

# UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS

## FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS E INFORMATICA



## PLAN DE PROYECTO

### INTEGRANTES:

|                                        |          |
|----------------------------------------|----------|
| . Asis Romero, Sebastian Alexander     | 18200074 |
| . León Chavez, Jesús Alberto           | 18200112 |
| . León Ortiz, Diego Enrique            | 18200312 |
| . Mori Bautista, Francis Daniela       | 18200315 |
| . Okamoto Rojas, Kioshi Jose           | 18200115 |
| . Portella Sanchez, Juan Javier Notato | 18200326 |
| . Vilca Tarazona, Joe Alberto          | 18200105 |

## TABLA DE CONTENIDO

|     |                                                      |   |
|-----|------------------------------------------------------|---|
| 1   | Introducción                                         | 2 |
| 1.1 | Propósito                                            | 3 |
| 1.2 | Alcance                                              | 3 |
| 1.3 | Personal involucrado                                 | 3 |
| 1.4 | Definiciones, acrónimos y abreviaturas               | 4 |
| 1.5 | Referencias                                          | 4 |
| 1.6 | Resumen                                              | 4 |
| 2   | Perfil del proyecto                                  | 6 |
| 2.1 | Nombre del proyecto                                  | 6 |
| 2.2 | Empresa donde se implantará                          | 7 |
| 2.3 | Identificación del problema a resolver               | 7 |
| 2.4 | Objetivos                                            | 7 |
| 2.5 | Principales funcionalidades que realizará el sistema | 7 |
| 3   | Descripción general                                  | 8 |
| 3.1 | Perspectiva del producto                             | 8 |
| 3.2 | Funcionalidad del producto                           | 8 |
| 3.3 | Características de los usuarios                      | 8 |
| 3.4 | Restricciones                                        | 9 |
| 3.5 | Suposiciones y dependencias                          | 9 |
| 3.6 | Evolución previsible del sistema                     | 9 |
| 3.7 | Requerimientos funcionales                           |   |

# 1 Introducción

## 1.1 Propósito

El presente proyecto tiene como propósito desarrollar un aplicativo web cuya finalidad es la promoción y contratación de servicios para eventos de toda magnitud y lograr la expansión del mercado del cliente (gerente de Holi-Mori). A su vez facilitar y agilizar los pagos a los usuarios del sistema y el control de sus ingresos por parte del cliente.

## 1.2 Alcance

Antes de comenzar con las fases de diseño y desarrollo, será necesario que se defina el alcance del sistema. Con esto, se tendrá en claro qué se pretende lograr y hasta dónde se está dispuesto a llegar con el sistema.

Se definen los alcances en la siguiente tabla:

| ID  | Alcance                                                                                                     |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A01 | Debe de adaptarse a todos los equipos.                                                                      |
| A02 | El ingreso del usuario a la página web debe ser sencillo y sin tareas adicionales.                          |
| A03 | Debe de contar con interfaz amigable para el usuario.                                                       |
| A04 | Debe permitirse la comunicación entre usuarios y el administrador a través de diversos formularios y mails. |
| A05 | El sistema debe estar enfocado en Lima (Perú) como región de despliegue y uso.                              |
| A06 | La pasarela de pago debe ser segura para brindar confiabilidad al usuario.                                  |
| A07 | Se debe manejar de manera segura la información brindada por el usuario.                                    |
| A08 | Debe implementarse el inicio de sesión con las redes sociales.                                              |

## 1.3 Personal involucrado

|        |                                  |
|--------|----------------------------------|
| Nombre | Asis Romero, Sebastian Alexander |
| Rol    | Desarrollador FrontEnd           |

|                         |                                                                                                                                                                                      |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Categoría profesional   | Estudiante de la escuela de Ingeniería de Software.                                                                                                                                  |
| Responsabilidades       | Creacion de la interfaz de usuario con la que estara en constante contacto, coordinar con los diseñadores del sitio web por posibles cambios e implementar el correcto uso del UX/UI |
| Información de contacto | Estudiante cursando el 6to ciclo de la carrera de Ingeniería de Software en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.                                                             |

