

TP FINAL - FIFA WORLD CUP QATAR 2022

[7509] Análisis de la información
Grupo I
Primer cuatrimestre de 2022

Padrón	Alumno	Correo electrónico
100199	Aguirre, Ariel Leandro	alaguirre@fi.uba.ar
104415	Correa, Valentina Laura	vcorrea@fi.uba.ar
101231	Dimartino, Pablo Salvador	pdimartino@fi.uba.ar
105658	Galdo Martinez, Mariana	mgaldo@fi.uba.ar
104093	Merlo Gonzalez, Matias Sebastian	mmerlog@fi.uba.ar
104548	Ortega, Gabriel Lorenzo	gortega@fi.uba.ar
104047	Sarzi, Emmanuel Walter	esarzi@fi.uba.ar
105285	Villores, Alejo	avillores@fi.uba.ar

Índice

1. Objetivo	2
2. Supuestos	3
3. Tabla de Macroprocesos	4
4. Casos de uso	5
4.1. Actores	5
4.2. Diagrama de casos de uso	6
4.3. Listado de casos de uso	7
5. Diagrama de actividad	7
5.1. Compra de entrada con efectivo	7
5.2. Compra de entrada con tarjeta de débito	8
5.3. Compra de abono con efectivo	9
5.4. Cancelación de compra	10
5.5. Consultar programación	11
5.6. Pedir generación de informe	12
6. Historias de usuario	13
7. Diagrama de clases	14
8. Storytelling	15
9. Scope Canvas	19

1. 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.

2. Supuestos

1. La página del Luna Park funciona las 24 hs.
2. Todos los precios de las entradas están publicados en la página, y no se modificarán durante la copa.
3. Se admiten todas las tarjetas de débito.
4. El análisis de recaudación del Luna Park se hace los días lunes.
5. Las boleterías del Luna Park están abiertas de 08hs a 20hs.
6. Todos los sectores del estadio cubierto están disponibles y en condiciones.
7. El precio de la entrada del Luna Park incluye el precio del partido fijado por FIFA para su transmisión.
8. Las entradas se pueden cancelar hasta 48 hs antes del horario de inicio del partido.
9. Los abonos podrán cancelarse hasta 72 hs antes de que inicie la copa.
10. Las compras solo se pueden cancelar en la boletería y no tienen reintegro.
11. La información de los partidos y los jugadores son provistos por FIFA.
12. El precio de los abonos se calcula en base a los tipos de entradas elegidas al momento de comprarlos.
13. Los abonos se pueden comprar únicamente si existe por lo menos una localidad disponible en todas las ubicaciones posibles.
14. El abono se puede adquirir hasta 48 hs antes de que comience la copa.

3. Tabla de Macroprocesos

Macroprocesos	Funcionalidades	Alcance
1) Gestión de entradas		
	Vender entradas	Sí
	Vender abonos	Sí
	Cancelar entradas	Sí
	Cancelar abonos	Sí
	Distribuir ubicaciones en el teatro	No
2) Gestión de facturación		
	Acreditar pago con tarjeta	No
	Cobrar en efectivo	Sí
	Emitir ticket	Sí
3) Gestión de reportes		
	Generar reporte de recaudación semanal	Sí
	Generar reporte de cantidad de espectadores semanal	Sí
	Generar reporte de ubicaciones más vendidas semanal	Sí
4) Gestión de información del partido		
	Obtener información de jugadores	Sí
	Obtener información de estadio	Sí
	Mostrar detalles del partido	Sí
5) Gestión de consultas		
	Informar precios de abonos	Sí
	Informar precios de entradas	Sí
	Informar disponibilidad de entradas	Sí

Tabla de macroprocesos

4. Casos de uso

4.1. Actores

Cliente Persona que desea comprar una entrada o abono.

FIFA Organizacion que posee la informacion sobre el evento.

Boletería Persona encargada de responder consultas y procesar compras.

Actor Temporal Semanalmente se realiza un informe.

Empresa de tarjetas Entidad responsable de la validación de la tarjeta de crédito del cliente.

