



UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES

Facultad de Ingeniería

[75.09] Análisis de la Información

Trabajo Práctico 3

“Copa Mundial Femenina”

Grupo 1

Azul Fuentes - 102184

Gastón Frenkel - 107718

Ignacio de Matias Pose - 102201

María Paula Bruck - 107533

Matías Lynch - 102571

Ramiro Fernández - 105595

Santiago Bellido - 106449

Santiago López - 100566

Índice

- Objetivo
- Hipótesis y Supuestos
- Macroprocesos
- Diagramas de Actividad
- Casos de Uso
- Especificación de los Casos de Uso
- Historias de usuario
- Diagrama de Clases
- Storytelling y Scope Canva

Objetivo

Proporcionar a los espectadores información actualizada sobre la programación de eventos de la Copa Mundial de Fútbol Femenino. Facilitar la compra de entradas, ofreciendo diferentes ubicaciones y precios basados en la distancia al centro de la pantalla gigante. Brindar detalles relevantes sobre las jugadoras y los estadios donde se llevarán a cabo los partidos, para que el público pueda familiarizarse con la competencia y disfrutar plenamente del espectáculo. Generar informes semanales que analicen cuáles fueron los partidos con mayor recaudación y los souvenirs más vendidos.

Hipótesis y Supuestos

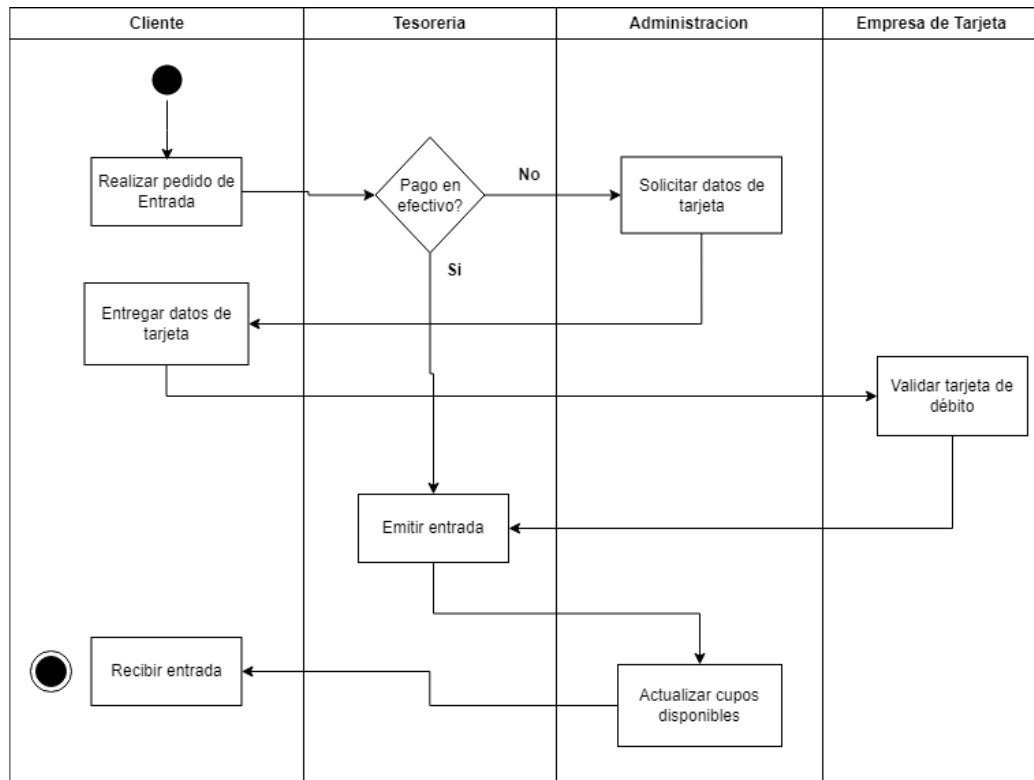
- Las entradas son transferibles.
- No hay descuentos para mayores / menores de edad.
- No se pueden reservar entradas por teléfono ni por la página.
- El valor de las entradas también varía dependiendo del sector (Popular, palco alto, palco bajo y platea) pero no por la ubicación dentro de un sector.
- Las entradas del sector “popular” no están numeradas
- Las entradas no se pueden dar de baja ni se pueden devolver.
- El valor de las entradas varía dependiendo del partido.
- La boletería genera un reporte de manera semanal que luego es analizado por la Administración del Luna Park.
- Una vez adquiridas las entradas no se puede cambiar de sector ni de ubicación.
- Los souvenirs pueden pagarse sólo con tarjeta de débito.
- Por evento se venden una cantidad ilimitada de souvenirs.
- La venta de souvenirs exclusivos de la Copa Mundial Femenina de la FIFA Australia & Nueva Zelanda 2023 TM sólo pueden adquirirse dentro de las instalaciones del Luna Park.
- Las consultas sobre la programación se realizan en la boletería del Luna Park o a través de la página.
- Los detalles de los jugadores y el estadio donde se jugará el partido pueden visualizarse en la página.

