



SISTEMA WEB DE CONTROL DE PEDIDOS Y VENTAS

**CASO: EMPRESA DE HUEVOS
"GALLINA FELIZ"**

INTEGRANTES:

- Alvarado Silva Óscar Ignacio 3
- Choque Huayta Carla Shecid 12
- Cocarico Nina Omar Antón 13
- Gutiérrez Morales Betzabe 24
- Villca Palma Jhessica Cora 53



Contenido

01

Introducción

02

Metodología

03

Fases de metodología

04

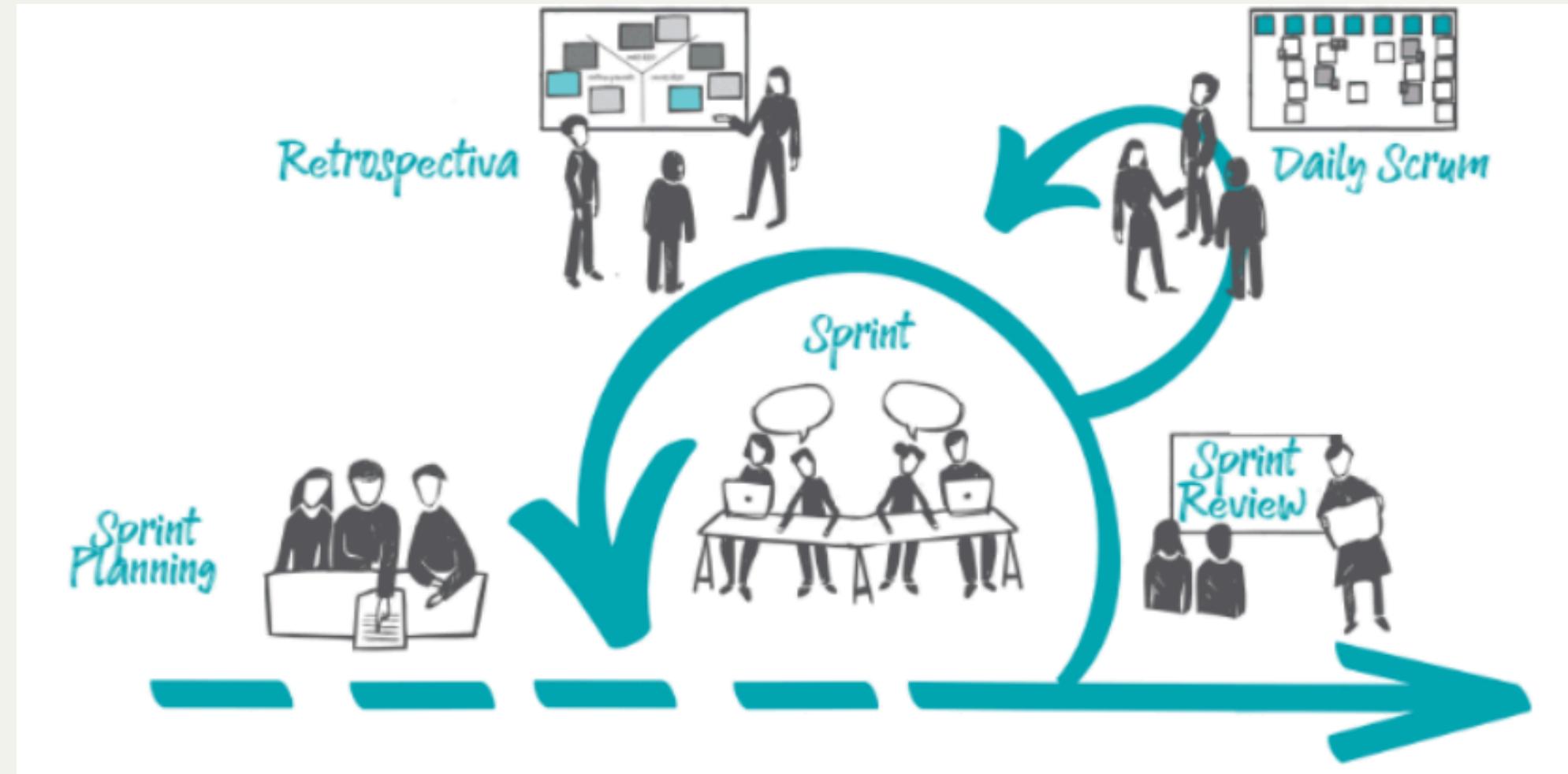
Normativas

05

Funcionamiento del sistema

2. METODOLOGÍA

Metodología SCRUM aplicada al proyecto "Gallina Feliz"



Scrum es un marco de trabajo ágil para gestionar proyectos complejos, centrado en la colaboración, flexibilidad y entregas rápidas.

