

# Universidad Autónoma de Nuevo León



# Facultad de Ingeniería Mecánica y Eléctrica

# TOPICOS SELECTOS DE CIENCIAS DE LA INGENIERIA I MA. Blanca Elizabeth Montemayor Sauceda

**Proyecto: Camera Works** 

Manual de Usuario

# **Equipo 9**

#### Nombres:

Adolfo Heriberto Báez Otero #1643878 Miguel Ángel Covarrubias Reynoso #1719246 Diego Armando Hinojosa Cruz #1601534

**Hora:** M4-M6 **Día:** 2

# Contenido

1.	. Intı	roducción	3
2	Co	nfección	3
	2.1.	Nombre del Sistema: Camera Works	3
	2.2.	Versión del Sistema: 1.0	3
	2.3.	Tipo de Manual: Manual de usuario	3
	2.4.	Fecha de Elaboración: 20/05/2018	3
	2.5.	Área de elaboración: Monterrey Nuevo León, México	3
	2.6.	Presentación	4
	2.7.	Objetivo del sistema	4
	2.8.	Generalidades del Sistema	4
	2.9.	Requerimientos técnicos del sistema	5
	2.10.	Instalación	5
	2.11.	Entrada y Salida del Sistema	8
	2.12.	Glosario de Términos	9

# 1. Introducción

Este Manual de Usuario expone los procesos que el usuario puede realizar con el sistema implantado, instruyéndolo en su uso y en la solución de los problemas que puedan suceder durante la operación. Para lograr esto, es necesario que se detallen todas las características que tienen los programas y la forma de acceder e introducir la información. Permite a los usuarios conocer en detalle qué actividades deberán desarrollar para la consecución de los objetivos del sistema. Reúne la información, normas y documentación necesarias para que el usuario conozca y utilice adecuadamente la aplicación desarrollada.

## 2. Confección

2.1. Nombre del Sistema: Camera Works

2.2. Versión del Sistema: 1.0

2.3. Tipo de Manual: Manual de usuario



2.4. Fecha de Elaboración: 20/05/2018

2.5. Área de elaboración: Monterrey Nuevo León, México.

#### 2.6. Presentación

Este manual de usuario es para facilitar e instruir sobre el uso correcto y apropiado del sistema, así como los requerimientos para poder ejecutarlo. Se le dará una guía paso a paso sobre lo que se debe hacer para una correcta visualización del sistema. El manual esta dirigido para todo tipo de usuario que cuente con el medio para poder visualizar la página.

### 2.7. Objetivo del sistema

Queremos desarrollar un software que le permita al usuario solucionar su problema con el gasto excesivo de papel, por lo que queremos crear una página web que contenga formularios que el usuario o cliente final que vaya al negocio pueda llenar de manera digital simulando un folio, ya sea de compra o de reparaciones. También, dentro del formulario de dicha página, queremos implementar una sección o un campo en el que el cliente final tenga que tomarse una foto si es que desea dejar algún equipo a reparar, así como anexar también en otro campo del formulario una foto del equipo que se deja.

#### 2.8. Generalidades del Sistema

### Descripción del Producto

El sistema será capaz de resolver los problemas que presenta el negocio, al evitar gastar papel innecesariamente en cuanto a los folios de ventas y de reparaciones, ya que el sistema simulará dichos formularios de manera electrónica y con la opción de guardar los mismos en un archivo pdf, el cual, por consecuencia, se le podrá enviar al cliente a su correo si así lo desea para tener un comprobante del servicio de reparación que se le haya hecho a su equipo o de la compra de uno mismo.

El sistema es una pagina web que logra satisfacer las necesidades de el cliente, al implementar interfaces dentro de ella como una interfaz donde, ya sea el cliente final que llegue al negocio o el empleado que esté en la recepción, puedan llenar el formato de mantenimiento de un equipo o el formato de venta de un mismo producto o accesorio, esto de manera electrónica. Al llenarse todos los campos de alguno de estos dos formatos antes mencionados se podrá tener la opción de imprimir el folio (ya sea de venta de equipos o de reparaciones) o también la opción de poder guardar el formato en un archivo pdf, cubriendo así la necesidad de nuestro dueño de el gasto excesivo de papel físico en folios.

# 2.9. Requerimientos técnicos del sistema

Para poder correr y/o visualizar el sistema se requiere lo siguiente:

- Computadora de escritorio o laptop de 32 o 64 bits
- Navegador web (Google Chrome, Mozilla Firefox, Internet Explorer, etc.)
- Conexión a internet
- Aproximadamente 100mbs de memoria RAM
- 2,000 kb de espacio en el disco para la carpeta del sistema

#### 2.10. Instalación

Para poder correr el sistema y visualizarlo completamente desde un servidor local es necesario seguir los siguientes pasos:

1. Instalar Node.js que se puede conseguir desde el siguiente enlace: <a href="https://nodejs.org/en/">https://nodejs.org/en/</a>



