

Modelo de Negocio

Checkpoint

Laboratorio de Desarrollo de Software GVR





El modelo de negocio es el documento que identifica, describe y analiza una oportunidad de negocio, examina su viabilidad técnica, económica y financiera, y desarrolla todos los procedimientos y estrategias necesarias para convertir la citada oportunidad en un proyecto concreto





Tabla de contenido

Introducción	4
Importancia del Proyecto	4
Objetivos del Modelado de Negocio	4
Dominio del Negocio	5
Descripción de los Involucrados	5
Perfiles de los involucrados	5
Factores Internos	7
Descripción de Procesos	
Descripción del entorno de trabajo	7
Herramientas de Apoyo	7
Diagramas asociados	
Modelo de Dominio	8
Modelo de Caso de Uso del DominioiError! N	Marcador no definido.
Contexto	8





Modelo de Negocio

Introducción

El plan de negocio es un documento que identifica, describe y analiza una oportunidad de negocio, examina su viabilidad técnica, económica y financiera, y desarrolla todos los procedimientos y estrategias necesarias para convertir la citada oportunidad en un proyecto concreto. En una segunda utilización, la que a efectos de este documento vamos a denominar "uso corporativo", el plan de negocio constituye un instrumento fundamental en el análisis de una nueva oportunidad de negocio, un plan de diversificación, un proyecto de Internacionalización, o incluso el Lanzamiento de un nuevo producto o servicio. En resumen, tanto para el desarrollo o lanzamiento de una start-up como para el análisis de nuevas inversiones corporativas, el plan de negocio se convierte en herramienta indispensable.

Importancia del Proyecto

La importancia del proyecto radica fundamentalmente en la posibilidad de generar un espacio para que los miembros de la comunidad universitaria puedan transmitir sus inquietudes, sugerencias y reclamos y apreciaciones en general a los sectores correspondientes, permitiendo a los usuarios ser partícipes activos en el mantenimiento de la limpieza, el orden y el bien común de las instalaciones del campus, y de esta forma contribuir a mejorar la convivencia diaria.

Este proyecto permite además la colaboración con otras áreas de la Universidad, mediante la generación de una solución de Software que permita mejorar y fortalecer la metodología de trabajo de las áreas de mantenimiento inicialmente, y otros servicios que se añadirán, que se ofrecen en la institución y de esta forma encaminarse a la excelencia operativa, ya que dichas apreciaciones podrán ser reportados desde el mismo lugar en el que se presenten, en cualquier horario, sin necesidad comunicaciones impresas o tener que acercarse hasta el área correspondiente, considerando las dimensiones físicas del campus. Esto otorgaría una característica de omnipresencia de los servicios que se presten, ya que la comunicación es la misma que la que se tarda en enviar un mensaje por internet, estando en ese momento a disposición de las personas encargadas del servicio

Además, tanto las tecnologías a utilizar, la complejidad de los temas a tratar y, en general, el tipo de sistema a desarrollar, se presenta en un marco innovador por tratarse de un proyecto no habitual en lo que respecta a la carrera Analista de Sistemas, por lo que puede sentar bases para futuros proyectos de estas características.

Objetivos del Modelado de Negocio

Mejorar la comunicación de las necesidades, solicitudes, inquietudes, reclamos y apreciaciones en general de todas las personas que se encuentres en las instalaciones del Campus





Universitario de la UNPA-UARG mediante el uso de una aplicación móvil especialmente diseñada.

Dominio del Negocio

Descripción de los Involucrados

Perfiles de los involucrados

Nombre	Osiris Sofía
Descripción	Docente de la Materia Laboratorio de Desarrollo de Software.
Participación	Cliente / interesado
Rol	Cliente, Administrador del sistema.
Responsabilidades	Brindar los requerimientos del proyecto a desarrollar. Dar el visto bueno de la implementación final
Datos de contacto	Docente del Área de Informática de la UARG

Nombre	Esteban Gesto
Descripción	Docente de la Materia Laboratorio de Desarrollo de Software.
Participación	Cliente / interesado
Rol	Cliente, Administrador del sistema.
Responsabilidades	Brindar los requerimientos del proyecto a desarrollar. Dar el visto bueno de la implementación final
Datos de contacto	Docente del Área de Informática de la UARG

Nombre	Karim Hallar
Descripción	Docente de la Materia Laboratorio de Desarrollo de Software.
Participación	Cliente / interesado
Rol	Cliente, Administrador del sistema.





