



Universidad Tecnológica del Centro de Veracruz

Programa educativo de Tecnologías de la Información y Comunicación.

Implementación de E-commerce.

Presentan:

- **Contreras Ávila Rosalía**
- **González Barco Elvia Arely**
- **Pérez Alcántara Lorena**
- **Peralta Atlahua Ricardo**
- **Vicente Vega Julieta**

Cuitláhuac, Veracruz a 02 de Diciembre del 2015.

Contenido

RESUMEN.....	3
SUMMARY	5
ANTECEDENTES DE LA EMPRESA	6
DESCRIPCIÓN DE LA PROBLEMÁTICA.....	7
OBJETIVOS DEL PROYECTO	8
OBJETIVO GENERAL.....	8
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	8
JUSTIFICACIÓN	9
ALCANCE	10
LIMITACIONES	10
MARCO TEÓRICO	11
Metodología de Scrum (proyecto ágiles).....	11
TRELLO.....	12
GITHUB	12
ADOBE FLASH.....	13
JOOMLA	14
GUIÓN	15
STORY BOARD	18
FORMATOS DE CONTROL DEL PROYECTO.....	22
ESTRUCTURA DESGLOSADA DE TRABAJO.....	28
FORMATOS DE PLANES DE COMPONENTES DE ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS.	30
MANUAL DE USUARIO	33
MANUAL DE INSTALACIÓN	41
EVALUACIÓN DE RESULTADOS.....	46
CONCLUSIÓN.....	47
BIBLIOGRAFÍA.....	48
ANEXOS.....	53

RESUMEN

Mueblería Ripe es una empresa que se encuentra ubicada en la Calle 22, Avenida 37 y 39 #3707 de la Colonia Popular en la Ciudad de Córdoba Veracruz. Esta se fundó el 12 de diciembre del 2003. Cuando comenzó solo vendía textiles y peltre. Ya después empezó a dedicarse a la venta de muebles, debido a la demanda de parte de sus clientes. Hoy en día Ripe cuenta con distintos proveedores que la suministran, se ha logrado establecer gracias a que a sus clientes se les brindan grandes créditos de acuerdo a sus posibilidades, el servicio que tienen y la calidad de sus productos.

A pesar de que está bien económicamente, nos dimos cuenta de que la empresa no cuenta con alguna herramienta tecnológica, y que solo se da a conocer mediante volantes. Teniendo esto en cuenta le sugerimos implementar un sitio de comercio electrónico, en donde podrá promover sus productos de manera más fácil, eficaz y rápida. Y así podrá reducir sus costos, ya que no tendrá que andar imprimiendo volantes.

El sitio de comercio electrónico se desarrollara utilizando el gestor de contenido Joomla. Lo que permitirá al usuario la fácil interacción para consultar los catálogos, el cual contendrá los productos en imágenes de buena calidad y también será atractivo.

Los beneficios que tendrá la empresa es que adquirirá más clientes, una distribución de gastos y ampliara su zona de venta. Para el cliente podrá consultar de forma fácil los productos que ofrecen en la comodidad de su hogar y a la hora o momento que lo deseen.

Lo que nos llegaría a limitar en un momento dado sería que la empresa no cuente con los elementos gráficos para mostrar sus productos; que el tiempo que se tiene para su realización es limitado; el sitio no contara con carrito de compras y que el dueño no este familiarizado con el uso del sitio de comercio electrónico, por lo que no le de confianza.

Las herramientas que se utilizaran para la realización de sitio de comercio electrónico son: la metodología Scrum para proyectos ágiles; Trello que es un gestor de tareas que permite el trabajo de forma colaborativa mediante tableros; GITHUB que es una plataforma para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones; ADOBE FLASH es una aplicación que mediante fotogramas crea animaciones, utilizando gráficos vectoriales.

SUMMARY

Muebleria Ripe is a company that is located in the street 22, 37 and 39 #3707 Avenue of the Popular colony in the city of Córdoba, Veracruz. It was founded on 12 December 2003. When only began selling textiles and pewter. Then began to engage in the sale of furniture, due to demand it from their customers. Today Ripe has with various suppliers that provide it, has been established because customers offered large credits according to their possibilities, the service you have and the quality of their products. While it is well economically, we realized that the company does not have any technological tool, and that only unveiled through flyers. With this in mind we suggest deploying an ecommerce site, where you can promote their products more easy, efficiently and fast. And you can reduce your costs, since you will not have to walk by printing flyers. The e-commerce site was developed using the Joomla content management system. That will allow the user easy interaction to consult the catalogues, which contain images of good quality products and will also be attractive. Benefits which will take the company is to acquire more customers, a distribution of expenses and expand your sales area. For the client you can find easily the products offered in the comfort of your home and at the time or time wishing to do so. What would we limit at any given time would be that the company does not have graphic elements to display their products; that the time taken for its realization is limited; site not counted with shopping cart and the owner is not familiar with the use of the e-commerce site, so not you trust. The tools that are used for the realization of e-commerce site are: Agile Scrum methodology for projects; Trello which is a task manager that allows to work collaboratively through boards; GITHUB which is a platform for projects using the version control system; ADOBE FLASH is an application that, using frames, create animations, using vector graphics.

ANTECEDENTES DE LA EMPRESA

Mueblería RIPE, con dirección en la Calle 22, Av. 37 y 39 #3707 Col. Alianza Popular, en la ciudad de Córdoba Veracruz., se fundó el 12 de Diciembre del año 2003, comenzando con la venta de textiles y peltre. Posteriormente la empresa RIPE comenzó a dedicarse al comercio de muebles, y años posteriores fue incorporando diversos productos tales como salas, colchones, roperos, línea blanca etc., para brindarle a sus clientes una mejor gama de productos, debido a las demandas que estaba teniendo de parte de sus clientes.

La empresa hoy día cuenta con distintos proveedores que suministran los artículos para la comercialización; por lo que ha logrado convertirse en una empresa totalmente establecida, y contar con una situación económica buena; ya que a sus clientes les ha brindado grandes créditos de acuerdo a sus posibilidades, para con ello, día con día adquirir más consumidores, al ser recomendados, por su buen servicio y calidad de los productos.

DESCRIPCIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

Al realizar la visita a la Mueblería RIPE, y platicar con el propietario de la misma, pudimos constatar que no cuenta con una herramienta tecnológica que le permita dar a conocer los productos que la empresa ofrece, a sus clientes.

Por lo que actualmente para dar a conocer a su clientela sus productos, lo hace mediante volantes y mecanismos obsoletos, además de generarle a la empresa más gastos, al ya no ocuparse esto hoy día.

Teniendo esto en cuenta, al propietario le brindamos la solución de que mediante la implementación de un sitio de comercio electrónico, él puede promover sus productos de una manera más fácil, eficaz y rápida, ante sus clientes, ofreciéndoles un catálogo de todo con lo que cuenta, de sus precios, características, y de las formas de pago que pueden realizar; para permitirle a la empresa mayor expansión, integrando tecnologías; además de reducir los gastos de publicidad relacionados con (volantes, lonas, etc.).

OBJETIVOS DEL PROYECTO

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar un sitio de comercio electrónico dinámico utilizando el gestor de contenido Joomla, para la mueblería RIPE y así dar a conocer sus productos de forma más efectiva. La cual permita una fácil interacción por parte de los usuarios, los cuales puedan consultar sus catálogos de sus diversos productos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Administrar un sitio fácil y entendible para el cliente y los usuarios.
- ✓ Ofrecer a los clientes la facilidad de que puedan realizar consultas de los productos mediante el catálogo virtual, que se realizará para la mueblería RIPE.
- ✓ Mostrar imágenes de sus productos de buena calidad, que le brinde al cliente la oportunidad de verificar lo que están adquiriendo de forma más sencilla.
- ✓ Hacer un sitio atractivo para los usuarios que le brinde de este modo a la empresa incrementar sus ventas y puedan darse a conocer de una forma más efectiva.

JUSTIFICACIÓN

Actualmente la Mueblería Ripe no cuenta con alguna tecnología que le permita dar a conocer sus productos en la red, por lo cual se propone realizar un catálogo virtual con sus productos con el fin de darse a conocer y ampliar sus clientes de manera significativa. Los beneficios que traerá este proyecto para la empresa son los siguientes:

- Aumento de clientes.
- Disminución de gastos.
- Ampliará su zona de ventas.

De igual manera los clientes se verán beneficiados ya que podrán consultar los artículos con los que cuenta la mueblería desde la comodidad de su hogar y a la hora que lo deseen.

