

FIFA WORLD CUP QATAR 2022
7709 - 1C2022 - GRUPO I



FIFA WORLD CUP
Qat_ar2022

Integrantes



★ Aguirre Ariel Leandro	100199	alaguirre@fi.uba.ar
★ Correa Valentina Laura	104415	vcorrea@fi.uba.ar
★ Dimartino Pablo Salvador	101231	pdimartino@fi.uba.ar
★ Galdo Martinez Mariana	105658	mgaldo@fi.uba.ar
★ Merlo González Matías Sebastián	104093	mmerlog@fi.uba.ar
★ Ortega Gabriel Lorenzo	104548	gortega@fi.uba.ar
★ Sarzi Emmanuel Walter	104047	esarzi@fi.uba.ar
★ Villores Alejo	105285	avillores@fi.uba.ar

Índice



- Objetivos
- Supuestos
- Tabla de macroprocesos
- Diagramas de actividad
- Casos de uso - Actores
- Casos de uso - Diagramas
- Historias de usuario
- Diagrama de clases
- Storytelling
- Scope canvas



Objetivo

El objetivo es brindar información acerca de los partidos que serán transmitidos en el Luna Park al igual que los detalles de sus jugadores y el estadio donde se realizará.

Además, consta de la venta tanto de entradas como de abonos para los mismos, y de la generación de un informe a partir de cuáles fueron los que más espectadores tuvieron, cuáles fueron los que más recaudaron y cuáles fueron las ubicaciones más vendidas.

Índice



- Objetivos
- **Supuestos**
- Tabla de macroprocesos
- Diagramas de actividad
- Casos de uso - Actores
- Casos de uso - Diagramas
- Historias de usuario
- Diagrama de clases
- Storytelling
- Scope canvas



Supuestos

- La página del Luna Park funciona las 24 hs.
- Todos los precios de las entradas están publicados en la página, y no se modificarán durante la copa.
- Se admiten todas las tarjetas de débito.
- El análisis de recaudación del Luna Park se hace los días lunes.
- Las boleterías del Luna Park están abiertas de 08hs a 20hs.
- Todos los sectores del estadio cubierto están disponibles y en condiciones.
- El precio de la entrada del Luna Park incluye el precio del partido fijado por FIFA para su transmisión.



Supuestos

- Las entradas se pueden cancelar hasta 48 hs antes del horario de inicio del partido.
- Los abonos podrán cancelarse hasta 72 hs antes de que inicie la copa.
- Las compras solo se pueden cancelar en la boletería y no tienen reintegro.
- La información de los partidos y los jugadores son provistos por FIFA.
- El precio de los abonos se calcula en base a los tipos de entradas elegidas al momento de comprarlos.
- Los abonos se pueden comprar únicamente si existe por lo menos una localidad disponible en todas las ubicaciones posibles.

El abono se puede adquirir hasta 48 hs antes de que comience la copa.

Índice



- Objetivos
- Supuestos
- **Tabla de macroprocesos**
- Diagramas de actividad
- Casos de uso - Actores
- Casos de uso - Diagramas
- Historias de usuario
- Diagrama de clases
- Storytelling
- Scope canvas

Macroprocesos



- Gestión de entradas
- Gestión de facturación
- Gestión de reportes
- Gestión de información del partido
- Gestión de consultas

Macroprocesos - Gestión de entradas



Funcionalidades	Alcance
Vender entradas	Sí
Vender abonos	Sí
Cancelar entradas	Sí
Cancelar abonos	Sí
Distribuir ubicaciones en el teatro	No

Macroprocesos - Gestión de facturación



Funcionalidades	Alcance
Acreditar pago con tarjeta	No
Cobrar en efectivo	Sí
Emitir ticket	Sí

Macroprocesos - Gestión de reportes



Funcionalidades	Alcance
Generar reporte de recaudación semanal	Sí
Generar reporte de cantidad de espectadores semanales	Sí
Generar reporte de ubicaciones más vendidas semanales	Sí

Macroprocesos - Gestión de información del partido



Funcionalidades	Alcance
Obtener información de jugadores	Sí
Obtener información de estadio	Sí
Mostrar detalles del partido	Sí

Macroprocesos - Gestión de consultas



Funcionalidades	Alcance
Informar precios de abonos	Sí
Informar precios de entradas	Sí
Informar disponibilidad de entradas	Sí

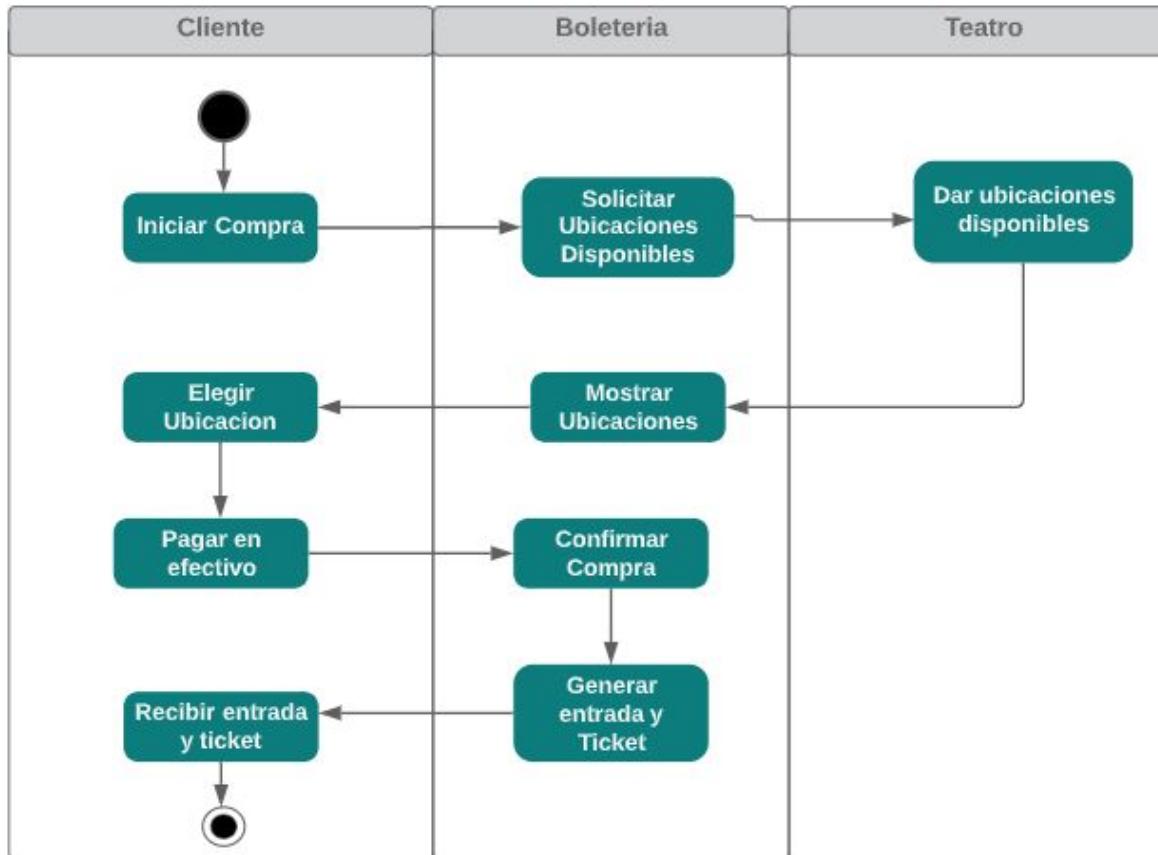
Índice



- Objetivos
- Supuestos
- Tabla de macroprocesos
- **Diagramas de actividad**
- Casos de uso - Actores
- Casos de uso - Diagramas
- Historias de usuario
- Diagrama de clases
- Storytelling
- Scope canvas