"Scrum permite desarrollar software de manera adaptable y eficiente, incluso en entornos de alta incertidumbre."

¿Por qué elegimos Scrum?

- **Requerimientos del cliente cambiantes:**

Durante el desarrollo, el cliente solicitaba nuevas características.

- **Plazos ajustados:**

Se requería entregar partes funcionales del sistema rápidamente.

- **Flexibilidad y control:**

Scrum permitía dividir tareas en ciclos cortos (sprints), asegurando entregas constantes.

- **Adaptación al caos:**

Basándose en Pressman, Scrum acepta incertidumbre y fomenta trabajo colaborativo.

Metodología	Imagen	Descripción	Fases	Características	Ventajas
SCRUM		Es un proceso, marco de trabajo o framework, usado en equipos que trabajan en proyectos complejos	<ul style="list-style-type: none">• Planeación del Sprint.• Reunión del equipo de Scrum.• Refinamiento del Backlog Revisión del Sprint.• Retrospectiva del Sprint.	<ul style="list-style-type: none">• En Scrum se trabaja con roles,• Ciclos o sprints, en los cuales vamos a ir vamos a ir trabajando.• Se le da la autoridad necesaria al equipo para poder cumplir los requisitos.• Equipos de 5 a 9 personas cada uno.	<ul style="list-style-type: none">• El cliente puede comenzar a usar su producto rápidamente.• Se agiliza el proceso, ya que la entrega de valor es muy frecuente.• Menor probabilidad de errores, porque el cliente está viendo frecuentemente el proyecto.

Implementación de Scrum en "Gallina Feliz"

- **Backlog:**

Listamos los módulos clave del proyecto:

- Inventario: Gestión de gallinas y productos.
- Ventas: Control de pedidos y pagos.
- Reportes: Análisis de producción y ventas.

Priorizamos las tareas según el valor para el cliente.

- **Sprints (ciclos de 2 semanas):**

Cada sprint se enfocó en completar un módulo funcional.

