

# ORDENES DE TRABAJO

UNIVERSIDAD TECNOLOGICA DE TIJUANA  
TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION  
DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

02/02/2024

## PROYECTO: ORDENES DE TRABAJO

PROFESOR: RAY BRUNETT PARRA GALAVIZ

### INTEGRANTES:

- ARCE LLAMAS IRVIN DE JESUS
  - ARISTA PEREZ GRACIELA
  - GAMBOA LOPEZ JAFET JESHUA
- MARTINEZ GONZALEZ JESUS ANTONIO
- PANAMA ARELLANO JESUS ANTONIO

# Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>3</b>
1.1. Propósito . . . . .	3
1.2. Alcance . . . . .	3
1.3. Personal Involucrado . . . . .	3
1.4. Resumen . . . . .	4
<b>2. Descripción general</b>	<b>4</b>
2.1. Perspectiva del producto . . . . .	4
2.2. Funcionalidad del producto . . . . .	4
2.3. Características de los usuarios . . . . .	5
2.4. Restricciones . . . . .	5
2.5. Suposiciones y dependencias . . . . .	5
2.6. Requisitos futuros . . . . .	6
<b>3. Requisitos específicos</b>	<b>6</b>
3.1. Requisitos comunes de las interfaces . . . . .	6
3.1.1. Interfaces de usuario . . . . .	6
3.1.2. Interfaces de hardware . . . . .	6
3.1.3. Interfaces de software . . . . .	6
3.1.4. Interfaces de comunicación . . . . .	6
3.2. Requerimientos funcionales . . . . .	7
3.3. Requisitos no funcionales . . . . .	13
3.3.1. Requisitos de rendimiento . . . . .	13
3.3.2. Seguridad . . . . .	13
3.3.3. Fiabilidad . . . . .	13
3.3.4. Disponibilidad . . . . .	13
3.3.5. Mantenibilidad . . . . .	14
3.3.6. Portabilidad . . . . .	14
<b>4. Mockups</b>	<b>15</b>

## 1. Introducción

Las órdenes de trabajo son documentos autorizados por gestores calificados en el ámbito aplicado, con el objetivo de gestionar todo tipo de operaciones y/o sus procesos relacionados para el cumplimiento de este de la manera correcta.

Es el concepto principal del proyecto, con el cual se espera desarrollar un producto de calidad para la gestión de órdenes de trabajo con la finalidad de generar una solución a los problemas de gestión en los procesos de trabajo en una empresa ensambladora de laptops. La cual ha tenido perdidas monetarias debidas a errores humanos y este derivado de la total dependencia de estos mismos.

### 1.1. Propósito

El propósito de este documento es describir los requisitos y establecer las bases fundamentales para el desarrollo exitoso del proyecto "Gestión de Órdenes de Trabajo".

Está dirigido específicamente al equipo de desarrollo encargado del proyecto, ya que son los principales destinatarios y beneficiarios de la información contenida en este documento .

### 1.2. Alcance

"Sistema gestor de órdenes de trabajo con el objetivo de ayudar a los clientes con el proceso de generación de un acta de trabajo, estos documentos explican las tareas o procedimiento necesario para realizar una actividad. Además, ayuda con la asignación y gestión de las tareas a los empleados, así como una parte de la gestión del inventario relacionado con las tareas por asignar.

El producto no ayuda con la logística de envío, solo se confirma si el cliente lo recibió para cambiar el estado del pedido, pero no lleva totalmente el control del envío.

Con este proyecto se pretende ayudar a incrementar las ventas y disminuir los errores generados humanos generados por el poco uso de tecnologías en los procesos.

### 1.3. Personal Involucrado

Primer Integrante:

Nombre	Jafet Jeshua Gamboa Lopez
Rol	Scrum Master
Informacion de contacto	0322103712@ut-tijuana.edu.mx

Segundo Integrante:

Nombre	Jesus Antonio Panama Arellano
Rol	Product Owner
Informacion de contacto	0322103781@ut-tijuana.edu.mx

Tercer Integrante:

Nombre	Jesus Antonio Martinez Gonzalez
Rol	Scrum team
Informacion de contacto	0322103757@ut-tijuana.edu.mx

Cuarto Integrante:

Nombre	Graciela Arista Perez
Rol	Scrum team
Informacion de contacto	0322103672@ut-tijuana.edu.mx

Quinto Integrante:

Nombre	Irvin de Jesus Arce Llamas
Rol	Scrum team
Informacion de contacto	0322103670@ut-tijuana.edu.mx

## 1.4. Resumen

El documento cuenta con un listado de requerimientos generales, funcionales y no funcionales con el nombre del requerimiento, descripción, encargados de verificar y validar los mismos.

Los requerimientos han sido descritos de manera clara y concisa de forma que le sea fácil comprender al lector las especificaciones del software.

## 2. Descripción general

### 2.1. Perspectiva del producto

El software es un producto independiente de los software de la empresa.

El producto en cuestión, quiere suplir toda la necesidad de la empresa y digitalizar todo el papeleo, esto con la finalidad mejorar los rendimientos, ganancias y disminuir errores.

Este mismo debe ser intuitivo debido a que los usuarios son operadores, los cuales no son totalmente especialistas en estos software, sino que tienen que ser capacitados, estos procesos en ocasiones pueden llegar a ser largo y tedioso dependiendo de las cualidades de capacitadores y las habilidades de los operadores. Para facilitar esto, el proyecto tiene la característica de ser intuitivo, sencillo y ergonómico.

### 2.2. Funcionalidad del producto

El proyecto deberá de seguir ciertos requerimientos importantes para su desarrollo, las características que tendrá son en base al propósito, alcance y objetivo que se solicita.

Las funciones que deberá seguir la aplicación son las siguientes

- Por parte del cliente: podrá realizar un pedido, y así mismo podrá ver el estado de este y también podrá ver su historial de pedidos.
- Por parte del administrador: podrá tomar un pedido y asignar ordenes de trabajo al pedido, y así mismo, de esas ordenes de trabajo se asignan actividades a los empleados. También podrá checar el stock de los componentes que tiene la empresa, y así mismo podrá aumentar la cantidad y añadir más componentes.
- Por parte del empleado: podrá checar las actividades que tiene asignadas y cambiarle el estado a la actividad.

### 2.3. Características de los usuarios

Tipo de usuario	Cliente
Formación	No se requiere experiencia en nada pero se recomienda experiencia en personalización de PCs
Habilidades	Conocimientos básicos de componentes de PC, capacidad para personalizar PCs.
Actividades	Descargar la aplicación, crear personalizar PCs seleccionando componentes, realizar pedidos de PCs personalizadas, ver el estado de pedidos actuales, revisar historial de pedidos pasados.

Tipo de usuario	Administrador
Formación	Preferiblemente educación relacionada con administración de empresas o áreas afines.
Habilidades	Uso avanzado de la aplicación, habilidades analíticas, capacidad para organizar y asignar tareas.
Actividades	Acceder a la aplicación, asignar órdenes de trabajo a pedidos, asignar actividades a empleados, supervisar el progreso de las órdenes y actividades, asignar roles.