ALCANCE

En el presente proyecto se pretende implementar la creación de un sitio de comercio electrónico para LA MUEBLERÍA RIPE, para que los clientes puedan consultar productos que maneja la empresa y de esta forma puedan darse a conocer de forma más eficiente. Como también esto le brindara a dicha empresa crecer en su entorno laboral, ya que le permitirá realizar ventar en otros lugares.

LIMITACIONES

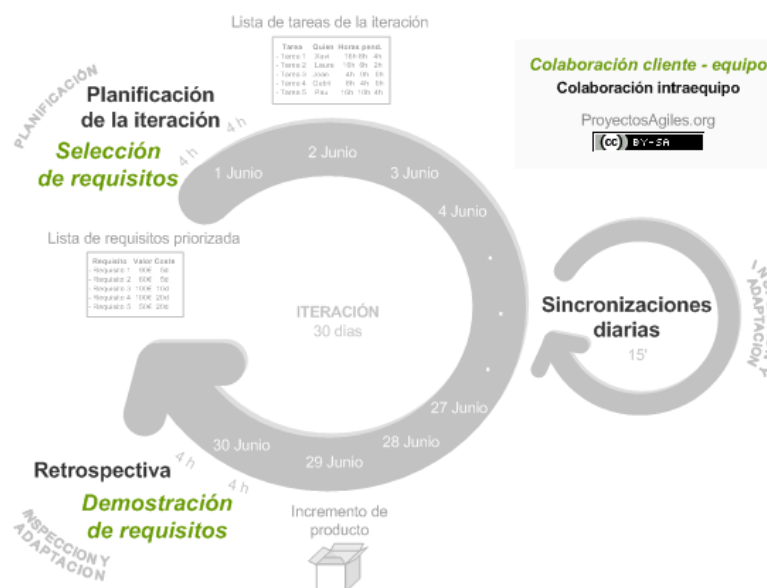
- La empresa no cuenta con suficiente elementos gráficos para mostrar sus productos.
- No se contará con un servicio de web hosting.
- El tiempo será limitado ya que se debe desarrollar en un periodo de cuatro meses.
- El sitio no contará con el carrito de compras.
- El dueño está familiarizado con el uso de sitios de comercio electrónico, el cual le genera desconfianza.

MARCO TEÓRICO

Metodología de Scrum (proyecto ágiles)

Proceso en el que se aplican de manera regular un conjunto de buenas prácticas para trabajar colaborativamente, en equipo, y obtener el mejor resultado posible de un proyecto. Estas prácticas se apoyan unas a otras y su selección tiene origen en un estudio de la manera de trabajar de equipos altamente productivos.

En Scrum se realizan entregas parciales y regulares del producto final, priorizadas por el beneficio que aportan al receptor del proyecto. Por ello, Scrum está especialmente indicado para proyectos en entornos complejos, donde se necesita obtener resultados pronto, donde los requisitos son cambiantes o poco definidos, donde la innovación, la competitividad, la flexibilidad y la productividad son fundamentales.



TRELLO

Trello es un gestor de tareas que permite el trabajo de forma colaborativa mediante que tableros compuestos de columnas que representan distintos estados. Se basa en el método Kanban para gestión de proyectos, con tarjetas que viajan por diferentes listas en función de su estado. Así, se puede tener una lista de cosas por hacer (o pendientes), que se están haciendo (o en proceso) o hechas (terminadas).



GITHUB

GitHub es una plataforma de desarrollo colaborativo de software para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git. El código se almacena de forma pública, aunque también se puede hacer de forma privada, creando una cuenta de pago. GitHub aloja el repositorio de código y brinda herramientas muy útiles para el trabajo en equipo, dentro de un proyecto.



ADOBE FLASH

Adobe Flash es una aplicación en forma de estudio de animación que trabaja sobre “Fotogramas” destinado a la producción y entrega de contenido, creado inicialmente por Macromedia y actualmente es escrito y distribuido por Adobe Systems.

Utiliza gráficos vectoriales (que son ideales para la web, porque son ligeros y no consumen muchos recursos) e imágenes ráster, sonido, código de programa, flujo de vídeo y audio bidireccional, convirtiéndolo en una herramienta de desarrollo completa, para crear principalmente elementos multimedia e interactivos para Internet.



JOOMLA

Joomla es un Gestor de Contenidos para desarrollos web: es una especie de programa para gestionar páginas web. Joomla es una aplicación web, es decir, no se ejecuta en nuestro equipo local sino en un servidor (aunque podemos hacer funcionar a nuestro equipo local como servidor).

Permite publicar sitios web cuyos contenidos cambian continuamente, fáciles de administrar y ampliar sin necesidad de realizar una inversión económica en software. Joomla permite tanto la publicación por parte del gestor de la página web como la interacción de los usuarios de la web a través de publicación de artículos, encuestas o colaboraciones en la gestión del sitio.



GUIÓN

EXT. En la calle – DÍA.

Una pareja joven de recién casados, se dirigen en su coche, a lo que es su nueva casa. Los dos descienden y se paran frente a ella.

EXT. Afuera de la casa / en la calle – DÍA.

Nos encontramos afuera de una casa azul sin número. Una pareja joven de recién casados, acaba de llegar en su coche, a lo que es su nueva casa. Los dos deciden entrar a su casa.

Laura

(Tomando de la mano a su esposo, y con una cara de emoción).

Oswaldo

(Entra con su esposa a la casa).

Los dos muy contentos, tomados de la mano, abren la puerta.

Ya en el INT. De la casa

Al entrar, notan que no tienen ni lo indispensable, de un hogar.

Laura

(Suelta la mano de Oswaldo, abre las manos al frente y las extiende a los lados)

Oswaldo

(Alza un poco la cabeza, en señal de pensamiento, y se lleva las manos al pantalón)

Oswaldo se sienta en el sillón y toma su laptop.

Oswaldo

(Se le ocurre una idea, toma la laptop y la pone en sus piernas para buscar en internet

“Mueblería Ripe”)

Oswaldo logra entrar a la página de la mueblería y Laura se acerca para ver que hace su esposo y se ponen a realizar sus compras.

Oswaldo

(Comienza a seguir los pasos de la compra, a lado de su esposa).

Laura

(Con su rostro de emoción)

Después de que terminaron se ponen a realizar la forma de pago, mediante tarjeta de crédito.

Oswaldo comienza a realizar su registro como cliente frecuente.

Una vez que terminaron se ponen ambos ansiosos de ver el momento en que lleguen sus artículos.

EXT. Fuera de la casa/DÍA

Se estaciona un camión de paquetería y se baja el joven que maneja el camión y se dirige a la puerta de la casa.

Joven de la paquetería

(Toca el timbre la casa).

Abre la puerta Laura.

EXT. Fuera de la casa /DÍA

El joven le da la hoja de los artículos que compraron y Oswaldo sale de la casa para ayudar a bajar los muebles comprados.

INT. De la casa / DÍA

Los dos se encontraban felices, pues ya tenían su casa amueblada, digno de unos recién casados.

STORY BOARD

Esc. 1: EXT. En la calle – Día.

Acción: una pareja joven de recién casados, se dirigen en su auto a lo que va hacer su nueva casa. Los dos descienden y se paran frente a ella.

Audio: sonido de un auto avanzando.

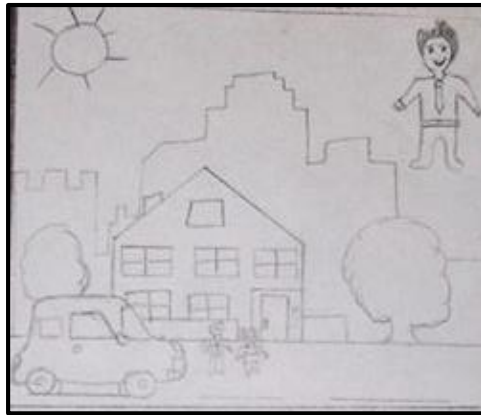


Esc. 2: EXT. Afuera de la casa/calle – Día.

Acción: Nos encontramos afuera de una casa azul sin número. Una pareja joven de recién casados, acaba de llegar en su coche, a lo que es su nueva casa. Los dos deciden entrar a su casa.

Los dos muy contentos, tomados de la mano, abren la puerta.

Audio: Sonido del auto que se acaba de estacionar, de las puertas y de la puerta de la casa.