4.2. Diagrama de casos de uso

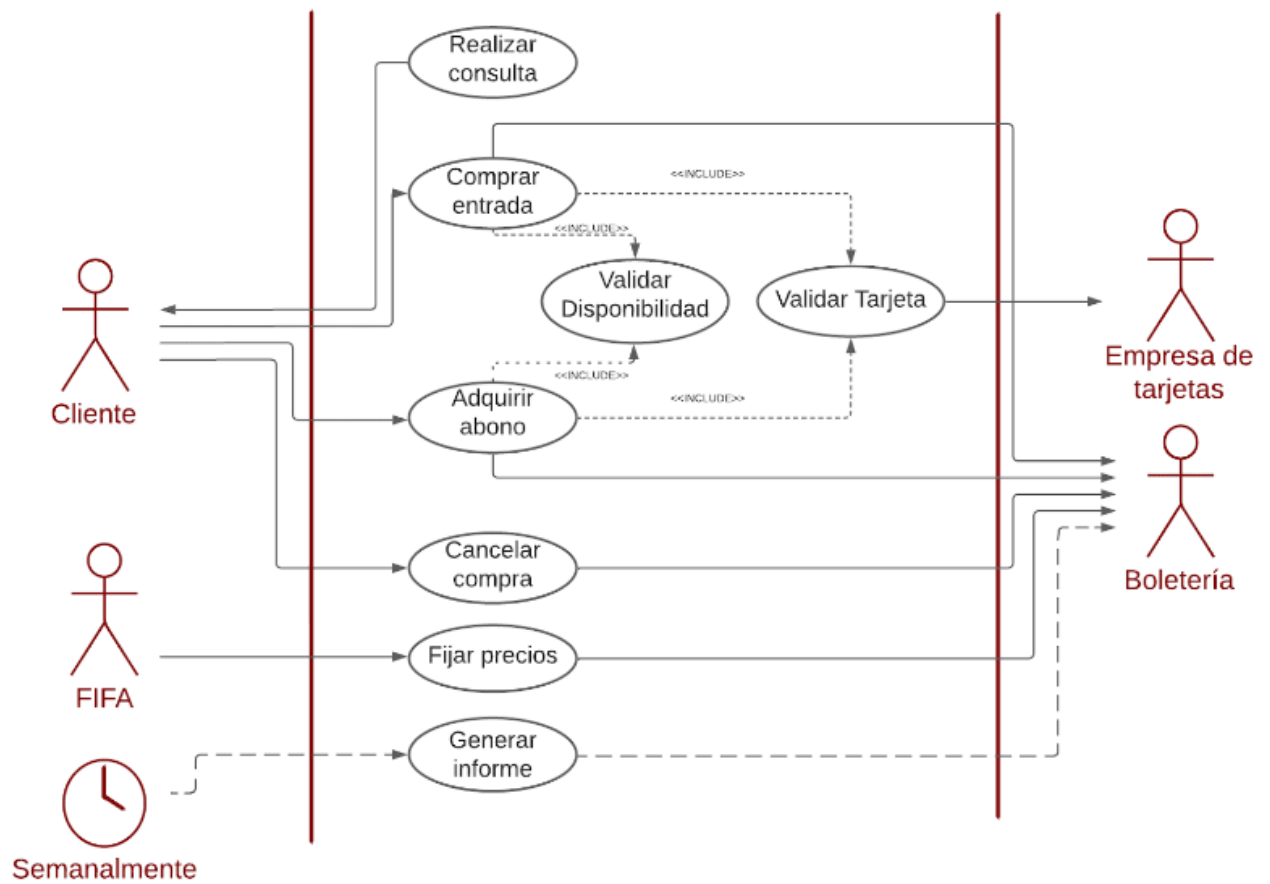


Diagrama de casos de uso

4.3. Listado de casos de uso

Realizar consulta Indica como se debe proveer una respuesta a una consulta realizada por el actor Cliente.

Comprar entrada Indica como el actor Cliente realiza una compra de una entrada.

Comprar abono Indica como el actor Cliente realiza una compra de un abono.

Validar tarjeta Indica como se solicita la validación de la tarjeta de debito del cliente hacia la empresa de tarjetas.

Validar Disponibilidad Indica como se solicita la validación de una ubicacion en el estadio cerrado.