|                         |                                                                                                                                      |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nombre                  | Okamoto Rojas, Kioshi Jose.                                                                                                          |
| Rol                     | Arquitecto de software                                                                                                               |
| Categoría profesional   | Estudiante de la escuela de Ingeniería de Software.                                                                                  |
| Responsabilidades       | Facilitar herramientas necesarias al equipo para el desarrollo de proyecto y seguimiento de equipo durante el desarrollo de proyecto |
| Información de contacto | Estudiante cursando el 6to ciclo de la carrera de Ingeniería de Software en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.             |

|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nombre                  | León Ortiz , Diego Enrique                                                                                                                                                                                                                                       |
| Rol                     | Administrador de Base de Datos (DBA)                                                                                                                                                                                                                             |
| Categoría profesional   | Estudiante de la escuela de Ingeniería de Software.                                                                                                                                                                                                              |
| Responsabilidades       | Garantizar y optimizar el desarrollo, seguridad, integridad y estabilidad de las bases de datos, que administran la información de las operaciones del negocio, para que siempre estén disponibles, según las necesidades de las diferentes áreas de la empresa. |
| Información de contacto | Estudiante cursando el 6to ciclo de la carrera de Ingeniería de Software en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.                                                                                                                                         |

|                         |                                                                                                                          |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nombre                  | Mori Bautista, Francis Daniela                                                                                           |
| Rol                     |                                                                                                                          |
| Categoría profesional   | Estudiante de la escuela de Ingeniería de Sistemas.                                                                      |
| Responsabilidades       |                                                                                                                          |
| Información de contacto | Estudiante cursando el 6to ciclo de la carrera de Ingeniería de Software en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. |

|                         |                                                                                                                          |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nombre                  | Portella Sanchez, Juan Javier Notato                                                                                     |
| Rol                     | Programador backend.                                                                                                     |
| Categoría profesional   | Estudiante de la escuela de Ingeniería de Sistemas.                                                                      |
| Responsabilidades       | Responsable de la lógica de programación de la página o aplicativo web.                                                  |
| Información de contacto | Estudiante cursando el 6to ciclo de la carrera de Ingeniería de Software en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. |

|                         |                                                                                                                          |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nombre                  | León Chavez, Jesus Alberto                                                                                               |
| Rol                     | DBA                                                                                                                      |
| Categoría profesional   | Estudiante de la escuela de Ingeniería de Sistemas.                                                                      |
| Responsabilidades       |                                                                                                                          |
| Información de contacto | Estudiante cursando el 6to ciclo de la carrera de Ingeniería de Software en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. |

|                         |                                                                                                                          |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nombre                  | Vilca Tarazona, Joel Alberyo                                                                                             |
| Rol                     | Programador backend.                                                                                                     |
| Categoría profesional   | Estudiante de la escuela de Ingeniería de Sistemas.                                                                      |
| Responsabilidades       | Responsable de la lógica de programación de la página o aplicativo web.                                                  |
| Información de contacto | Estudiante cursando el 6to ciclo de la carrera de Ingeniería de Software en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. |

#### 1.4 Definiciones, acrónimos y abreviaturas

- FE: Front - End.
- BE: Back - End.
- CCB: Comité de control de cambios.
- SGBD: Sistema de Gestión de Base de Datos.
- SQA: Aseguramiento de la calidad.

#### 1.5 Referencias

| Referencia | Título | Ruta | Fecha | Autor |
|------------|--------|------|-------|-------|
|------------|--------|------|-------|-------|

|                    |                       |                                                           |            |                       |
|--------------------|-----------------------|-----------------------------------------------------------|------------|-----------------------|
| Plan de Proyecto.  | Perfil del Proyecto.  | Se encuentran descritas en el documento modelo de negocio | 31/10/2020 | El equipo de trabajo. |
| Plan de Proyecto.. | Misión.               | Se encuentran descritas en el documento modelo de negocio | 31/10/2020 | El equipo de trabajo. |
| Plan de Proyecto.  | Visión                | Se encuentran descritas en este documento                 | 31/10/2020 | El equipo de trabajo. |
| Plan de Proyecto.  | Glosario de términos. | Se encuentran descritas en este documento                 | 31/10/2020 | El equipo de trabajo. |

## 1.6 Resumen

El presente documento tiene por finalidad, presentar de manera general las especificaciones principales del proyecto “HoliMori”.