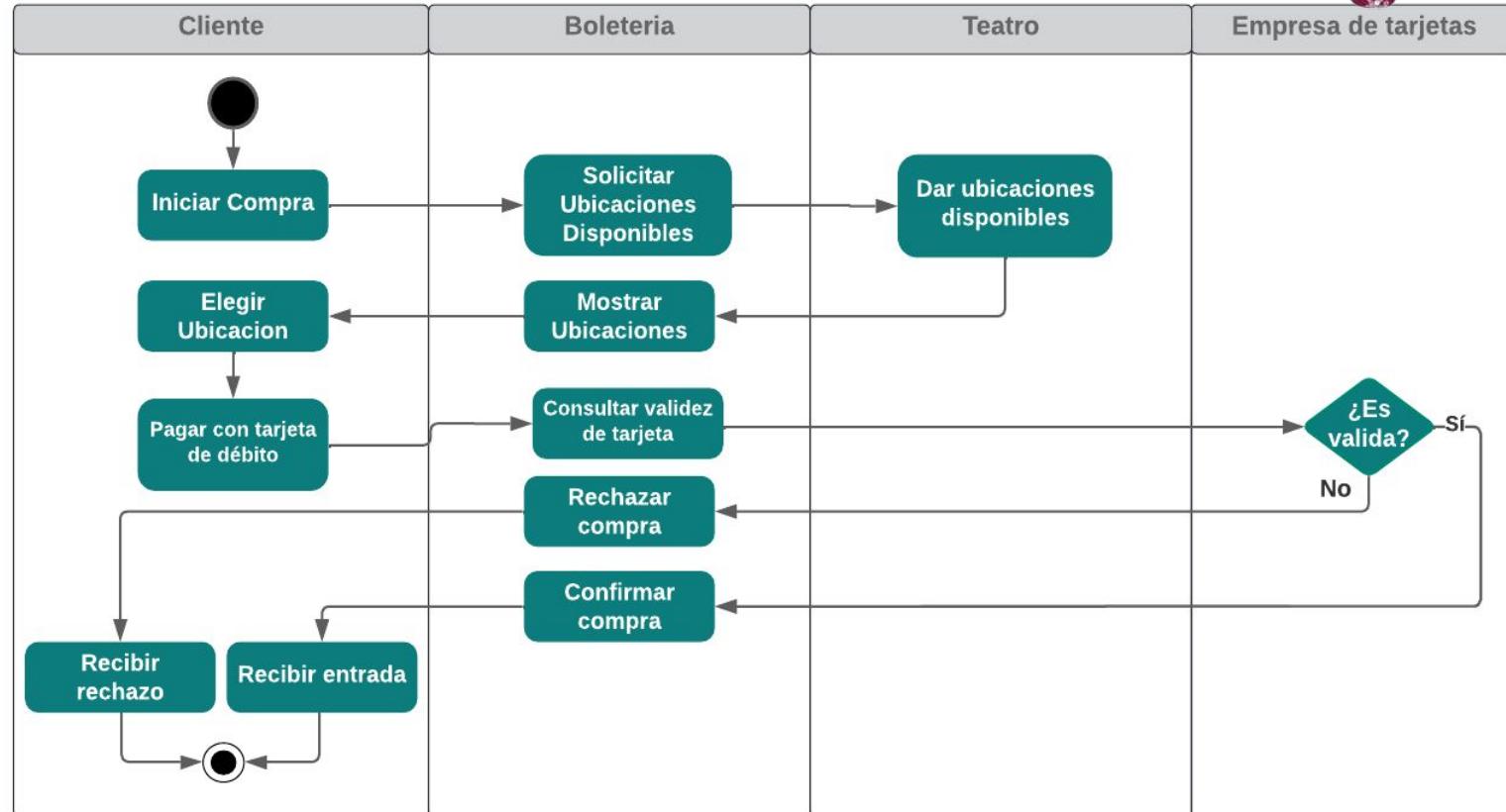
Diagramas de actividad

Compra de entrada con efectivo



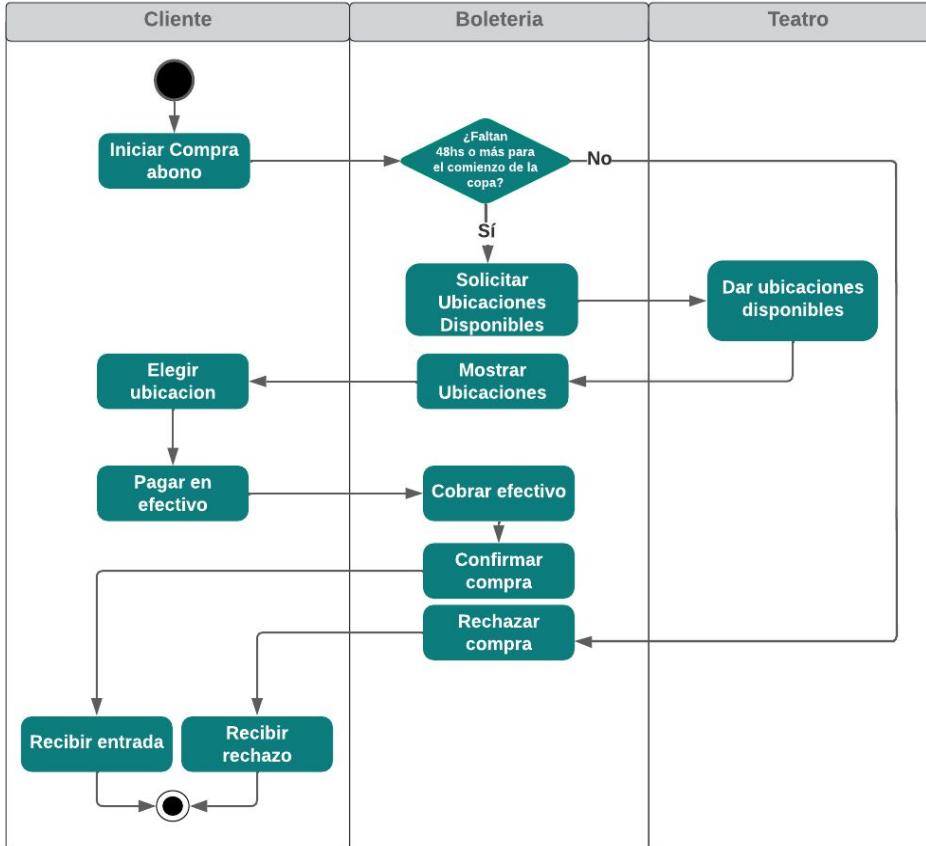
Diagramas de actividad

Compra de entrada con tarjeta de débito



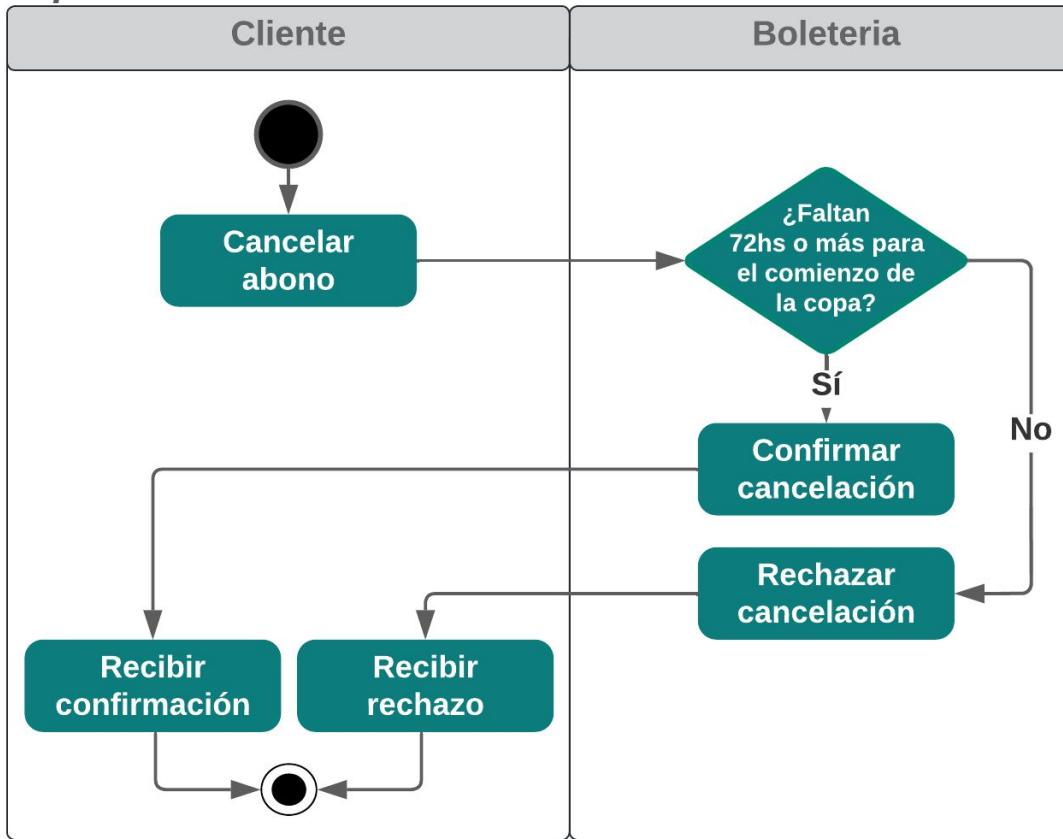
Diagramas de actividad

Compra de abono con efectivo



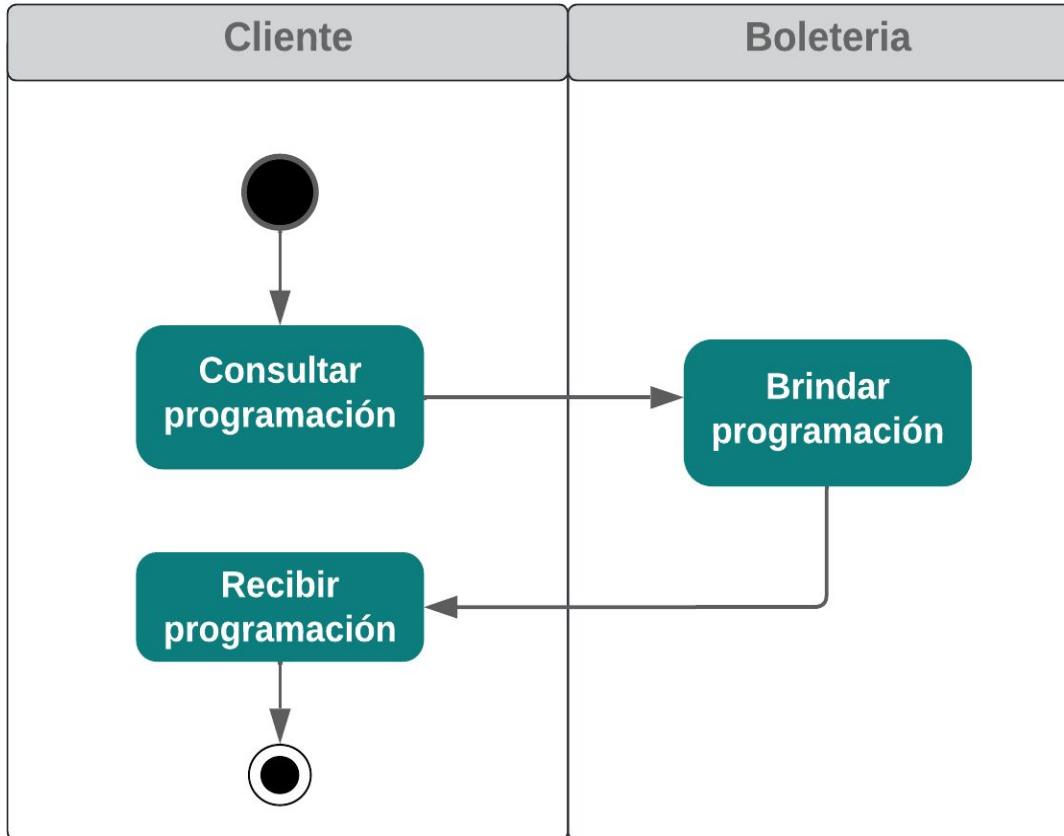
Diagramas de actividad

Cancelación de compra de abono



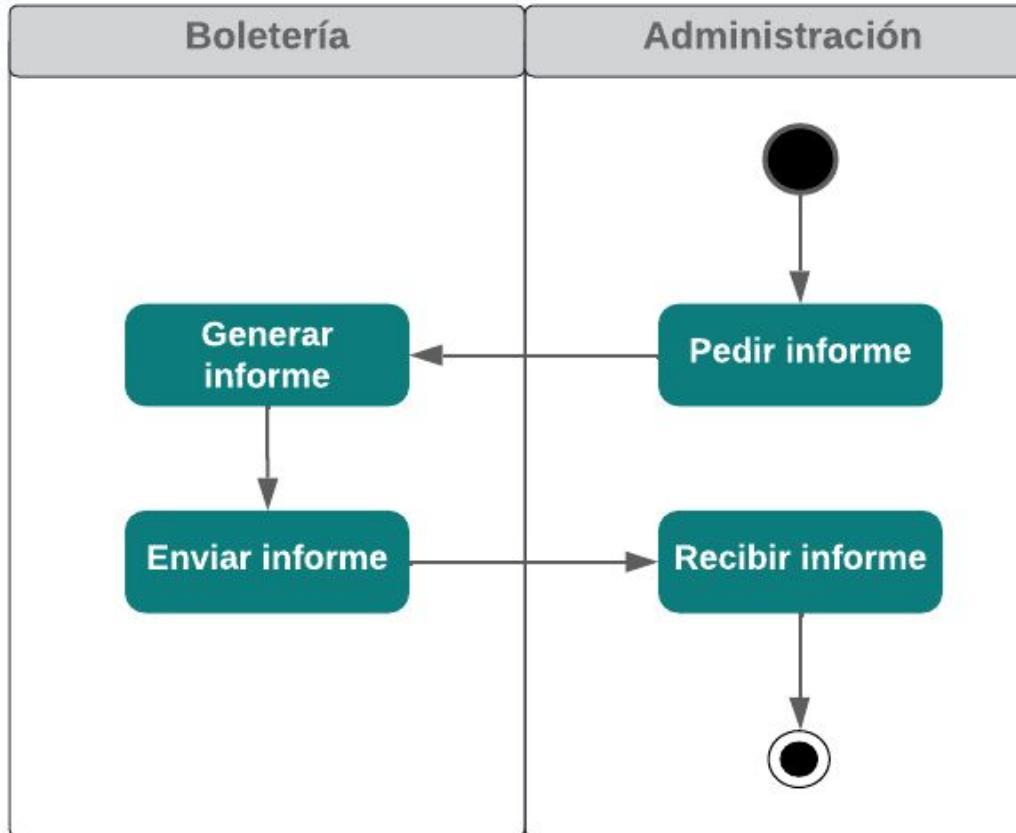
Diagramas de actividad

Consulta de la programación del partido



Diagramas de actividad

Pedir generación de informe



Índice

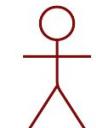


- Objetivos
