



# LA PIZZETA

## 1. Introducción

Este documento describe las características de un problema simulado del mundo real para que sea resuelto por los alumnos del Grado de Informática en el desarrollo de la asignatura de Ingeniería del Software.

El análisis y diseño de una solución software requiere del estudio conjunto de la información que será manejada por el sistema y de la funcionalidad que tendrá asociada el sistema para dar respuesta a los requisitos y objetivos perseguidos por el cliente.

## 2. Descripción del problema

Una cadena de Restaurantes Italianos denominada “La Pizzeta” desea implantar un sistema de captación de clientes basado en ofertas promocionales que son enviadas a los potenciales clientes a través del móvil.

La política de marketing se basa en promocionar la venta de alguno de sus productos mediante vales o cupones descuento que serán suministrados a los usuarios de la aplicación móvil, de forma que se promueva que estos usuarios se acerquen a sus restaurantes y compren ese producto promocional, posibilitando la venta de otros productos.

Las características generales del producto que ha comentado “LA Pizzeta” (en adelante cliente) y que son necesarias para su política y estrategia de marketing son las siguientes:

1. La aplicación móvil será gratuita y deberá ser operativa para los principales sistemas operativos móviles. Será de propiedad del cliente y podrá ser descargada en la Web del cliente y en los almacenes de las aplicaciones móviles.
2. La aplicación móvil deberá almacenar la mínima cantidad de información. Toda la información deberá estar almacenada en la Web del cliente de forma segura.
3. La información mínima del usuario que se requiere es:
  - a. Correo electrónico
  - b. Fecha de nacimiento
  - c. Distrito postal
4. El sistema deberá también estar preparado para recoger información ampliada del usuario: Nombre, dirección completa, teléfonos, sexo, cuentas en las redes, etc.
5. El registro de los usuarios deberá ser lo más simple y rápido posible.
6. Los usuarios tendrán acceso a su información histórica.



## LA PIZZETA

7. Las ofertas se realizarán sobre alguno o varios de los productos del cliente. Cada producto corresponde a una oferta.
8. Las ofertas tendrán una vigencia horaria para su uso.
9. Las ofertas podrán ser válidas para uno o varios de los establecimientos del cliente.
10. Las ofertas podrán consistir en:
  - d. Un porcentaje de descuento sobre el precio del producto.
  - e. Un porcentaje de descuento en un producto o varios por la compra de otro producto.
  - f. Un o varios productos gratis por la compra de otro producto.
  - g. Uno o varios productos gratis por presentarse el consumidor en el establecimiento.
  - h. Uno o varios productos gratis por interaccionar el consumidor en las redes sociales Facebook o Twitter a través de la app móvil (Me gusta, Compartir, ReTuitear, Seguir).
11. Los consumidores podrán tener acceso a tantas ofertas como puedan, no existiendo limitación.
12. Las ofertas son notificadas a los usuarios a través de notificaciones push. No todos los usuarios reciben y tienen acceso a las mismas ofertas.
13. Las notificaciones de las ofertas que realice el cliente se podrán hacer en base a uno o varios de los atributos de la información de los usuarios de forma que se pueda segmentar la campaña de marketing.
14. El cliente le interesa conocer el porcentaje de éxito de la campaña de marketing, es decir, los usuarios que recibieron las notificaciones y cuales utilizaron la oferta.
15. El cliente podrá enviar ofertas a usuarios o grupos de usuarios VIPs, es decir aquellos usuarios fieles que alcanzan porcentajes altos de uso de las ofertas.

### 2.1. Objetivo general

El objetivo general del sistema solicitado por el cliente es que se le construya un producto que sea capaz de llevar a cabo la gestión de las ofertas de “La Pizzeta”, teniendo acceso desde el sistema Web a cualquier información de los usuarios, ofertas, histórico y



## LA PIZZETA

estadística del sistema. La aplicación Web deberá poder ser ejecutada en cualquier tipo de dispositivo móvil o de sobremesa y bajo cualquier sistema operativo.

### 2.2. Objetivos específicos

Para alcanzar este objetivo general, en un informe inicial proporcionado por el cliente se han solicitado que el producto permita la siguiente funcionalidad:

1. Mantener información de todos los usuarios del sistema.
2. Mantener información de las ofertas.
3. Mantener información de las notificaciones.
4. Mantener información del uso de las ofertas por los consumidores.
5. Mantener información contable de las ventas gracias a las ofertas.
6. Producir estadísticas de rendimiento y efectividad, en tablas y gráficos.

### 2.3. Otros objetivos requeridos por el cliente

El cliente ha dejado marcadas una serie de condiciones añadidas para la contratación del servicio de desarrollo, como son:

1. La solución debe realizarse con independencia de plataforma o sistema operativo.
2. Debe ser simple de usar, intuitiva y gráfica, permitiendo realizar la gestión de cada jornada en el menor número de pantallas posibles y con el menor número de clicks posibles.
3. Debe tener un control alto sobre errores de introducción o manipulación de datos por parte del usuario, de forma que los usuarios no puedan introducir valores erróneos o inconsistentes.
4. Debe permitir almacenar la información histórica.
5. No debe de requerir de instalación de ningún software de pago o alquiler.
6. Debe poder utilizarse desde cualquier dispositivo móvil.
7. La solución debe estar definida con anterioridad al 31/12/2015.