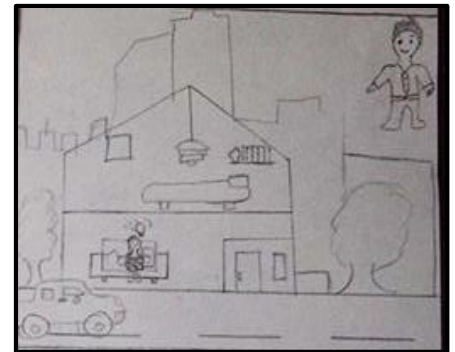


Esc. 3: INT. de la casa

Acción: Al entrar, notan que no tienen ni lo indispensable, de un hogar.

Oswaldo se sienta en el sillón y toma su laptop.

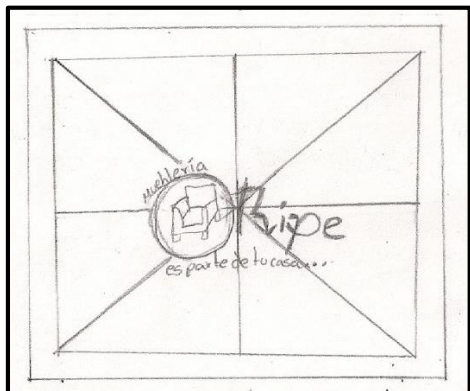
Audio: cuando se le prende el foco a Oswaldo.



Esc. 4: INT. De la casa – Día.

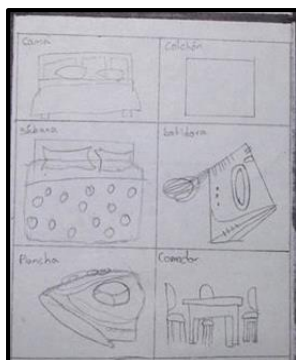
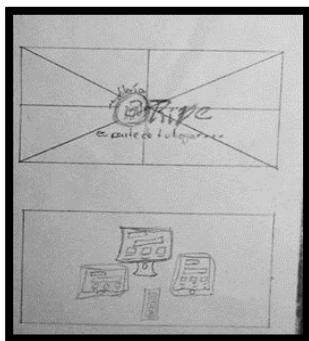
Acción: Oswaldo logra entrar a la página de la mueblería y Laura se acerca para ver que hace su esposo y se ponen a ver juntos un video que habla del proceso de la compra.

Audio: Voz del personaje vendedor, sonido de fondo.



Esc. 5: Computadora

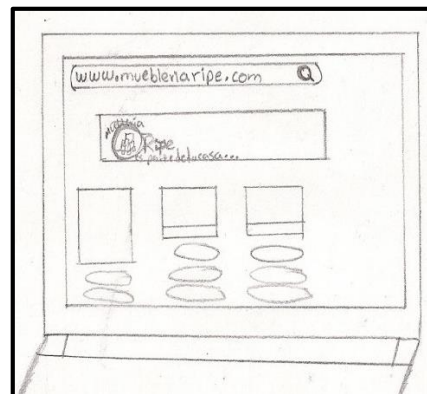
Acción: Oswaldo observa el comercial de los productos que ofrece la empresa.



Esc. 6: INT. De la casa – Día.

Acción: Ambos entran a la página y empiezan a escoger los artículos que desean comprar.

Audio: Sonido de las teclas y la voz del personaje vendedor.



Esc. 7: Computadora

Acción: Ambos comienzan a realizar su compra con tarjeta de crédito.

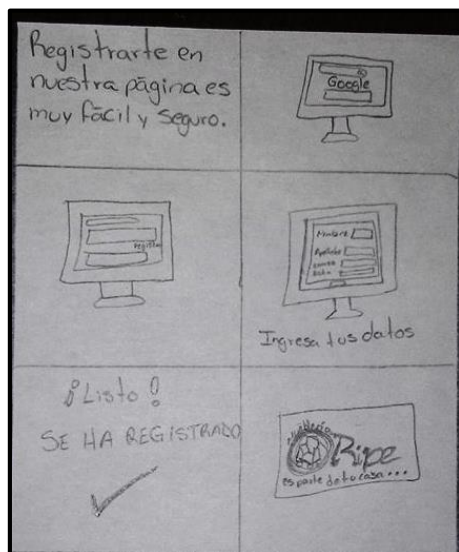
Audio: Sonido de fondo, audio de la voz del personaje del vendedor, clic.



Esc. 8: Computadora

Acción: Comienzan a realizar el registro de usuario.

Audio: Sonido de fondo, audio de la voz del personaje del vendedor, clic.



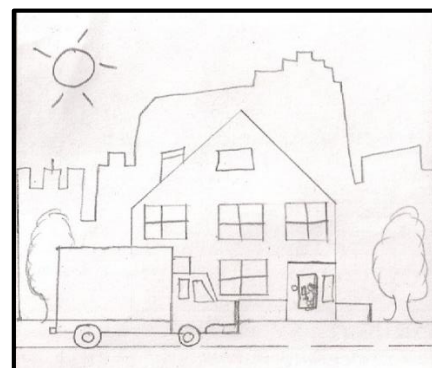
Esc. 9: Ext. Fuera de la casa - DÍA

Acción: Se estaciona un camión de paquetería y se baja el joven que maneja el camión y se dirige a la puerta de la casa.

Abre la puerta Laura.

El joven le da la hoja de los artículos que compraron y Oswaldo sale de la casa para ayudar a bajar los muebles comprados.

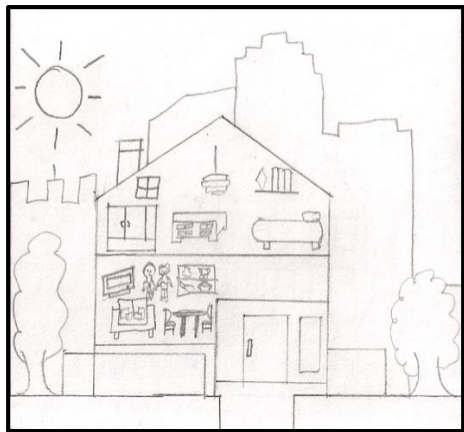
Audio: Ruido del camión de la paquetería, del timbre de la casa y de al abrir la puerta.



Esc. 10: INT. De la casa – Día.

Acción: Los dos se encontraban felices, pues ya tenían su casa amueblada, digno de unos recién casados.

Audio: Ruido de la televisión y la voz del narrador al decir: Así de fácil y sencillo obtendrás lo necesario para tu hogar sin salir.



FORMATOS DE CONTROL DEL PROYECTO



Proyecto: Implementación E-commerce Ripe

Fecha:

H. Córdoba Veracruz a 8 de Septiembre de 2015.

1. Información del proyecto

1.1 Datos de la organización

- Mueblería RIPE
- E-Commerce RIPE
- 31 de agosto de 2015
- Peralta Ascención Juan
- González Barco Elvia Arely

1.2 Propósito y justificación del proyecto

Actualmente la Mueblería Ripe no cuenta con alguna tecnología que le permita dar a conocer sus productos en la red, por lo cual se propone realizar un catálogo virtual con sus productos con el fin de darse a conocer y ampliar sus clientes de manera significativa. Los beneficios que traerá este proyecto para la empresa son los siguientes:

- Aumento de clientes.
- Disminución de gastos.
- Ampliará su zona de ventas.

De igual manera los clientes se verán beneficiados ya que podrán consultar los artículos con los que cuenta la mueblería desde la comodidad de su hogar y a la hora que lo deseen.

1.2.1 Descripción del proyecto

Desarrollar un sitio de comercio electrónico para la mueblería Ripe, el cual le permitirá promover sus productos de una manera más fácil, eficaz y rápida, ante sus clientes, ofreciéndoles un catálogo de todo con lo que cuenta, de sus precios y características.

1.2.2 Entregables

Al concluir el proyecto a la mueblería Ripe se le hará entrega del video promocional realizado con la herramienta Flash y la estructura completa del sitio web.

2. Requisitos del proyecto

2.1 Requisitos de alto nivel

2.1.1 Requisitos de producto

- ✓ Contará con una base de datos.
- ✓ Mostrará los datos de la empresa.
- ✓ Se mostrara un catálogo a detalle en el que se muestren sus productos.
- ✓ Se aplicaran en el sitio web los colores de acuerdo a la empresa.
- ✓ Contará con un banner.
- ✓ Contará con un apartado donde se podrán percibir las promociones.
- ✓ Contará con un menú.

2.1.2 Requisitos de proyecto

- ✓ Que sea rápido, eficaz y eficiente.
- ✓ Que las imágenes de los productos sean de buena calidad.
- ✓ Que sea atractivo para el cliente y los usuarios que lo visiten.
- ✓ Que aumente las ventas.
- ✓ Que sea terminado en el tiempo estimado.
- ✓

2.1.3 Restricciones o premisas.

Restricciones:

- La fecha de entrega del proyecto que será el 5 de diciembre del 2015, ya que puede darse el caso de que le falten detalles al proyecto.