- Supuestos
- Tabla de macroprocesos
- Diagramas de actividad
- **Casos de uso - Actores**
- Casos de uso - Diagramas
- Historias de usuario
- Diagrama de clases
- Storytelling
- Scope canvas

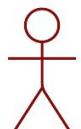
Casos de Uso - Actores



Primarios



Cliente



FIFA

Secundarios



Boletería



Empresa de
Tarjetas

Temporales



Semanalmente

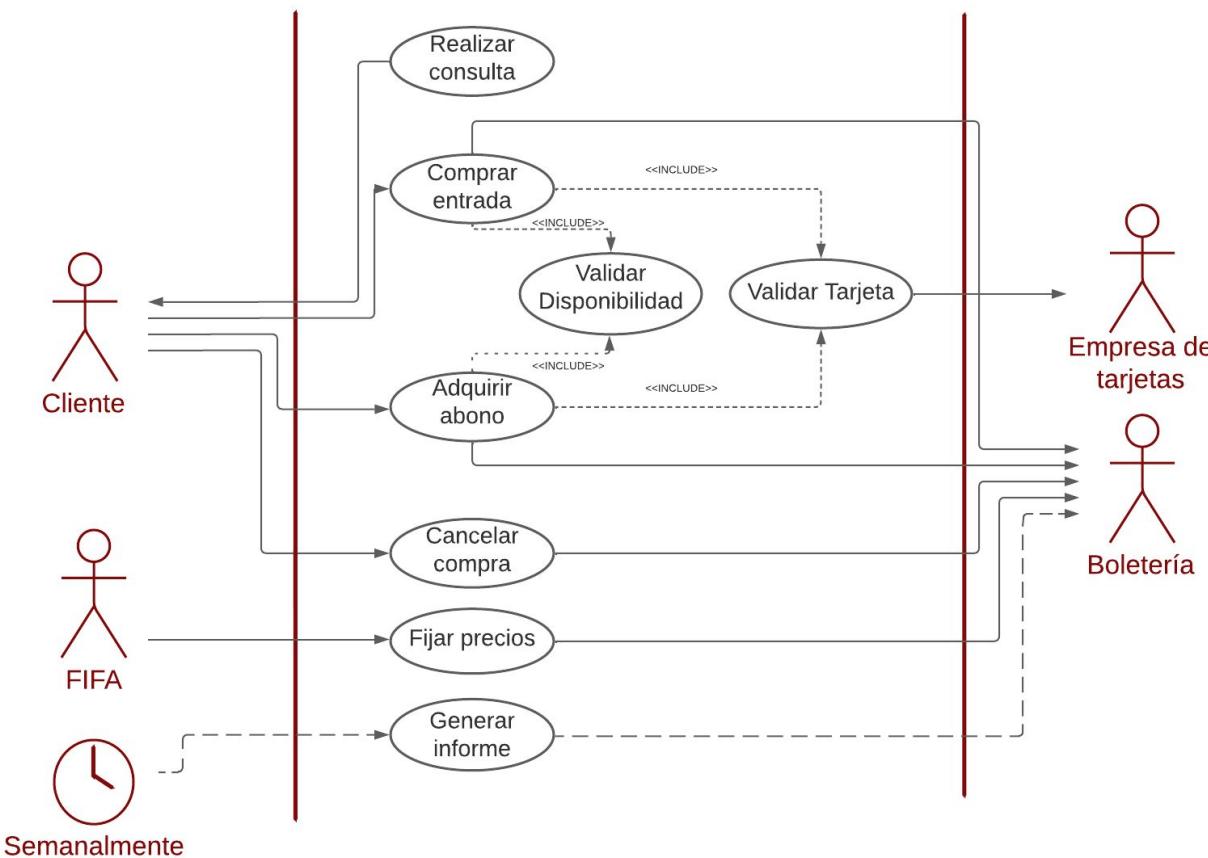
Índice



- Objetivos
- Supuestos
- Tabla de macroprocesos
- Diagramas de actividad
- Casos de uso - Actores
- **Casos de uso - Diagramas**
- Historias de usuario
- Diagrama de clases
- Storytelling
- Scope canvas