Tipo de usuario	Empleado
Formación	Puede variar según las actividades, desde formación técnica en ensamblaje de PCs hasta educación técnica relacionada con el área.
Habilidades	Uso de la aplicación, habilidades técnicas específicas relacionadas con las actividades asignadas, capacidad para seguir instrucciones detalladas.
Actividades	Acceder a la aplicación, ver las tareas asignadas, informar sobre el progreso de sus actividades, colaborar con otros empleados según sea necesario.

### 2.4. Restricciones

Se empleara la metodologia scrum, por todas las ventajas que esta ofrece. Asi mismo, en la empresa es la metodologia mas utilizada.

La aplicacion esta hecha para funcionar solamente en un dispositivo movil con sistema operativo android. La aplicacion no podra ejecutarse en otro sistema operativo.

### 2.5. Suposiciones y dependencias

Si la empresa cambia el tipo de producto que venden (por ejemplo: si le cambian pcs por laptops o si le agregan laptops) entonces el documento SRC se vera en la necesidad de ser modificado.

Si la empresa ya no requiere de una aplicacion android y se requiere de otro sistema operativo, el documento SRC se vera en la necesidad de ser modificado.

Si la empresa no desea que el cliente realice sus pedidos por medio de la aplicacion movil, el documento SRC se vera en la necesidad de ser modificado.

## 2.6. Requisitos futuros

A futuro se podría implementar un sistema en el cual el cliente pueda ver por donde se estan mandando sus producto y en que parte del mundo estan.

## 3. Requisitos específicos

### 3.1. Requisitos comunes de las interfaces

#### 3.1.1. Interfaces de usuario

La aplicacion contará con un diseño amigable para no arruinar la experiencia del usuario.

La paleta de colores a utilizar se conformara de una escala de azules y grises. He aqui los codigos:

- #0288D1
- #B3E5FC
- #03A9F4
- #F5F5F5
- #9E9E9E
- #212121
- #757575
- #BDBDBD

#### 3.1.2. Interfaces de hardware

No hay un estándar predilecto para el hardware del dispositivo debido a que se busca que sea compatible con la mayoría de dispositivos actuales y no actuales, a lo cual solo se puede dar una recomendación de cuáles podrían ser.

Componente	Descripción
Memoria RAM	Un tamaño recomendado de 4 GB para un buen rendimiento.
Almacenamiento interno	Capacidad sugerida 64 GB.
Conectividad	Wi-Fi, Bluetooth, 4G/5G
Sistema operativo	Versiones Android 11 en adelante y versiones iOS 15 en adelante

#### 3.1.3. Interfaces de software

No existen interfaces de software debido a que la orientación del proyecto no es ser una parte complementaria de otro producto, sino ser un producto sólido, que no necesita la ayuda con otro software para su funcionamiento.

#### 3.1.4. Interfaces de comunicación

No existe necesidad de comunicarse con ningún software externo.

### 3.2. Requerimientos funcionales

En este apartado se especificaran los requerimientos que necesita el proyecto, se especificara a detalle en que consiste cada requerimiento, su nivel de prioridad, características y un numero que lo identifique. Como se menciono antes, el proyecto se manejara por 3 tipos de usuarios, los Administradores, Empleados y Clientes, en los requerimientos se mencionaran cada requerimiento que le corresponde a cada tipo de usuario.

<b>Número de requisito</b>	01
<b>Nombre de requisito</b>	Inicio de sesion de clientes
<b>Descripcion</b>	La aplicacion debe contar con un inicio de sesion en este caso un usuario tipo Cliente debe de acceder sin problemas por medio de su correo y una contraseña, siempre y cuando ya este registrado
<b>Caracteristicas</b>	Inicio de sesion para los clientes, un cliente debe de acceder con un correo y contraseña ya registradas en la aplicacion
<b>Prioridad del requisito</b>	Alta

<b>Número de requisito</b>	02
<b>Nombre de requisito</b>	Registro de clientes
<b>Descripcion</b>	En caso de que el cliente no cuente con una cuenta, habra un apartado para que pueda crear una
<b>Caracteristicas</b>	La cuenta debe de contar con: datos personales (nombre y direccion), contactos (numero telefonico), correo, contraseña y nombre fiscal.
<b>Prioridad del requisito</b>	Alta

<b>Número de requisito</b>	03
<b>Nombre de requisito</b>	Pedidos creados por el cliente
<b>Descripción</b>	El cliente accede al proyecto con la intención de pedir uno o varios productos disponibles, por cada compra realizada se genera un pedido
<b>Características</b>	Los pedidos pueden ser tantos como el cliente ordene, cada pedido debe tener sus características como lo son los tipos de productos y cuál es su cantidad.
<b>Prioridad del requisito</b>	Alta

<b>Número de requisito</b>	04
<b>Nombre de requisito</b>	Mostrar el estado del pedido
<b>Descripción</b>	Los pedidos realizados por el cliente pasan por varios procesos y es importante que el cliente tenga actualizaciones del estado del pedido.
<b>Características</b>	Los estados son establecidos por los administradores, aunque se debe de tener un apartado donde el cliente pueda comprobar el estado del pedido
<b>Prioridad del requisito</b>	Alta

<b>Número de requisito</b>	05
<b>Nombre de requisito</b>	Historial de pedidos
<b>Descripcion</b>	Los Clientes deben de tener un apartado que muestre un historial de los pedidos que han realizado.
<b>Características</b>	Los pedidos generados se registran y se muestran en un apartado para que los clientes puedan ver sus pedidos.
<b>Prioridad del requisito</b>	Media

<b>Número de requisito</b>	06
<b>Nombre de requisito</b>	Inicio de sesión para administradores
<b>Descripcion</b>	El mismo inicio de sesión también debe de poder identificar si la cuenta que accede sea administrador, de ser el caso, se accede a sus funciones disponibles
<b>Características</b>	El administrador accede con una cuenta agregada desde la base de datos o por algún administrador, el administrador tendrá acceso a varias funciones que se mencionarán en los siguientes requerimientos.
<b>Prioridad del requisito</b>	Alto



<b>Número de requisito</b>	07
<b>Nombre de requisito</b>	Administrador podra ver los pedidos
<b>Descripcion</b>	Un apartado para el administrador que pueda ver los pedidos generados por los clientes
<b>Caracteristicas</b>	Los pedidos mostrados deben tener sus estados, productos que contiene y descripcion. Solo deberian de mostrarse los pedidos que no se han finalizado
<b>Prioridad del requisito</b>	Alto

<b>Número de requisito</b>	08
<b>Nombre de requisito</b>	Asignar ordenes de trabajo
<b>Descripcion</b>	En base a los pedidos solicitados, se deben de generar ordenes de trabajo, las ordenes de trabajo son creadas con el proposito de llevar un orden al desarrollar los pedidos
<b>Caracteristicas</b>	Las ordenes de trabajo se generan en base a las necesidades del pedido, con sus actividades, sus estados y a cual pedido estan dirigidas
<b>Prioridad del requisito</b>	Alta

