



Juan Ramón Muñoz Vegas
Consultor: Oriol Martí Girona

TFC 2015- 1T

Plataforma de Negociación Electrónica



Área de
Enginyeria del
Programari

Índice

- I. Descripción del proyecto.
- II. Paquetes.
- III. Funcionalidades.
- IV. Actores y Objetivos.
- V. Esquema de Funcionamiento Negociación
- VI. Requisitos de diseño.
- VII. Beneficios esperados.
- VIII. Otras Utilidades.
- IX. Conclusiones.

I. Descripción del proyecto

Análisis y Diseño de una plataforma de negociación online de bienes y servicios, enfocada a la utilización por parte de empresas, con las siguientes características:

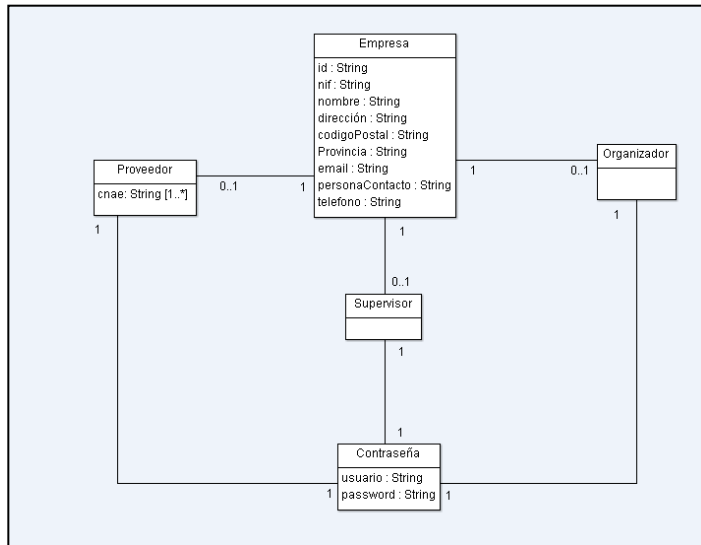
- Organizador de la negociación: Comprador.
- Invitación de los proveedores : Comprador.
- Modalidad de subasta inversa.
- Tipología de concurso: Sobre Cerrado (Obligatoria) y Subasta (Opcional).
- NO hay revelación de que participantes concurren en el proceso.
- Supervisión por parte de la plataforma de la transparencia en el proceso.
- Facturación de honorarios de la plataforma al adjudicatario (ganador concurso).

II. Paquetes del proyecto

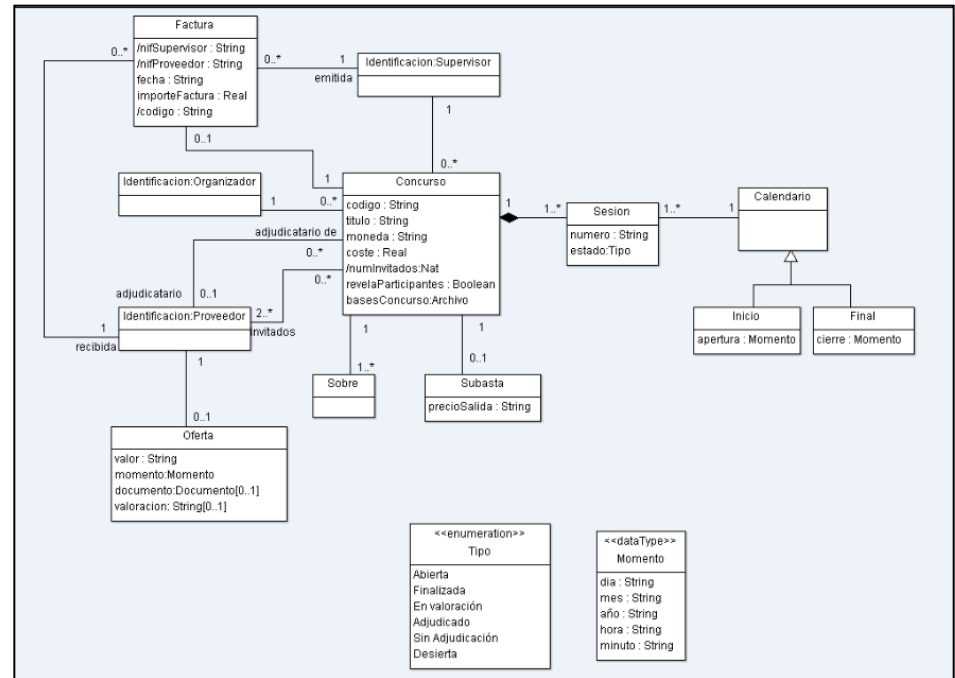
El proyecto consta dos paquetes o subsistemas diferenciados:

❑ Paquete Identificación: En este módulo los actores del proyecto se registran en la plataforma.

❑ Paquete de Negociación: En este módulo es donde se crean las sesiones de negociación.



Paquete Identificación



Paquete Negociación

III. Funcionalidades

Las funcionalidades más importantes a realizar por la plataforma son:

- Registro de los participantes en la plataforma.
- Dar de Alta un concurso de compra de bienes o servicios tanto en la modalidad de sobre cerrado como de subasta.
- Invitar a los asistentes deseados al concurso para que puedan formular sus ofertas.
- Establecer la fecha de inicio y finalización de una sesión del concurso.
- Recoger las ofertas presentadas por los asistentes al concurso.
- Adjudicar el concurso a un asistente.
- Facturar los honorarios de gestión de la plataforma al adjudicatario del concurso.

IV. Actores y Objetivos



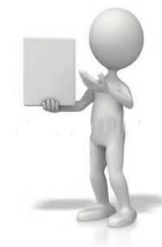
SUPERVISOR

Supervisar y controlar las negociaciones de la plataforma, según las normas establecidas. Repercutir unos honorarios de gestión al adjudicatario.



ORGANIZADOR

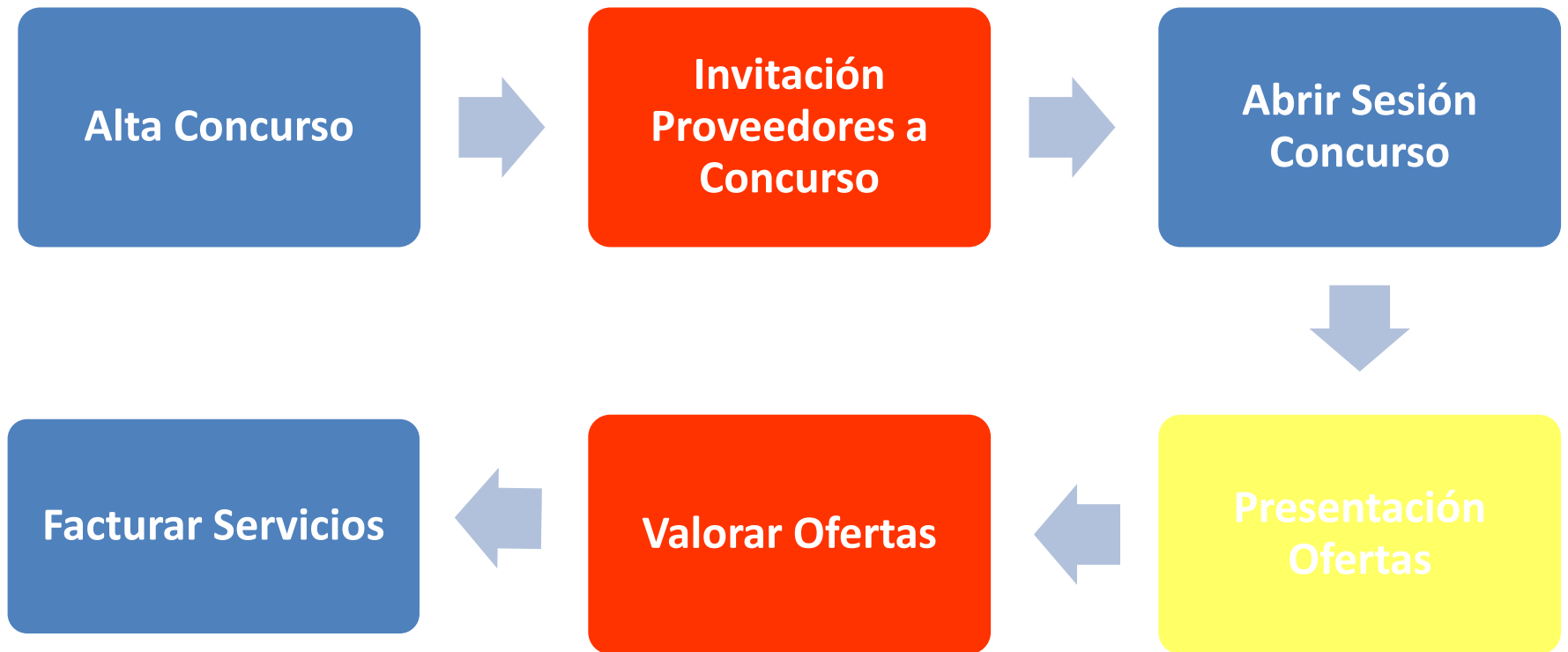
Obtener el precio más competitivo que cumpla con los requisitos que el mismo ha establecido en las bases del concurso.