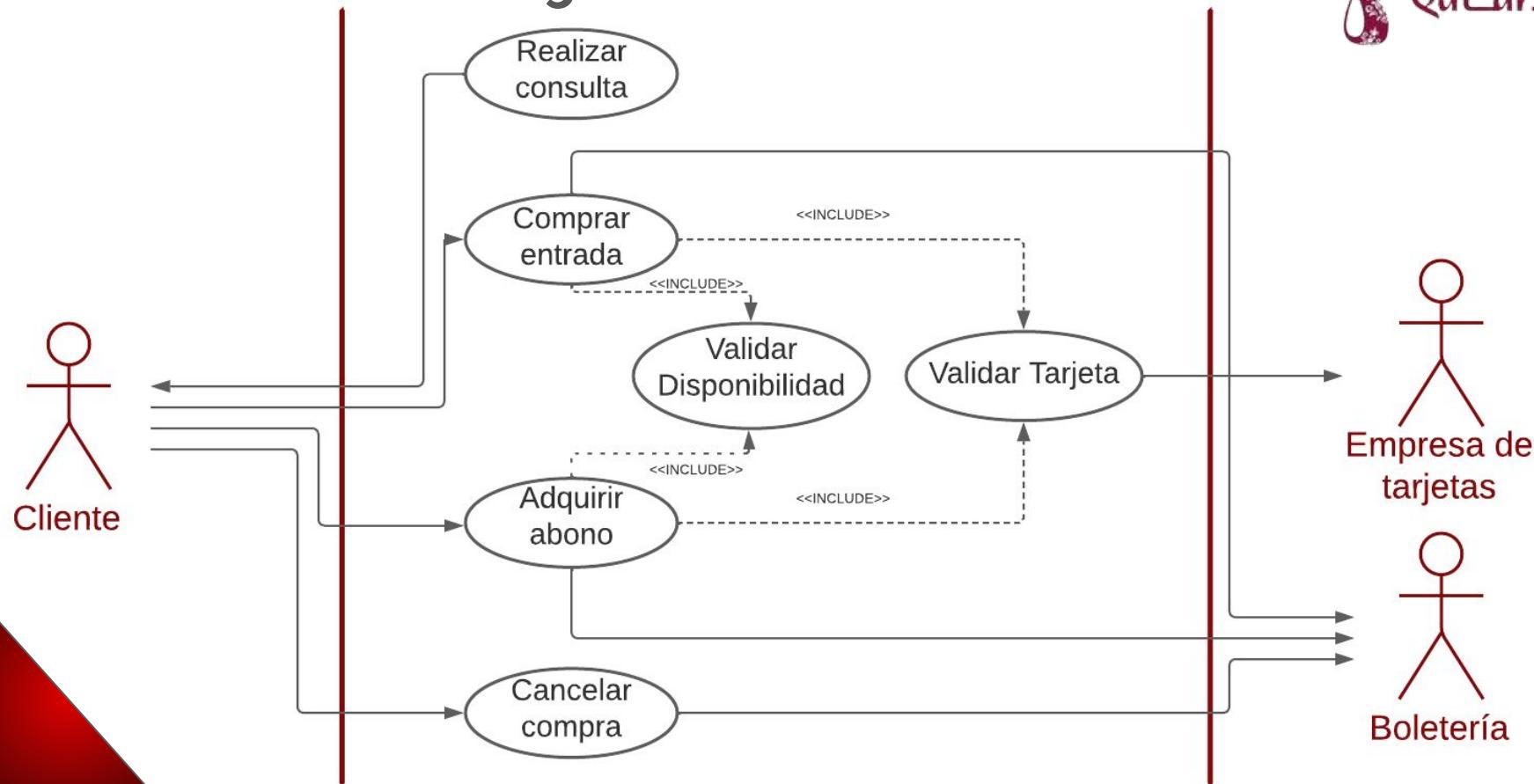


Casos de Uso - Diagrama general

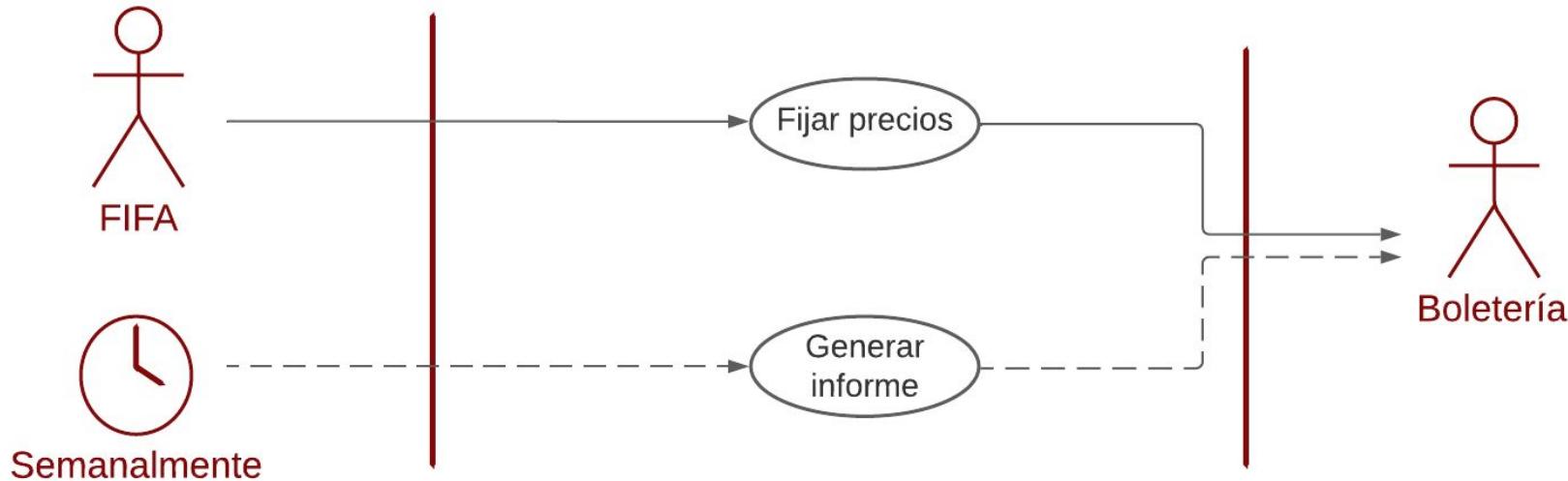




Casos de Uso - Diagrama 1



Casos de Uso - Diagrama 2



Índice



- Objetivos
- Supuestos
- Tabla de macroprocesos
- Diagramas de actividad
- Casos de uso - Actores
- Casos de uso - Diagramas
- **Historias de usuario**
- Diagrama de clases
- Storytelling
- Scope canvas

Historias de Usuario



Historia: Realizar consulta

Como: Cliente

Quiero: Consultar la información de los partidos

Para: Conocer los detalles de los partidos y la programación del Luna Park

Historia: Realizar consulta

Historia: Comprar entrada

Historia: Comprar abono

Historia: Fijar precio

Historia: Generar informe

....

....

....

Historias de Usuario



Historia: Comprar Entrada

Como: Cliente

Quiero: Comprar una entrada

Para: Poder mirar un partido de fútbol

Historia: Realizar consulta

Historia: Comprar entrada

Historia: Comprar abono

Historia: Fijar precio

Historia: Generar informe

....

....

....

Historias de Usuario



Historia: Comprar abono

Como: Cliente

Quiero: Comprar un abono

Para: Poder ver todos los partidos del mundial con descuento

Historia: Realizar consulta

Historia: Comprar entrada

Historia: Comprar abono

Historia: Fijar precio

Historia: Generar informe

....

....

....

Historias de Usuario



Historia: Fijar precios

Como: FIFA

Quiero: Fijar los precios de las entradas y abonos

Para: Fijar un precio común entre los distintos vendedores

Historia: Realizar consulta

Historia: Comprar entrada

Historia: Comprar abono

Historia: Fijar precio

Historia: Generar informe

....

....

....

Historias de Usuario



Historia: Generar informe

Como: Administración

Quiero: Generar un informe de las ventas, cancelaciones, recaudación, cantidad de espectadores y ubicaciones mas vendidas

Para: Poder optimizar la venta de entradas

Historia: Realizar consulta

Historia: Comprar entrada

Historia: Comprar abono

Historia: Fijar precio

Historia: Generar informe

....

....

....

Índice



- Objetivos
- Supuestos
- Tabla de macroprocesos
- Diagramas de actividad
- Casos de uso - Actores
- Casos de uso - Diagramas
- Historias de usuario
- **Diagrama de clases**
- Storytelling
- Scope canvas