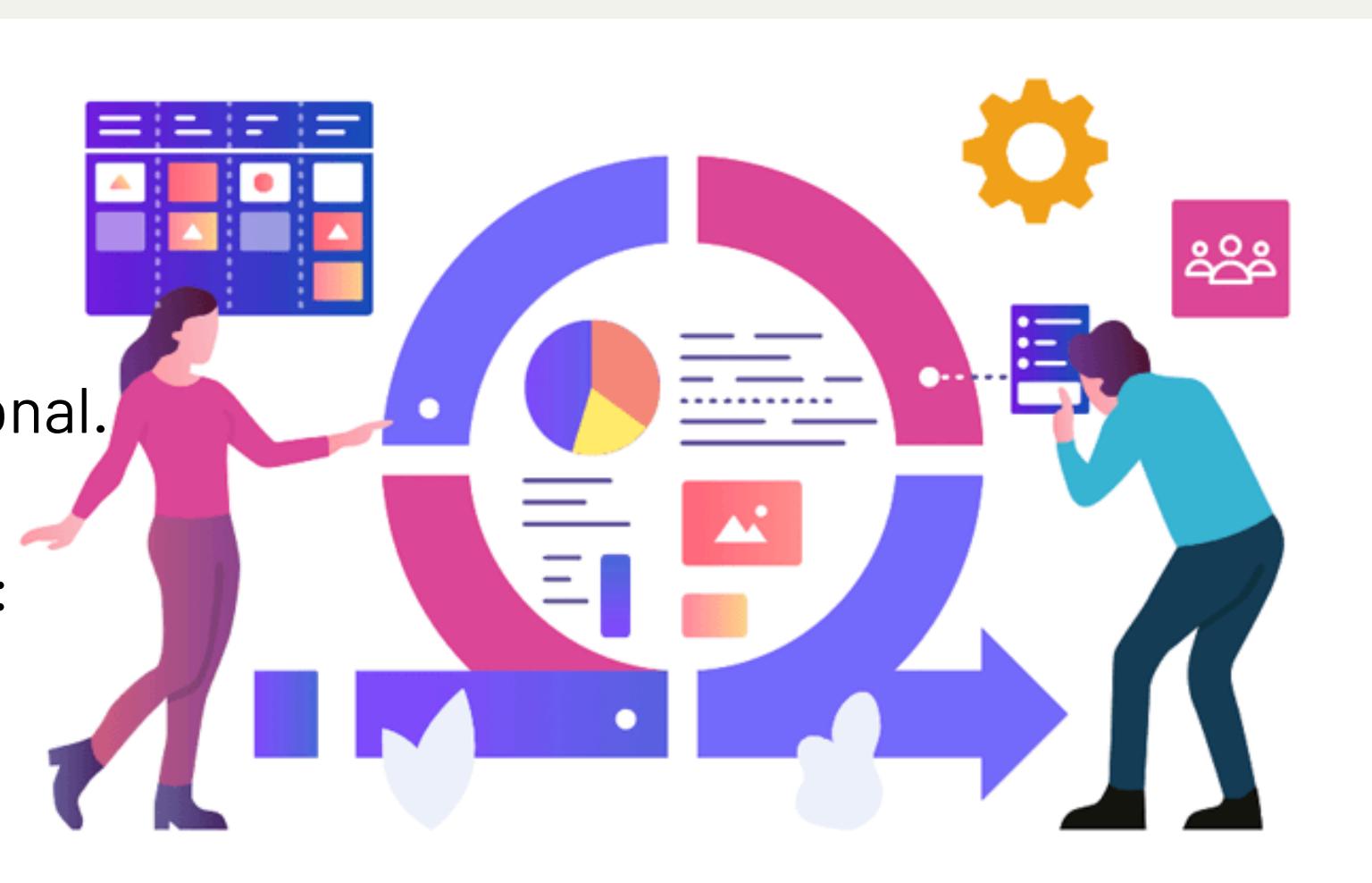
- **Reuniones Scrum:**

Reuniones diarias de 15 minutos con preguntas clave:

- ¿Qué avanzamos ayer?
- ¿Qué bloqueos enfrentamos?
- ¿Qué haremos hoy?

- **Demostraciones preliminares:**

Al final de cada sprint, presentamos el módulo al cliente para obtener retroalimentación inmediata.



Beneficios de Scrum en "Gallina Feliz"

- **Control y organización:**

Backlog priorizado mantuvo el enfoque en lo importante.

- **Feedback continuo:**

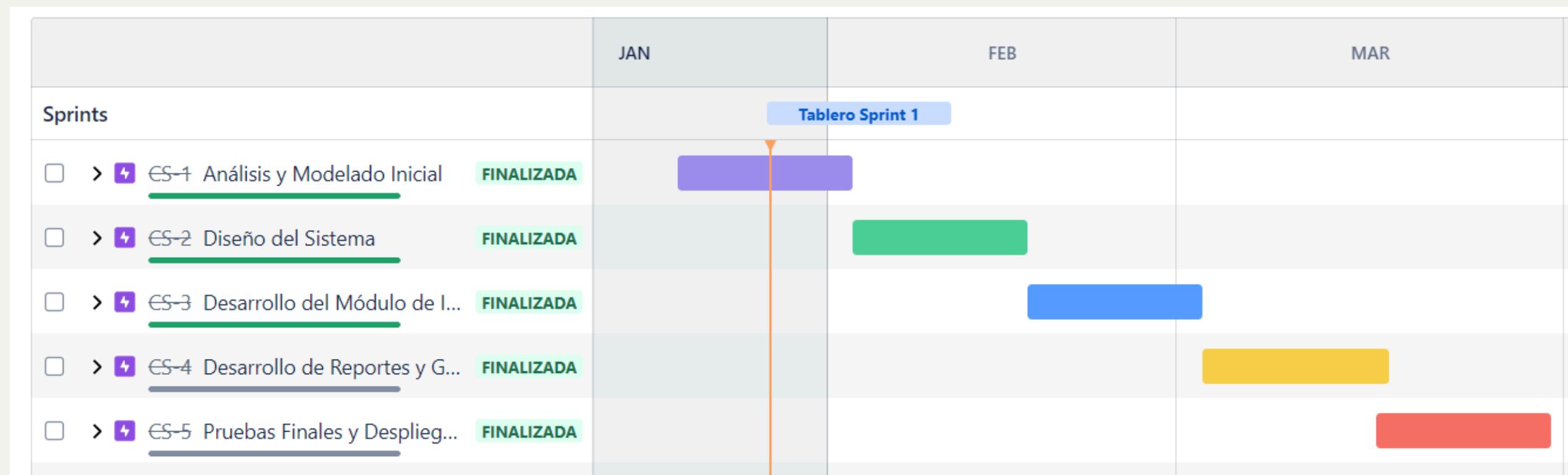
Las reuniones y demostraciones ayudaron a corregir problemas rápidamente.