<b>Número de requisito</b>	09
<b>Nombre de requisito</b>	Ordenes creadas
<b>Descripcion</b>	Los administradores tendran otro apartado donde podran ver las ordenes de trabajo creadas, a cuales pedidos estan relacionadas y sus estados
<b>Caracteristicas</b>	
<b>Prioridad del requisito</b>	Alta

<b>Número de requisito</b>	10
<b>Nombre de requisito</b>	Creacion de actividades
<b>Descripcion</b>	Las ordenes de trabajo deben tener las actividades establecidas, para especificar las tareas y roles que tendran los empleados.
<b>Caracteristicas</b>	Las actividades contienen las especificaciones de lo que se debe de realizar, sus fechas y a que ordenes de trabajo estan asociadas. Tambien a los empleados que son asignados para realizar las actividades
<b>Prioridad del requisito</b>	Altas

<b>Número de requisito</b>	11
<b>Nombre de requisito</b>	Nuevos Administradores
<b>Descripcion</b>	Los administradores podran agregar a otros administradores para acceder a sus funciones.
<b>Caracteristicas</b>	El administrador creara una cuenta para otro administrador, esa cuenta tendra los datos personales, datos de contacto y su cuenta con contraseña.
<b>Prioridad del requisito</b>	Media

<b>Número de requisito</b>	12
<b>Nombre de requisito</b>	Actualizacion de estados de un pedido
<b>Descripcion</b>	Los pedidos al igual que varios apartados debe de contar con sus estados, como estado de proceso, finalizado, entre otros. El administrador debe de actualizar el estado del pedido para que el cliente pueda verlo
<b>Caracteristicas</b>	El estado se determina en base a las actividades ya realizadas por los empleados, se actualizan para llevar un orden y mostrar a los clientes como van sus pedidos
<b>Prioridad del requisito</b>	Alto

<b>Número de requisito</b>	13
<b>Nombre de requisito</b>	Actualizacion del almacen
<b>Descripcion</b>	Los productos deben de contar con los materiales para crearlos, en este apartado el administrador debe de mostrar los materiales, productos y su cantidad.
<b>Características</b>	Los materiales que tendra el almacen dependeran el producto y pedidos que maneje la aplicacion,por dar un ejemplo, si se arman computadoras, se especifican los componentes, su cantidad, nombres y cuantas pc ta tienen armadas. Se actualiza constantemente para evitar errores.
<b>Prioridad del requisito</b>	Alta

<b>Número de requisito</b>	14
<b>Nombre de requisito</b>	Cambio de empleados
<b>Descripcion</b>	En caso de algun posible inconveniente, se debe de poder cambiar de actividad a los empleados, con el fin de compensar falta de personal o equivocaciones al momento de asignar
<b>Características</b>	Empleados ya registrados pueden ser reasignados a otras actividades, al ser reasignados tambien se cambian sus tareas y roles
<b>Prioridad del requisito</b>	Medio

<b>Número de requisito</b>	15
<b>Nombre de requisito</b>	Estado de las ordenes
<b>Descripcion</b>	Al igual que algunos requerimientos anteriores, los estados son necesarios para indicar el proceso por el cual una orden esta pasando, con el fin de avanzar con el desarrollo del pedido
<b>Características</b>	El administrador puede actualizar el estado de la orden, en base a las actividades de los empleados, asignandole si fue finalizada o esta en proceso.
<b>Prioridad del requisito</b>	Alta

<b>Número de requisito</b>	16
<b>Nombre de requisito</b>	Registro de empleados
<b>Descripcion</b>	Un administrador debe de crear usuarios empleados, estos usuarios cumplen con la funcion de realizar las actividades requeridas.
<b>Caracteristicas</b>	El administrador crea un usuario con los datos personales, contacto, correo y contraseña.
<b>Prioridad del requisito</b>	Alto

<b>Número de requisito</b>	17
<b>Nombre de requisito</b>	Inicio de sesion para los empleados
<b>Descripcion</b>	Al iniciar sesion, tambien debe de poder reconocer si la cuenta es de un empleado, al hacerlo se accede a sus funciones.
<b>Caracteristicas</b>	Al momento de iniciar sesion, en caso de que el usuario sea un empleado, acceda a las opciones que tiene dentro de la aplicacion.
<b>Prioridad del requisito</b>	Alto

<b>Número de requisito</b>	18
<b>Nombre de requisito</b>	Ver actividades asignadas
<b>Descripcion</b>	Los empleados podran visualizar las actividades asignadas por el cliente.
<b>Caracteristicas</b>	Cada empleado vera por sus propias actividades asginadas a realizar, estas deben ser asignadas por el cliente, para que el empleado pueda visualizarlas despues.
<b>Prioridad del requisito</b>	Alta

<b>Número de requisito</b>	19
<b>Nombre de requisito</b>	cambiar estado de actividades asignadas
<b>Descripcion</b>	Los empleados deben poder cambiar el estado de las actividades asignadas por el cliente.
<b>Caracteristicas</b>	Cuando los empleados ya tienen asignadas sus actividades por el cliente, ellos pueden cambiar el estado de la actividad en concreto, esto debe hacerse con un tipo de estado, por ejemplo: finalizado, esto significaría que la actividad está finalizada.
<b>Prioridad del requisito</b>	Alta

### 3.3. Requisitos no funcionales

#### 3.3.1. Requisitos de rendimiento

- El sistema debe ser capaz de manejar al menos 2000 usuarios conectados al mismo tiempo.
- El tiempo de respuesta para el inicio de sesion en general debe ser el mas rapido posible sin superar los 15 segundos.
- El sistema debe ser capaz de procesar un minimo de 1000 pedidos por minuto.

#### 3.3.2. Seguridad

- Implementar cifrados de extremo a extremo para mantener en resguardo la informacion de los usuarios principalmente clientes.
- El acceso de los administradores debe requerir un metodo de autenticacion adicional al ingresar para asegurar que realmente tiene acceso al sistema.

#### 3.3.3. Fiabilidad

- El sistema debe tener una tasa de incidentes no mayor al 2 porciento por mes.
- El tiempo promedio de incidentes permitidos no debe ser mayor al 2 porciento por mes.
- Implementar procedimiento de respaldo para garantizar aun mas la recuperacion de datos en caso de posibles fallas.

#### 3.3.4. Disponibilidad

- El producto estará diseñado para una disponibilidad del 95 porciento, tomando teniendo en cuenta problemas externos al funcionamiento.
- Los tiempos de espera en pantallas de carga se desea que sean los mínimos debido a que en la gestión el orden y el tiempo son fundamentales.

**3.3.5. Mantenibilidad**

- Las actividades de mantenimiento deben ser realizados por personal capacitado para ello.
- Se debe generar reportes para evaluar el rendimiento y la usabilidad del sistema
- El sistema debe ser diseñado de manera que se al requerir actualizaciones y correcciones se realicen facilmente.

**3.3.6. Portabilidad**

- La interzas de usuario debe ser diseñada para ser compatible con diferentes dispositivos y tamaños de pantalla.
- El codigo del sistema debe seguir estandares de programación que faciliten su traslado.