- Los recursos tecnológicos que se necesiten para llevar a cabo el proyecto, como sería la laptops, los software, entre otros.
- Requerimientos mínimos que el cliente quiere del proyecto, ya que pueden no estar acorde a lo que se va a realizar.
- El cliente no cuenta con el suficiente recurso financiero para llevar a cabo el proyecto, ya que corre con el riesgo de quedar incluso.
- El equipo de proyecto no logra llevar a cabo el proyecto por no poder utilizar los softwares que se utilizaran durante el desarrollo del mismo.
- Algún recurso tecnológico no funciona de forma correcta, por lo que atrasa las tareas del proyecto.

Premisas:

- Se proveerá la información necesaria de la empresa, como los objetivos, metas, políticas, etc.
- Se especificara sus requerimientos para llevar a cabo el proyecto, es decir, que es lo que el cliente desea del proyecto.
- Se integrara el equipo para llevar a cabo el proyecto.
- Se evaluara el proyecto, es decir, se realizara un presupuesto mínimo del mismo.
- Todos los acuerdos se pondrán en un documento de forma digital para cualquier aclaración.

2.1.4 Riesgos iniciales del proyecto.

- No se tiene el conocimiento acerca del funcionamiento del software a utilizar.
- El equipo no concuerde, tener ideas diferentes y no poder tomar una decisión.
- No tener claro de que se tratara el proyecto.
- El presupuesto del proyecto es insuficiente.

3. Roles y Responsabilidades

Encargado	Rol	Descripción
Contreras Ávila Rosalía	Evaluador	Valorara las ideas propuestas y así elegir la opción más apta para el proyecto. Vera y/o escuchara las ideas de los integrantes del equipo de modo que de sus pros y contra y dará una idea que sea la más conveniente.
Gonzales Barco Arely	Coordinador	Coordinara al equipo y nos guiara a conseguir las metas y promueve el trabajo en equipo entre nosotros, asignando las tareas que ayude a cada integrante a dar su mayor esfuerzo, usando la creatividad.
Peralta Atlahua Ricardo	Implementador	Organiza las ideas que sean propuesto y ayuda a tomar una buena decisión, a ponerla como una tarea que se realizara, estas estarán de forma clara para poderlas realizar.
Pérez Alcántara Lorena	Impulsor	Es dinámico, toma siempre la iniciativa y da buenas ideas y propuestas para llevar a cabo una tarea determinada.
Vicente Vega Julieta	Finalizador	Está atento de que todas las tareas estén bien hechas y a tiempo, le gusta tener todo listo cuando se le pide en orden y forma.

4. Cronograma

Proyecto e-commerce Ripe



	Nombre de la tarea	Fecha de inicio	Fecha de finalización	Duración	Predecesoras	% Completo	Asignado a
1	Fase de Planificación	31/08/15	15/09/15	11,75d		20%	
2	Requisitos del proyecto e información	31/08/15	04/09/15	4,5d		50%	Ricardo Peralta
3	Propósito y Justificación	04/09/15	07/09/15	2d		0%	Lorena-PA
4	Entregables	09/09/15	15/09/15	4,75d		0%	Julieta-VV
5	Requisitos del proyecto	15/09/15	06/10/15	15,5d			
6	Requisitos del producto	15/09/15	18/09/15	3,5d			ELVIA ARELY
7	Requisitos del proyecto	18/09/15	21/09/15	2d			Lorena-PA
8	Riesgos y Premisas	22/09/15	25/09/15	4d	7		Rosalía-CA
9	Riesgos Iniciales del Proyecto	27/09/15	06/10/15	7,5d			Julieta-VV
10	Roles y Responsabilidades	23/09/15	02/12/15	51d			
11	Roles	23/09/15	05/10/15	8,75d			Rosalía-CA
12	Asignación de roles	23/09/15	05/10/15	9d			Rosalía-CA
13	Presentación del proyecto	28/09/15	02/12/15	48d			
14	Verificación	28/09/15	02/12/15	48d			Lorena-PA
15	Funcionalidad	09/10/15	02/12/15	39d			Ricardo Peralta

ESTRUCTURA DESGLOSADA DE TRABAJO

Fase.	Personas Asignadas	Horas estimadas	Gasto estimado por paquete.	Semana.	Gasto estimado por semana.
Maquetación	2	70 horas.	\$4,900.00	1 semanas	\$4,900.00
Story Board (guiones, bocetos)	2	60 horas.	\$4,200.00	1 Semana	\$4,200.00
Documentación	2	80 horas.	\$6,400.00	2 Semana	\$3,200.00
Catalogo	3	45 horas.	\$3,375.00	1 Semana	\$3,375.00
Base de datos	3	300 horas.	\$22,500.00	4 Semanas	\$5,625.00
Gestor de contenido Joomla	4	240 horas.	\$16,800.00	3 Semanas	\$5,600.00
Contenido Multimedia (comercial elaborado en AdodeFlash)	3	180 horas.	\$12,600.00	3 semanas	\$4,200.00
Total	5	975 horas.	28 \$70,775.00	15 Semanas	\$31,100.00

Otros gastos.	Gasto estimado.
Luz	\$ 1,000.00
Internet	\$ 1,600.00
Computadora (5)	\$10,250.00
Comida	\$11,250.00
Programa Flash	\$ 5,271.00
Programa Joomla	\$0
Programa Xampp	\$0
Colaboradores (5 personas)	\$80.00 por hora.
Transporte(5 personas)	\$3,700.00

FORMATOS DE PLANES DE COMPONENTES DE ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS.

Descripción de los costos.

Costo de sueldos. El costo de los sueldos fue determinado tomando en cuenta que el proyecto se elaboraría con la participación de 5 personas, se estableció que los trabajadores tuvieran un salario de \$80.00 pesos por hora, tomando en cuenta que cada actividad tiene una cierto tiempo de horas para su elaboración.

Costo de Luz. Se determinó que uno de los principales costos fuera el de luz debido a que es uno de los principales elementos que se utiliza en este proyecto para consumo eléctrico de las computadoras, el presupuesto obtenido se calculó con un periodo de 4 meses.

Costo internet. El costo de internet es uno de los elementos más influyentes en la elaboración de este proyecto, ya que es una herramienta indispensable para la instalación de programas en cada una de las computadoras y para establecer una comunicación con los colaboradores del proyecto.

Coste de transporte. El gasto de transporte es un elemento muy influyente debido a que los integrantes del proyecto deberán de estar trasladándose a la empresa para solicitar información requerida para algunas actividades, este costo fue calculado con los precios que establecen en la zona los transportes urbanos, por un periodo de 4 meses.

Manejo del riesgo.

Factores de riesgo.

1. Ausencia de planeación.
2. Seguimiento a las actividades.
3. Incumplimiento de tareas.
4. Falta de liderazgo.
5. Priorización de tareas.
6. Ausencia de integración.
7. Proyecto no alineado a una estrategia.
8. Desconocimiento de programas a utilizar.
9. Falta de tiempo para concluir.
10. Que el cliente no esté satisfecho con el proyecto.

Soluciones a riesgo.

- ✓ Incluir plan de trabajo y presupuesto.
- ✓ Establecer cuales actividades tienen continuidad o están relacionadas y utilización de herramientas como Trello.
- ✓ Acordar metas, establecer métricas de progreso y reportes.
- ✓ Colocar al alguien con el perfil adecuado para el puesto.
- ✓ Distribución de actividades según sea su importancia.
- ✓ Acordar reuniones durante la semana para aclaración de dudas o problemas surgidos con algún integrante.
- ✓ Planeación estricta utilizando una metodología de trabajo.
- ✓ Asegurarse de que los integrantes cumplan con el perfil requerido.
- ✓ Establecer cronogramas de actividades.
- ✓ Realizar entrevistas con el dueño de empresa para hacerle saber que avances

Luz	\$1,000.00
Internet	\$1,600.00
Transporte	\$3,700.00
Sueldos	\$80.00 x hora.

Elementos de Comunicaciones

Google drive: establecer carpetas de cada integrante del equipo en donde se compartirán los entregables, tales como fotos, documentos, archivos de flash, etc.

Trello: se gestionaran todas las actividades a realizar estableciendo fecha de inicio y de vencimiento, nombre del responsable.

Correo electrónico: tener un medio de comunicación donde se manden avisos importantes.