Macroprocesos

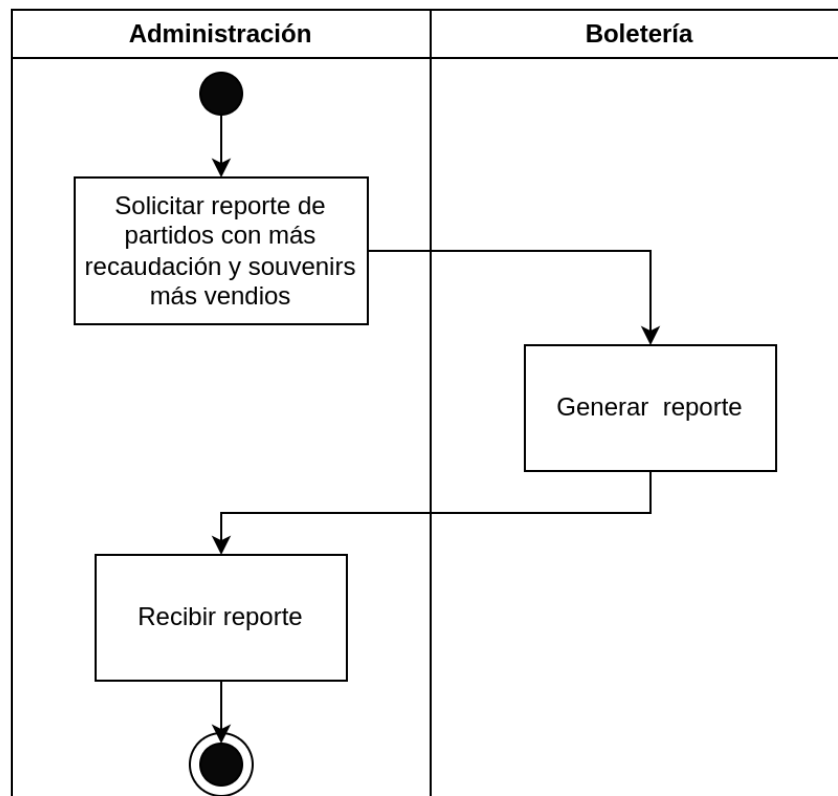
Macroproceso	Funcionalidades	Alcance
Gestión de Ubicaciones	Actualizar información sobre ubicaciones disponibles	Sí
	Informar ubicaciones disponibles	Si
	Definir el valor de las ubicaciones	No
	Asignar ubicación de la entrada.	Si
Gestión de Informes	Informar el estadio y sus características	Si
	Informar acerca de las jugadoras de cada partido	Sí
	Informar los partidos y sus horarios	Sí
Gestión de Ventas	Realizar los cobros de las ventas.	Sí
	Facturar los cobros.	Sí
	Validación de tarjetas	Sí
	Generar reporte con el detalle de las recaudaciones	Sí
	Generar reporte con el detalle de los souvenirs vendidos	Si
	Generar eTicket	Sí
Gestión de souvenirs	Actualizar el stock de los souvenirs	Si
	Definir el valor de los souvenirs	No
	Reponer stock de souvenirs	No
	Venta de souvenirs	Si