## 4. Mockups

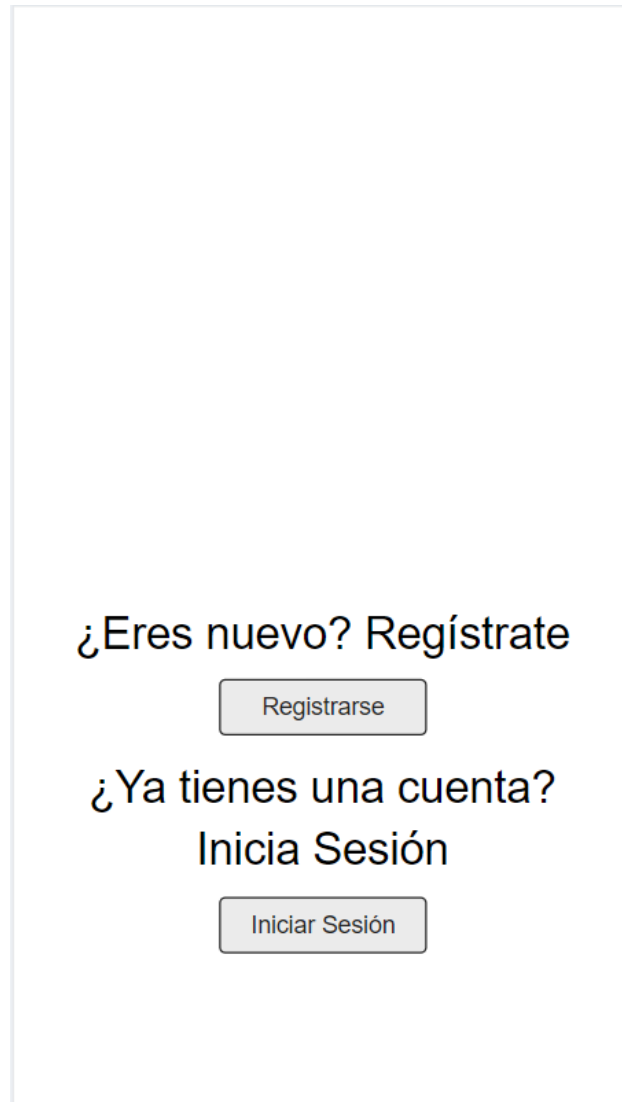


Figura 1: Index



A login form mockup with a light gray border. The title "INICIAR SESION" is centered in bold black text. Below it, the label "Ingresa tu correo:" is followed by a text input field with the placeholder "Correo". The label "Ingresa tu contraseña:" is followed by a text input field with the placeholder "Contraseña". The label "Tipo de usuario:" is followed by three radio button options: "Cliente", "Administrador", and "Empleado". The "Administrador" option is selected. At the bottom is a button labeled "Iniciar Sesión".

INICIAR SESION

Ingresa tu correo:

Correo

Ingresa tu contraseña:

Contraseña

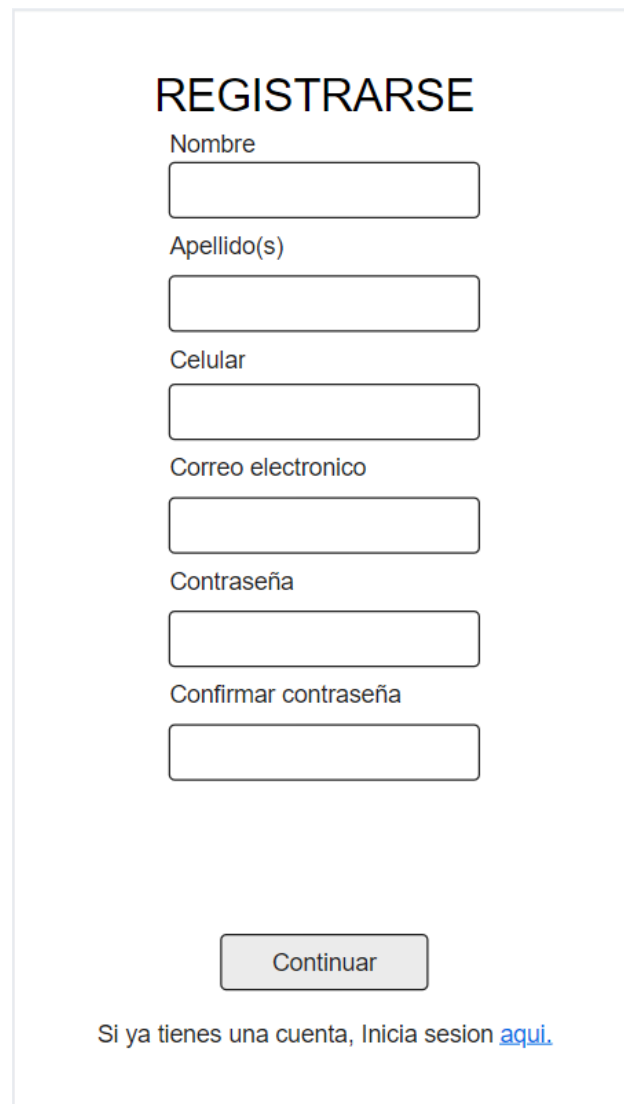
Tipo de usuario:

☒ Cliente ☒ Administrador ☐ Empleado

Iniciar Sesión

Figura 2: Inicio de sesion





A registration form titled "REGISTRARSE" is displayed within a light gray rectangular frame. The form contains several input fields and a button, all aligned vertically. The fields are labeled "Nombre", "Apellido(s)", "Celular", "Correo electronico", "Contraseña", and "Confirmar contraseña". Each label is positioned directly above its corresponding input box. At the bottom of the form, there is a "Continuar" button and a line of text that reads "Si ya tienes una cuenta, Inicia sesion [aqui.](#)".

## REGISTRARSE

Nombre

Apellido(s)

Celular

Correo electronico

Contraseña

Confirmar contraseña

Si ya tienes una cuenta, Inicia sesion [aqui.](#)