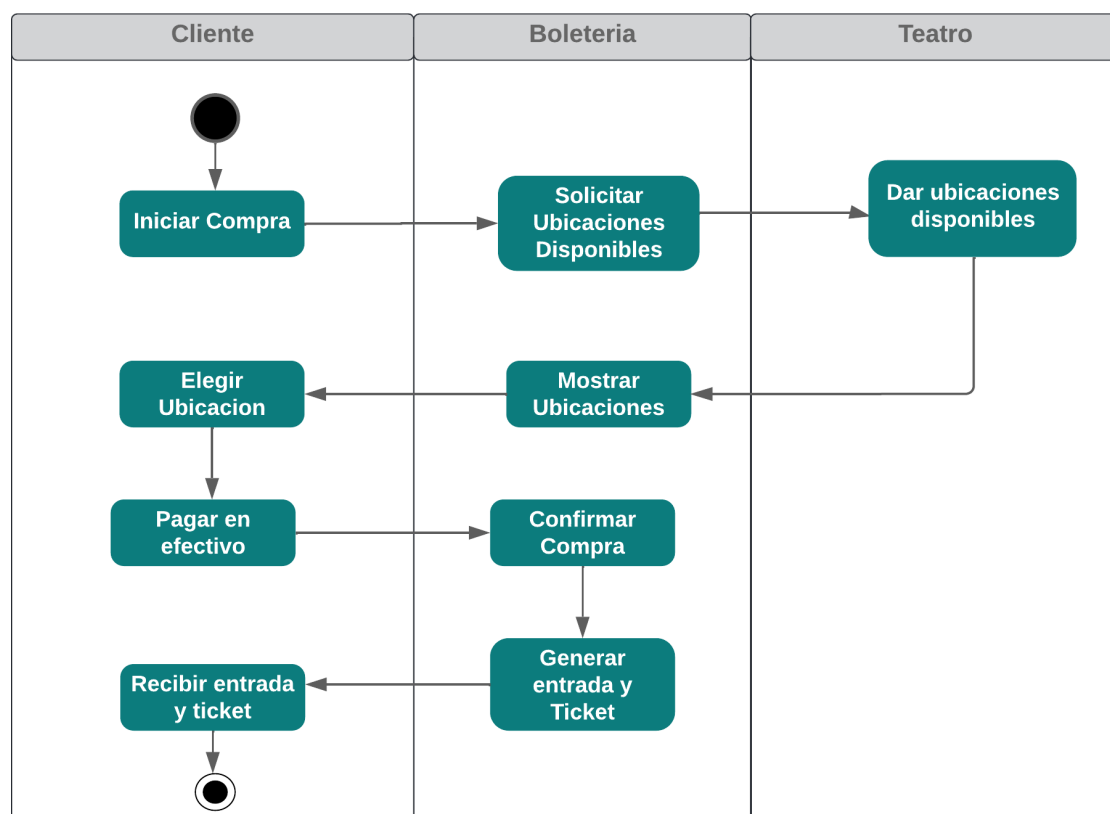
Cancelar Compra Indica como el actor Cliente cancela una compra

Fijar Precios Indica el Actor FIFA fija los precios del evento..

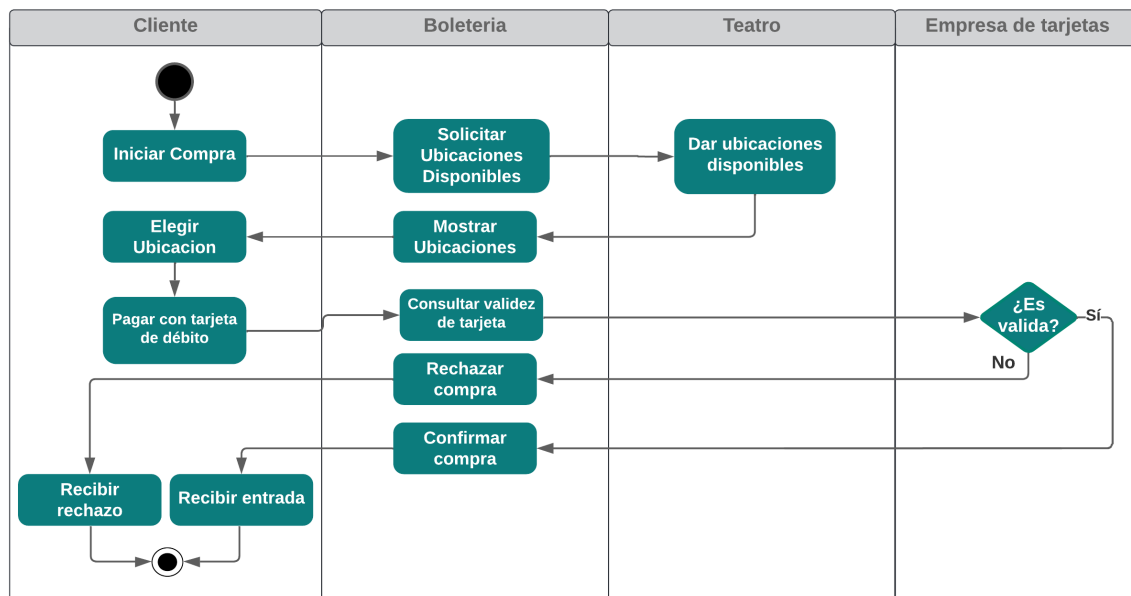
Generar reporte Indica el proceso por el cual se genera un informe semanalmente .

