

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 Usuaria 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