



TECNICATURA SUPERIOR EN

Ciencia de Datos e Inteligencia Artificial

Informe Proyecto Final

Grupo 29

Castellano, Carmen

Darwich, Lucas Javier

Rodríguez, Ivana Noemi

Solana, Francisco

Zoto, Eduardo

EVIDENCIA II Entregable IV

CONSIGNAS

Nos adelantamos al Informe Final. Inicio de la elaboración del Documento Final del Proyecto.

Siguiendo la "Estructura para el diseño de Proyectos ABP" provista (Documento que pronto será subido en el mosaico Proyecto Final). Para esta entrega, un avance sugerido del informe es incluir los siguientes puntos **completados o en borrador inicial**:

- **5. Problemáticas/Necesidades:** Identificación y descripción inicial de la problemática a abordar. La misma surge de la situación profesional y el enunciado de la evidencia de aprendizaje 2.
- **6. Fundamentación:** Un borrador inicial explicando la importancia de abordar esta problemática/necesidad identificada
- **10. Producto Final:** Una descripción inicial de la parte del producto final que están construyendo en esta etapa.

RESPUESTAS

5) La empresa SkyRoute S.R.L. actualmente no cuenta con un sistema digital que le permita gestionar de forma eficiente la venta de pasajes aéreos, el registro de clientes ni la administración de destinos. Este manejo manual o no informatizado limita la capacidad de respuesta, aumenta el margen de error y reduce la eficiencia operativa.

6) Abordar esta problemática mediante el desarrollo de una aplicación de consola permite iniciar la transformación digital de SkyRoute S.R.L. de forma gradual, con una solución funcional, económica y viable para una primera etapa. Automatizar los procesos de gestión de clientes, destinos y ventas ayuda a reducir errores humanos, mejora la organización y facilita la trazabilidad de las operaciones.

Por otro lado, incorporar el botón de arrepentimiento asegura el cumplimiento legal con la normativa de protección al consumidor.

10) En esta primera etapa, el producto final consiste en un prototipo funcional en consola desarrollado en Python, que ofrece un menú interactivo para simular el funcionamiento del sistema de gestión de pasajes.

Este prototipo incluye:

- Un menú principal y submenús para gestionar clientes, registrar destinos, registrar ventas y consultar datos.
- La implementación de un botón de arrepentimiento, que permitirá anular una venta dentro del plazo de ley (en este caso 60 días).

Este desarrollo se acompaña con el diseño inicial de una base de datos relacional, que incluye la identificación de entidades clave, sus atributos y relaciones, y un diagrama entidad-relación que refleja la estructura lógica del sistema.