Figura 3: Registro 1

**REGISTRARSE**

Calle

Colonia

Código postal

Numero exterior

Numero interior

Nombre fiscal

Registrarse

Figura 4: Registro 2

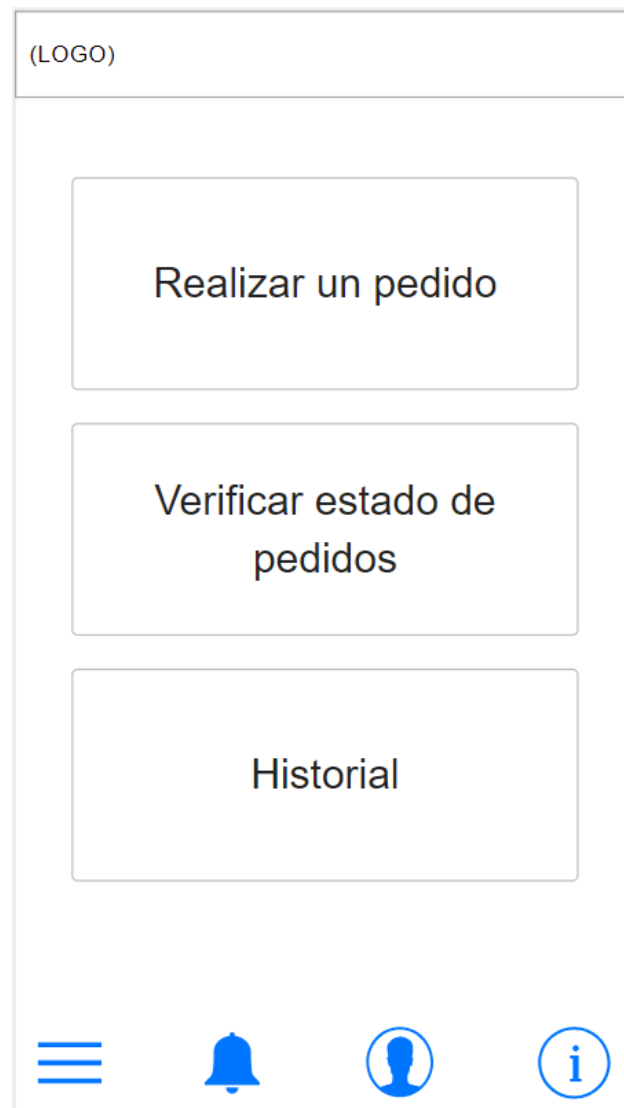


Figura 5: Cliente 1

(LOGO)

¿Qué tipo de computadora desea solicitar?

Gama baja

Gama media

Gama alta





   

Figura 6: Cliente 2

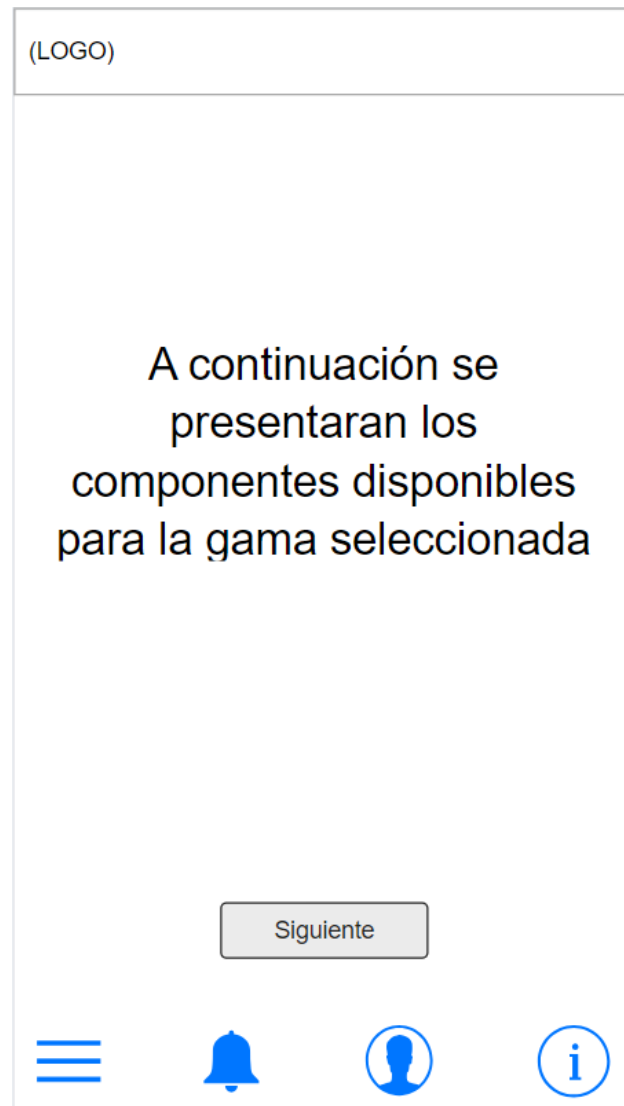


Figura 7: Cliente 3

(LOGO)

CPU

Si conoces el nombre del componente buscalo:

▲

CPU 1

CPU 2

CPU 3


CPU 4


CPU 5


CPU n

▼

Siguiente










Figura 8: Cliente 4

(LOGO)

GPU

Si conoces el nombre del componente buscalo:

▲

GPU 1

GPU 2

GPU 3

GPU 4

GPU 5

GPU n

▼

Siguiente

☰

🔔

👤

ℹ️

Figura 9: Cliente 5

(LOGO)

## Placa Madre

Si conoces el nombre del componente buscalo:

▲

PM 1

PM 2

PM 3


PM 4


PM 5


PM n

▼

Siguiente











Figura 10: Cliente 6



(LOGO)

## Almacenamiento

Si conoces el nombre del componente buscalo:



▲

ALM 1

ALM 2

ALM 3

ALM 4

ALM 5

ALM n

▼

Siguiente








Figura 11: Cliente 7

(LOGO)

## Fuente de Alimentacion

Si conoces el nombre del componente buscalo:



▲

FA 1

FA 2

FA 3


FA 4


FA 5


FA n

▼

Siguiente










Figura 12: Cliente 8

(LOGO)

## Refrigeración

Si conoces el nombre del componente búscalo:

▲

FA 1

FA 2

FA 3

FA 4

FA 5

FA n

▼

Siguiente







Figura 13: Cliente 9

(LOGO)

¿Desea incluir alguno de los siguientes componentes?

☒ Teclado

☒ Mouse

☒ Monitor

Siguiente








Figura 14: Cliente 10

(LOGO)

## Teclado

Si conoces el nombre del componente buscalo:



▲

TEC 1

TEC 2

TEC 3


TEC 4


TEC 5


TEC n

▼

Siguiente










Figura 15: Cliente 11

(LOGO)

Mouse

Si conoces el nombre del componente buscalo:

▲

MOU 1

MOU 2

MOU 3

MOU 4

MOU 5

MOU n

▼

Siguiente








Figura 16: Cliente 12

(LOGO)

## Monitor

Si conoces el nombre del componente buscalo:



▲

MON 1

MON 2

MON 3


MON 4


MON 5


MON n

▼

Siguiente










Figura 17: Cliente 13

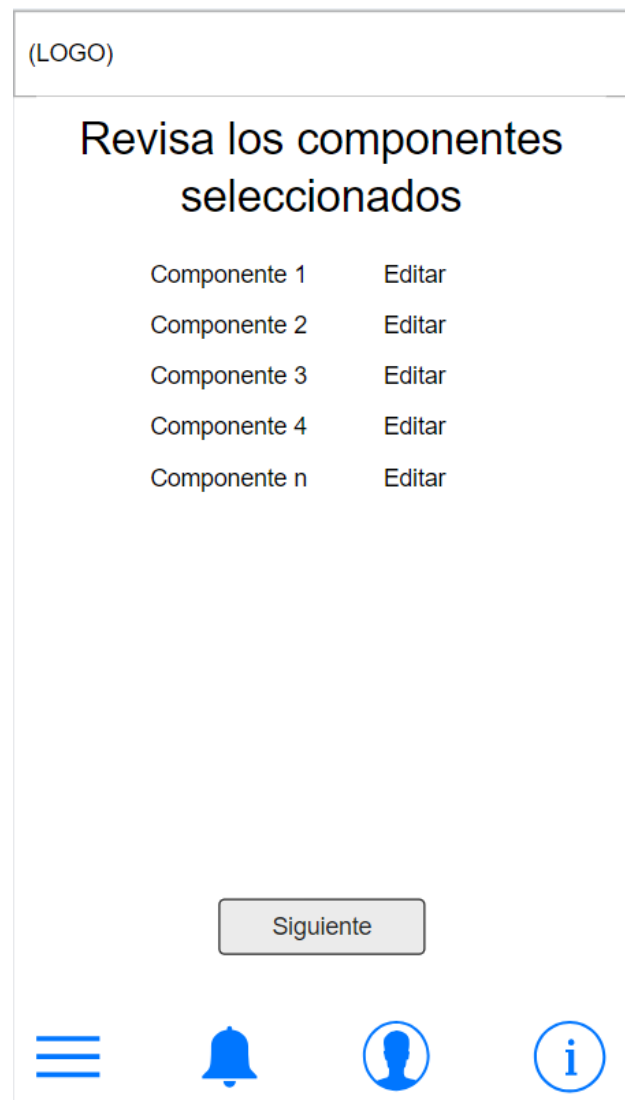


Figura 18: Cliente 14



(LOGO)

¿Listo para pagar?

Componente 1  
Componente 2  
Componente 3  
Componente 4  
Componente n

Subtotal: \$  
IVA: \$  
Total: \$

Pagar







Figura 19: Cliente 15



Figura 20: Cliente 16

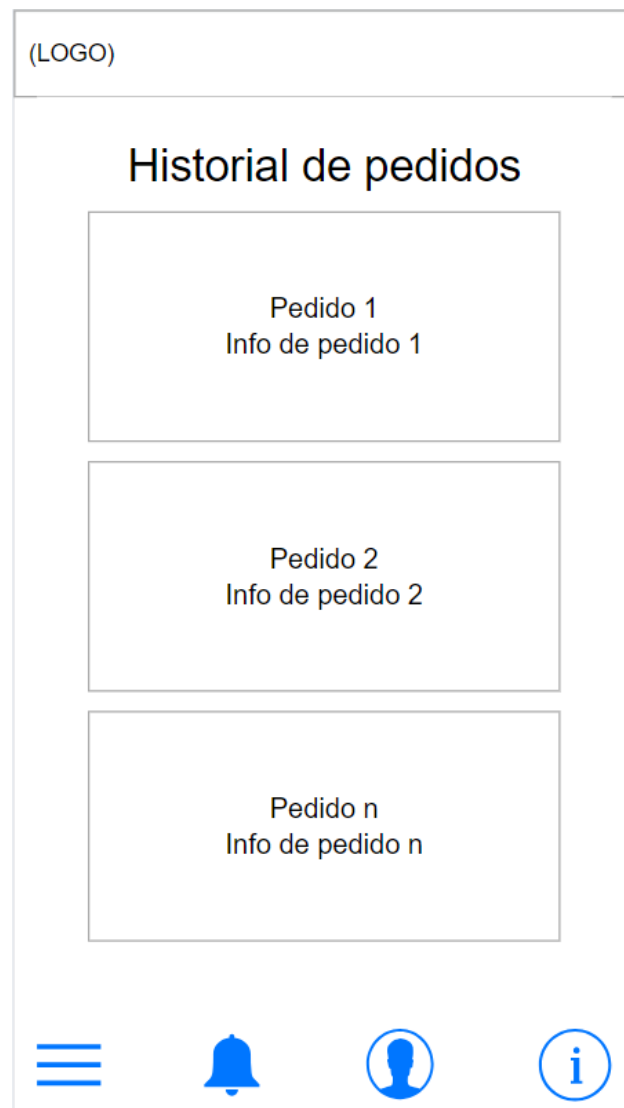


Figura 21: Cliente 17

(LOGO)



Nombre

Correo electronico

Celular

Contraseña

Actualizar



Figura 22: Cliente 18

(LOGO)