Skype: realizar video conferencias para establecer acuerdos y aclarar dudas surgidas.



MANUAL DE USUARIO

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DEL CENTRO DE VERACRUZ

Presentan:

- Contreras Ávila Rosalía.
- González Barco Elvia Arely.
- Peralta Atlahua Ricardo.
- Pérez Alcántara Lorena.
- Vicente Vega Julieta.

Programa educativo:

***TÉCNICO SUPERIOR UNIVERSITARIO EN TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.***

MANUAL DE USUARIO

SITIO WEB RIPE.

Grado y grupo: TICMCE 7ª DZ

Periodo cuatrimestral: Agosto-Diciembre 2015.

Córdoba, Veracruz a 02 de Diciembre del 2015.

INTRODUCCIÓN:

A continuación se presenta un manual para el manejo del sitio web de la Mueblería Ripe, en el cual se explican los pasos que deberá seguir el usuario y partes de sitio, para un buen manejo por parte del mismo.

Destacando que en el sitio el usuario no podrá realizar aun, una compra vía electrónica, sino hasta el momento solo visualizar los productos de la misma, junto con sus descripciones y características, vera un módulo donde de inicio pueda observar las ofertas de la tienda y donde pueda ver las marcas asociadas a la misma, también podrá encontrar información acerca de la empresa, como horarios , vínculos a redes sociales y un módulo de búsqueda el cual le facilitara encontrar sus productos de manera más fácil, además de contar con un login (registro de usuario), para que este pueda ingresar como cliente o bien como una persona perteneciente a la empresa, y el mismo te permitirá ver tu estado según te hayas registrado, por ultimo podrá encontrar videos (como tips) por parte de las marcas.

Página principal:

Ingresa la dirección electrónica www.ripe.com para visualizar la página web de la mueblería Ripe.

Una vez que el usuario haya ingresado, lo primero que observara será la página principal.

Esta se describe a continuación:

Módulo de búsqueda

Redes sociales

Menú principal

Oferta y promociones

Marcas asociadas a la empresa

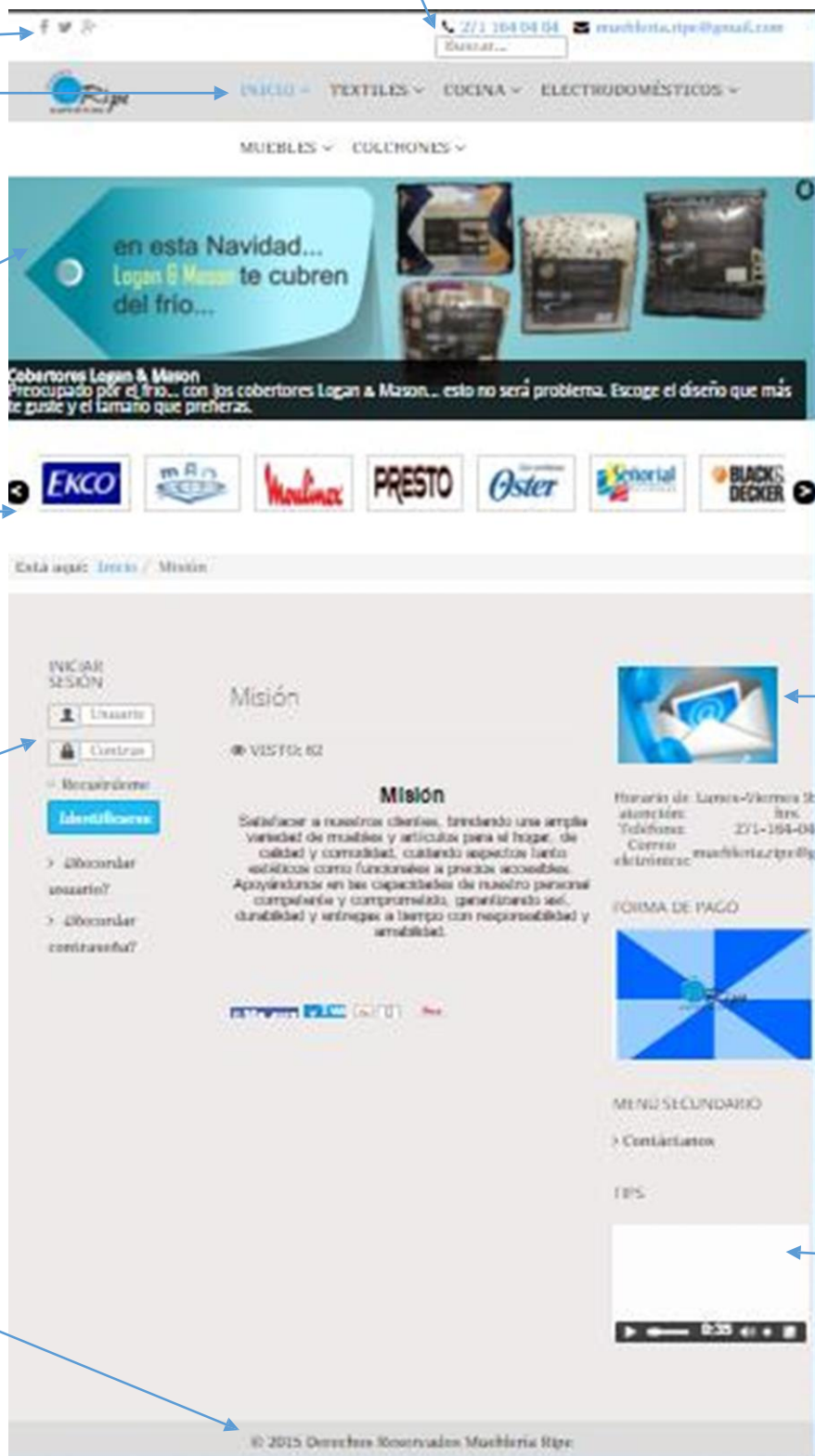
Módulo de acceso

Contacto de la empresa

Forma de pago

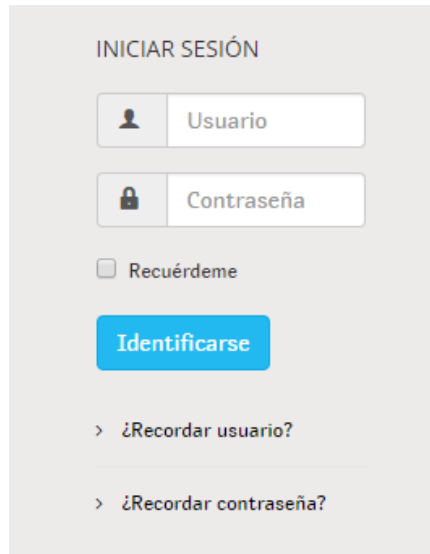
Videos Tips de las marcas

Derechos de la empresa



Acceso:

Es la opción de acceso al sitio dependiendo del tipo de usuario que este sea, un cliente o un miembro de la empresa. Para ello deberá introducir su nombre de usuario y su contraseña y dar clic en identificarse.



INICIAR SESIÓN

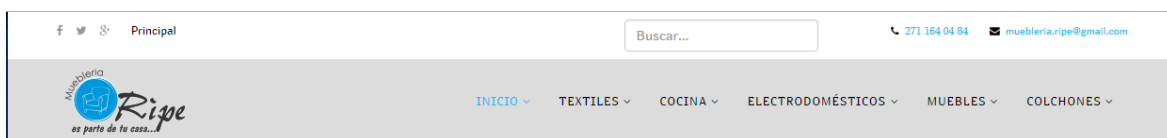
☐ Recuérdeme

Identificarse

> ¿Recordar usuario?

> ¿Recordar contraseña?

Una vez que el usuario ha ingresado, su estado actual se marcara en la parte superior izquierda del sitio.



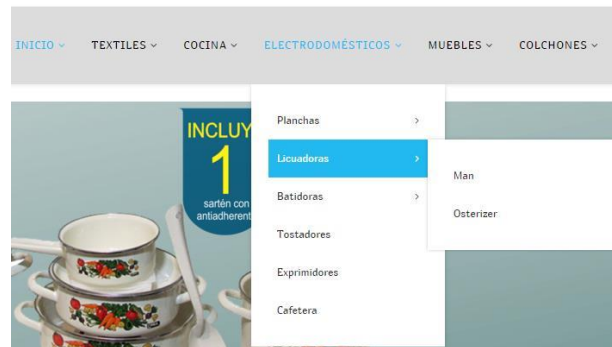
Bitácora del menú:

Permite ingresar al usuario a los diferentes módulos de navegación, disponibles en el sitio.