5. Diagrama de actividad

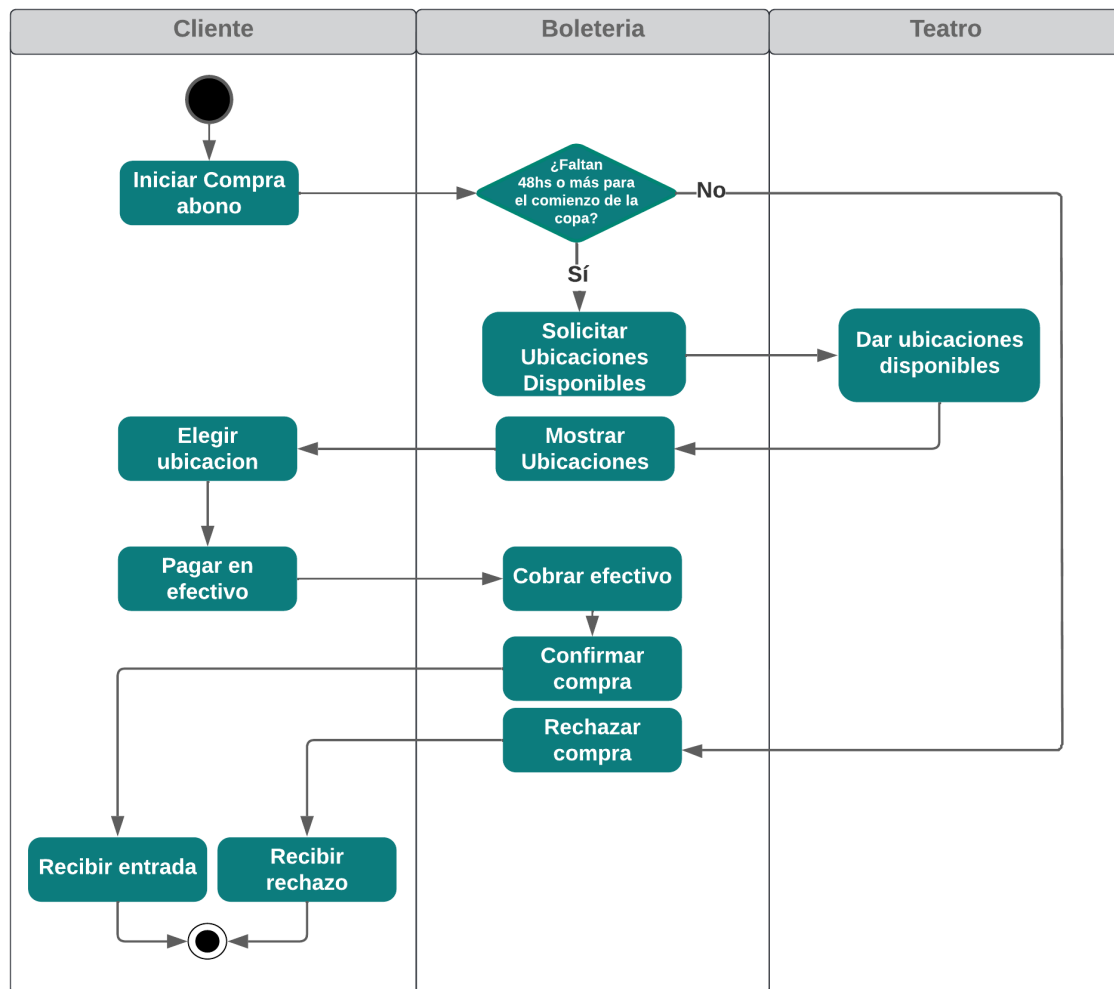
5.1. Compra de entrada con efectivo