Diagramas de Actividad

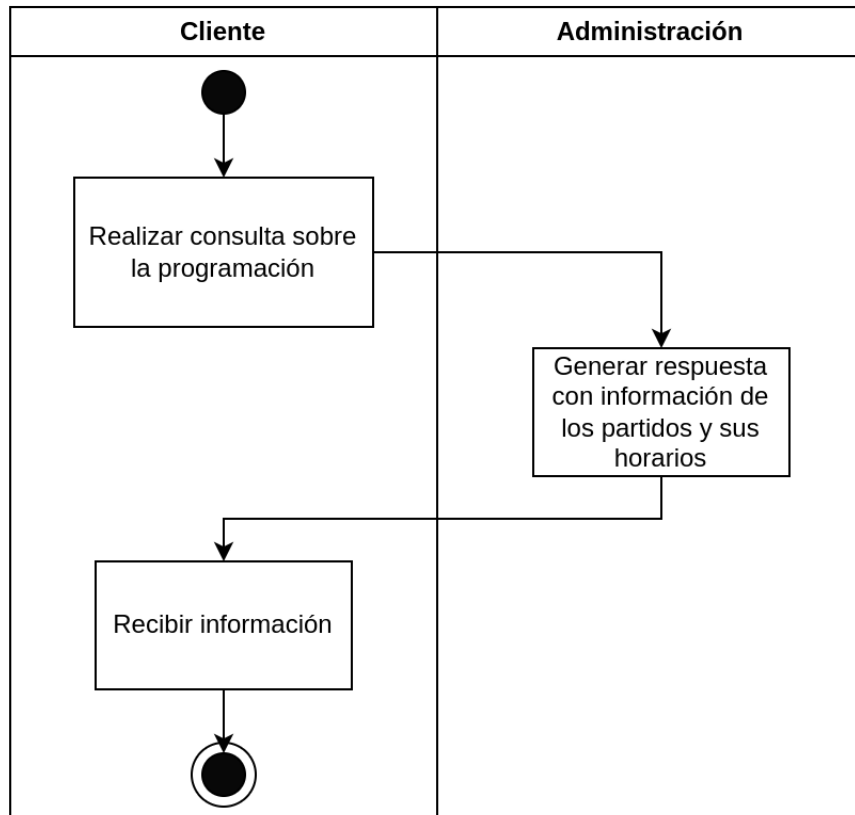
1. Compra de entradas



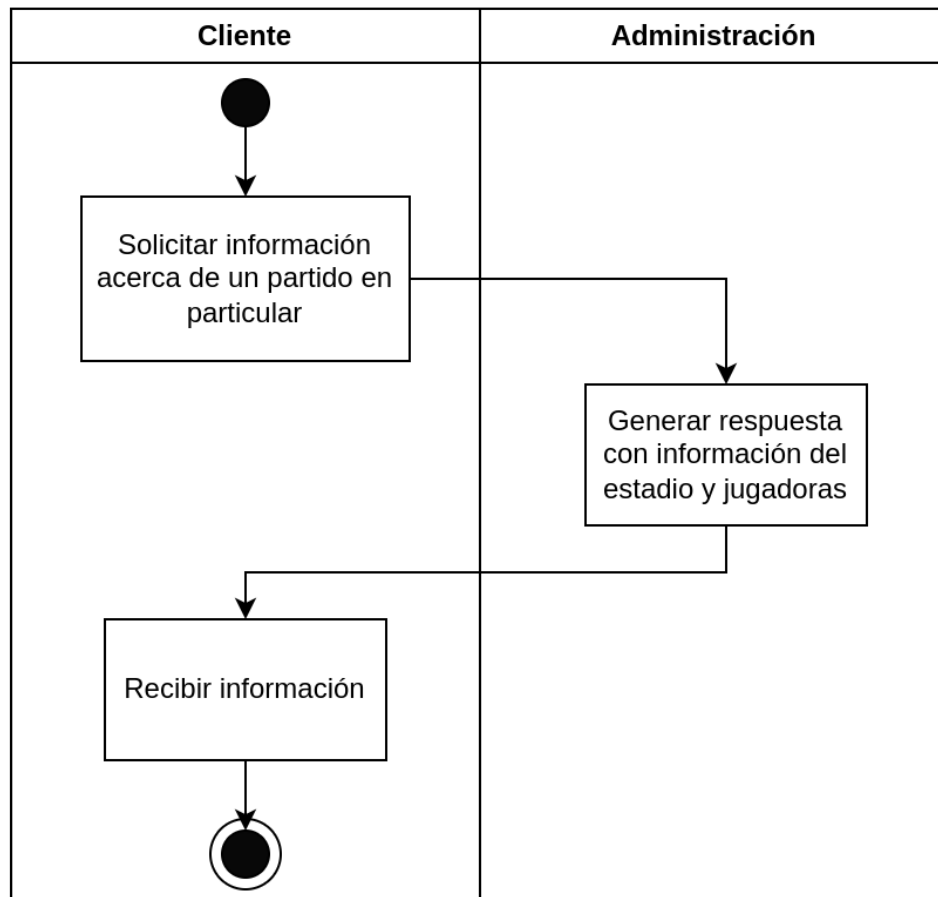
2. Generar informe semanal



