DOCUMENTO PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

QuindioTurisClothing

Versión: 1.0.0

*Este documento permite dar una visión general del problema encontrado con el fin de determinar la solución propuesta mediante el desarrollo de software.*

***NOTA:*** *Este y el resto de textos incluidos en cursiva de color azul se vinculan con el fin de proporcionar una guía para el diligenciamiento de este documento y debe ser eliminado antes de realizarse la entrega del mismo. Los textos para el diligenciamiento de la plantilla no deben ser entregados en cursiva y tendrán el color negro, todo el documento deberá contar con el mismo tipo de letra, tamaño y los párrafos deberán estar justificados, no se deberá cambiar la estructura del mismo ni alterar el orden anexando o eliminando secciones sin previa autorización, en caso de que existan secciones que no requieran su diligenciamiento, se debe agregar la sigla NA (No Aplica)*

**HISTORIAL DE REVISIÓN**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **VERSIÓN** | **ELABORACIÓN** | | **REVISIÓN** | | **APROBACIÓN** | |
| **Fecha** | **Responsable** | **Fecha** | **Responsable** | **Fecha** | **Responsable** |
| <x.y.z> | <dd/mm/aa> | <nombre> | <dd/mm/aa> | <nombre> | <dd/mm/aa> | <nombre> |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

**CAMBIOS RESPECTO A LA VERSIÓN ANTERIOR**

|  |  |
| --- | --- |
| **VERSIÓN** | **MODIFICACIÓN RESPECTO VERSIÓN ANTERIOR** |
| <x.y.z> | <Descripción de la modificación realizada> |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

Tabla de contenido

[**1. Introducción** 4](#_Toc64617617)

[**1.1 Propósito** 4](#_Toc64617618)

[**1.2 Alcance** 4](#_Toc64617619)

[**1.3 Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas** 4](#_Toc64617620)

[**1.4 Responsables e involucrados** 4](#_Toc64617621)

[**1.5 Referencias (bibliografía o web grafía)** 4](#_Toc64617622)

[**2. Descripción General** 4](#_Toc64617623)

[**3. Situación Actual** 4](#_Toc64617624)

[**4. Situación Esperada** 4](#_Toc64617625)

[**5. Justificación** 5](#_Toc64617626)

[**6. Observaciones** 5](#_Toc64617627)

# **1. Introducción**

*Introducción sobre la temática a trabajar, se deberá dar una introducción corta sobre que tiene el documento y una contextualización del proyecto a construir.*

El presente documento tiene como propósito dar a conocer la problemática que se pretende abordar y dar solución a través (si es el caso), del diseño o creación de una aplicación informática que pueda dar solucionar dicho problema. En este punto hemos identifica un dificultad que tienen los turistas, por lo general de países extranjeros cuando llegan a esta zona, y es que no saben o desconocen que tipo de ropa o indumentaria usar dependiendo del clima imperante en las distintas zonas del Quindío.

## **1.1 Propósito**

*Propósito del documento, para que se realizará, esto complementa lo que se mencionó en la introducción.*

Teniendo en cuenta el problema que se está abordando, la idea es la creación de una aplicación que pueda solucionar o por lo menos mitigar el desconocimiento que la personas tienen respecto a que usar cada día, o en un lugar determinado dependiendo particularmente el clima.

## **1.2 Alcance**

*Describir el alcance, mencionar los proyectos asociados y determinar que se ve afectado por este documento, hasta que punto se llegará con el desarrollo del sistema, se pueden contemplar aspectos geográficos, si el sistema consta de varios sistemas incluirlo en el alcance.*

El trabajo termina con el desarrollo de una aplicación cliente/servidor que podrá estar destinada al público en general. El aplicativo está pensando para trabajar vía web o a través de dispositivos móviles como tabletas, celulares inteligentes etc. La idea consiste en que las personas que visiten el área del Quindío puedan estar cómodas con el tipo de ropa que usan ya sea por el clima o por la actividad turística que desean desarrollar, la aplicación podrá sugerir no solamente el tipo de ropa a usar, sino que también si fuera el caso, poder hacer la compra de la misma en línea o mostrar los lugares donde se podrían conseguir de manera presencial.

