



Banca Electrónica El Ahorro

Jaime Alejandro Armira Us

201602983

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Ingeniería

Guatemala 13 de dic. de 20

INDICE

1. Definición de la Solución	1
1.1 Objetivo General	1
1.2 Objetivos Específicos	1
1.3 Alcances del Proyecto	1
1.4 Requerimientos Iniciales del Sistema	2
1.4.1 Requerimientos Funcionales	2
1.4.2 Atributos del Sistema	3
2. Glosario Inicial	3
3. Modelo Relacional	5
4. Diagrama de Caso de Uso	6
5. Diagrama de Gantt	10

1. DEFINICION DE LA SOLUCION

1.1 OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una aplicación web de banca electrónica que permita mejorar los servicios al usuario.

1.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Implementar un sistema de registro de apertura de cuenta para llevar un control de los Clientes Individuales y de empresas.
- Implementar un sistema de módulo de consultas de cuentas y de transferencias entre cuentas.
- Implementar un sistema de módulo de pago de servicios, planillas y proveedores.
- Permitir al usuario suspender y reactivar una cuenta.
- Implementar un sistema que permita visualizar el historial de transacciones.

1.3 ALCANCES DEL PROYECTO:

Desarrollar una plataforma web de banca electrónica que permita gestionar transacciones y consultas de cuenta, que pueda ser compatible con los navegadores web más actuales Google Chrome, Microsoft Edge Chromium, Mozilla Firefox.

Todos los usuarios registrados como clientes individuales tendrán acceso a algunos de los servicios que proveerá la aplicación web, pudiendo revisar su estado de cuenta en el cual podrán visualizar un historial completo de transacciones realizadas, también podrá realizar transacciones entre cuentas propias, cuentas terceras, además podrán realizar pagos de servicios básicos.

Todos usuarios registrados como Empresa tendrán acceso a todos los servicios de la aplicación web pudiendo visualizar los pagos de servicios básicos, pagos planillas y proveedores, al igual que los accesos de estados de cuentas, transacciones.

Para tener acceso a la banca electrónica el cliente deberá de apertura una cuenta bancaria por lo tanto se implementará un sistema que permita al empleado de servicio al cliente el registro del usuario.

La plataforma será capaz de realizar diferentes funcionalidades atractivas y mejorar la experiencia con el cliente.

1.4 REQUERIMIENTOS INICIALES DEL SISTEMA

1.4.1 Requerimientos Funcionales

No.	Descripción	Prioridad
1	El Sistema permitirá al usuario atención al cliente el registro de nuevos usuarios para la apertura de cuenta.	Alta
2	El sistema permitirá al cliente agregar nuevas cuentas para la realización de transferencia de a cuentas de terceros.	Alta
3	El sistema mostrar al cliente la información de todos los estados de cuenta unidad al usuario.	Alta
4	El sistema permitirá al Cliente realizar los pagos de servicios y mostrará la lista de cada uno de los servicios.	Media
5	El sistema mostrar al cliente un reporte con cada una de las transacciones realizadas.	Alta
6	El sistema permitirá a la cuenta empresarial pago de planilla de forma automática o manual.	Alta
7	Para ingresar en la plataforma el usuario debe iniciar sesión utilizando su nombre de usuario y contraseña, el usuario ya deberá estar registrado.	Alta
8	El sistema verificará si el usuario ingresado ya existe en la base de datos, en caso de no existir se le notificará al cliente que ingrese otro nombre de usuario o contraseña.	Alta
9	Por seguridad del cliente sistema permitirá al menos 3 intentos para tener acceso a la cuenta, de caso contrario el sistema bloqueara el acceso y notificará al usuario que se acerque al banco mas cercano para desbloquear la cuenta.	Alta
10	El sistema permitirá al cliente realizar la suspensión de cuenta esto bloqueará todos los movimientos que se hagan en dicha cuenta y podrá reactivar la cuenta cuando el usuario decida.	Baja