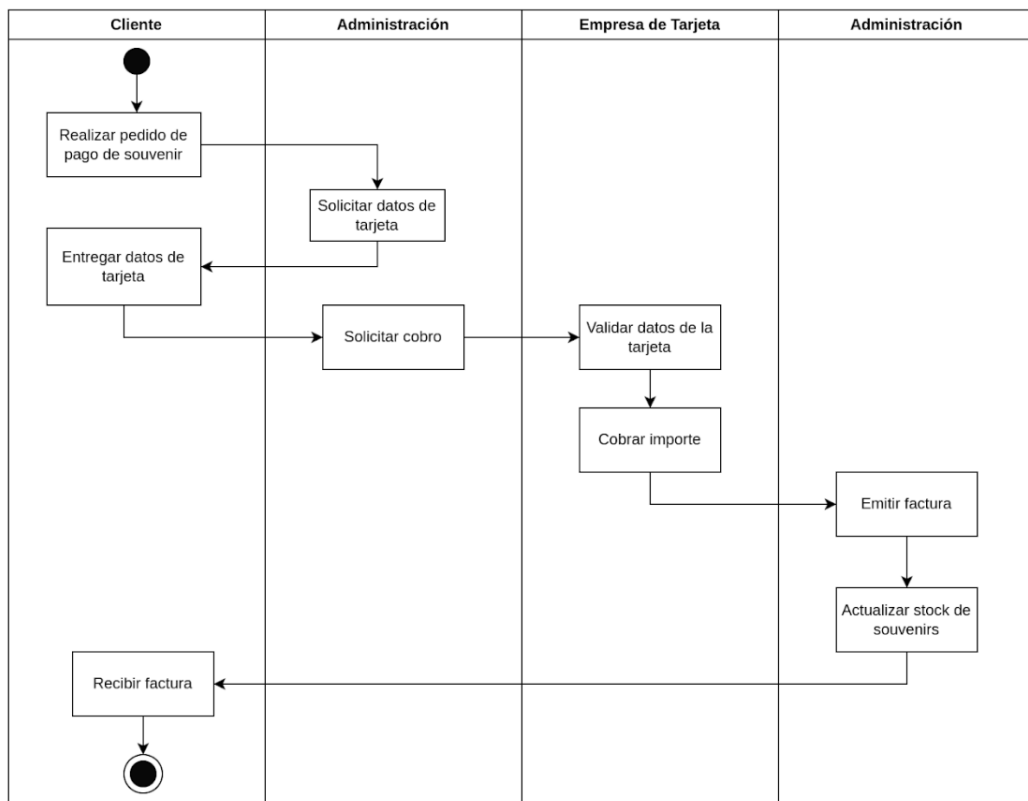
3. Consultar programación



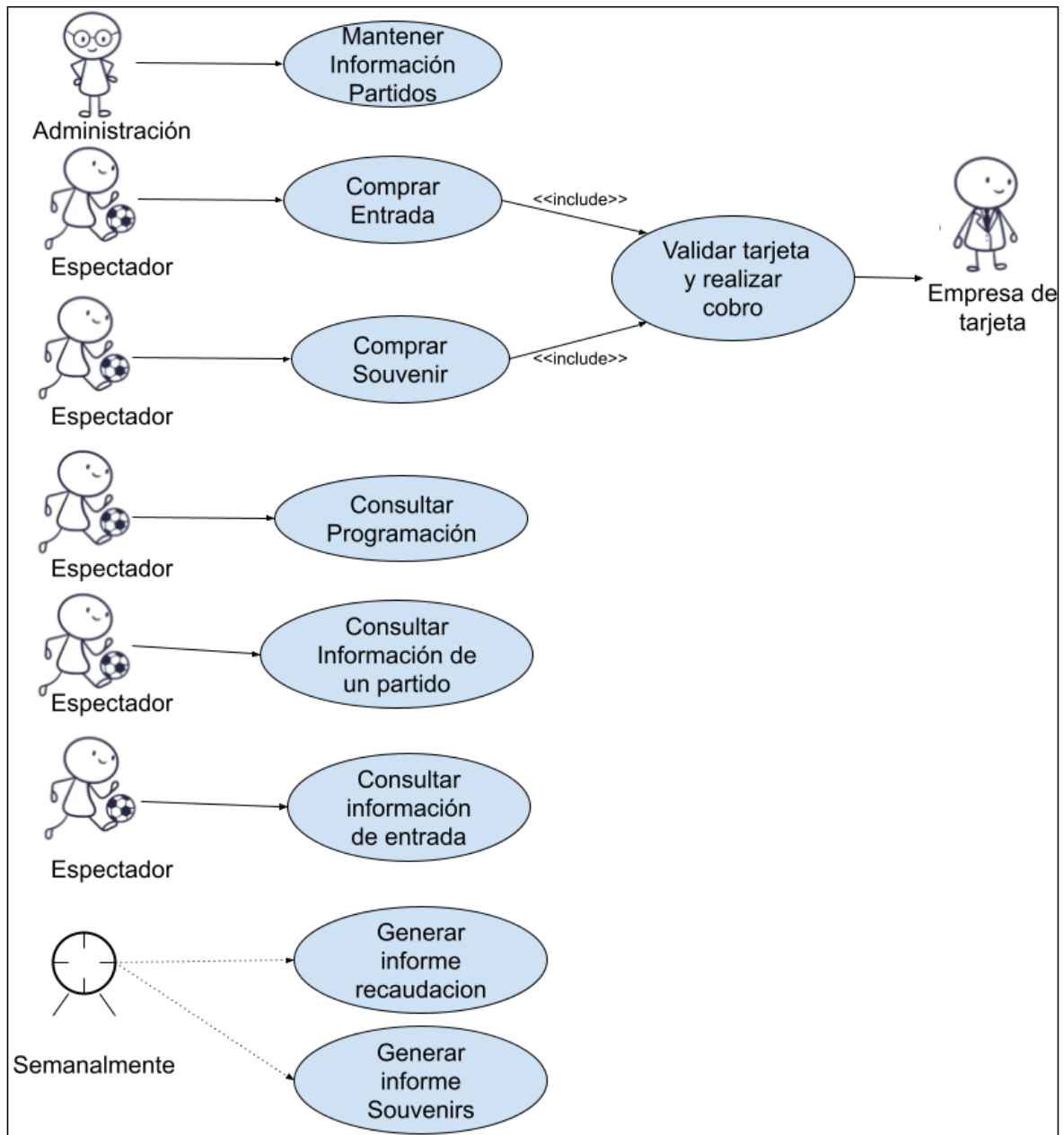
4. Consultar información sobre un partido en particular