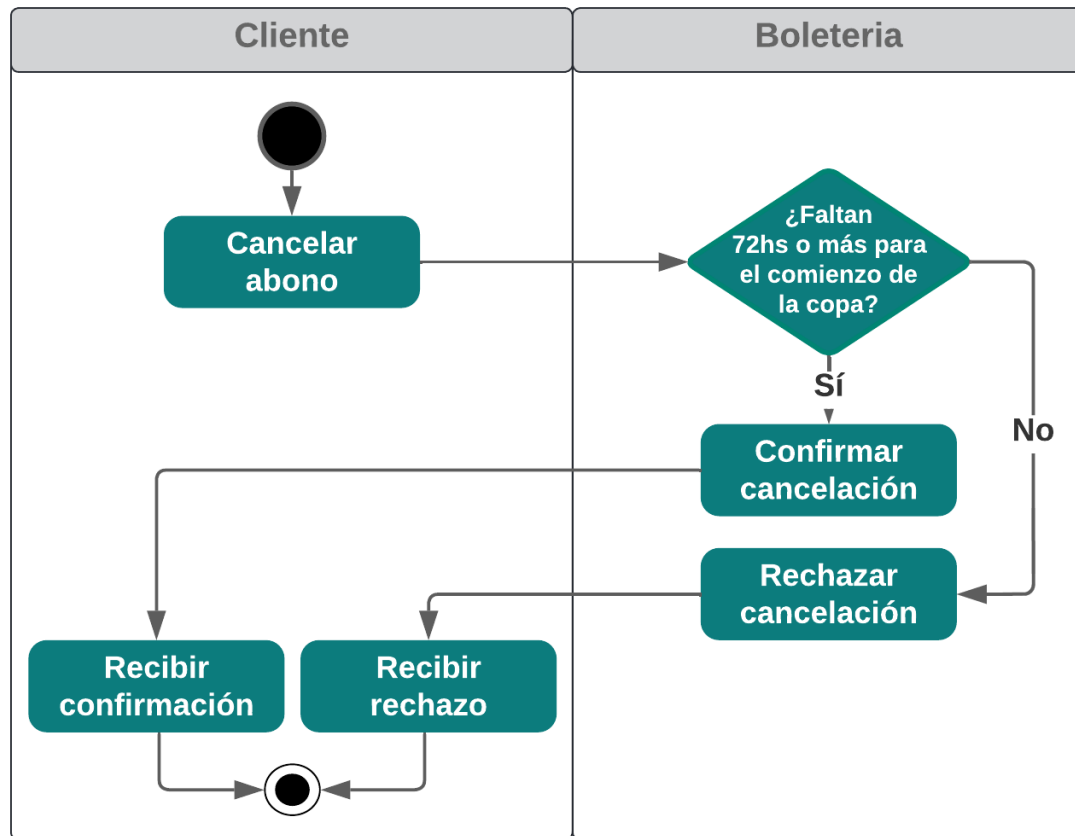
5.2. Compra de entrada con tarjeta de débito