## **1.3 Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas**

*En este apartado se debe mostrar las definiciones de todos los términos, siglas y abreviaciones requeridas para entender este documento, será el glosario del mismo.*

Aplicación web[[1]](#footnote-1): En la ingeniería de software se denomina aplicación web a aquellas herramientas que los usuarios pueden utilizar accediendo a un servidor web a través de internet o de una intranet mediante un navegador. En otras palabras, es un programa que se codifica en un lenguaje interpretable por los navegadores web en la que se confía la ejecución al navegador.

Cliente/servidor[[2]](#footnote-2): La arquitectura cliente-servidor es un modelo de diseño de software en el que las tareas se reparten entre los proveedores de recursos o servicios, llamados servidores, y los demandantes, llamados clientes. Un cliente realiza peticiones a otro programa, el servidor, quien le da respuesta. Esta idea también se puede aplicar a programas que se ejecutan sobre una sola computadora, aunque es más ventajosa en un sistema operativo multiusuario distribuido a través de una red de computadoras.

Dispositivo móvil[[3]](#footnote-3): Dispositivo móvil (mobile device), también conocido como computadora de bolsillo o computadora de mano (palmtop o handheld), es un tipo de computadora de tamaño pequeño, con capacidades de procesamiento, con conexión a Internet, con memoria, diseñado específicamente para una función, pero que pueden llevar a cabo otras funciones más generales.

Tienda virtual[[4]](#footnote-4): Una tienda en línea (también conocida como tienda online, tienda virtual o tienda electrónica) se refiere a un tipo de comercio que usa como medio principal para realizar sus transacciones un sitio web o una aplicación conectada a Internet. Constituye la herramienta principal del comercio electrónico.

Los vendedores de productos y servicios ponen a disposición de sus clientes una página web (o aplicación informática) en la que se pueden observar imágenes de los productos, leer sus especificaciones y finalmente, adquirirlos. Este servicio le da al cliente rapidez en la compra, la posibilidad de hacerlo desde cualquier lugar del mundo y a cualquier hora del día. Algunas tiendas en línea incluyen dentro de la propia página del producto los manuales de usuario de manera que el cliente puede darse una idea de antemano de lo que está adquiriendo. Igualmente, muchas tiendas en línea ofrecen a los compradores la posibilidad de calificar y evaluar el producto. Estas valoraciones se pueden llevar a cabo a través de la propia página o a través de aplicaciones de terceros, estando siempre visibles para cualquier visitante de la web.

## **1.4 Responsables e involucrados**

*En esta sección deben indicar el o los involucrados en el desarrollo del proyecto*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Tipo (Responsable/ Involucrado)** | **Rol** |
| Carlos Augusto Aranzazu | Responsable | Scrum Master |
| Lizeth Urrego | Responsable | Product Owner |
| Daniel Osorio | Responsable | Developmen Team |
|  |  |  |

## **1.5 Referencias (bibliografía o web grafía)**

*En este apartado se debe mostrar las referencias bibliográficas o web grafía consultadas en el proceso de análisis del sistema, adicionalmente si las referencias fueron obtenidas gracias al proceso de levantamiento de información con el cliente, esto se debe mencionar previamente.*

Hemos consultado algunas estadísticas y documentos relacionados con la creación de aplicaciones y particularmente con

# **2. Descripción General**

*En esta sección se debe explicar de forma general cual fue el problema o problemas identificados y contextualizar sobre la solución propuesta.*

# **3. Situación Actual**

*En esta sección se debe explicar la situación actual del contexto del problema, en caso de que ya se cuente con un software, indicar cual es la situación actual en la que se encuentra el sistema, resaltando el porqué de la nueva funcionalidad, no indicar como está actualmente el proceso que adelantan ustedes ya que el software obviamente en este punto, no existe.*

# **4. Situación Esperada**

*En esta sección se debe explicar cuál es la situación esperada, que se busca con el desarrollo de la funcionalidad aquí establecida.*

# **5. Justificación**

*Justificar el porqué de la elección de la solución propuesta*

# **6. Observaciones**

*Observaciones, consideraciones, anexos o generalidades a tener en cuenta*

1. https://es.wikipedia.org/wiki/Aplicaci%C3%B3n\_web [↑](#footnote-ref-1)
2. https://es.wikipedia.org/wiki/Cliente-servidor [↑](#footnote-ref-2)
3. https://es.wikipedia.org/wiki/Dispositivo\_m%C3%B3vil [↑](#footnote-ref-3)
4. https://es.wikipedia.org/wiki/Tienda\_en\_l%C3%ADnea [↑](#footnote-ref-4)