Responsabilidades	Brindar los requerimientos del proyecto a desarrollar. Dar el visto bueno de la implementación final	
Datos de contacto	Docente del Área de Informática de la UARG	

Nombre	Sr Clavel
Descripción	Personal de mantenimiento.
	rersonal de mantemmento.
Participación	Toma conocimiento de los reclamos que se ingresan y los deriva.
Rol	Encargada del servicio de mantenimiento del campus.
Responsabilidades	Brindar los requerimientos del Sistema a desarrollar.
Datos de contacto	Sector A del Campus universitario.

Nombre	Usuario
December 14	
Descripción	Persona que realiza una apreciación mediante el software.
Participación	Toma conocimiento de los reclamos que se ingresan y los deriva.
Rol	Realiza apreciaciones mediante la aplicación desarrollada.
Responsabilidades	Es quien da inicio al circuito de la comunicación.
Datos de contacto	No se aplica porque es genérico.

Nombre	Administrador
Descripción	Encargado de los servicios que estarán a disposición en el sistema.
Participación	Es quien habilita un nuevo servicio.
Rol	Realiza la creación de los servicios que podrán ser reportados mediante la aplicación a desarrollar.
Responsabilidades	Crear un servicio que luego será utilizado en la aplicación.
Datos de contacto	A designar.





Factores Internos

Descripción de Procesos

El proceso comienza cuando un miembro de la Universidad desea manifestar alguna apreciación que se presenta con relación a servicios que se ofrecen en la Universidad. Estas apreciaciones son planteadas mediante una nota al área correspondiente. Luego de que la nota llegue y sea evaluada, se realiza la devolución de la respuesta.

Para el área de limpieza, se había implementado el uso de un cuaderno, en el que se podían anotar los reclamos para que un encargado de limpieza los derivara a quien corresponda y luego realizara la devolución. Esto no tuvo éxito en la práctica. El circuito se rompia, ya que la devolución muchas veces no era supervisada por el encargado sino por las personas mismas que realizan la limpieza.

Los problemas del proceso son los siguientes:

- (en el área de limpieza) El circuito como debería operar, no se realiza, ya que en algunos casos, hay pasos que omiten, como ser la operación a través del encargado de limpieza.
- Actualmente para un requerimiento de urgencia, hay que desplazarse hasta la ubicación física del encargado del servicio, que puede estar en otro edificio del Campus.
- Las solicitudes serán respondidas cuando las notas pasen por los sectores correspondientes (burocracia e insumos de papel). Y las que fueran de carácter urgente no podrán ser reportadas instantáneamente.
- Procesamiento de la información manual. Para realizar algún tipo de procesamiento de datos, como por ejemplo información estadística, es necesario revisar las notas, lo que lo hace virtualmente imposible.

Descripción del entorno de trabajo

El ambiente donde se pueden reportar reclamos, sugerencias, solicitudes o apreciaciones en general es todo el espacio físico del Campus de la UNPA-UARG

Herramientas de Apoyo

Herramienta Descripción



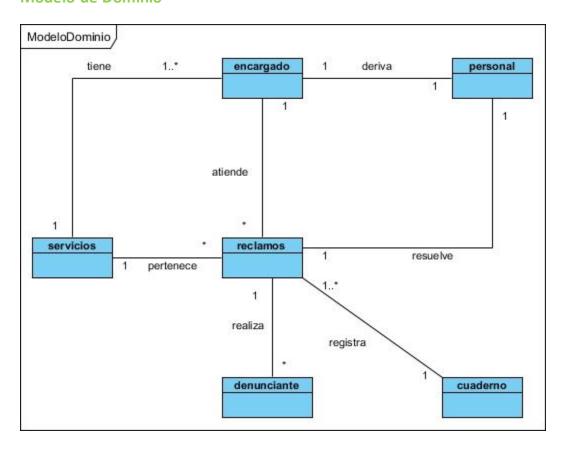


Cuaderno

Es un cuaderno para registrar las solicitudes que requieren atención relacionadas con el servicio de limpieza.

Diagramas asociados

Modelo de Dominio



Contexto

Las solicitudes, sugerencias, reclamos y apreciaciones en general, son realizados únicamente en las instalaciones del Campus Universitario de la UNPA, por cualquier persona.

En los casos en el que el usuario haya optado por una devolución acerca de su pedido, reclamo, sugerencia o apreciación, se le informará que dicha apreciación ya fue atendida.

