

PLANIFICACIÓN CASOS DE USO

POR ITERACIÓN

PROYECTO

EDV DIC 25



1 Contenido

1	Contenido.....	2
2	Planificación de Casos de Uso por Iteración – “Sistema Epic Store de Videojuegos”	3
2.1	ITERACIÓN 1: Autenticación y Base del Sistema	3
2.2	ITERACIÓN 2: Gestión de Contenido para Empresas	3
2.3	ITERACIÓN 3: Gestión Económica y Transacciones	4
2.4	ITERACIÓN 4: Uso del Producto y Experiencia del Usuario	4
2.5	ITERACIÓN 5: Interacción Social y Participación	4
2.6	ITERACIÓN 6: Reportes	5

2 Planificación de Casos de Uso por Iteración – “Sistema Epic Store de Videojuegos”

2.1 ITERACIÓN 1: Autenticación y Base del Sistema

Duración: 1.5 semanas

Objetivo: Construir la base del sistema, permitir acceso seguro y preparar módulos iniciales.

CU	Nombre	Actor	Complejidad
CU001	Iniciar Sesión	Todos los usuarios	Media
CU002	Registrar Usuario Común	Usuario Común	Media
CU003	Registrar Empresa	Administrador / Empresa	Alta
CU004	Gestionar Usuarios de Empresa	Empresa	Media

Justificación:

Estos casos permiten establecer la estructura principal del sistema, garantizar autenticación, registro y creación de entidades fundamentales.

2.2 ITERACIÓN 2: Gestión de Contenido para Empresas

Duración: 1.5 semanas

Objetivo: Permitir a las empresas administrar su propio contenido dentro de la plataforma.

CU	Nombre	Actor	Complejidad
CU005	Gestionar Videojuegos	Empresa	Alta
CU006	Asignar Categorías a Videojuego	Empresa	Baja
CU015	Gestionar Visibilidad de Comentarios	Empresa	Baja

Justificación:

Las empresas requieren controlar sus juegos, información y categorías. La visibilidad de comentarios complementa la administración del contenido.

2.3 ITERACIÓN 3: Gestión Económica y Transacciones

Duración: 2 semanas

Objetivo: Implementar los módulos que manejan transacciones simuladas dentro del sistema.

CU	Nombre	Actor	Complejidad
CU008	Recargar Cartera Digital	Usuario Común	Media
CU009	Comprar Videojuego	Usuario Común	Alta
CU016	Gestionar Comisiones	Administrador	Alta

Justificación:

Esta iteración trata operaciones importantes: transacciones, compras y comisiones. Son indispensables para el funcionamiento económico de la plataforma.

2.4 ITERACIÓN 4: Uso del Producto y Experiencia del Usuario

Duración: 1.5 semanas

Objetivo: Permitir al usuario interactuar con los videojuegos adquiridos.

CU	Nombre	Actor	Complejidad
CU011	Gestionar Biblioteca	Usuario Común	Media
CU012	Instalar/Desinstalar Videojuego	Usuario Común	Media
CU013	Gestionar Grupo Familiar	Usuario Común	Alta

Justificación:

Los usuarios podrán ver su biblioteca, instalar juegos y compartir juegos mediante grupos familiares, mejorando la experiencia dentro del sistema.

2.5 ITERACIÓN 5: Interacción Social y Participación

Duración: 1 semana

Objetivo: Agregar funciones sociales que enriquecen el uso del sistema.

CU	Nombre	Actor	Complejidad
CU014	Comentar y Calificar Videojuego	Usuario Común	Media
CU007	Visualizar Detalles de Videojuego	Usuario Común	Baja

Justificación:

Se habilita la interacción social mediante comentarios y calificaciones, así como consulta detallada de cada juego.

2.6 ITERACIÓN 6: Reportes

Duración: 2 semanas

Objetivo: Generar reportes por rol y finalizar funcionalidades del sistema.

CU	Nombre	Actor	Complejidad
CU018	Generar Reportes	Administrador / Empresa / Usuario	Alta
CU017	Gestionar Categorías	Administrador	Media

Justificación:

Los reportes cierran la funcionalidad del sistema al proveer información estratégica a cada rol.