1.4.2 Atributos del Sistema

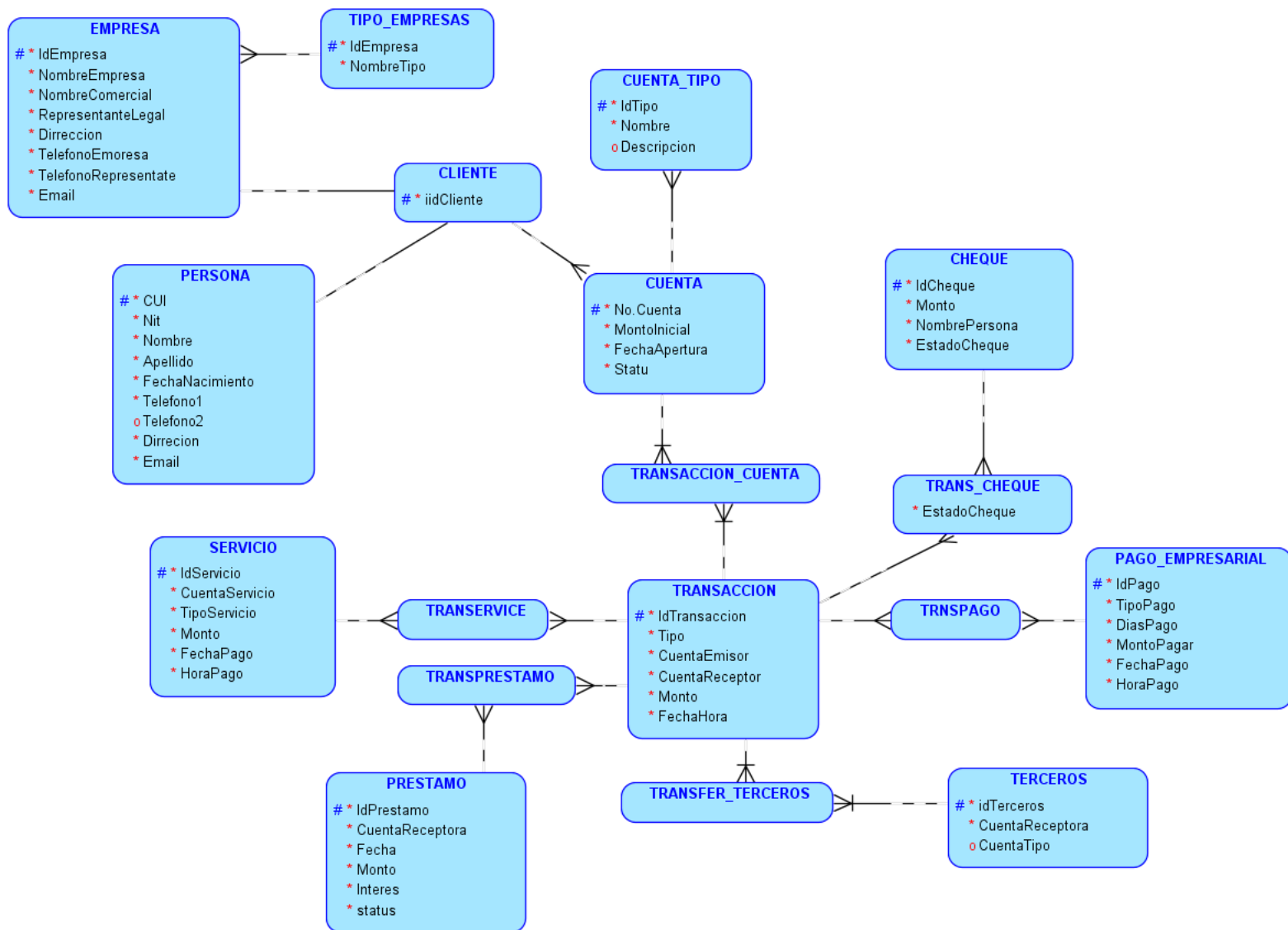
- El sistema debe proporcionar mensajes de error que sean informativos y orientados a usuario final
- Los permisos de acceso al sistema podrán ser cambiados solamente por el mismo usuario.
- El sistema deberá de operar 24/7.
- En caso de mantenimiento del sistema se deberá informar al usuario tres días antes.
- La aplicación Web esta se deberá de adaptar a todo tipo de dispositivo, ofreciendo la facilidad de ingresar por parte del usuario.
- Interfaz web será Intuitiva, Segura, Fácil Manejo y Compatible para cualquier navegador.

