verificación de transacciones. | 5 horas de desarrollo |
| 22 | Desarrollo pantalla verificación transacción | Se tendrá que realizar una verificación previa | Seguridad para el usuario a la hora de realizar una transacción. | 6 horas de desarrollo |
| 23 | Diseño historial de transacciones. | El Mockup del sistema registro | Facilita la visualización de los campos para el desarrollo la pantalla historial de transacciones. | 5 horas de desarrollo |
| 24 | Desarrollo histórico de transacciones. | El frontend hará un request para poder traer el historial de las transacciones | Facilidad para llevar un registro de movimientos de gastos y ganancias. | 6 horas de desarrollo |
| 25 | Diseño detalles transacción histórica | El Mockup del sistema registro | Facilita la visualización de los campos para el desarrollo la pantalla de detalles de transacción histórica. | 5 horas de desarrollo |
| 26 | Desarrollo detalles de la transacción. | El frontend podrá tener acceso a la información de las transacciones | Es un punto importante contaré una información precisa de los detalles de cada transacción. | 6 horas de desarrollo |
| 27 | Diseño ingreso de favoritos | El Mockup del sistema registro | Es de impacto para que el usuario no se desubique donde están las opciones. | 5 horas de desarrollo |
| 28 | Desarrollo ingreso de favoritos. | Se refiere a los usuarios como favoritos. | Esta funcionalidad permite tener información a la mano. | 6 horas de desarrollo |
| 29 | Conexión directa al blockchain | El blockchain se encargará de brindar información y algoritmos, que servirán de ayuda para un mejor desarrollo. | Resuelve la parte de seguridad y darle valor a una moneda digital. También la versatilidad | 10 horas de desarrollo |
| 30 | Lógica de transacciones | Realizará una serie de validaciones, y poder generar el debito | Sirve realizar los débitos personales, a cuentas externas de manera segura y rápida | 10 horas de desarrollo |
| 31 | Flujos de integración continua | Configuración del ambiente para una facilidad del deploy | Resuelve la transacción de desarrollo a producción | 5 horas de desarrollo |
| 32 | Tecnología escalable | Fácil uso de integracion de tecnologias actuales que permitan un fácil mantenimiento | Resuelve la escalabilidad del proyecto, así agregando más funcionalidades a futuro | 10 horas de desarrollo |
| 33 | Sistema multiplataforma | La plataforma se podrá visualizar en diferentes dispositivos y OS | Tiene un gran impacto, al existir multiples OS, dispositivos, esta se adaptara, a los más recientes | 20 horas de desarrollo |
| 34 | Formularios para captura de datos | Captura información del sistema por parte del usuario. | Las entradas de datos son muy importantes, ya que gracias a ello, se puede recibir, datos, enviar información precisa | 5 horas de desarrollo |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nº** | **Funcionalidad MPV** | **Asignado a:** | **Tiempo estimado de desarrollo (investigación, implementación, desarrollo y pruebas)** |
| 1 | Creación de funcion P2P | Alvaro | 45 |
| 2 | Convertidor de Criptomonedas | Ruben | 45 |
| 5 | Mostrar Balance | Alvaro | 20 |
| 6 | Creación de credenciales | Jorge | 20 |
| 7 | Notificaciones por correo | Jorge | 20 |
| 8 | Tracker | Ruben | 30 |
| 9 | Historial de movimientos | Alvaro | 15 |

## Mínimo Producto Viable y Asignaciones

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **N°** | **Nombre funcionalidad** | **Clasificación MoSCoW1** | **Alcances** | **Limitaciones** | **Asignado a** |
| 1 | P2P | M | Sección del programa en el que el usuario puede hacer transacciones con otros usuarios. | No aceptar transferencias de terceros solo transferencias uno a uno. | Álvaro |
| 2 | Convertidor | M | El usuario podrá convertir las criptomonedas que tenga en su cuenta | No puedes convertir la misma moneda  No puedes convertir si no tienes fondos | Ruben |
| 3 | Helpdesk | M | Sección de soporte al cliente que obtenga el programa por medio de contratación. | El servicio se dedica en ayudar con temas de la aplicación no a vender productos o hacer compras. | Ez solutions |
| 4 | Capacitaciones para clientes | S | Capacitaciones para aprender a usar la aplicación en negocios. | Se ayudará a los usuarios a aprender a usar la aplicación | Ez solutions |
| 5 | Balance | M | El usuario puede observar los fondos que tiene en su cuenta. | No puede observar los fondos de otros usuarios | Álvaro |
| 6 | Credenciales | M | Creación de credenciales para que los usuarios entren al sistema. | No se pueden crear 2 cuentas con el mismo correo | Jorge |
| 7 | Historial de movimientos | C | Un historial de movimiento que ayudará a llevar un seguimiento de las transacciones realizadas. | No da información completa de los usuarios, solo mostrara nombre y monto y el producto comprado. | Álvaro |
| 8 | Notificaciones por correo | C | Notificaciones por medio de correo para informar movimientos. | No notificara los inicios de sesión. | Jorge |
| 9 | Tracker | S | Creación de un tracker que funcione para ver el estado de una criptomoneda | No notificara los movimientos de todas las criptomonedas, solo de las que manejara el programa. | Ruben |
| 10 | Ingreso a favoritos | W | Sección donde se puede guardar la información de transacción de alguien con quien realizamos una transferencia. | No puedes guardar tu propia cuenta  No guardara todos los datos del usuario | Ruben |

## Lista de Estructura de Datos y Reportes(Hardcopy)/Despliegues en Pantalla

### Estructuras de Datos(Tablas) principales

#### Comunes al proyecto(dos programas o mas)

|  |  |
| --- | --- |
| **Nº** | **Nombre** |
| 1 | Credenciales  Notificaciones por correo |
| 2 | Balance  Historial de movimientos  Tracker  Ingreso a favoritos |

#### Especiales (solo un programa)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nº** | **Nombre** | **Programas que la usan** | **Asignado a** |
| 1 | P2P | Transferencias P2P entre vendedor y comprador | Álvaro |
| 2 | Convertidor | Convertidor | Ruben |
| 3 | Helpdesk | Helpdesk | Ez Solutions |
| 4 | Capacitaciones para clientes | Capacitaciones | Ez Solutions |

### Reporte /Despliegues a Pantalla

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nº** | **Tipo(R/D/ambos))** | **Nombre(reporte/despliegue en pantalla)** | **Programa que lo produce** | **Asignado a** |
| 1 | R | Historial de movimiento en cuenta del usuario | Historial | Alvaro |
| 2 | D | Despliega pantalla de transferencias | Tracker de monedas | Rubén |
| 3 | D | Despliega balance de usuarios | Balance | Rubén |
| 4 | D | Despliega resumen de transferencia | Transferencia de monedas | Jorge |
| 5 | D | Despliega verificación y confirmación de transferencia | Transferencia de mondas | Rubén |
| 6 | R | Valor de monedas | Tracker de monedas | Alvaro |
| 7 | R | Listado de balances por moneda | Balance | Alvaro |
| 8 | D | Despliega movimientos por moneda seleccionada | Balance | Jorge |
| 9 | D | Despliega formulario de creación de cuenta | Crear Cuenta | Rubén |
| 10 | D | Despliega formulario para recuperar contraseña | Ingresar | Jorge |
| 11 | R | Resultado de búsqueda según consulta | Tracker de monedas | Alvaro |

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* fin del documento \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*