Diagrama de clases

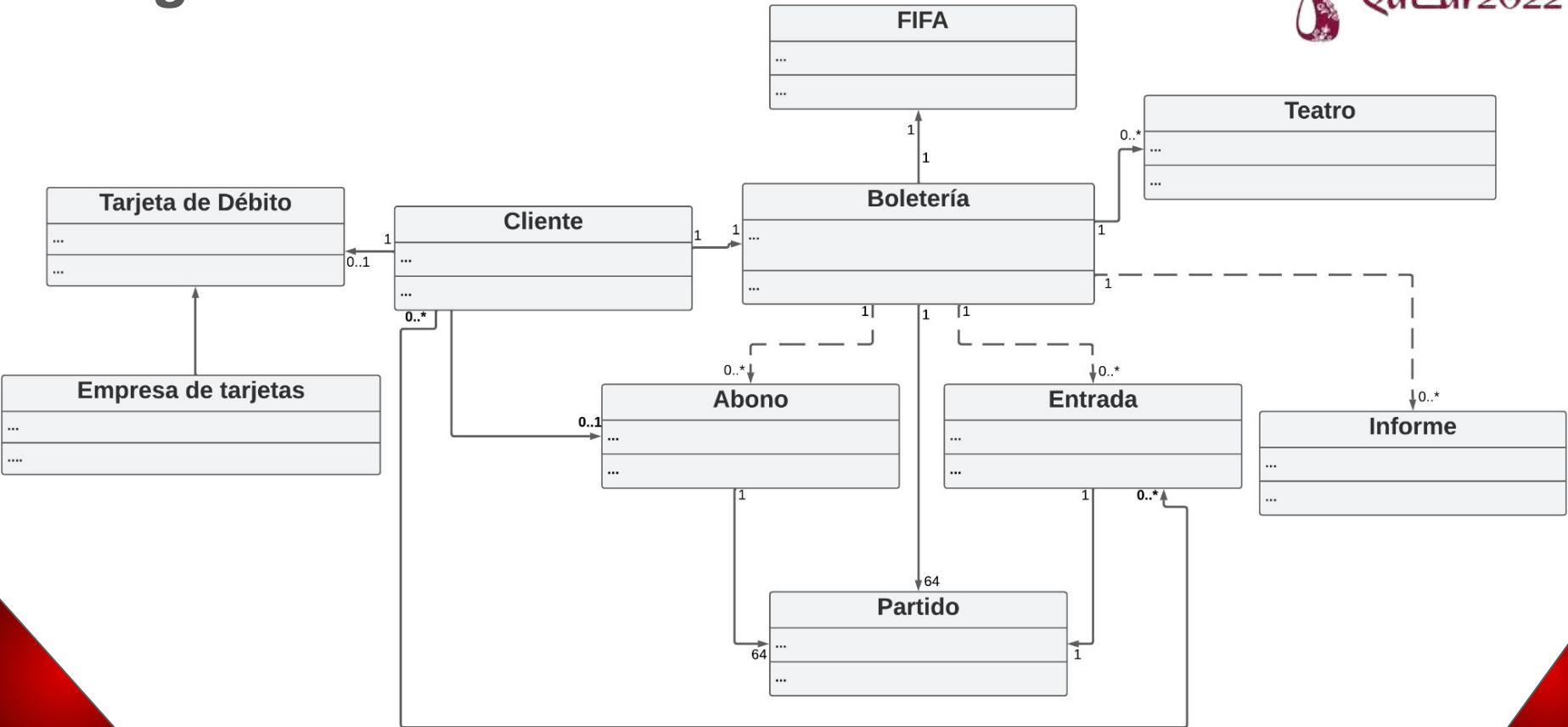




Diagrama de clases

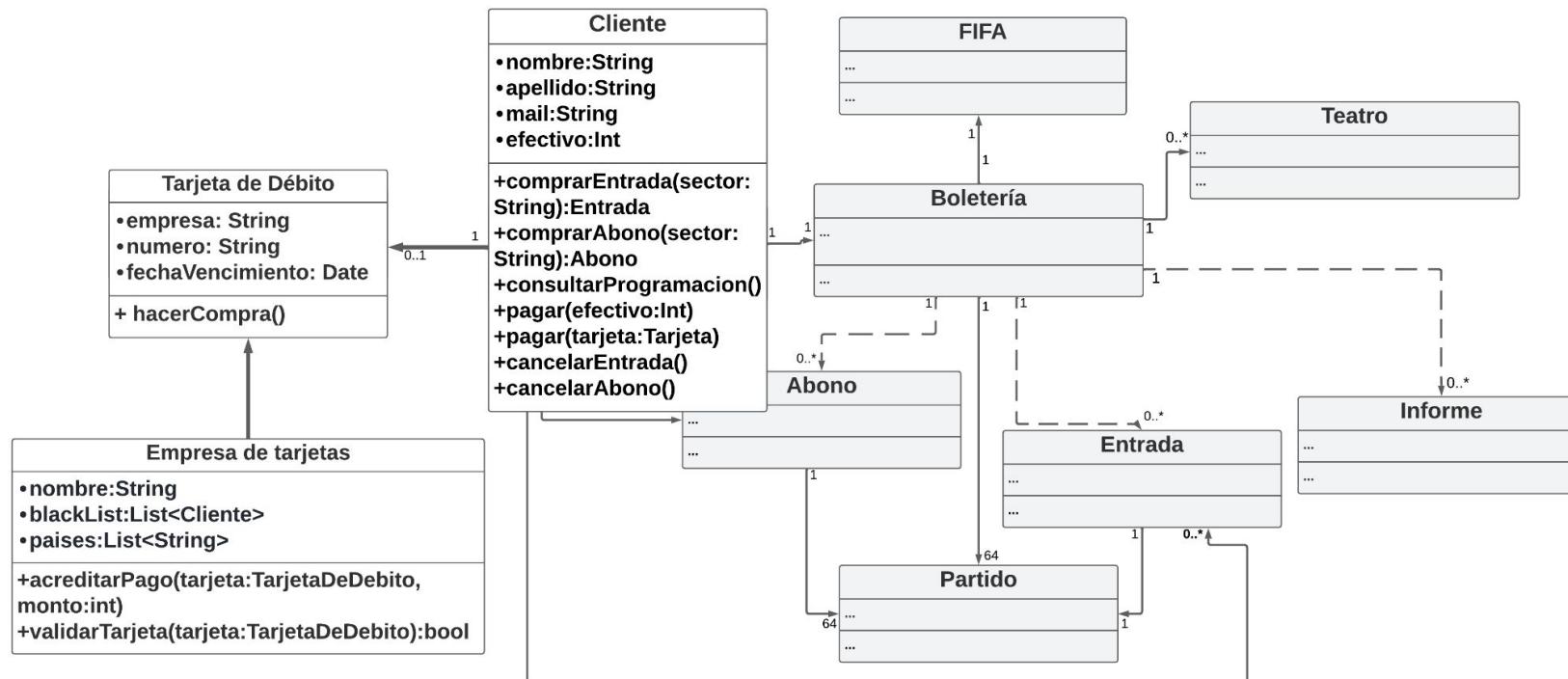


Diagrama de clases

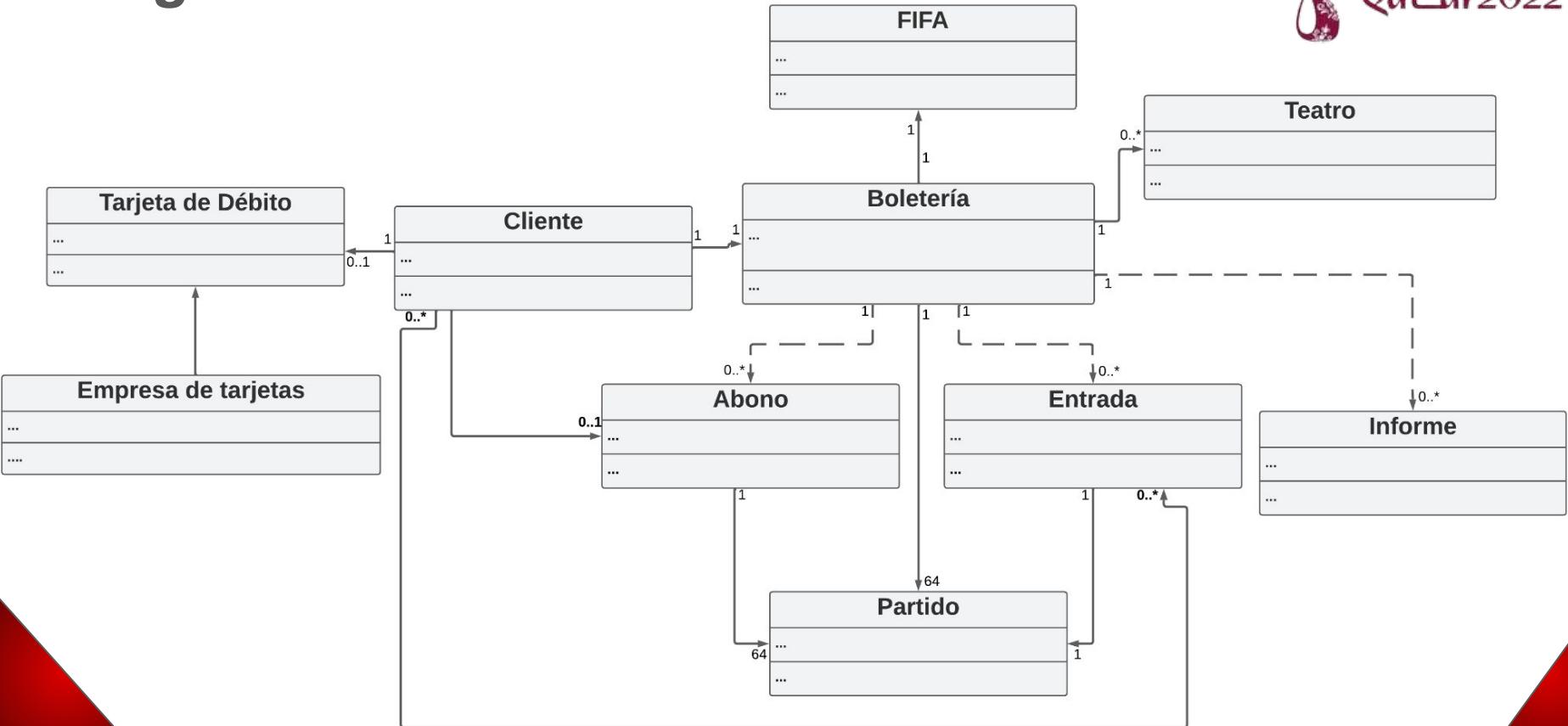
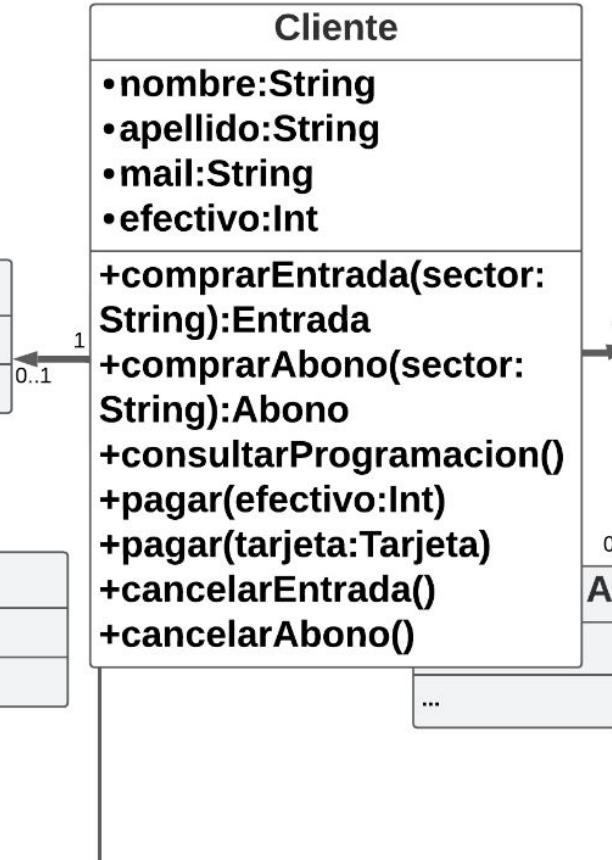