Nombre

Correo electronico


Correo electronico


Celular


Contraseña

Direccion

Actualizar










Figura 23: Cliente 19

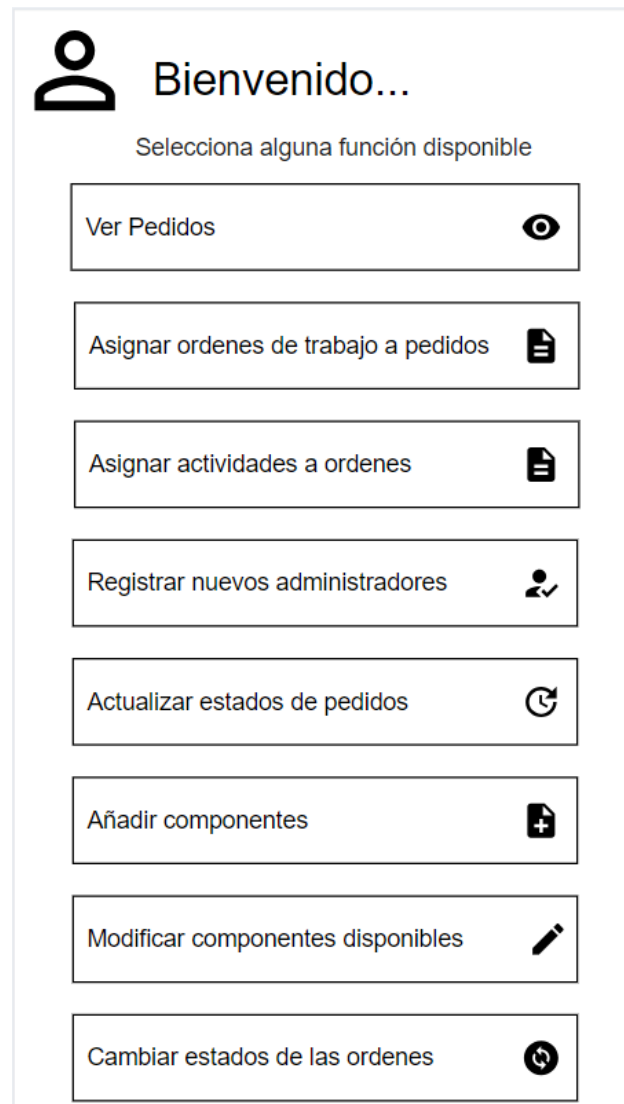


Figura 24: Admin 1



Figura 25: Admin 2

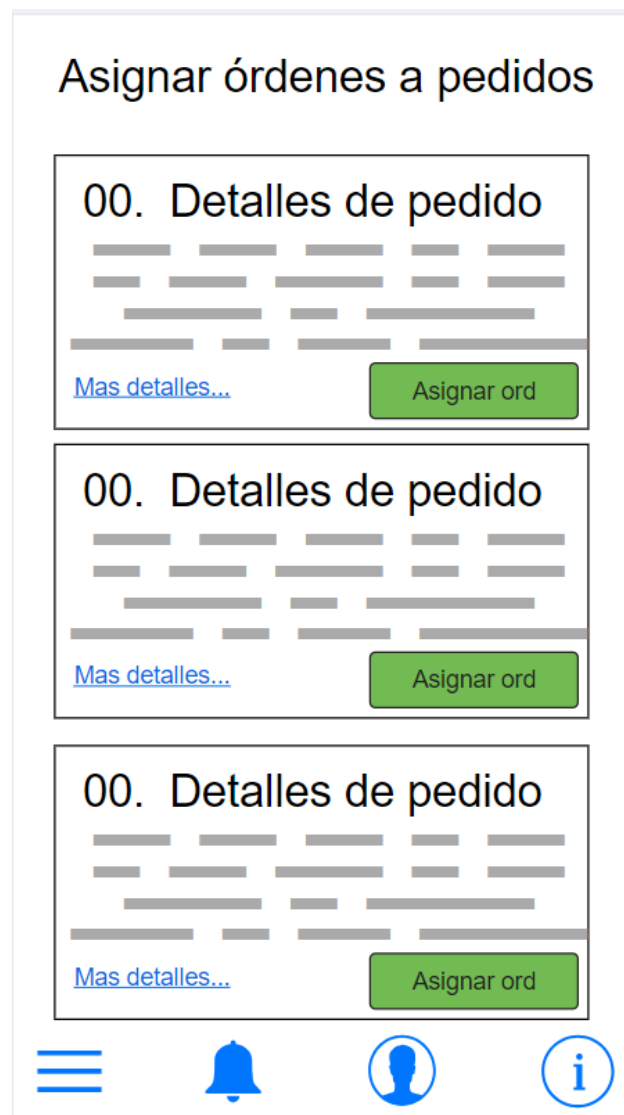


Figura 26: Admin 3



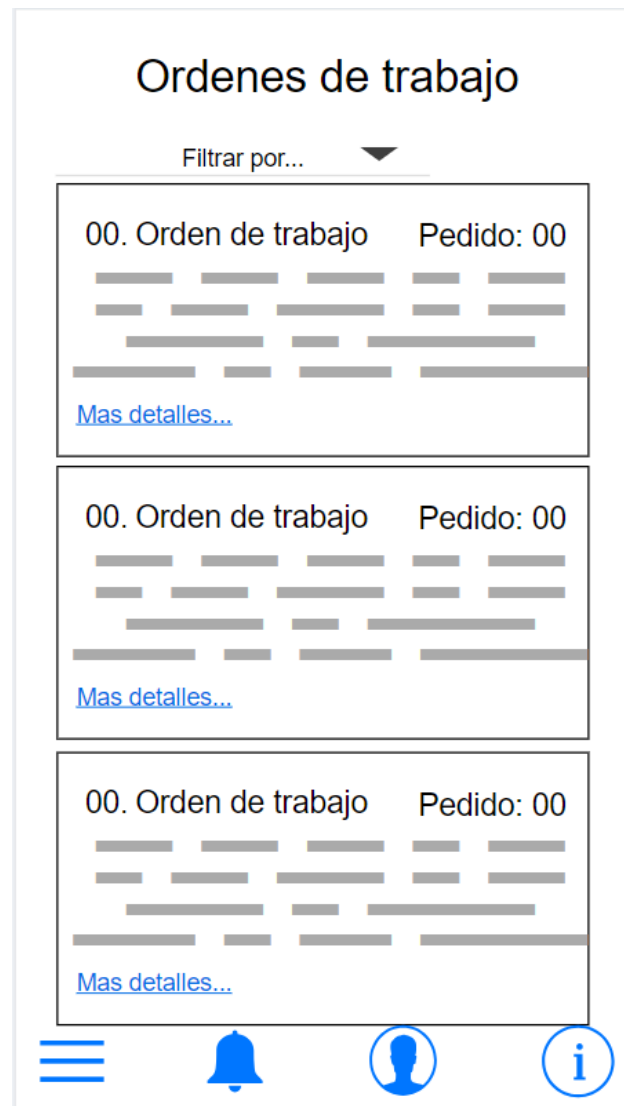


Figura 27: Admin 4

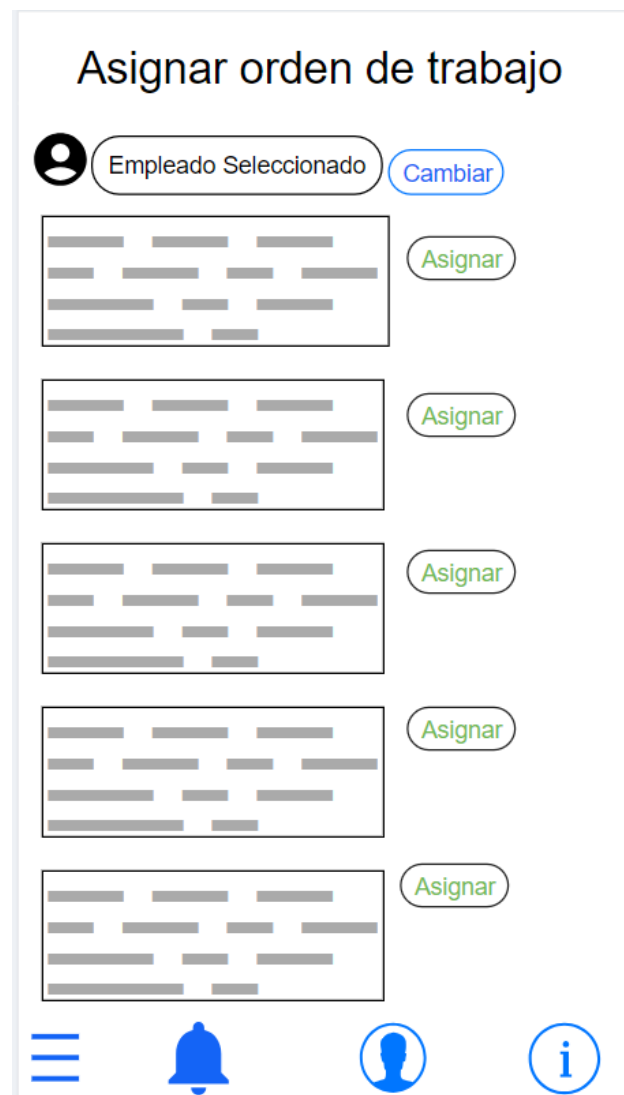


Figura 28: Admin 5

## Agregar administrador

Nombre

Apellidos

Numero Celular

Correo

Numero Celular

Contraseña

Confirmar contraseña







Figura 29: Admin 6

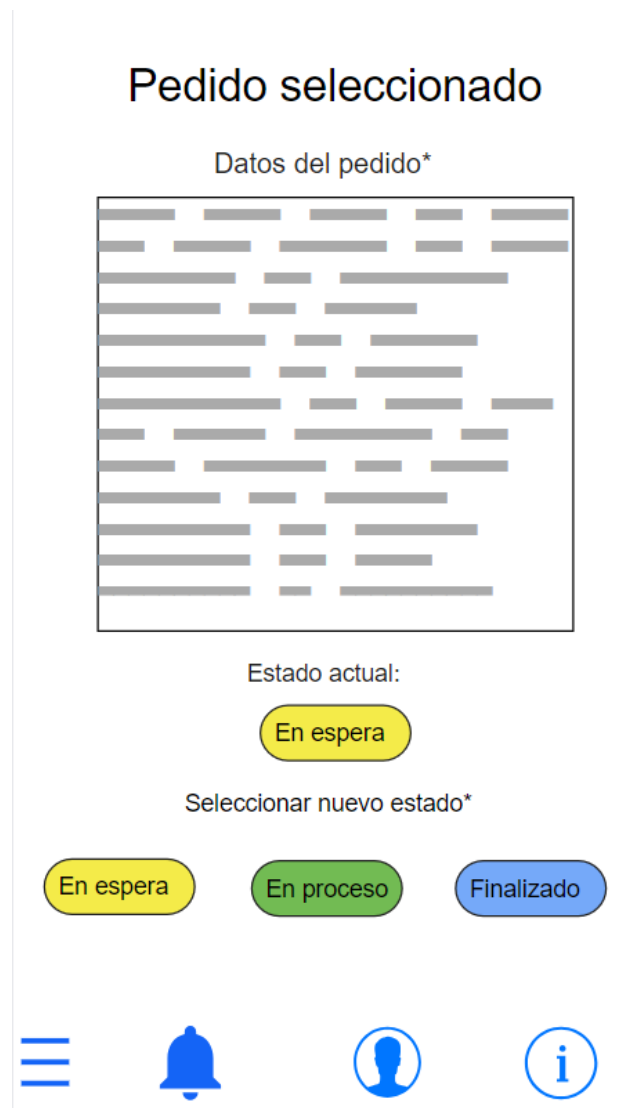




Figura 30: Admin 7

Componentes de computadoras



Filtrar por... 

Buscar

