**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

## 2.2 Necesidades

|  |  |
| --- | --- |
| ID | Descripción |
|  |  |
|  |  |

## 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

## 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 |
| 202101 | Jefe de equipo | Se encarga de repartir el trabajo entre los desarrolladores, al igual de entregar los trabajos y funcionar como un puente entre el profesor y los integrantes del equipo.  Igual , en dado caso de tener un cliente, el jefe de equipo se encargara de mantener una conexión fiable entre el equipo de desarrollo y el cliente para un trabajo eficiente. |
| 202102 | Equipo de desarrollo | Trabajan en conjunto con el equipo de planeacion para construir el sistema |
| 202103 | Equipo de pruebas | Se encargar de realizar pruebas al sistema, con el fin de buscar errores y ver una forma de mejorar el sistema |
| 202104 | Usuarios prueba | Encargados de probar el sistema antes de su publicación, con el fin de tener un punto de vista ajeno al equipo de desarrollo |
| 202105 | Usuarios | Quienes serán beneficiados por la creación y desarrollo del programa. |
| 202106 | Encargado del inventario | Se encarga de solucionar posibles problebas de la optimización y automatización del sistema referente a los productos. |
| 202107 | Equipo de Mantenimiento | En caso de problemas con el inventario o gestión de usuarios, el equipo de mantenimiento se encargara de comunicar y trabajar en conjunto con los desarrolladores y/o los encargados del inventario. |
| 202108 | Equipo de análisis | Este recabara toda la información obtenida de los usuarios, dadas sus compras, las juntara para tener una visión mas clara de la situación actual. |
| 202109 | Equipo de planeación | Trabaja en conjunto con el equipo de análisis, este recolectara los datos analizados por el quipo de análisis para planificar una respuesta de acción con el fin de priorizar los productos que den mas beneficio para así incrementar los beneficios obtenidos de la empresa. |
| 202110 | Cines | Estos serán afectados directamente por el sistema, dado que el programa trabajara en conjunto con estos. |

## 5.2 Entorno de operación

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

Usuarios

Productos

Base de Datos

Productos

Inf. Usuarios

Inf. Boletos cine

Cliente

Ganancias

Información

Teclado

Datos

Comandos

Además del diagrama agregar esta información extra:

1. Cantidad de usuarios del sistema
   1. Actualmente se cuenta con alrededor de un usuario, el cual es el de pruebas
2. Horarios en que se usará
   1. Actualmente no cuenta con restricción de horario
3. Sistemas operativos en los que funcionará.
   1. Windows
   2. Linux
   3. IOS
   4. MacOs
   5. Android
   6. IpadOs
4. Otros sistemas o dispositivos con los que el sistema va a interactuar.
   1. Computadoras
   2. Tablets
   3. Celulares