Los temas que se tratan son: propósito y alcance del proyecto, así como el equipo involucrado con el manejo del aplicativo web y demás partes del sistema, también las respectivas definiciones y abreviaturas que serán útiles para el adecuado entendimiento del documento y que sea de fácil comprensión para los lectores.

Luego se presenta la descripción general del producto (perspectiva, funcionalidad, características de los usuarios, restricciones, suposiciones y dependencias, y evolución previsible del sistema).

## 2. PERFIL DEL PROYECTO

### 2.1. NOMBRE DEL PROYECTO:

“HoliMori”

### 2.2. EMPRESA O INSTITUCIÓN BENEFICIARIA DONDE SE IMPLEMENTARÁ

#### 2.2.1 Descripción de la empresa:

HoliMori, es una empresa que se dedica a organizar todo tipo de eventos de diferentes magnitudes, adaptándose a las necesidades de los clientes.

**2.2.2 Ubicación interna del Área Usuaría beneficiaria:**

Área de entretenimiento

**2.2.3 Rubro de la institución:**

Entretenimiento

**2.2.4 Nivel de Ventas:**

Mediano

**2.2.5 Cantidad de potencial consumidor humano:**

Mediano

**2.2.6 Tipo de transacciones operacionales:**

Venta directa

**2.2.7 VISIÓN:**

Ser reconocida como una de las mejores empresas de organización de eventos a nivel departamental, con un equipo humano comprometido e idóneo, enfocado en brindar entretenimiento que logre satisfacer las exigencias de los clientes.

**2.2.8 MISIÓN:**

Contribuir al entretenimiento sano y seguros de las personas, facilitando equipos y servicios de calidad.

**2.3. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA A RESOLVER – SITUACIÓN**

Algunos de los problemas que presenta la empresa HoliMori son las complicaciones que tiene para llevar sus cuentas, comunicación con sus clientes y como personal para organizar sus horarios en los eventos. Empresa HoliMori desea solucionar estos problemas mencionados para cuando se permita nuevamente reuniones como eventos.

**2.4. OBJETIVO PROPUESTO DEL PROYECTO**

Desarrollar un software que promocióne eventos realizados por la empresa así como también realizar el registro de sus potenciales usuarios a través de una plataforma web y a su vez esta misma tendrá la capacidad de permitir una comunicación directa con el organizador del evento.

**2.5 PRINCIPALES FUNCIONALIDADES QUE REALIZARÁ DEL SISTEMA**

El sistema será capaz de:

- ✓ Realizar el registro de los usuarios y almacenar la información en la base de datos.
- ✓ Reserva de eventos personalizados en un día y fecha determinado.
- ✓ Gestionar pagos en la misma página web.
- ✓ Facilitar comunicación entre usuario y proveedor de servicio.
- ✓ Utilizar servicios de geolocalización.
- ✓ Mostrar información de usuario.
- ✓ Mostrar información de ventas.
- ✓ Actualización de información de usuario.
- ✓ Registrar servicios

### 3. Descripción general

**3.1. Perspectiva del producto:** El producto final será el desarrollo de una aplicación web dirigida al público en general que frente a la coyuntura actual, surge la necesidad de realizar eventos confiables capaces de satisfacer las exigencias con alta calidad de servicio.

#### 3.2. Características de los usuarios

La aplicación web deberá ofrecer una interfaz atractiva, intuitiva y sencilla de manejar para que facilite el uso a los usuarios cuando hagan uso de sus funcionalidades. Se asume que los usuarios del sistema serán personas con conocimientos básicos en Informática lo que les ayudará a que la utilización de este aplicativo web les sea fácil.

|                 |                                                                               |
|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| Tipo de usuario | Usuario Registrado                                                            |
| Formación       | Informática básica                                                            |
| Actividades     | Utilización de plataforma para realizar reservas de eventos y pagos del mismo |



|                 |                                                                                              |
|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tipo de usuario | Usuario No registrado                                                                        |
| Formación       | Informática básica                                                                           |
| Actividades     | Navegación en la aplicación web y observar los eventos promocionados por la empresa HoliMori |

### 3.3. Restricciones

Describiremos algunas limitaciones a tener en cuenta a la hora de diseñar y desarrollar el sistema:

- ✓ La metodología de desarrollo será SCRUM.
- ✓ El lenguaje de programación será Javascript ECMAScript.
- ✓ El SGBD usado será MySQL.