2. GLOSARIO INICIAL.

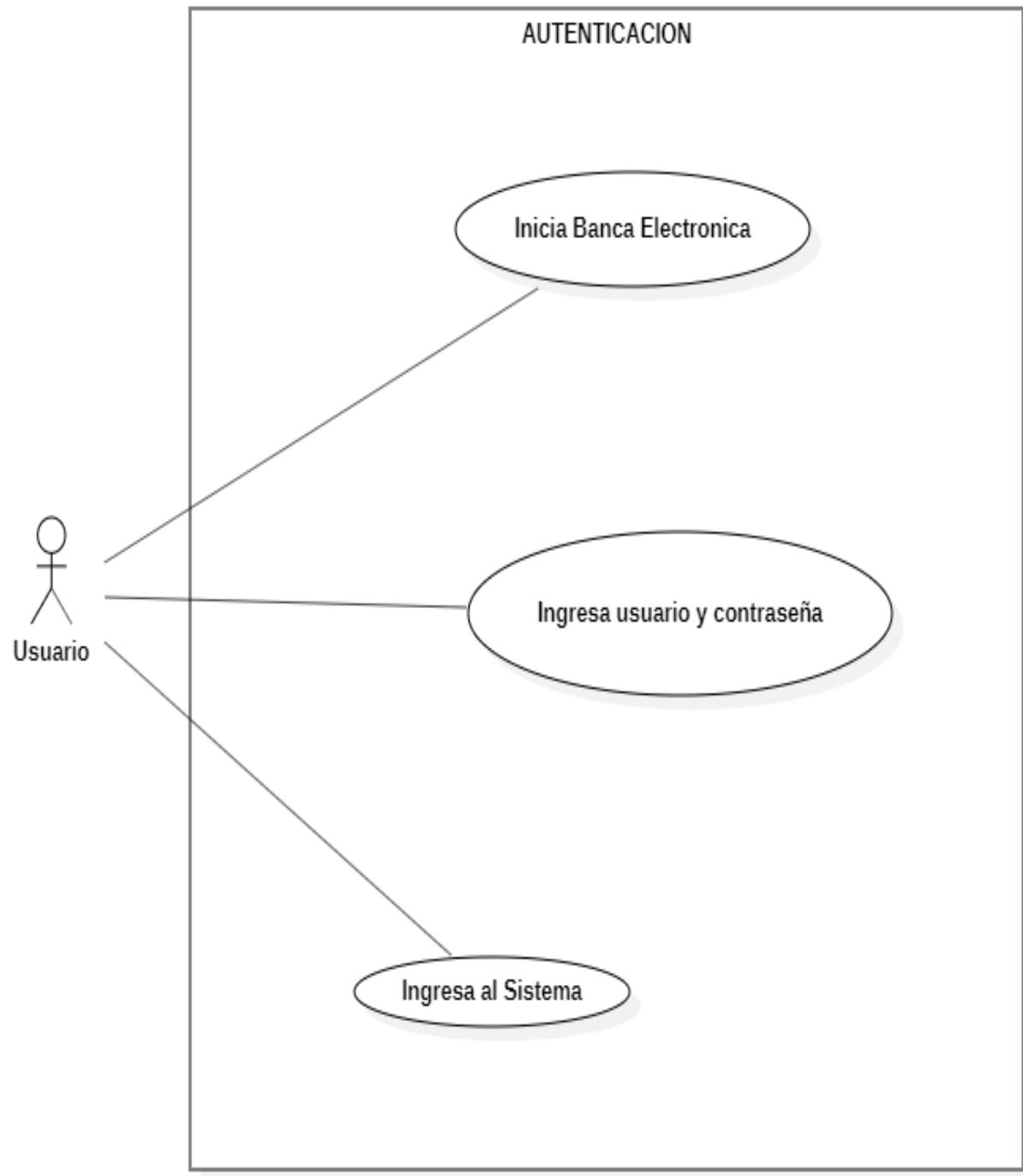
Termino	Descripción
DATO	El dato es una representación simbólica (numérica, alfabética, algorítmica etc.), un atributo o una característica de una entidad
ENTIDAD	Objeto exclusivo único en el mundo real que se está controlando, algunos ejemplos de entidad son una sola persona, un solo producto o una sola organización.
HTML	Es un lenguaje de marcado que se utiliza para el desarrollo de páginas de Internet. Se trata de la sigla que corresponden a HyperText Markup Language
HTTP	Protocolo de comunicación entre clientes y servidores Web.
INTERFAZ	Punto en el que se establece una conexión entre dos elementos, que les permite trabajar juntos.
LOGIN	Identificación o nombre electrónico de un usuario de correo electrónico. Equivale al nombre de la casilla (cuenta) que ese usuario tiene en el servidor de correo electrónico. Es una entrada de identificación o conexión.
USUARIO	Es un conjunto de permisos y de recursos (o dispositivos) a los cuales se tiene acceso. Es decir, un usuario puede ser tanto una persona como una máquina, un programa.
PROCESOS	Un proceso es una secuencia de pasos dispuesta con algún tipo de lógica que se enfoca en lograr algún resultado específico.
VARIABLES	Las variables son espacios reservados en la memoria que, como su nombre indica, pueden cambiar de contenido a lo largo de la

