

DISEÑO DE SISTEMAS MULTIMEDIA

Especificación del proyecto

Pablo Marzal Garrigós
Fco. Javier Martínez Ruiz
Rubén Martínez Vilar

Objetivos

El objetivo de la aplicación será la gestión de abonados, venta de entradas y promociones de un estadio de fútbol.

La herramienta reducirá notablemente el número de empleados en taquilla, ya que el cliente realizará su compras y gestionará su abono mediante la aplicación, únicamente habrá un par de empleados que asistan a clientes que no sean capaces de utilizar el sistema. De esta forma el club reducirá gastos.

Descripción

El producto será totalmente independiente, es decir, podrá realizar todas las tareas que se describen en el documento por sí mismo, y no trabajará para ningún sistema superior.

La aplicación permite a los clientes darse de alta como abonado de un estadio de fútbol o adquirir entradas para algún evento sin precisar de un empleado que lo haga por él. Esta herramienta se instalará en máquinas/monitores situados en el recinto.

Un cliente no tiene que estar abonado para poder comprar entradas o productos, pero tiene que registrarse como usuario para poder utilizar la aplicación. El sistema permitirá registrar nuevos usuarios de manera que se les proporcionará un usuario y contraseña de acceso. Se requerirá tarjeta de crédito o cuenta bancaria donde domiciliar los pagos.

Un cliente puede adquirir un abono a principio de temporada, lo que da derecho a acceder de forma libre a todos los eventos de dicha temporada.

Un abonado dispone de información adicional sobre las características de su abono y su actividad.

Un cliente normal debe registrarse en la aplicación para adquirir cualquier tipo de producto.

También se incluirá una sección de venta de productos, como bufandas, camiseta, balones, etc.

El administrador de la aplicación podrá gestionar los tipos de abonos, entradas y productos, además de cierta información de los usuarios y abonados.

Las secciones que contendrá la aplicación podrán ser las siguientes:

- Alta/gestión de abonado/usuario
- Compra de entradas
- Información y noticias
- Promociones

Público objetivo

La aplicación está enfocada para un público amplio, dentro de una franja de edad desde adolescentes hasta personas mayores con una formación mínima y conocimientos básicos de informática y manejo de aplicaciones de escritorio.

Su interfaz será similar a la que se puede encontrar en los cajeros automáticos de un banco, con botones grandes y preparada para pantallas táctiles (en nuestro caso se utilizará con ratón), por lo que la mayoría del público debería ser capaz de utilizar la aplicación sin ayuda.

Requisitos funcionales

Administrador

- Identificación / Login.
- Publicación de entradas. Habrá varios tipos de entradas a diferentes precios.
- Publicación de abonos. Habrá varios tipos de abonos, que abarcarán cierto número de eventos.
- Publicación de productos en tienda virtual.

Cliente

- Identificación / Login.
- Alta de nuevo usuario en la aplicación.
- Gestión de información personal. El usuario puede modificar sus datos personales.
- Compra de entradas. Se le permitirá la devolución de estas en un cierto plazo establecido.
- Compra de los distintos tipos de abono. El abono es un pago único que incluye el acceso a cierto número de eventos.
- Compra de productos de la tienda. Tipo merchandising: bufandas, camisetas...
- Visualización de las características de abono, entrada o producto de tienda.
- Realizar búsqueda en las distintas secciones. Por ejemplo, el usuario podrá filtrar por "camiseta" y el rango de precio que desea visualizar.

NOTAS

Las entradas tiene varios precios, según si es para niños o adultos y la grada.
Se podrá escoger distintas tallas entre los productos textiles que lo requieran.

Requisitos no funcionales

Windows XP/Vista/7/8.

Conexión en red para la actualización de la base de datos y la obtención de información desde esta.

Mejoras propuestas

- Otra posible mejora sería la de que el sistema nos pudiera generar informes de forma dinámica con los datos que se introducen o manejan.
- Implementación de algún patrón de diseño según nos indique más adelante nuestro profesor.
- Impresión de las entradas mediante Crystal Report.
- Visualización de plazas (libres y reservadas).