Diagrama de clases

e Débito



e tarjetas

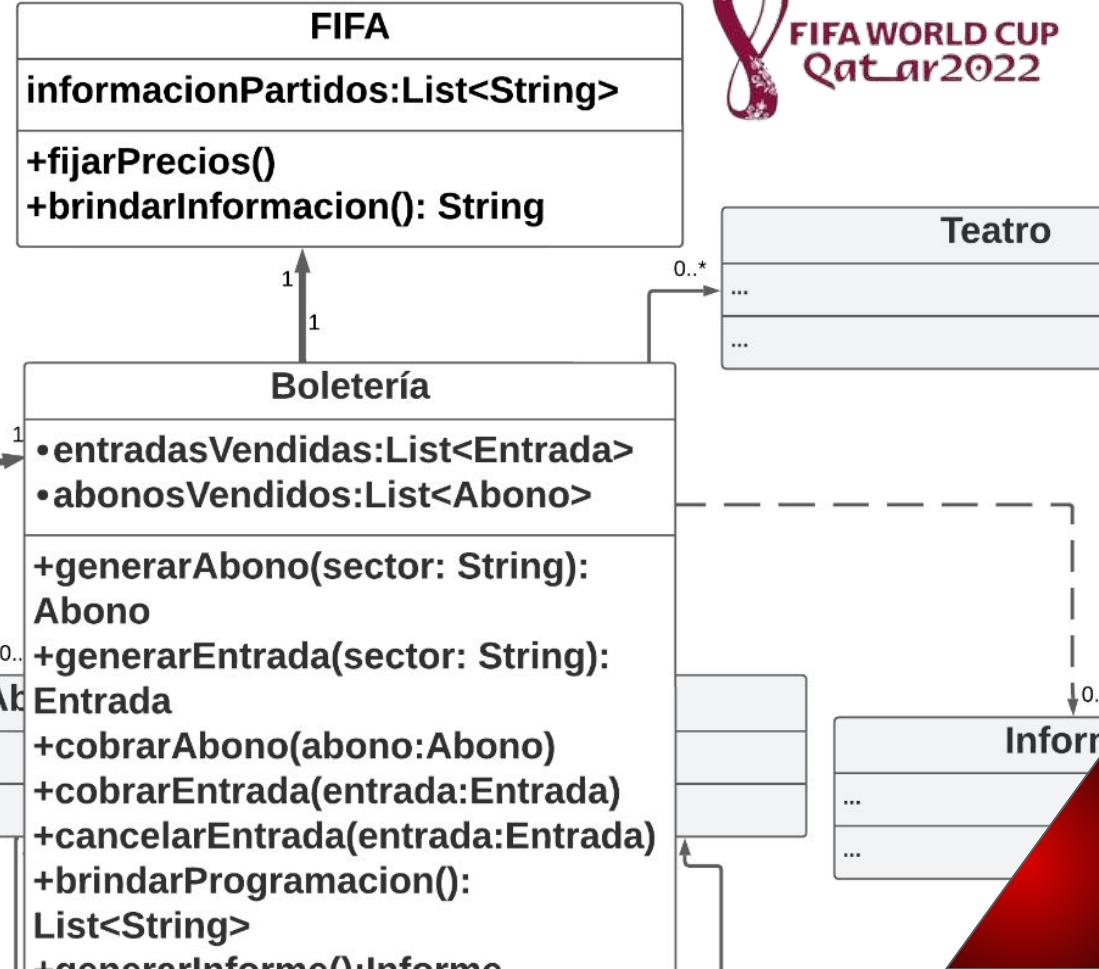


Diagrama de clases

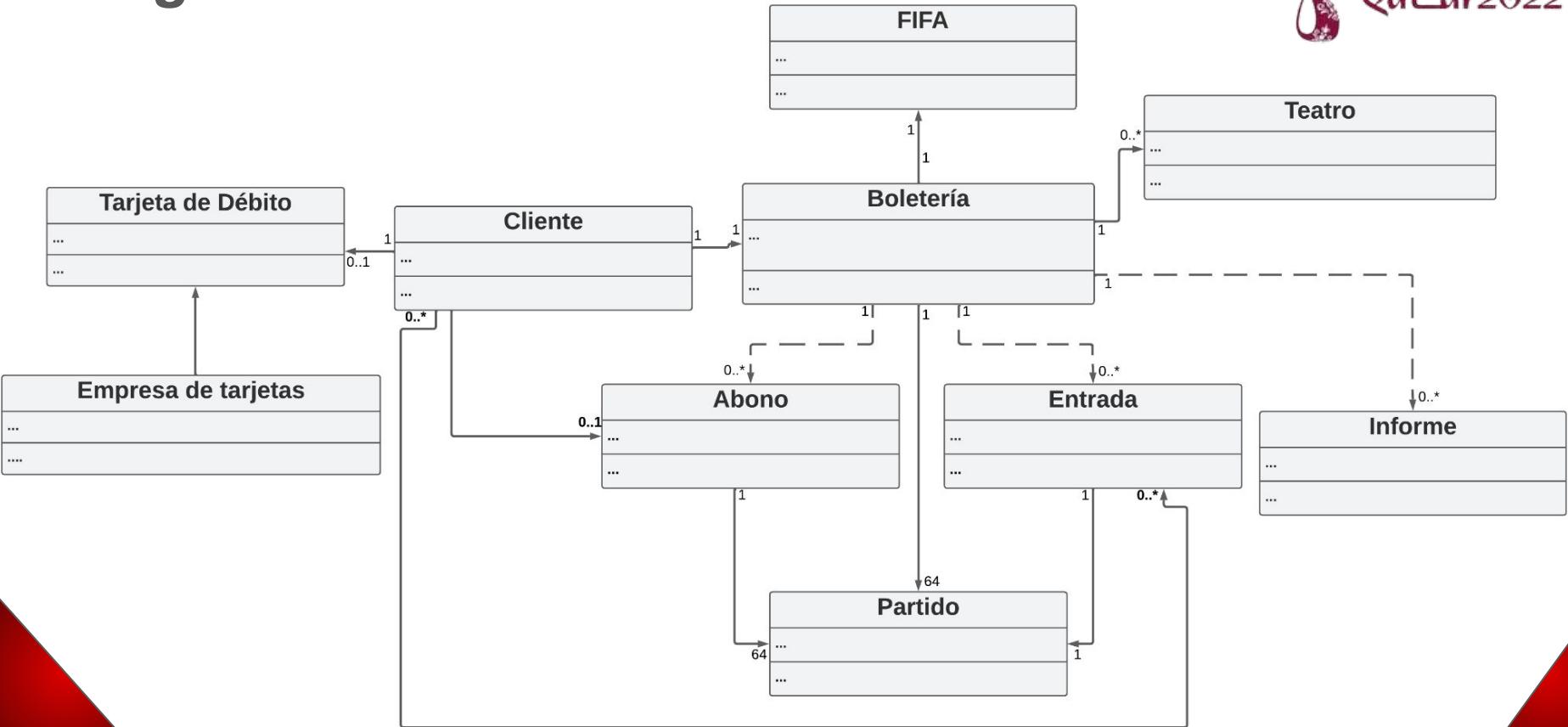


Diagrama de clases

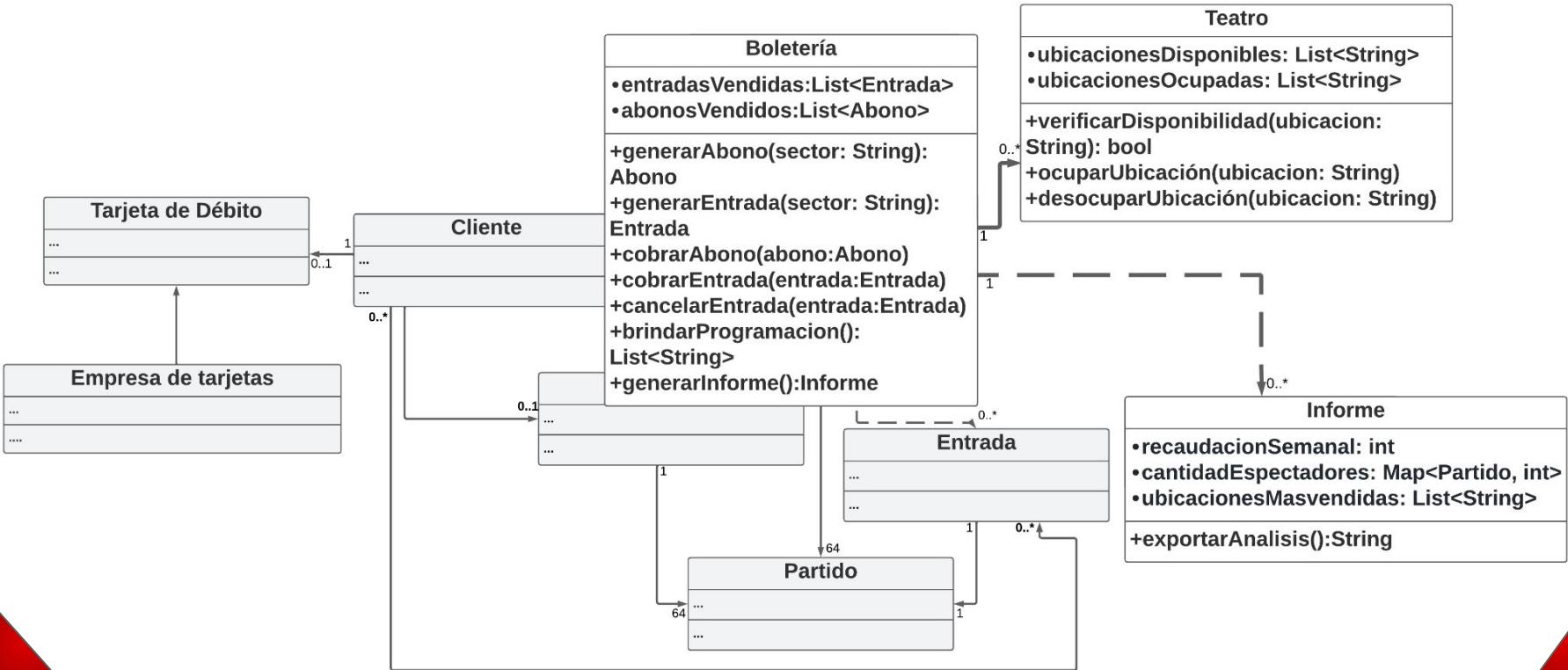


Diagrama de clases

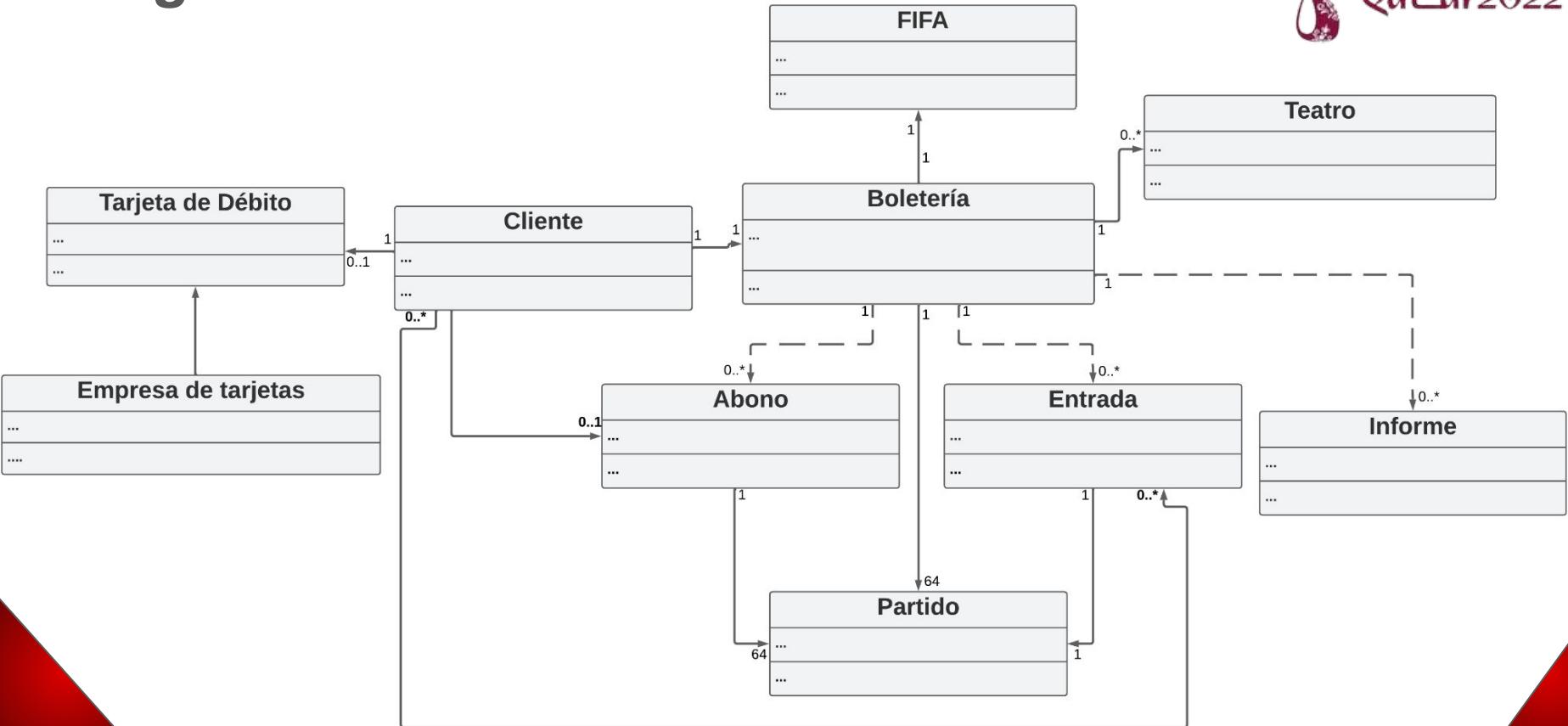
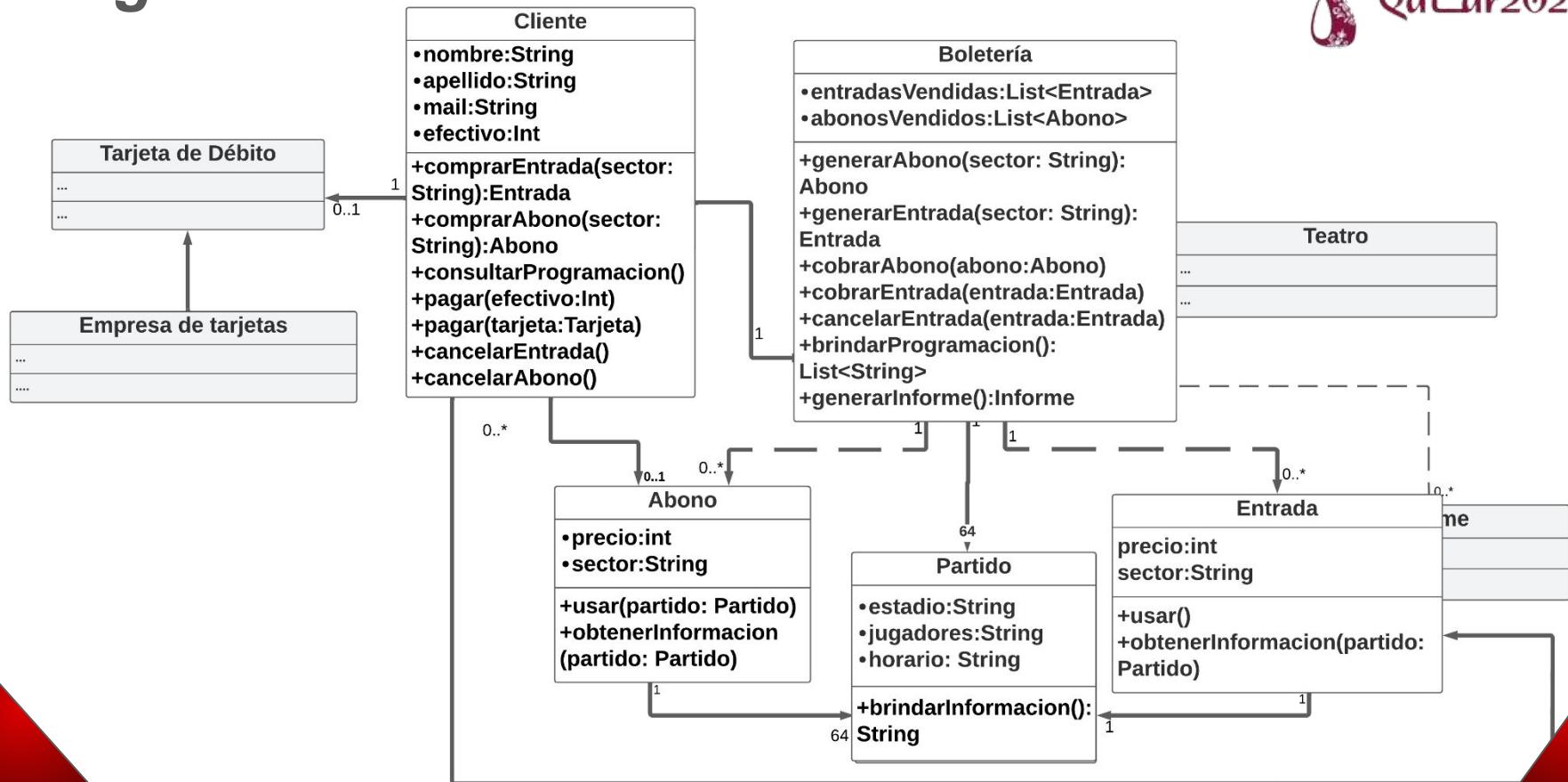