5. Compra de souvenirs



Casos de uso



Especificación de casos de usos

<u>Caso de uso: Mantener información partidos</u>
Descripción: Describe cómo semanalmente el sistema actualiza la información sobre partidos.
Actores Participantes: Semanalmente, Administración
Precondiciones: no existen
Flujo Básico <ol style="list-style-type: none">1. Semanalmente el sistema solicita verificar que la información de los partidos próximos esté actualizada.2. El caso de uso termina Subflujos: no existen
Flujos de Excepción: No hay
Postcondiciones: no existen

<u>Caso de uso: Comprar entradas</u>
Descripción: Proceso de compra de una ubicación
Actores Participantes: Cliente
Precondiciones: No hay
Flujo Básico <ol style="list-style-type: none"> 1. El Cliente solicita la compra de una ubicación determinada. (E1 No hay ubicaciones disponibles) 2. Se realiza el cobro. 3. Se emite la factura. 4. Se le otorga la entrada. {Fin de Caso de Uso} <ol style="list-style-type: none"> 5. El caso de uso termina
Subflujos: no existen
Flujos de Excepción: <i>E1 No hay ubicaciones disponibles</i> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se rechaza la compra de la ubicación. 2. El sistema notifica dicho rechazo al cliente. 3. El caso de uso continúa en el flujo básico en {Fin de Caso de Uso}
Postcondiciones: La ubicación queda comprada por el cliente

<u>Caso de uso: Consultar Programación</u>
Descripción: Describe como el actor Cliente pide y recibe información sobre la programación disponible
Actores Participantes: Cliente
Precondiciones: El caso de uso "Mantener Información Partidos" fue ejecutado
Flujo Básico <ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el actor Cliente solicita información sobre los partidos disponibles 2. El sistema muestra todos los partidos disponibles 3. El cliente selecciona alguno de los partidos 4. El sistema muestra información sobre el partido elegido 5. El caso de uso termina
Subflujos: no existen
Flujos de Excepción: No existen
Postcondiciones: No existen

<u>Caso de uso: Consultar Precio</u>
Descripción: Describe cómo una cliente puede obtener información sobre los precios de las entradas.
Actores Participantes: Cliente
Precondiciones: No hay
Flujo Básico <ol style="list-style-type: none">1. El cliente solicita información sobre precios de entradas2. Se le brinda la información.3. Fin del caso de uso. Subflujos: no existen
Flujos de Excepción: No existen
Postcondiciones: El cliente obtiene información sobre precios.

<u>Caso de uso: Informe de recaudación por partido</u>
Descripción: Describe cómo se genera un informe de la recaudación por partido.
Actores Participantes: Administración del Luna Park
Precondiciones: No hay
Flujo Básico <ol style="list-style-type: none"> 1. Se inicia el caso de uso una vez por semana. 2. Se genera un informe con la recaudación de cada partido. 3. Se le envía el informe al área de Administración. 4. Fin del caso de uso.
Subflujos: no existen
Flujos de Excepción: No existen
Postcondiciones: Administración obtiene el informe.