2. Desde el pc ingresar al símbolo del sistema

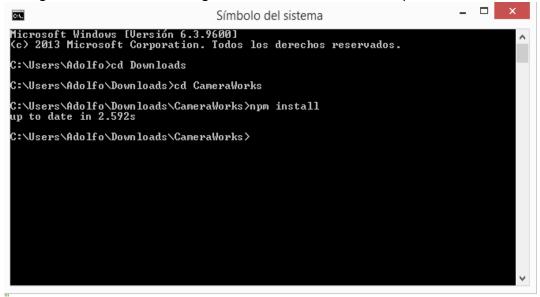
```
Microsoft Windows [Versión 6.3.9600]
(c) 2013 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.

C:\Users\Adolfo>_
```

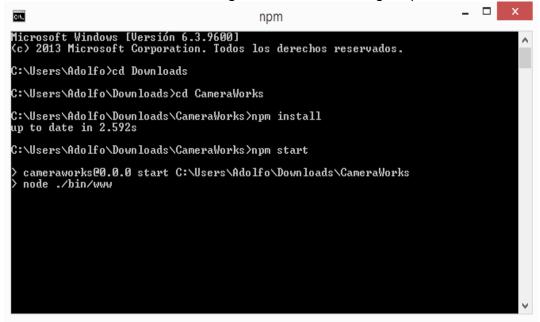
3. Una vez dentro del cmd, nos debemos ubicar dentro de la carpeta del proyecto



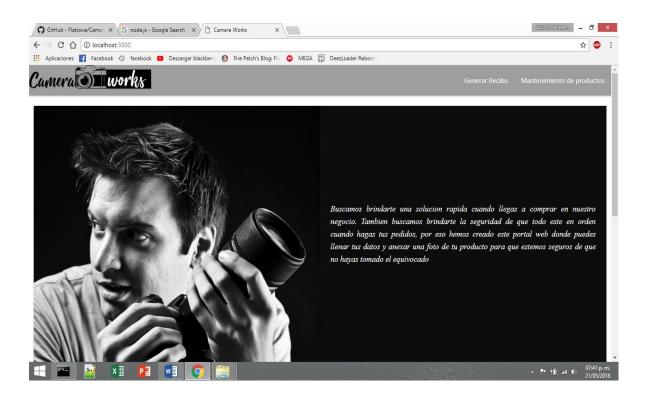
4. Lo siguiente es escribir la siguiente línea de comando: npm install



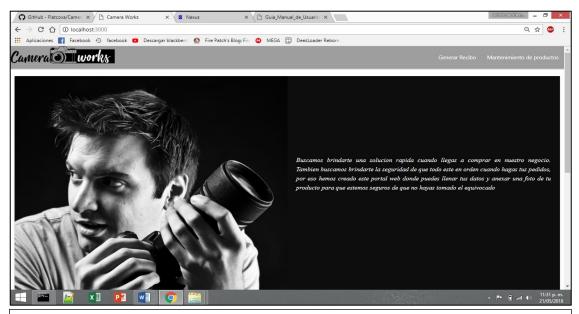
5. Posteriormente, se escribe la siguiente línea de código: npm start



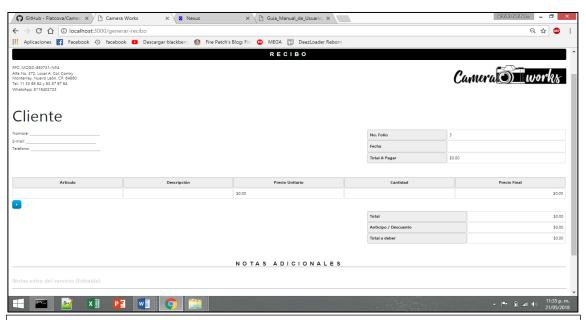
6. Por último, solo queda ingresar al navegador web de su preferencia e ingresar a la siguiente url: <a href="http://localhost:3000/">http://localhost:3000/</a> la cual nos redireccionará a la interfaz de inicio de nuestro sistema.



# 2.11. Entrada y Salida del Sistema



En esta pantalla se observa la interfaz inicial del sistema en donde se brinda una introducción y una breve descripción de los servicios que ofrece CameraWorks.



En esta pantalla se puede visualizar la interfaz de folio de compra. Se puede apreciar el llenado de los datos básicos que se le piden al cliente que va a comprar algún equipo u accesorio en la tienda y en la imagen se puede apreciar un ejemplo de dicha compra.

#### 2.12. Glosario de Términos

**Confección:** es un término que refiere a la acción de preparar o hacer determinadas cosas a partir de una mezcla o de una combinación de otras.

**Implantar:** Establecer y poner en ejecución doctrinas nuevas, instituciones, prácticas o costumbres.

**Instruir:** Proporcionar conocimientos, habilidades, ideas o experiencias a una persona para darle una determinada formación.

**Formulario:** es un documento, ya sea físico o digital, diseñado para que el usuario introduzca datos estructurados (nombres, apellidos, dirección, fecha, etc.) en las zonas correspondientes, para ser almacenados y procesados posteriormente.

**Generalidad:** es un término básico para muchas cuestiones de la vida cotidiana, pero también tiene un significado específico relacionado con la política de un país europeo. Primero, generalidad puede ser un adjetivo que señala a un todo.

**Interfaz:** Dispositivo capaz de transformar las señales generadas por un aparato en señales comprensibles por otro.

**Sistema:** permite almacenar y procesar información; es el conjunto de partes interrelacionadas: hardware, software y personal informático.