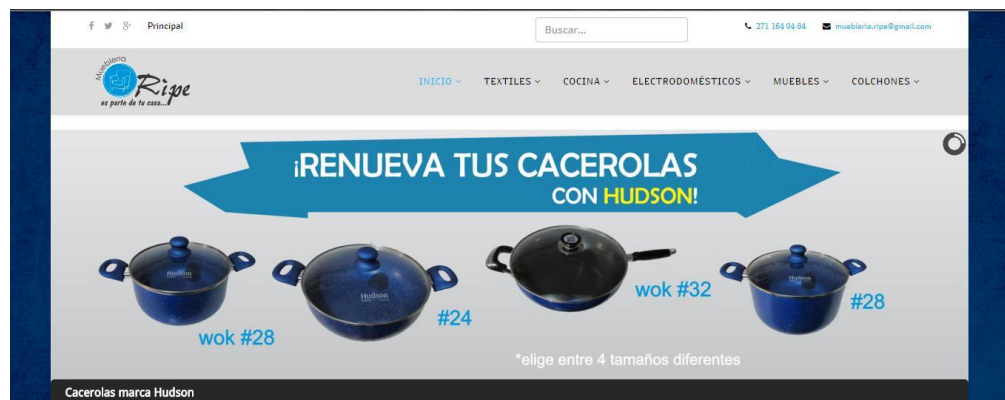
Submenú:

Muestra la información detallada de los productos con los que la empresa cuenta.



Módulo de promociones y ofertas:

El usuario podrá observar las promociones y ofertas con las que cuenta la empresa, así como una breve descripción de lo que se muestra, o bien las fechas en las que estarán vigentes.



Módulo marcas:

En este módulo podrá observar las marcas con las que la empresa está asociada.



Módulo contáctanos:

Este módulo te permitirá observar información rápida acerca de la empresa.



Módulo de contacto, (formulario):

Esta parte se encuentra en el menú secundario, ubicado en la parte derecha del sitio, el cual el usuario podrá poner en contacto con la empresa, respecto a alguna queja o sugerencia que tenga hacia la empresa o al servicio.



MENÚ SECUNDARIO

> Contáctanos

Formulario de contacto

Enviar un correo electrónico. Todos los campos con un asterisco (*) son obligatorios.

Nombre *

Correo electrónico *

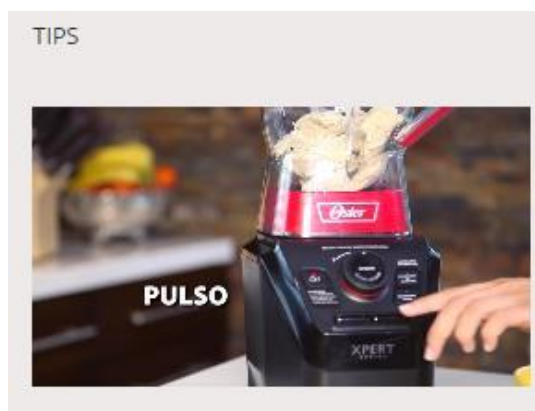
Asunto *

Mensaje *

Envíeme una copia ☐

Módulo de tips:

En este apartado el usuario podrá encontrar videos de las marcas asociadas a la empresa, respecto a tips de cocina, respecto a los productos que maneja.



MANUAL DE INSTALACIÓN

1. Se pasan todos los archivos copiados al servidor web y la base de datos lista para ser llamada.
2. Ingresar la URL del sitio o del local host en el navegador, aparecerá la siguiente pantalla.

Configuración principal

Nombre del sitio *	<input type="text" value="Muebleria Ripe"/>	El correo electrónico del administrador *	<input type="text" value="vvjuljeta@hotmail.com"/>
	<small>Introduzca el nombre de su sitio Joomla!</small>		<small>Introduzca una dirección de correo electrónico. Debe ser la dirección de correo electrónico del súper administrador del sitio.</small>
Descripción	<input type="text" value="venta de muebles y artículos para hogar"/>	Nombre de usuario del administrador *	<input type="text" value="JulietaVi"/>
	<small>Introduzca la descripción general de todo el sitio, la cual será usada por los motores de búsqueda. Generalmente, un máximo de 20 palabras suele ser lo óptimo.</small>		<small>Asigna el nombre de usuario para su cuenta de súper administrador.</small>
		Contraseña del administrador *	<input type="password" value="*****"/>
			<small>Asigne la contraseña de la cuenta del súper administrador y confírmela en el campo de más abajo.</small>
		Confirmar la contraseña del administrador *	<input type="password" value="*****"/>
Sitio fuera de línea	<input type="button" value="Sí"/> <input checked="" type="button" value="No"/>		
	<small>Poner fuera de línea el acceso a la zona pública del sitio cuando se complete la instalación. Si ahora no es necesario, recuerde que siempre que lo desee podrá poner el sitio fuera de línea desde la configuración global.</small>		

3. En la pantalla **Configuración principal** cambie los ajustes e ingrese la información de la siguiente manera.

- Seleccionar el idioma. Puede seleccionar el idioma que se desee utilizar durante la instalación.

- **Nombre del sitio.** Ingresar el nombre del sitio y este se mostrara en la barra del navegador.
 - **Descripción.** Este se puede dejar en blanco. Aunque si quiere puede agregar una o dos frases ya que son importantes para el motor de búsqueda, pero también se pueden agregar más adelante en Joomla.
 - **Correo electrónico del administrador.** Ingrese una dirección de correo valida. Joomla la utilizara para enviar mensajes del sistema.
 - **Nombre de usuario del administrador.** El nombre de usuario predeterminado es *admi*, pero por razones de seguridad se deberá elegir un nombre más difícil.
 - **Contraseña del administrador.** Ingresar la contraseña para el sitio, de preferencia tiene que ser diferente de la base de datos.
 - **Sitio fuera de línea.** De manera predeterminada se pone en *No*.
4. Hacer clic en el botón **Siguiente**. Esto te llevara a la pantalla **Configuración de la base de datos**.

Tipo de base de datos *
 Probablemente sea "mysqli"

Hospedaje *
 Normalmente es "localhost"

Usuario *
 Algo como "root" o un nombre de usuario facilitado por quien le sirva el hospedaje

Contraseña
 Por cuestiones de seguridad, es primordial usar una contraseña para la cuenta de su base de datos.

Base de datos *
 En algunos hospedajes solo se permite el nombre específico de una base de datos por sitio. En esos casos, si le interesa instalar más de un sitio, puede usar el prefijo de las tablas para distinguir entre los sitios de Joomla! que usen la misma base de datos.

Prefijo de las tablas *
 Elija un prefijo para la base de datos o use el **generado aleatoriamente**. Lo óptimo es que sea de tres o cuatro caracteres de largo y que contenga solo caracteres alfanuméricos, y DEBE acabar con un guión bajo. **Asegúrese de que el prefijo elegido no esté siendo usado por otras tablas.**

Proceso para una base de datos antigua *
 Se reemplazará cualquier respaldo existente de tablas pertenecientes a Joomla!

- **Tipo de base de datos.** Es probable que aparezca la opción MySQLi, que permite una comunicación más rápida y segura.
 - **Hospedaje.** Por lo general es local host.
 - **Usuario.** Ingrese el nombre de usuario para la base de datos que ha creado.
 - **Base de datos.** Ingrese el nombre de la base de datos que se eligió al crearla.
 - **Prefijo de las tablas.** Se pueden dejar este campo sin cambios. Solo se utiliza cuando una base de datos es compartida por varias instalaciones de Joomla.
5. Una vez llenado los campos, haga clic en **Siguiente**.
6. Se llegara a la pantalla de **Finalización**.

Finalización

← Anterior → Instalar

Instalar los datos de ejemplo ☒ Ninguno **(Requerido para la creación de un sitio multiidioma básico.)**

- ☐ Datos de ejemplo tipo blog en inglés (GB)
- ☐ Datos de ejemplo tipo folleto en inglés (GB)
- ☐ Datos de ejemplo predeterminados en inglés (GB)
- ☐ Datos de ejemplo: Learn Joomla English (GB)
- ☐ Datos de ejemplo: Test English (GB)

La instalación de los datos de ejemplo es muy recomendable para los principiantes.
Esto instala el contenido de ejemplo que se incluye en el paquete de instalación de Joomla!

Visión general

Configuración del correo electrónico

☒ Sí ☐ No

Enviar los datos de configuración por correo electrónico a **vvjulieta@hotmail.com** después de concluir la instalación.