Diagrama de clases



Índice



- Objetivos
- Supuestos
- Tabla de macroprocesos
- Diagramas de actividad
- Casos de uso - Actores
- Casos de uso - Diagramas
- Historias de usuario
- Diagrama de clases
- **Storytelling**
- Scope canvas

Storytelling



Contexto: Filas interminables en la boletería del Luna Park con el objetivo de realizar una compra.



Storytelling



Problema: Altos tiempos de espera e incertidumbre de disponibilidad de lugares.



Storytelling



Solución: WebApp que facilita comprar las entradas o abonos y elegir las ubicaciones desde la comodidad del hogar.



Storytelling



Final: Cliente con su entrada/abono ya comprada/o, sin perder tiempo en boletería.



Índice



- Objetivos
- Supuestos
- Tabla de macroprocesos
- Diagramas de actividad
- Casos de uso - Actores
- Casos de uso - Diagramas
- Historias de usuario
- Diagrama de clases
- Storytelling
- **Scope canvas**



PROYECTO:

FIFA WORLD CUP QATAR 2022

Usuarios		Negocio		
<input checked="" type="checkbox"/> Necesidades ¿Qué necesitan o desean los usuarios?	Motivadores ¿Qué mejoras les entregarímos?	Propósito ¿Qué hace que esto valga la pena?	Impacto ¿Qué tan lejos podríamos llegar?	Objetivos ¿Qué queremos lograr con este proyecto?
Comportamientos ¿Qué esperamos que hagan los usuarios?		Métricas ¿Qué mediremos para saber si vamos bien?		

SCOPE CANVAS



PROYECTO:

FIFA WORLD CUP QATAR 2022

Usuarios		Negocio		
<input checked="" type="checkbox"/> Necesidades ¿Qué necesitan o desean los usuarios?	Motivadores ¿Qué mejoras les entregaremos?	Propósito ¿Qué hace que esto valga la pena?	Impacto ¿Qué fan lejos podríamos llegar?	Objetivos ¿Qué queremos lograr con este proyecto?
Agilizar el proceso de compra de entradas de eventos				
Comportamientos ¿Qué esperamos que hagan los usuarios?		Métricas ¿Qué mediremos para saber si vamos bien?		

SCOPE CANVAS



PROYECTO:

FIFA WORLD CUP QATAR 2022

Usuarios		Negocio		
<input checked="" type="checkbox"/> Necesidades ¿Qué necesitan o desean los usuarios?	Motivadores ¿Qué mejora les entregaremos?	Propósito ¿Qué hace que esto valga la pena?	Impacto ¿Qué tan lejos podríamos llegar?	Objetivos ¿Qué queremos lograr con este proyecto?
Comprar entradas de forma más rápida		Agilizar el proceso de compra de entradas de eventos		
Comportamientos ¿Qué esperamos que hagan los usuarios?		Métricas ¿Qué mediremos para saber si vamos bien?		

SCOPE CANVAS



PROYECTO:

FIFA WORLD CUP QATAR 2022

Usuarios		Negocio		
<input checked="" type="checkbox"/> Necesidades ¿Qué necesitan o desean los usuarios? Comprar entradas de	<input type="checkbox"/> Motivadores ¿Qué mejoras les entregaremos?	<input type="checkbox"/> Propósito ¿Qué hace que esto valga la pena? Agilizar el proceso de compra de entradas de eventos	<input type="checkbox"/> Impacto ¿Qué tan lejos podríamos llegar?	<input type="checkbox"/> Objetivos ¿Qué queremos lograr con este proyecto?
Realizar compras desde cualquier lugar				
<input type="checkbox"/> Comportamientos ¿Qué esperamos que hagan los usuarios?		<input type="checkbox"/> Métricas ¿Qué mediremos para saber si vamos bien?		

1

licencia de uso: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International

SCOPE CANVAS



PROYECTO:

FIFA WORLD CUP QATAR 2022

Usuarios		Negocio		
<input checked="" type="checkbox"/> Necesidades ¿Qué necesitan o desean los usuarios?	Motivadores ¿Qué mejoras les entregaremos?	Propósito ¿Qué hace que esto valga la pena?	Impacto ¿Qué tan lejos podríamos llegar?	Objetivos ¿Qué queremos lograr con este proyecto?
No perder tiempo haciendo filas			Agilizar el proceso de compra de entradas de eventos	
Comportamientos ¿Qué esperamos que hagan los usuarios?	Métricas ¿Qué mediremos para saber si vamos bien?			

1.

licencia de uso: Creative Commons Attribution (ShareAlike 4.0) International

SCOPE CANVAS



PROYECTO:

FIFA WORLD CUP QATAR 2022

Usuarios		Negocio		
<input checked="" type="checkbox"/> Necesidades ¿Qué necesitan o desean los usuarios?	Motivadores ¿Qué mejoras les entregaremos?	Propósito ¿Qué hace que esto valga la pena?	Impacto ¿Qué tan lejos podríamos llegar?	Objetivos ¿Qué queremos lograr con este proyecto?
Comprar entradas de forma más rápida	Realizar compras de cualquier lugar	Agilizar el proceso de compra de entradas de eventos		
Procesos de compra más rápidos				
Comportamientos ¿Qué esperamos que hagan los usuarios?	Métricas ¿Qué mediremos para saber si vamos bien?			

SCOPE CANVAS



PROYECTO:

FIFA WORLD CUP QATAR 2022

Usuarios		Negocio		
<input checked="" type="checkbox"/> Necesidades ¿Qué necesitan o desean los usuarios?	Motivadores ¿Qué mejora les entregaremos?	Propósito ¿Qué hace que esto valga la pena?	Impacto ¿Qué tan lejos podríamos llegar?	Objetivos ¿Qué queremos lograr con este proyecto?
Comprar entradas de forma más rápida	Procesos de compra más rápidos	Agilizar el proceso de compra de entradas de eventos		
Poder comprar desde cualquier lugar				
Comportamientos ¿Qué esperamos que hagan los usuarios?	Métricas ¿Qué mediremos para saber si vamos bien?			

SCOPE CANVAS



PROYECTO:

FIFA WORLD CUP QATAR 2022

Usuarios		Negocio		
<input checked="" type="checkbox"/> Necesidades ¿Qué necesitan o desean los usuarios?	Motivadores ¿Qué mejora les entregaremos?	Propósito ¿Qué hace que esto valga la pena?	Impacto ¿Qué tan lejos podríamos llegar?	Objetivos ¿Qué queremos lograr con este proyecto?
Comprar entradas de forma más rápida	Procesos de compra más rápidos	Agilizar el proceso de compra de entradas de eventos		
Realizar compras desde cualquier lugar	Ver la disponibilidad de asientos en cualquier momento			
No perder tiempo haciendo filas				
Comportamientos ¿Qué esperamos que hagan los usuarios?	Métricas ¿Qué mediremos para saber si vamos bien?			