Componentes	Piezas	Agregar / Actualizar
Placa madre	5	<div>Cambiar</div>
RAM	6	<div>Cambiar</div>
Procesador	15	<div>Cambiar</div>
Disco duro	20	<div>Cambiar</div>
Fuente de poder	5	<div>Cambiar</div>
Tarjeta Grafica	2	<div>Cambiar</div>
Procesador	5	<div>Cambiar</div>

Figura 31: Admin 8



Figura 32: Admin 9

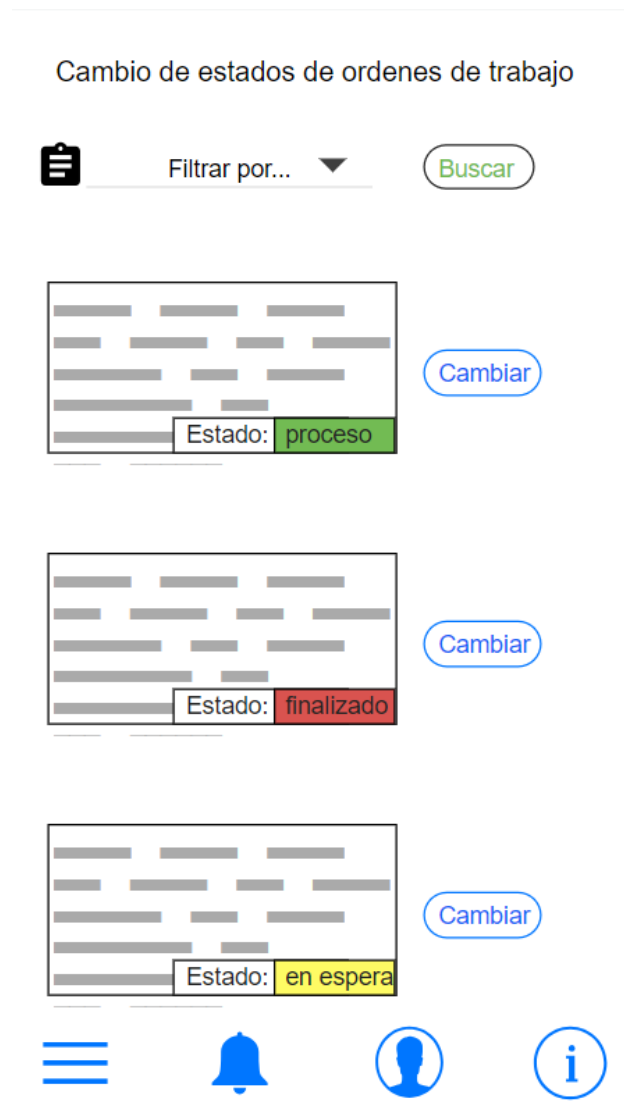


Figura 33: Admin 10

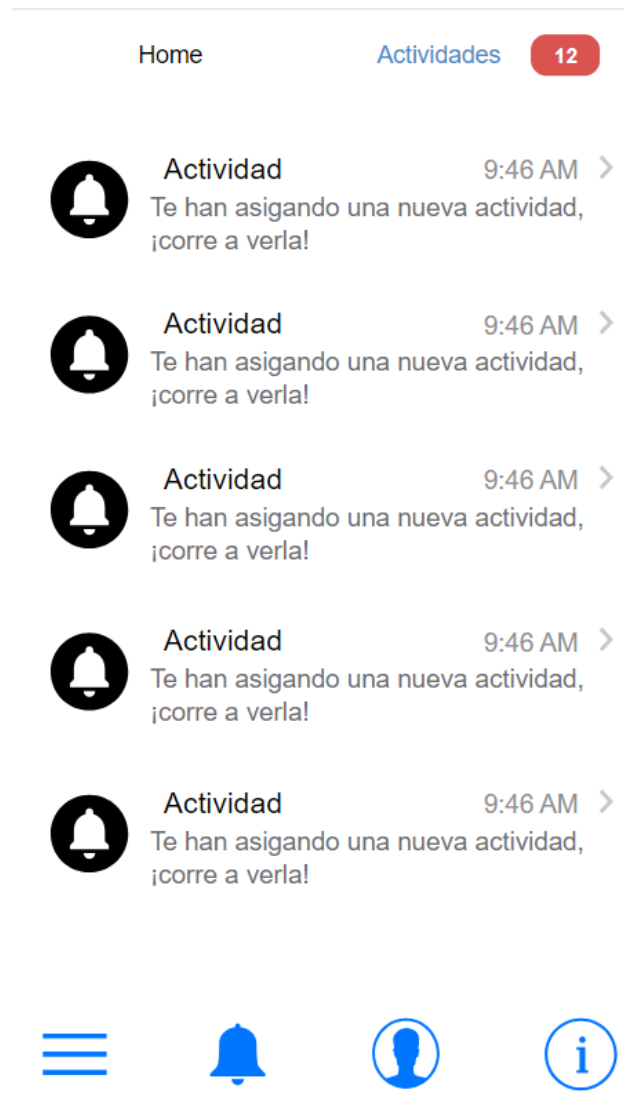


Figura 34: Empleado 1



[Home](#) [Actividades](#) 12

Actividad #

Nombre

Descripción

Fecha y hora de asignación

02/05/2024

Estado

En proceso ▼

Figura 35: Empleado 2

Home

Actividades

12



Nombre

Correo electronico

Celular

Contraseña

Figura 36: Empleado 3