Incluir en el correo electrónico las contraseñas

☐ Sí ☒ No

¡Atención! No es recomendable enviar y guardar contraseñas en los correos electrónicos.

Configuración principal

Nombre del sitio	Mueblería Ripe
Descripción	venta de muebles y artículos para hogar
Sitio fuera de línea	<input checked="" type="checkbox"/> No
El correo electrónico del administrador	vvjulieta@hotmail.com
Nombre de usuario del administrador	JulieteVi
Contraseña del administrador	***

Configuración de la base de datos

Tipo de base de datos	mysql
Hospedaje	localhost
Usuario	root
Contraseña	
Base de datos	ripe
Prefijo de las tablas	w0cof_
Proceso para una base de datos antigua	<input checked="" type="checkbox"/> Respalda

Comprobaciones previas

Si alguno de estos elementos no está soportado (marcado como un **No**), por favor, emprenda las acciones necesarias para corregirlo. No podrá instalar Joomla! hasta que se cumplan con los siguientes requisitos.

PHP Version >= 5.3.10	<input checked="" type="checkbox"/> Sí
Comillas mágicas GPC desactivadas	<input checked="" type="checkbox"/> Sí
Registros globales desactivado	<input checked="" type="checkbox"/> Sí
Soporte de compresión Zlib	<input checked="" type="checkbox"/> Sí
Soporte XML	<input checked="" type="checkbox"/> Sí
Soporte para la base de datos: (mysql, mysqli, pdo, pdo_mysql, sqlite)	<input checked="" type="checkbox"/> Sí
Mbstring language predeterminado	<input checked="" type="checkbox"/> Sí
Mbstring overload desactivado	<input checked="" type="checkbox"/> Sí
Soporte para análisis INI	<input checked="" type="checkbox"/> Sí
Soporte JSON	<input checked="" type="checkbox"/> Sí
configuration.php escribible	<input checked="" type="checkbox"/> Sí

Configuraciones recomendadas:

Esta configuración es la recomendada para PHP, y su objetivo es el de asegurar una compatibilidad completa con Joomla! Sin embargo, Joomla! aún podrá seguir funcionando aunque sus valores actuales no coincidan con los recomendados.

Directiva	Recomendado	Actual
Modo seguro	<input checked="" type="checkbox"/> Desactivado	<input checked="" type="checkbox"/> Desactivado
Mostrar errores	<input checked="" type="checkbox"/> Desactivado	<input checked="" type="checkbox"/> Activado
Subida de archivos	<input checked="" type="checkbox"/> Activado	<input checked="" type="checkbox"/> Activado
Comillas mágicas en tiempo de ejecución	<input checked="" type="checkbox"/> Desactivado	<input checked="" type="checkbox"/> Desactivado
Área de intercambio (buffer) de salida	<input checked="" type="checkbox"/> Desactivado	<input checked="" type="checkbox"/> Activado
Inicio automático de sesión	<input checked="" type="checkbox"/> Desactivado	<input checked="" type="checkbox"/> Desactivado
Soporte ZIP nativo	<input checked="" type="checkbox"/> Activado	<input checked="" type="checkbox"/> Activado

7. Si no se instala los datos correctamente tendrá que crear todo el contenido desde cero.
8. Haga clic en **Siguiente** si no hay ningún cambio en la pantalla **Finalización**.
9. Joomla ahora comenzará la instalación y mostrará su avance.
10. En pocos minutos te aparecerá esta pantalla.



11. Ahora solo queda eliminar la carpeta denominada instalación.
12. Listo ya tiene Joomla instalado.

EVALUACIÓN DE RESULTADOS

El presente proyecto “Implementación de e-commerce” que se desarrolló para la Mueblería Ripe, inició en el mes de agosto del año en curso, planteándose como objetivo desarrollar un sitio de comercio electrónico utilizando el gestor de contenido Joomla, el cual le permitiera dar a conocer su empresa, promover sus productos de manera fácil, eficaz y rápida, ofreciéndoles un catálogo a sus usuarios de sus productos con los que cuenta la empresa.

Principalmente con la realización de este proyecto pudimos aprender más sobre la importancia que tiene hoy en día un sitio de comercio electrónico para una empresa, ya que con dicha implementación las empresas tiene una oportunidad más para crecer en su ámbito laboral, obtuvimos valiosos conocimientos de cómo desarrollar y administrar un sitio con el gestor de contenido Joomla.

Los resultados obtenidos del proyecto “implementación de e-commerce” fueron los siguientes:

1. Se logró desarrollar y administrar un sitio de comercio electrónico mediante el gestor de contenido Joomla el cual muestra la información esencial de la empresa, las diversas categorías de sus productos como también las fotografías de sus principales productos que vende la Mueblería Ripe.
2. Se desarrolló un sitio fácil y entendible para el cliente.
3. Se ofrece en el sitio un catálogo que cuenta con la fotografía y descripción del producto.
4. Se implementó un comercial el cual muestra el proceso de compra, dicho comercial fue elaborado con el programa Adobe Flash CS6.

CONCLUSIÓN

La Mueblería Ripe no contaba con la tecnología para dar a conocer sus productos de una forma más fácil y económica, ahora con la implementación de la página web no solo podrán dar a conocer sus productos, sino que también se darán a conocer y con esto adquirirán más clientes.

Este trabajo nos deja una gran satisfacción ya que se alcanzaron los objetivos planteados, así como grandes conocimientos como el implementar un gestor de contenidos Joomla, administrar bien un proyecto y todo lo que se necesita para que esté tenga éxito, así como también el realizar un animación en Flash para realizar un comercial sobre los procesos de la empresa para después se pueda visualizar en la página de la empresa.

El proyecto tendrá un seguimiento en donde se le realizaran mejoras o implementaran algunas otras funciones, para así ser una página más llamativa para el cliente y sea fácil utilizarla, no solo para el cliente sino también para el administrador; se le agregara un carrito de compras, para que el cliente conozca cuantos productos van comprando.

BIBLIOGRAFÍA

- Mario R. Rancel. (2015). Qué es y para qué sirve Joomla? 3 de noviembre del 2015, de aprenderaprogramar Sitio web:

http://aprenderaprogramar.com/index.php?option=com_content&view=article&id=119:que-es-y-para-que-sirve-joomla-cms-potente-e-interesante-para-crear-paginas-web-de-todo-tipo-cu00403a&catid=38:curso-qcreacion-web-con-joomla-desde-ceroq&Itemid=152

- Darío Ferrer. (Mayo 31 2007). ¿Qué es? 3 de noviembre del 2015, de maestrosdelweb Sitio web:

<http://www.joomleros.cl/quienes-somos/decalogo/12-que-es-joomla/11-como-functiona-joomla>

- Mario. (13 de Septiembre de 2012). ¿Qué es un gestor de contenidos? 5 de noviembre del 2015, de cursoweb20 Sitio web:

<http://cursoweb20.net/2012/09/13/que-es-un-gestor-de-contenidos-web-o-cms/>

- Joomla! Documentation. (19 agosto 2015). Instalar una plantilla. 20 de noviembre del 2015, de Instalar una plantilla Sitio web:

https://docs.joomla.org/J3.x:Installing_a_template/es

- Jhon Marreros Guzman. (Martes, 04 Octubre 2011). Instalación de extensiones en Joomla. 23 de noviembre del 2015, de webempresa Sitio web:

<http://www.webempresa.com/blog/item/547-instalacion-de-extensiones-en-joomla.html>

- Alejandro Valero. (13 abril, 2008). Las extensiones de Joomla. 23 de noviembre del 2015, de blogestores Sitio web:

<https://blogestores.wordpress.com/2008/04/13/extensiones-de-joomla/>

- Guillermo Storti Gladys Ríos Gabriel Campodónico. (2007). Modelo Entidad-Relación. 9 de noviembre del 2015, de belgrano Sitio web:

http://www.belgrano.esc.edu.ar/matestudio/carpeta_de_access_introduccion.pdf

- Fundamentos de base de datos. (2008). Modelo entidad- relación. 10 de noviembre del 2015, de unipateoriabasedatosg3 Sitio web:

<http://unipateoriabasedatosg3.blogspot.mx/p/modelo-entidad-relacion.html>

- Fundamentos de base de datos. (2008). Simbología de entidad- relacion. 10 de noviembre del 2015, de unipateoriabasedatosg3 Sitio web:

<http://unipateoriabasedatosg3.blogspot.mx/p/simbologia-de-entidad-relacion.html>

- Alberto Carranza García. (27 de abril del 2011). Fases de la administración de proyectos. 28 de septiembre del 2015, de slideshare Sitio web:

<http://es.slideshare.net/albertoieca/fases-de-la-administracion-de-proyectos>

- Revista Digital Universitaria. (10 de junio de 2006). Administración de proyectos. 28 de septiembre del 2015, de .revista.unam Sitio web:

<http://www.revista.unam.mx/vol.7/num6/art47/art47.htm>

- Mario A. Garcia R.. (25 de junio del 2014). Fases de la administración. 30 de septiembre del 2015, de prezi Sitio web:

<https://prezi.com/0zohlz2zwqrr/fases-de-la-administracion-de-proyectos/>

- Ken Schwaber y Jeff Sutherland. (Julio 2013). La Guía de Scrum. 30 de septiembre del 2015, de scrumguides Sitio web:

<http://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v1/Scrum-Guide-ES.pdf>

- masadelante. (2015). ¿Que es Flash?. 9 de septiembre del 2015, de masadelante Sitio web:

<https://www.masadelante.com/faqs/flash>

- Omar Gonzalez. (---). Que es flash, cuando y porque usarlo?. 10 de septiembre del 2015, de killersites Sitio web:

<http://www.killersites.com/translations/spanish/queEsFlash.htm>

- Ruben Alvares. (19 de febrero de 2003). Que es flash. 10 de septiembre del 2015, de desarrolloweb Sitio web:

<http://www.desarrolloweb.com/articulos/1067.php>

- aula Clic. (marzo 2011). Unidad 11. Botones (I). 2 de noviembre del 2015, de aula Clic Sitio web:

http://www.aulaclic.es/flash-cs5/t_11_1.htm

- aula Clic. (Marzo 2011). Unidad 11. Botones (II). 2 de noviembre del 2015, de aula Clic Sitio web:

http://www.aulaclic.es/flash-cs5/t_11_2.htm

- Ludwing Rodriguez. (12 de noviembre de 2003). Cómo hacer botones en Flash. 2 de noviembre del 2015, de desarrolloweb Sitio web:

<http://www.desarrolloweb.com/articulos/1313.php>

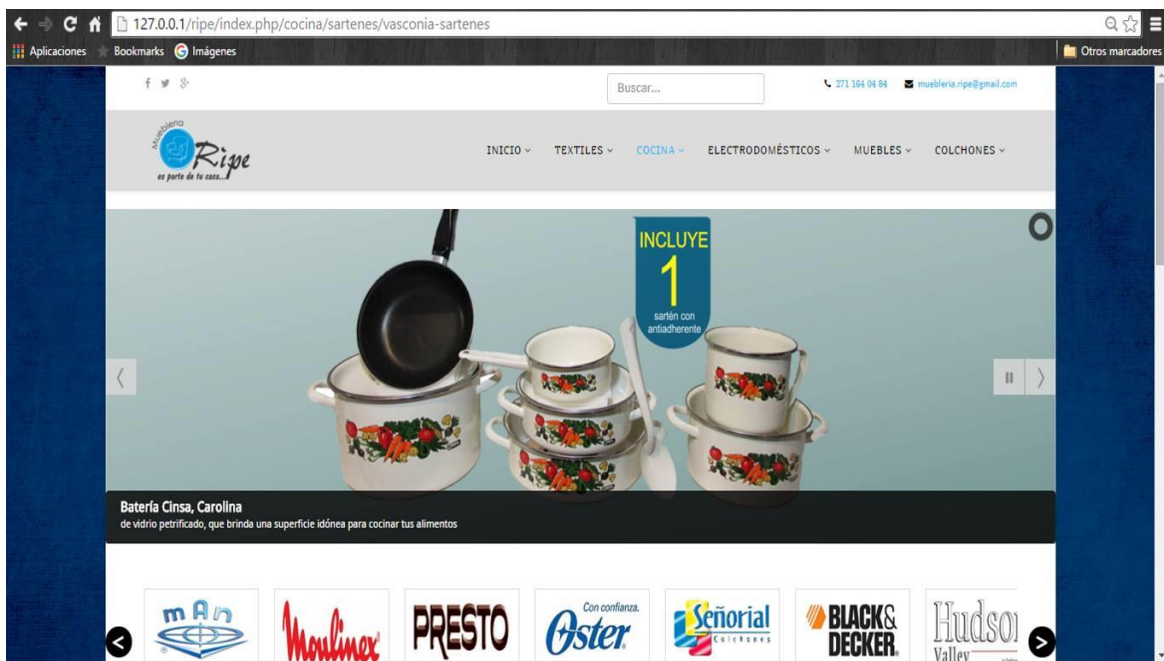
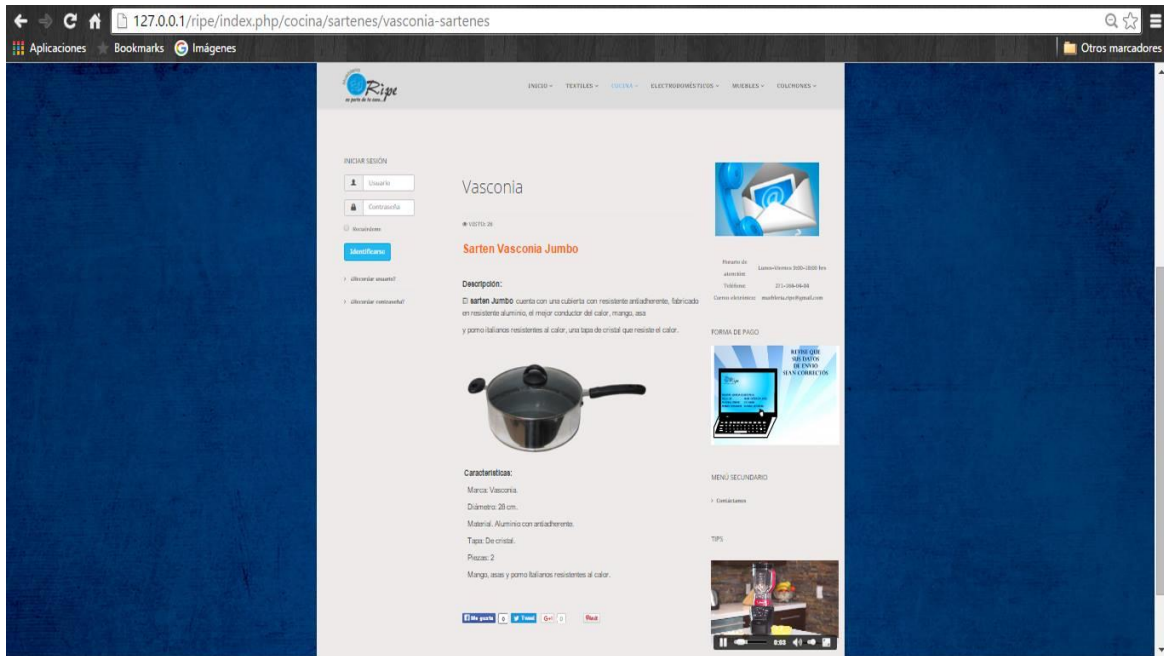
- Eugenia Bahit. (14 de septiembre de 2011). Los roles en Scrum. 3 de noviembre del 2015, de desarrolloweb Sitio web:

<http://www.desarrolloweb.com/articulos/roles-scrum.html>

- Patricio Letelier. (JUEVES, 15 DE DICIEMBRE DE 2011). Roles de Scrum - Parte I: Responsabilidades involucradas. 3 de septiembre del 2015, de agilismoatwork Sitio web:

<http://agilismoatwork.blogspot.mx/2011/11/implantando-roles-agiles-parte-i-los.html>


ANEXOS






127.0.0.1/ripe/index.php/home/mision

AplicacionesBookmarksImágenesOtros marcadores



INICIO ▾TEXTILES ▾COCINA ▾ELECTRODOMÉSTICOS ▾MUEBLES ▾COLCHONES ▾

INICIAR SESIÓN

 Usuario

Contraseña

☐ Recuérdeme

Identificarse

> ¿Recordar usuario?

> ¿Recordar contraseña?


Misión

VISTO: 61

Misión

Satisfacer a nuestros clientes, brindando una amplia variedad de muebles y artículos para el hogar, de calidad y comodidad, cuidando aspectos tanto estéticos como funcionales a precios accesibles. Apoyándonos en las capacidades de nuestro personal competente y comprometido, garantizando así, durabilidad y entregas a tiempo con responsabilidad y amabilidad.

FORMA DE PAGO



MENÚ SECUNDARIO

> Contáctanos

TIPS