PROVEEDOR

Vender el producto o servicio que cumpla los requisitos del organizador con el mayor margen posible.

V. Esquema de Funcionamiento Paquete Negociación



VI. Requisitos de Diseño

- ❑ Definición de 3 capas para la arquitectura lógica:
 - Capa de Presentación (presentation layer).
 - Capa de Negocio (business layer).
 - Capa de datos (persistence layer).

- ❑ Asignación de responsabilidades a objetos según modelo GRASP.

- ❑ Diseño de la interfaz de usuario siguiendo los principios W3C, haciendo hincapié en los criterios de usabilidad e interacción.

VII. Beneficios esperados

Entre los beneficios esperados que la introducción de la plataforma de negociación electrónica genera, se destacan los siguientes:

- Ampliación del espectro de mercado (globalización) donde se pueden realizar las transacciones.
- Reducción de un 50 % del tiempo administrativo de negociación de la compra (según estudio www.cponet.net).
- Reducción de entre un 5% hasta 20 % de los costes de compra.

VIII. Otras Utilidades

El análisis y diseño de la plataforma de contratación electrónica ha sido ideada para ser utilizada por un público objetivo de carácter empresarial (departamento compras de empresa) al ya conocer los principios de utilización de este tipo de software y poder extraer más provecho en su utilización.

Como otras utilidades de esta plataforma serian:

- Ampliar el público objetivo, a entidades de carácter no empresarial (asociaciones de usuarios, etc.).
- Permitir organizar subasta a los proveedores.

IX. Conclusiones

A nivel personal, este TFC me ha aportado:

- Poner en práctica conocimientos asociados a todas las fases de desarrollo de un proyecto, desde la fase de requerimientos hasta la fase diseño que no había desarrollado anteriormente.
- Conocer estándares de diseño (W3C) , e introducirme en el conocimiento de la ingeniería de patrones permitiéndome enfocar el proyecto bajo la perspectiva de MDA que permite separar el diseño de la plataforma tecnológica donde se implementará.
- Conocer productos existentes en el mercado que están destinados a cubrir la misma necesidad, que desconocía su existencia, permitiendo dar un enfoque de más valor añadido al inicialmente previsto a este TFC.