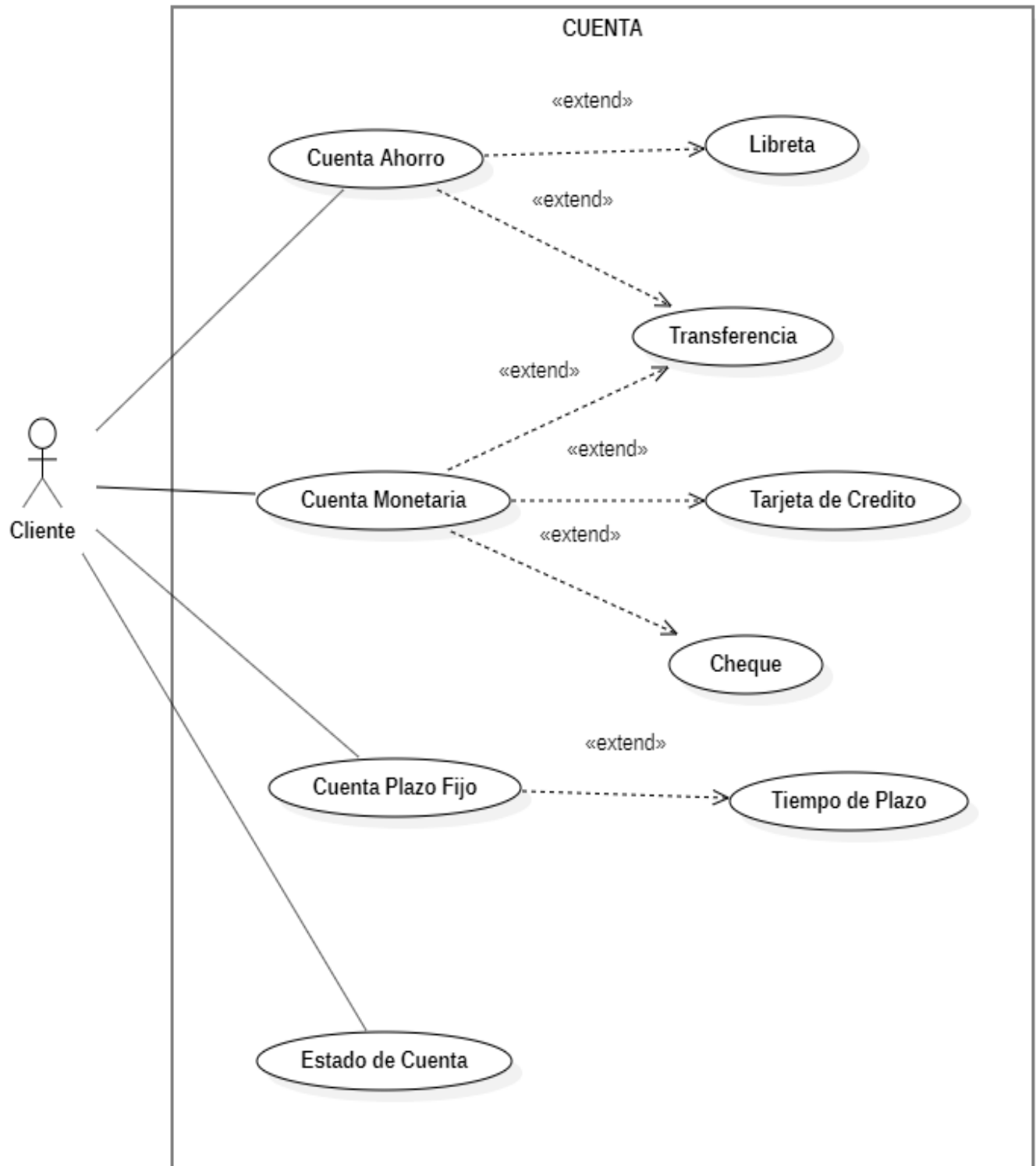
	ejecución de un programa. Una variable corresponde a un área reservada en la memoria principal del ordenador pudiendo ser de longitud fija o variable.
ATRIBUTO	Un valor asociado a un objeto que es referencias por el nombre usado expresiones de punto.
CLASE	Una plantilla para crear objetos definidos por el usuario. Las definiciones de clase normalmente contienen definiciones de métodos que operan una instancia de la clase.
INTERACTIVO	Significa que puede ingresar sentencias y expresiones en el prompt del intérprete, ejecutarlos de inmediato y ver sus resultados.
MÉTODO	Una función que es definida dentro del cuerpo de una clase. Si es llamada como un atributo de una instancia de otra clase, el método tomará el objeto instanciado como su primer argumento.
ENTORNO VIRTUAL	Un entorno cooperativamente aislado de ejecución que permite a los usuarios de django y a las aplicaciones instalar y actualizar paquetes de distribución de django sin interferir con el comportamiento de otras aplicaciones de Python en el mismo sistema.
CÓDIGO FUENTE	Conjunto de instrucciones que forman un programa o subprograma informático.
CSS	"Cascade Style Sheet " Hojas de Estilos en Cascada. Son empleadas hoy en día en la maquetación y diseño de sitios web, reemplazando muchas de las etiquetas HTML
GUI	(Interfaz Gráfico de Usuario): componente de una aplicación informática que el usuario visualiza y a través de la cual opera con ella. Está formada por ventanas, botones, menús e iconos, entre otros elementos.