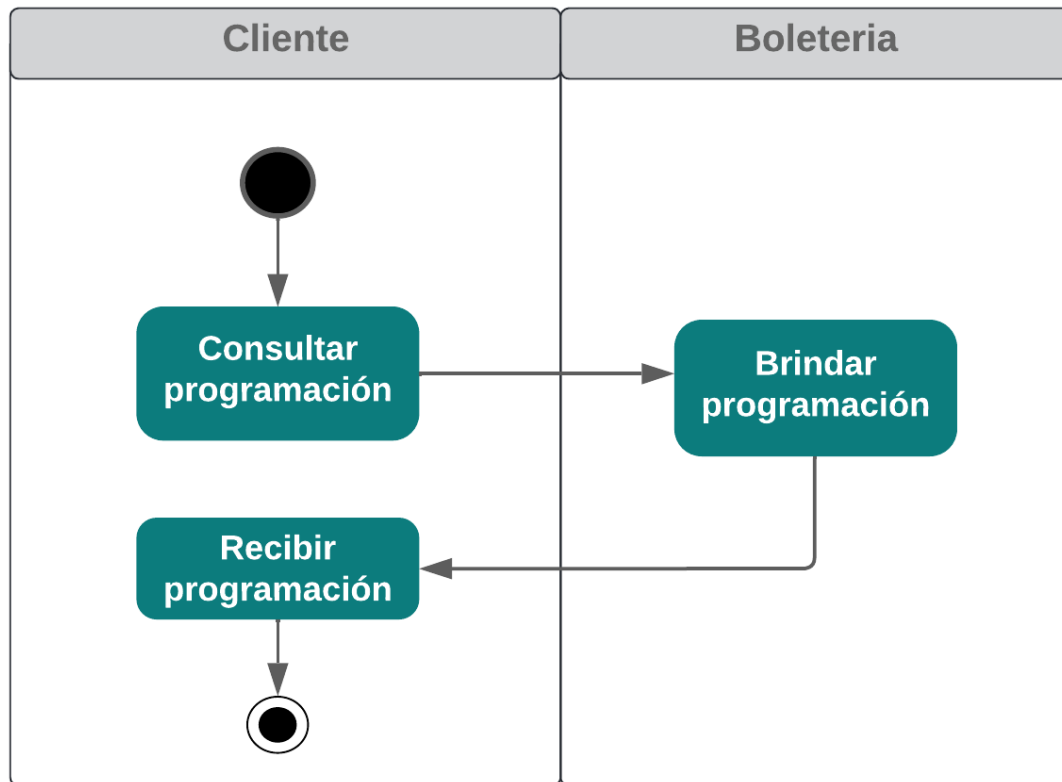
5.3. Compra de abono con efectivo



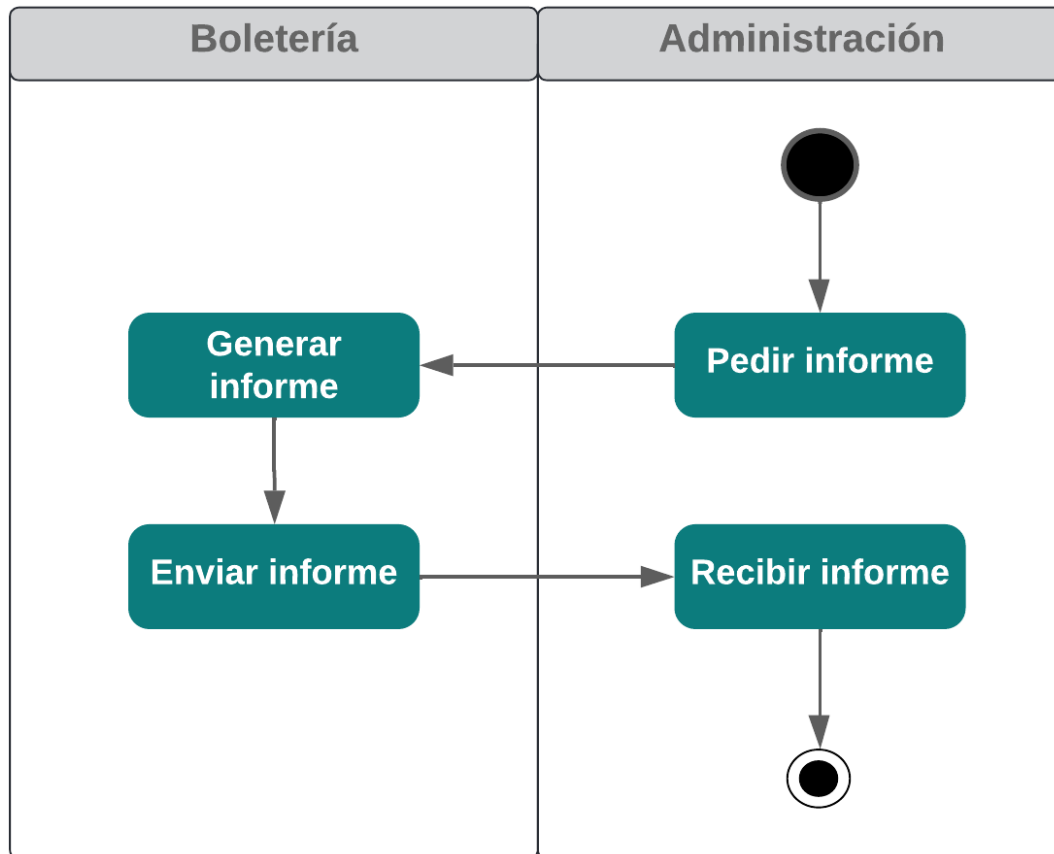
5.4. Cancelación de compra



5.5. Consultar programación



5.6. Pedir generación de informe



6. 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: Comprar Entrada
Como: Cliente
Quiero: Comprar una entrada
Para: Poder mirar un partido de fútbol

Historia: Comprar abono
Como: Cliente
Quiero: Comprar un abono
Para: Poder ver todos los partidos del mundial con descuento

Historia: Fijar precios
Como: FIFA