### 3.4. Suposiciones y dependencias

#### SUPOSICIONES:

- Se asume que los equipos en los cuales se operará el sistema serán capaces de soportarlo.
- Se asume que si se registra un usuario en el aplicativo web no podrá eliminar cuenta.
- Se asume que la información brindada por el usuario es verídica.
- Se asume que el sistema va a controlar de manera efectiva el respaldo y recuperación de la información.

#### DEPENDENCIAS:

- El aplicativo web deberá ser ejecutado en un dispositivo móvil, PC o laptop.
- El dispositivo móvil, laptop o PC debe tener acceso a internet.
- La interfaz de usuario del sistema debe ser desarrollada en idioma español.

### 3.5. Evolución previsible del sistema

Considerando el uso de NodeJS como framework principal de aplicativo web permitirá contar con escalabilidad en el proyecto y, en el futuro se podrá integrar aplicacion web con diferentes API's, añadir librerías o dependencias

según se requiera y así se puede mejorar el aplicativo web añadiendo más funcionalidades como integrar a otras empresas organizadoras de eventos a la propia página para que hagan sus promociones entre otras.

### 3.7 Requerimientos funcionales

| Requerimiento                                    | Código    | Prioridad | Descripción                                                                               |
|--------------------------------------------------|-----------|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| Elaboración del registro de usuarios             | RF - 001  | Alta      | El sistema generará un módulo donde el usuario podrá registrarse.                         |
| Elaboración del login                            | RF - 002  | Alta      | Diseño de la interfaz del login del sistema.                                              |
| Elaboración de la opción de editar la cuenta     | RF - 003  | Alta      | El usuario puede actualizar o corregir los datos de su cuenta.                            |
| Elaboración de la opción de eliminar cuenta      | RF - 004  | Alta      | El usuario puede eliminar la cuenta.                                                      |
| Elaboración de la portada de la web (responsive) | RF - 005  | Alta      | Diseño de interfaz del Home del sistema adaptado a pc, celulares y tablet.                |
| Elaboración de la sección de agregar servicios   | RF - 006  | Alta      | El usuario tendrá en el sistema un modulo donde podrá agregar los servicios que solicita. |
| Elaboración de la opción de editar servicios     | RF - 007  | Alta      | El usuario podrá editar los servicios que requiera del sistema para cambiar sus datos.    |
| Elaboración de la opción de eliminar servicios   | RF - 008  | Alta      | El usuario puede eliminar los servicios.                                                  |
| Elaboración de la sección de perfil de usuario   | RF - 009  | Media     | El sistema mostrará la sección del perfil del usuario.                                    |
| Elaboración de la sección de búsqueda            | RF - 0010 | Media     | Búsqueda de los eventos por tipo de eventos.                                              |
| Elaboración de la opción de adquirir servicios   | RF - 0011 | Alta      | Codificación del la sección para agregar servicios a los eventos.                         |
| Elaboración de la sección de discusión           | RF - 0012 | Alta      | El sistema mostrará la sección discusión.                                                 |
| Elaboración del registro de usuarios             | RF - 0013 | Alta      | El sistema podrá ingresar nuevos usuarios.                                                |
| Elaboración del Login (backend)                  | RF - 0014 | Alta      | Codificación del login para el sistema.                                                   |

|                                             |           |      |                                            |
|---------------------------------------------|-----------|------|--------------------------------------------|
| Elaborar el panel de información de usuario | RF - 0015 | Alta | Detalles de los eventos para los clientes. |
|---------------------------------------------|-----------|------|--------------------------------------------|