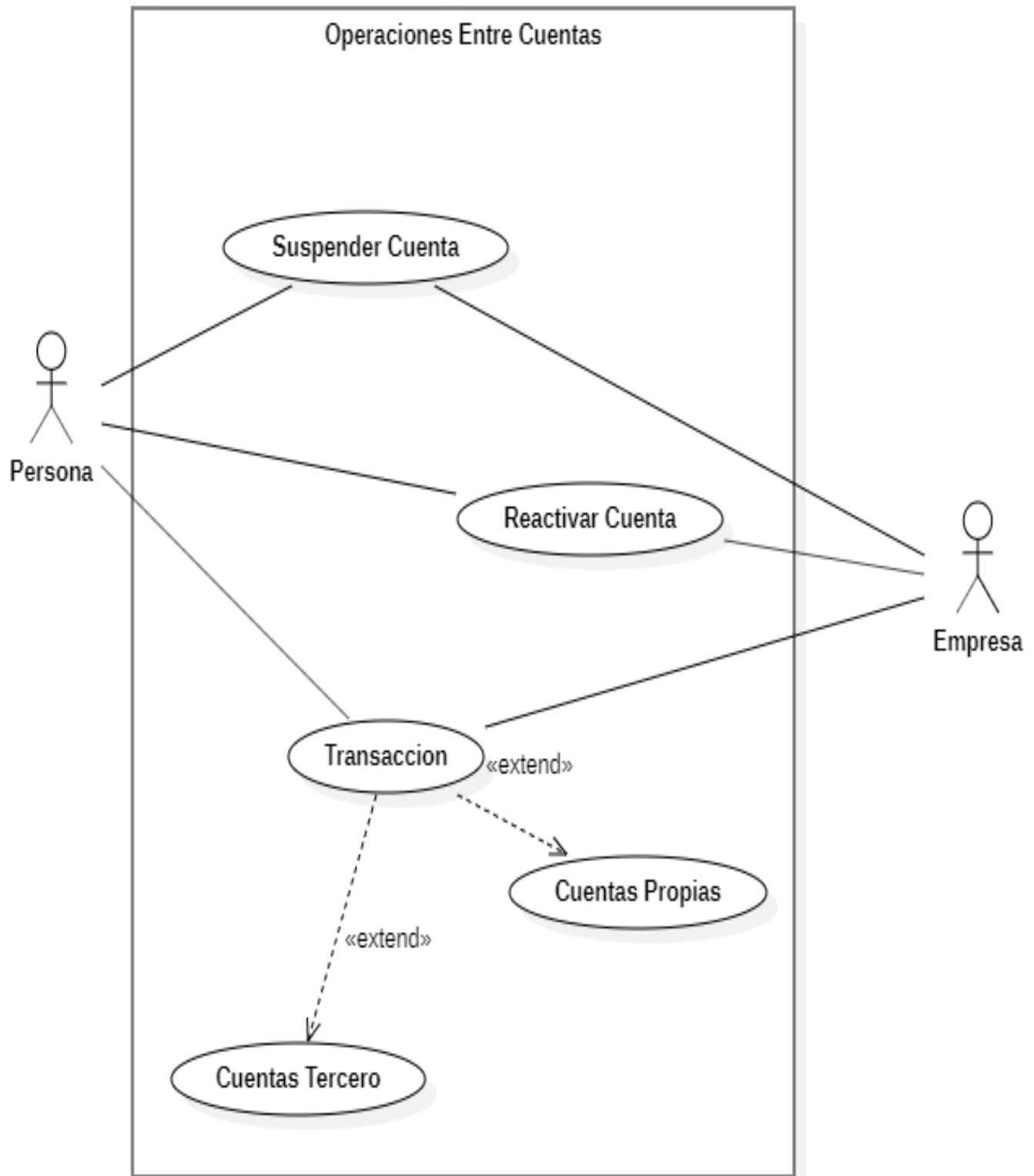
3. MODELO RELACIONAL



4. DIAGRAMA DE CASO DE USO







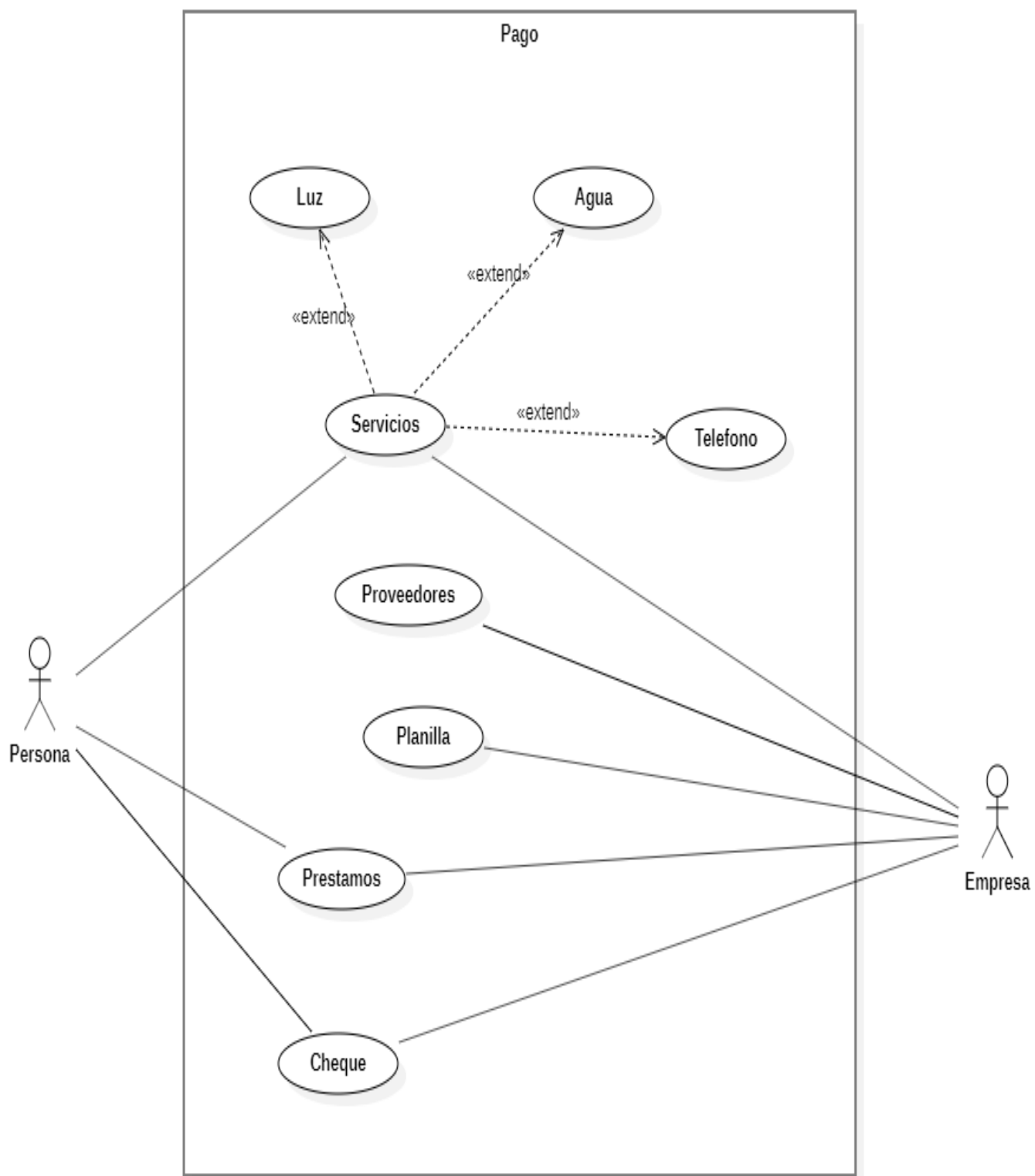


DIAGRAMA DE GANNT

Id		Modo de tarea	Nombre de tarea	Duración	Comienzo	6 dic '20								13 dic '20	
						D	L	M	X	J	V	S	D	L	
1	✓	✦	FASE1	6 días	lun 7/12/20										
2	✓	✦	Leer el enunciado	1 día	lun 7/12/20										
3	✓	✦	Definición de la Soluc	1 día	mar 8/12/20										
4	✓	✦	Objetivos Generales y	1 día	mar 8/12/20										
5	✓	✦	Alcances del Proyecto	1 día	mar 8/12/20										
6	✓	✦	Requerimiento Inicial	1 día	mié 9/12/20										
7	✓	✦	Requerimientos Fun	1 día	mié 9/12/20										
8	✓	✦	Atributos del Sistema	1 día	mié 9/12/20										
9	✓	✦	Glosario Inicial	1 día	jue 10/12/20										
10	✓	✦	Modelo Relacional	1 día	jue 10/12/20										
11	✓	✦	Diagrama de caso De	1 día	jue 10/12/20										
12	✓	✦	Look & Feel	3 días	jue 10/12/20										
13	✓	✦	Enviar Entregable	1 día	dom 13/12/20										

Proyecto: Proyecto1
Fecha: dom 13/12/20

Tarea		Resumen inactivo		Tareas externas	
División		Tarea manual		Hito externo	
Hito		solo duración		Fecha límite	
Resumen		Informe de resumen manual		Progreso	
Resumen del proyecto		Resumen manual		Progreso manual	
Tarea inactiva		solo el comienzo			
Hito inactivo		solo fin			