SCOPE CANVAS



PROYECTO:

FIFA WORLD CUP QATAR 2022

Usuarios		Negocio		
<input checked="" type="checkbox"/> Necesidades ¿Qué necesitan o desean los usuarios?	<input type="checkbox"/> Motivadores ¿Qué mejora les entregaremos?	<input type="checkbox"/> Propósito ¿Qué hace que esto valga la pena?	<input type="checkbox"/> Impacto ¿Qué tan lejos podríamos llegar?	<input type="checkbox"/> Objetivos ¿Qué queremos lograr con este proyecto?
<p>Comprar entradas de forma más rápida</p> <p>Realizar compras desde cualquier lugar</p> <p>No perder tiempo haciendo filas</p>		<p>Procesos de compra más rápidos</p> <p>Poder comprar desde cualquier lugar</p> <p>Ver la disponibilidad de asientos en cualquier momento</p> <p>Agilizar el proceso de compra de entradas de eventos</p> <p>Que todos realicen sus compras online</p>		
<input type="checkbox"/> Comportamientos ¿Qué esperamos que hagan los usuarios?		<input type="checkbox"/> Métricas ¿Qué mediremos para saber si vamos bien?		

SCOPE CANVAS



PROYECTO:

FIFA WORLD CUP QATAR 2022

Usuarios		Negocio		
<input checked="" type="checkbox"/> Necesidades ¿Qué necesitan o desean los usuarios?	Motivadores ¿Qué mejora les entregaremos?	Propósito ¿Qué hace que esto valga la pena?	Impacto ¿Qué tan lejos podríamos llegar?	Objetivos ¿Qué queremos lograr con este proyecto?
Comprar entradas de forma más rápida Realizar compras desde cualquier lugar No perder tiempo haciendo filas	Procesos de compra más rápidos Poder comprar desde cualquier lugar Ver la disponibilidad de asientos en cualquier momento	Agilizar el proceso de compra de entradas de eventos	Ser la pagina mas usada para ventas de eventos	
Comportamientos ¿Qué esperamos que hagan los usuarios?		Métricas ¿Qué mediremos para saber si vamos bien?		

SCOPE CANVAS



PROYECTO:

FIFA WORLD CUP QATAR 2022

Usuarios		Negocio		
<input checked="" type="checkbox"/> Necesidades ¿Qué necesitan o desean los usuarios?	Motivadores ¿Qué mejoras les entregaremos?	Propósito ¿Qué hace que esto valga la pena?	Impacto ¿Qué tan lejos podríamos llegar?	Objetivos ¿Qué queremos lograr con este proyecto?
Comprar entradas de forma más rápida Realizar compras desde cualquier lugar No perder tiempo haciendo filas	Procesos de compra más rápidos Poder comprar desde cualquier lugar Ver la disponibilidad de asientos en cualquier momento	Agilizar el proceso de compra de entradas de eventos	Que todos realicen sus compras online Ser la página más usada para ventas de eventos	Que las ventas online superen a las ventas por boletería
Comportamientos ¿Qué esperamos que hagan los usuarios?		Métricas ¿Qué mediremos para saber si vamos bien?		

SCOPE CANVAS



PROYECTO:

FIFA WORLD CUP QATAR 2022

Usuarios		Negocio				
<input checked="" type="checkbox"/> Necesidades ¿Qué necesitan o desean los usuarios?	Motivadores ¿Qué mejora les entregaremos?	Propósito ¿Qué hace que esto valga la pena?	Impacto ¿Qué tan lejos podríamos llegar?	Objetivos ¿Qué queremos lograr con este proyecto?		
<p>Comprar entradas de forma más rápida</p> <p>Realizar compras desde cualquier lugar</p> <p>No perder tiempo haciendo filas</p>			<p>Procesos de compra más rápidos</p> <p>Poder comprar desde cualquier lugar</p> <p>Ver la disponibilidad de asientos en cualquier momento</p>	<p>Agilizar el proceso de compra de entradas de eventos</p> <p>Que todos realicen sus compras online</p> <p>Ser la página más usada para ventas de eventos</p>	<p>Reducir los tiempos de espera en un 80%</p>	

SCOPE CANVAS



PROYECTO:

FIFA WORLD CUP QATAR 2022

Usuarios		Negocio		
<input checked="" type="checkbox"/> Necesidades ¿Qué necesitan o desean los usuarios?	Motivadores ¿Qué mejora les entregaremos?	Propósito ¿Qué hace que esto valga la pena?	Impacto ¿Qué tan lejos podríamos llegar?	Objetivos ¿Qué queremos lograr con este proyecto?
Comprar entradas de forma más rápida Realizar compras desde cualquier lugar No perder	Procesos de compra más rápidos Poder comprar desde cualquier lugar Ver la disponibilidad asientos en cualquier momento	Agilizar el proceso de compra de entradas de eventos	Que todos realicen sus compras online Ser la pagina mas usada para ventas de eventos	Que las ventas online superen a las ventas por boletería Reducir los tiempos de espera en un 80%
Comprar entradas online		Métricas ¿Qué mediremos para saber si vamos bien?		

SCOPE CANVAS



PROYECTO:

FIFA WORLD CUP QATAR 2022

Usuarios		Negocio		
<input checked="" type="checkbox"/> Necesidades ¿Qué necesitan o desean los usuarios?	Comprar entradas de forma más rápida Realizar compras desde cualquier lugar No perder tiempo haciendo filas	<input type="checkbox"/> Motivadores ¿Qué mejora les entregaremos?	Procesos de compra más rápidos Poder comprar desde cualquier lugar Ver la disponibilidad	<input type="checkbox"/> Propósito ¿Qué hace que esto valga la pena?
			Agilizar el proceso de compra de entradas de eventos	<input type="checkbox"/> Impacto ¿Qué tan lejos podríamos llegar?
			Que todos realicen sus compras online	<input type="checkbox"/> Objetivos ¿Qué queremos lograr con este proyecto?
Comprar abonos online		<input type="checkbox"/> Métricas ¿Qué mediremos para saber si vamos bien?		

SCOPE CANVAS



PROYECTO:

FIFA WORLD CUP QATAR 2022

Usuarios		Negocio		
<input checked="" type="checkbox"/> Necesidades ¿Qué necesitan o desean los usuarios?	<input type="checkbox"/> Motivadores ¿Qué mejora les entregaremos?	Propósito ¿Qué hace que esto valga la pena? Impacto ¿Qué tan lejos podríamos llegar? Objetivos ¿Qué queremos lograr con este proyecto?		
Comprar entradas de forma más rápida Realizar compras desde cualquier lugar No perder tiempo haciendo filas	Poder comprar desde cualquier lugar Ver la disponibilidad de asientos en cualquier momento	Agilizar el proceso de compra de entradas de eventos Que todos realicen sus compras online Ser la pagina mas usada para ventas de eventos Que las ventas online superen a las ventas por boletería Reducir los tiempos de espera en un 80%		
<input type="checkbox"/> Comportamientos ¿Qué esperamos que hagan los usuarios?		Ventas por boletería		

SCOPE CANVAS



PROYECTO:

FIFA WORLD CUP QATAR 2022

Usuarios		Negocio		
<input checked="" type="checkbox"/> Necesidades ¿Qué necesitan o desean los usuarios?	Motivadores ¿Qué mejora les entregaremos?	Propósito ¿Qué hace que esto valga la pena?	Impacto ¿Qué tan lejos podríamos llegar?	Objetivos ¿Qué queremos lograr con este proyecto?
Comprar entradas de forma más rápida Realizar compras desde cualquier lugar No perder tiempo haciendo filas	Procesos de compra más rápidos Poder comprar desde cualquier lugar Ver la disponibilidad de asientos en cualquier momento	Agilizar el proceso de compra de entradas de eventos	Que todos realicen sus compras online Ser la pagina mas usada para ventas de eventos	Que las ventas online superen a las ventas por boletería Reducir los tiempos de espera en un 80%
Comportamientos ¿Qué esperamos que hagan los usuarios?		Métricas ¿Qué mediremos para saber si		
Comprar entradas online Comprar abonos online		Ventas por boletería Ventas online		

SCOPE CANVAS



PROYECTO:

FIFA WORLD CUP QATAR 2022

Usuarios		Negocio		
<input checked="" type="checkbox"/> Necesidades ¿Qué necesitan o desean los usuarios?	Comprar entradas de forma más rápida Realizar compras desde cualquier lugar No perder tiempo haciendo filas	<input type="checkbox"/> Motivadores ¿Qué mejoras les entregaremos?	Procesos de compra más rápidos Poder comprar desde cualquier lugar Ver la disponibilidad de asientos en cualquier momento	<input type="checkbox"/> Propósito ¿Qué hace que esto valga la pena?
Agilizar el proceso de compra de entradas de eventos			<input type="checkbox"/> Impacto ¿Qué tan lejos podríamos llegar?	Que todos realicen sus compras online Ser la pagina mas usada para ventas de eventos
Objetivos ¿Qué queremos lograr con este proyecto?			Que las ventas online superen a las ventas por boletería Reducir los tiempos de espera en un 80%	
Comportamientos ¿Qué esperamos que hagan los usuarios?			Métricas ¿Qué mediremos para saber si vamos bien?	
Comprar entradas online Comprar abonos online			Ventas por boletería Ventas online	

Metricas de tiempos de espera

JVAS

PROYECTO:

FIFA WORLD CUP QATAR 2022

Usuarios		Negocio		
<input checked="" type="checkbox"/> Necesidades ¿Qué necesitan o desean los usuarios?	 Motivadores ¿Qué mejora les entregaríamos?	 Propósito ¿Qué hace que esto valga la pena?	 Impacto ¿Qué tan lejos podríamos llegar?	 Objetivos ¿Qué queremos lograr con este proyecto?
Comprar entradas de forma más rápida	Procesos de compra más rápidos Poder comprar desde cualquier lugar	Agilizar el proceso de compra de entradas de eventos	Que todos realicen sus compras online Ser la pagina mas usada para ventas de eventos	Que las ventas online superen a las ventas por boletería Reducir los tiempos de espera en un 80%
Comportamientos			Métricas	
Comprar entradas online	Comprar abonos online	Ventas por boletería	Ventas online	Metricas de tiempos de espera

SCOPE CANVAS



¿Preguntas?



FIFA WORLD CUP
Qatar2022



¡Gracias!



FIFA WORLD CUP
Qatar2022