<u>Caso de uso: Informe de venta de souvenirs</u>
Descripción: Describe cómo se genera un informe de la venta de souvenirs
Actores Participantes: Administración del Luna Park
Precondiciones: No hay
Flujo Básico <ol style="list-style-type: none"> 1. Se inicia el caso de uso una vez por semana. 2. Se genera un informe con la cantidad de souvenirs vendidos. 3. Se le envía el informe al área de Administración. 4. Fin del caso de uso.
Subflujos: no existen
Flujos de Excepción: No existen
Postcondiciones: Administración obtiene el informe.

<u>Caso de uso: Compra de souvenirs</u>
Descripción: Describe cómo se genera la compra de un souvenir
Actores Participantes: Cliente
Precondiciones: No hay
Flujo Básico <ol style="list-style-type: none"> 1. Se inicia la compra de un souvenir. 2. Se chequean los datos de la tarjeta. (E1 La tarjeta no es válida) 3. Se realiza el cobro de la cuenta del cliente. 4. Se emite la factura. 5. Se entrega el souvenir al cliente. {Fin de Caso de Uso} <ol style="list-style-type: none"> 6. Fin del caso de uso.
Subflujos: no existen
Flujos de Excepción: E1 La tarjeta no es válida <ol style="list-style-type: none"> 1. La tarjeta proporcionada por el Cliente no fue validada por la Empresa de Tarjeta. 2. La compra es cancelada.{Fin de Caso de Uso}
Postcondiciones: Administración obtiene el informe.

Historias de usuario

1)

Historia	Realizar una Compra de Ubicaciones
Como	Cliente
Quiero	Comprar una ubicación
Para	Ver un partido de la copa mundial femenina

2)

Historia	Solicitar reporte semanal con el detalle de las recaudaciones
Como	Administración del Luna Park
Quiero	Saber cuales fue la recaudación de la última semana
Para	Saber cuánto se recauda semanalmente

3)

Historia	Solicitar reporte semanal con el detalle de los souvenirs vendidos
Como	Administración del Luna Park
Quiero	Saber Cuantos souvenirs se vendieron la última semana
Para	Saber cuantos souvenirs se venden semanalmente

4)

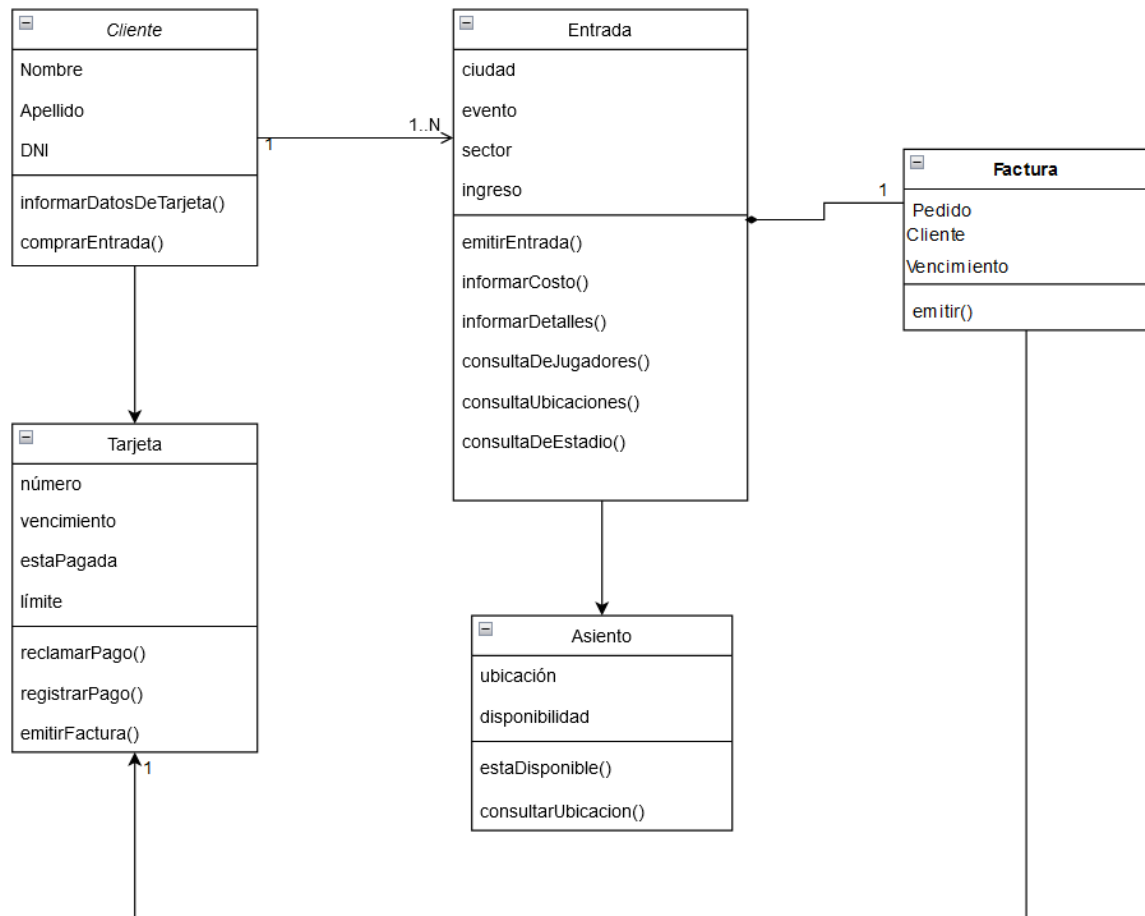
Historia	Mantener Información Partidos
Como	Administración del Luna Park
Quiero	Mantener la información de los partidos que serán transmitidos actualizada

