**Documento de visión y alcance**

**Para el proyecto**

**<SISTEMA DE COMPRA PARA CINE>**

**Preparado por:**

**López Mendiola José Daniel**

**Ramírez Álvarez Brenda Estela**

**Rubio Lucas Ivan Omar**

**Salazar Velasco Miguel Ángel**

**Uribe Jalpa Victor**

Tabla de contenido

[1 Introducción 4](#_heading=h.gjdgxs)

[2 Contexto de negocio 4](#_heading=h.30j0zll)

[2.1 Antecedentes y problemática 4](#_heading=h.1fob9te)

[2.2 Necesidades 4](#_heading=h.3znysh7)

[2.3 Procesos clave del negocio 4](#_heading=h.2et92p0)

[2.4 Oportunidades del negocio 4](#_heading=h.tyjcwt)

[2.5 Objetivos del negocio 4](#_heading=h.3dy6vkm)

[3 Visión de la solución 4](#_heading=h.1t3h5sf)

[3.1 Frase de visión 4](#_heading=h.4d34og8)

[3.2 Funcionalidades del sistema 4](#_heading=h.2s8eyo1)

[4 alcance del proyecto 5](#_heading=h.17dp8vu)

[5 Contexto del problema 5](#_heading=h.3rdcrjn)

[5.1 Involucrados o Stakeholders 5](#_heading=h.26in1rg)

[5.2 Entorno de operación 5](#_heading=h.lnxbz9)

**Historial de revisiones**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Fecha** | **Cambios hechos** | **Versión** |
| primera entrega | 26 de nov |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 1 Introducción

Hacer un sistema para un cine, donde eliges botanas, bebidas y películas antes de poder llegar al cine. El sistema se compone de las siguientes características:

-Solicitar un usuario para comprar, de lo contrario hay que registrarse (ingresando nombre, apellidos, email, dirección, teléfono, etc.).

-El usuario puede entrar a la opción de películas, escoger cuál le gustaría ver y posteriormente reservar su boleto, una vez reservado puede acceder a las opciones para escoger las botanas y bebidas que quiera.

-Implementar un sistema de prioridades para atender primero a las personas que compraron un boleto.

-El usuario puede pagar los servicios y productos al terminar de escogerlos (el boleto se podría cambiar por un código, evitando el uso de papel), ingresando una tarjeta de débito o crédito o también con la opción de pagarlo en la sucursal con efectivo.

-Debe haber un control de inventario de la sucursal.

# 2 Contexto de negocio

## 2.1 Antecedentes y problemática

Se piensa hacer un sistema para el cine, específicamente en el área de compra y venta tanto de bebidas, botanas y el boleto para ver una película, aquí el objetivo es poder dar sus servicios y productos a pesar de los problemas que ha traído la pandemia, solucionarlos y mejorar algunos otros factores como lo son:

1. Reducir la carga de trabajo y la cantidad de trabajadores.
2. Evitar el contagio, como lo haría el uso de monedas, el uso del papel y la cercanía de las personas, haciendo la compra de forma remota.
3. Pagar de forma remota usando tarjeta de crédito o debito
4. Usar un código en lugar de usar el boleto de papel.
5. Permitir a los usuarios dar su opinión y calificar sus servicios/productos.

Tengamos en cuenta que a pesar de que termine la pandemia estos puntos seguirán siendo útiles.

## 2.2 Necesidades

|  |  |
| --- | --- |
| ID | Descripción |
| Nec-01 | Los trabajadores no tomar la orden de los usuarios, únicamente debe llegarles una lista de lo que pidieron. |
| Nec-02 | La cantidad de personas que despachan bebidas y botanas debe reducirse a la mitad. |
| Nec-03 | Debe poder hacer pago usando tarjeta de crédito o débito, evitando usar el uso de monedas y billetes o en la sucursal. |
| Nec-04 | Debe dar uno o más códigos al hacer una compra, evitando el uso del papel. |
| Nec-05 | Los usuarios deben poder hacer la compra de forma remota, no es necesario estar presente en el cine. |
| Nec-06 | Debe haber una opción de poder escribir una opinión acerca de productos. |
| Nec-07 | Debe poder dar una calificación a cada producto, con un máximo de 10 y un mínimo de 0. |
| Nec-08 | El usuario debe ver todas las bebidas y botanas disponibles. |
| Nec-09 | El código de compra debe contener información del usuario, de lo que ha comprado y de su pago (si es que ya se realizó), el cual debe caducar cuando la entrega y la venta se hayan concluido. |
| Nec-10 | El usuario debe poder reclamar todo lo que ha pedido únicamente mostrando el código que se le ha proporcionado al realizar su compra. |

## 2.3 Procesos clave del negocio

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID del proceso | Nombre del proceso | Descripción y pasos |
| inv\_1 | Buscar un producto | Este proceso permite al usuario consultar un producto de la bodega.  Pasos:   1. El usuario toma el libro del inventario. 2. El usuario busca en el libro el producto X por su clave. 3. Al localizarlo anota en un papel la cantidad de productos X disponibles en bodega |
| inv\_2 | Dar de baja producto | Este proceso quitara elementos del inventario:  1.- Al realizar la compra el producto se restará del inventario |

## 2.4 Oportunidades del negocio

## 2.5 Objetivos del negocio

# 3 Visión de la solución

## 3.1 Frase de visión

Se implementará un sistema para una cadena de cines que permitirá la compra de botanas y bebidas, ya que estará disponible en línea, para antes de la función solicitada.

Además permitirá llevar acabo la administración de ventas, así como del control del inventario.

## 3.2 Funcionalidades del sistema

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID | Nombre | Prioridad | Proceso de negocio asociado |
| f1 | Buscar producto | Baja | inv\_1 |
| f2 | Dar de baja producto | Baja | inv\_2 |
|  |  |  |  |

# 4 alcance del proyecto

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Id de entrega | Nombre | Id de funcionalidad asociada |
| e1 | Administración de inventario | f1 |
| e1 | Administración de inventario | f2 |
| : | : | : |
| e2 | Administración de inventario | f12 |
| e2 | Compras | fF13 |
| : | : | : |

# 5 Contexto del problema

## 5.1 Involucrados o Stakeholders

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Id de involucrado | Nombre | Descripción |
|  |  |  |
|  |  |  |

## 5.2 Entorno de operación

Aquí agregar el diagrama de contexto del sistema que se va a desarrollar

Además del diagrama agregar esta información extra:

1. Cantidad de usuarios del sistema
2. Horarios en que se usará
3. Sistemas operativos en los que funcionará.
4. Otros sistemas o dispositivos con los que el sistema va a interactuar.