Quiero: Fijar los precios de las entradas y abonos
Para: Fijar un precio común entre los distintos vendedores

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

7. Diagrama de clases

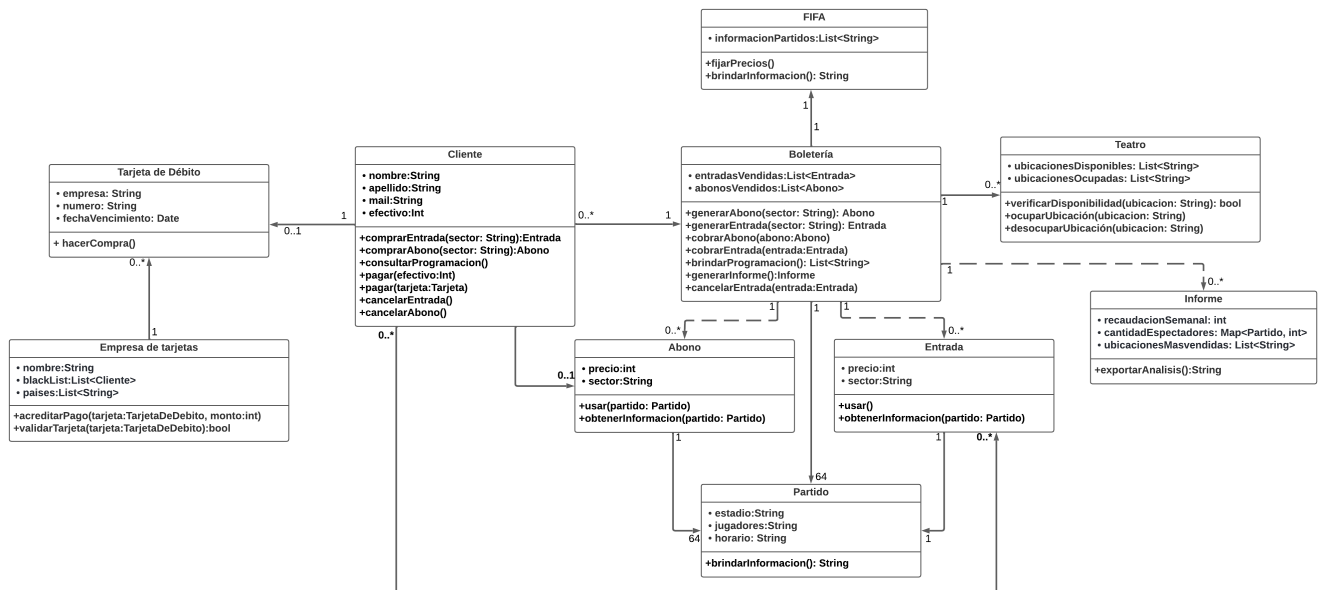


Diagrama de clases general

8. Storytelling

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



Contexto

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



Problema



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



Solucion

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



Final

9. Scope Canvas



Scope canvas