Para	Mantener la información de los partidos que serán transmitidos actualizada
------	--

5)

Historia	Realizar compra de souvenir
Como	Cliente
Quiero	Comprar un souvenir
Para	Tener un recuerdo de la Copa Mundial Femenina 2023

Diagramas de clases



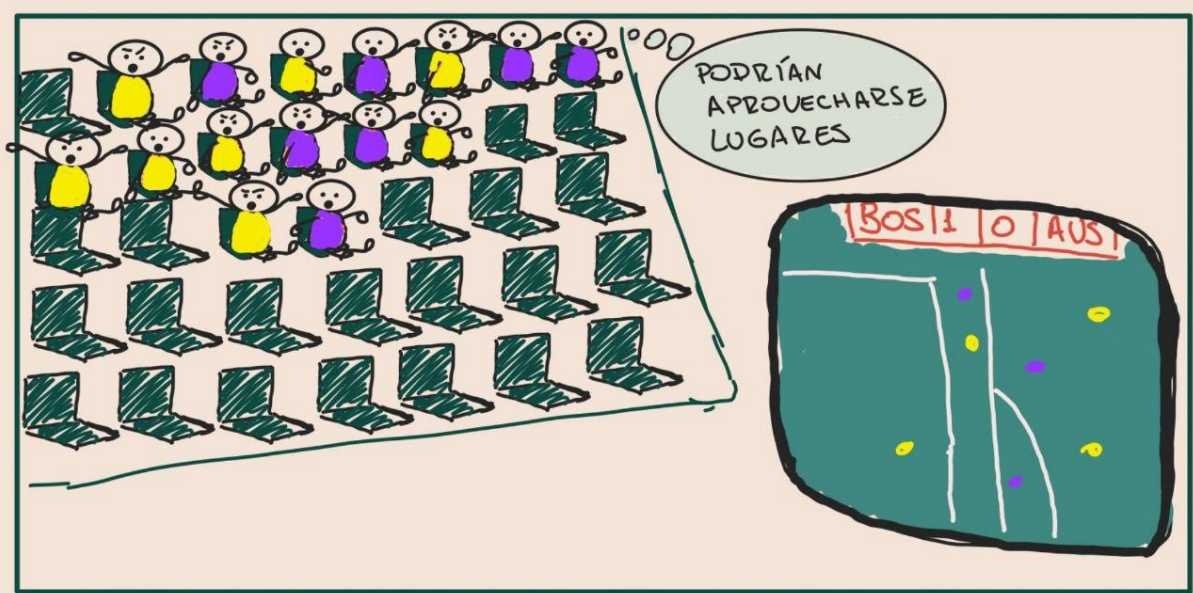
Storytelling

Contexto:



El Luna Park se prepara para una nueva transmisión en pantalla 3D de la Copa Mundial Femenina . En esta ocasión con un partido de Bosnia vs Japón. Los espectadores ya se encuentran en la fila para poder ingresar ansiosos para que comience el partido.

Problema:



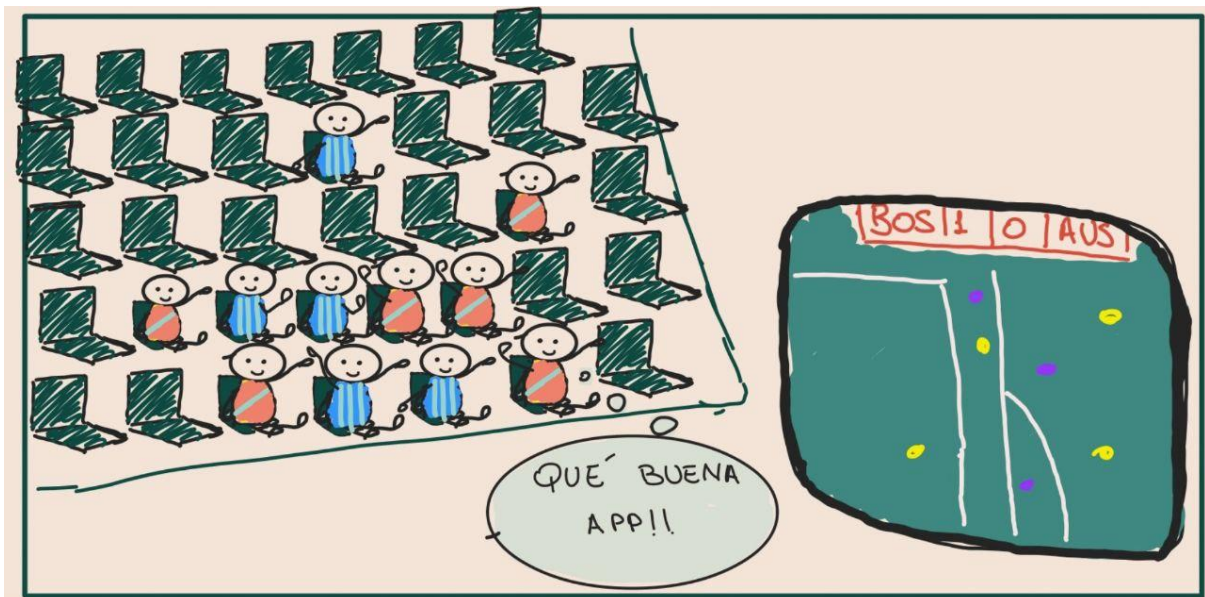
Sin embargo, una vez adentro se puede observar muchas localidades vacías y al mismo tiempo muchas de estas corresponden a las mejores ubicaciones. Mientras tanto muchas personas se encuentran sentadas en ubicaciones inferiores y comienzan a fastidiarse que no puedan aprovecharse las localidades vacías con mejor visibilidad.

Solución:



Por suerte el dueño del Luna Park es amigo de los dueños de HardLearn y les pidió si le podían diseñar una nueva aplicación que les ayude a reubicar a las personas para que según disponibilidad puedan aprovechar las mejores ubicaciones y quedar satisfechos con el servicio ofrecido. Para esto las personas luego de ingresar al Luna Park deben descargarse la aplicación UpgradeLunaPark y escanear el código QR presente en su entrada. Al hacerlo en caso de que se encuentre disponible una mejor ubicación la aplicación les propondrá realizar el cambio de ubicación y el espectador podrá optar por aceptarlo o no .

Desenlace:



De esta forma todos los espectadores estarán contentos ya que en el caso de un partido menos concurrido podrán recibir un upgrade de ubicación y disfrutar con una mejor vista del partido.

Scope Canva

PROYECTO:

Aplicación para reubicar espectadores en el Luna Park

Usuarios

Negocio

Necesidades

¿Qué necesitan los usuarios?
¿Qué les duele?

Asegurarnos clientes satisfechos con el servicio

Poder reducir los costos de limpieza del predio concentrando a los espectadores en un mismo tipo de ubicación

Amortiguar los costos en caso de no vender suficientes entradas para un partido

Motivadores

¿Qué mejora les entregaremos para satisfacer sus necesidades?

Que no queden las mejores ubicaciones del Luna Park vacías

Que los espectadores puedan disfrutar del partido con una mejor visión, sin cargos extras

Propósito

¿Qué hace que esto valga la pena para nosotros como equipo?

Optimizar las ubicaciones del Luna Park

Que los espectadores queden contentos con el upgrade de ubicación

Impacto

¿Cuáles son nuestras metas y potencial de largo plazo?

Que se utilice la aplicación Upgrade para diferentes espectáculos

Que aumente la cantidad de personas que asisten

Objetivos

¿Cuáles son nuestras metas de corto plazo?

Recibir 100% de críticas positivas

Aprovechar al 100% las instalaciones del Luna Park

Acciones

¿Qué esperamos que hagan los usuarios? ¿Cómo sabremos que los motivamos correctamente?

Que los espectadores se descarguen la aplicación

Que los espectadores escaneen el QR que se encuentra en la entrada

Que los espectadores acepten o rechacen el cambio de ubicación en caso de existir la posibilidad

Métricas

¿Qué mediremos para saber si los objetivos se cumplen?

Que el personal del estadio no deba perder tiempo reubicando espectadores

Reducir un 80% las consultas sobre cambio de ubicaciones