- **Adaptabilidad:**

Scrum permitió integrar cambios del cliente sin comprometer el progreso.

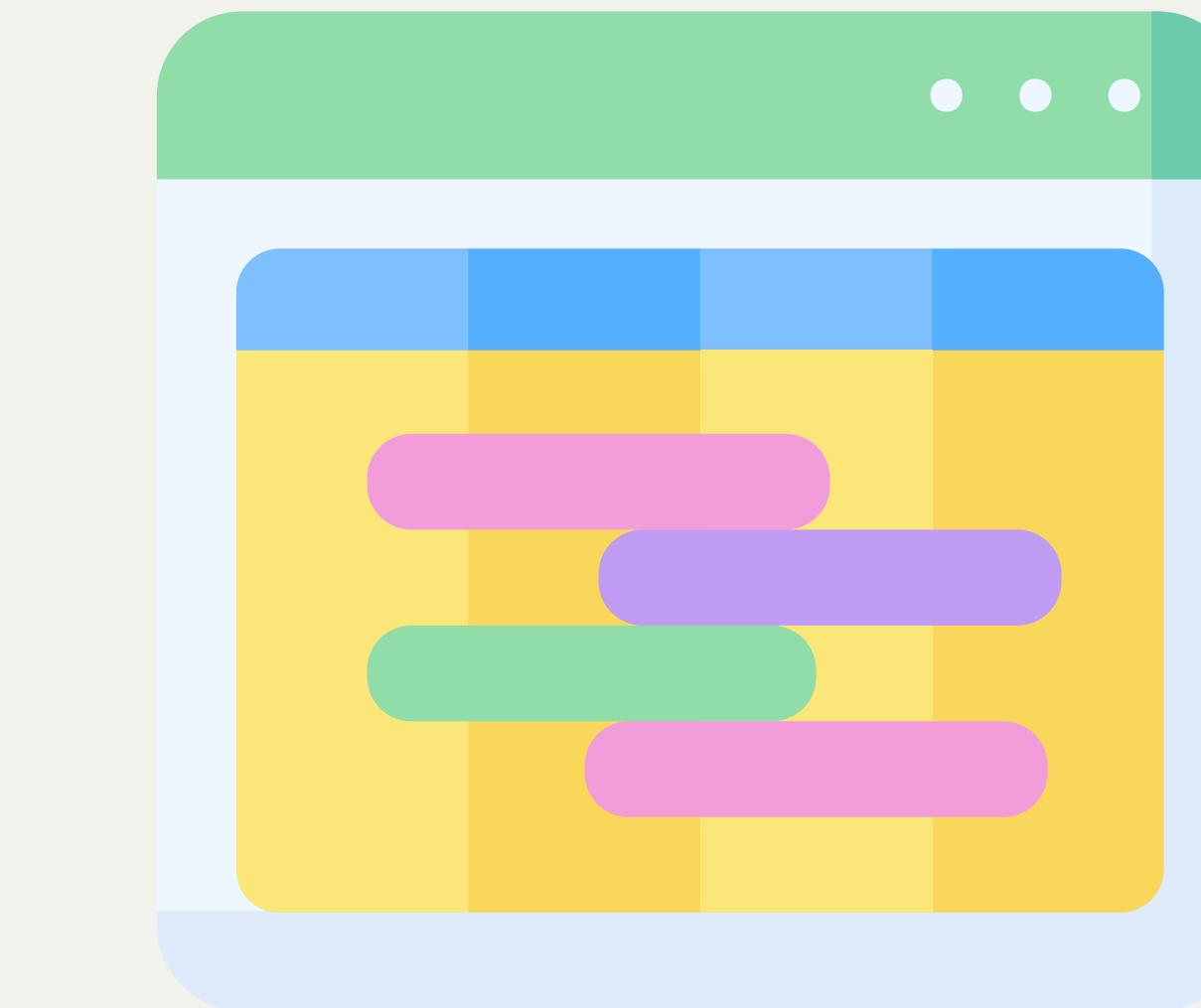
- **Trabajo en equipo:**

Las reuniones fomentaron la colaboración entre desarrolladores y diseñadores.





3. Fases de la metodología SCRUM



Sprints del Sistema

1

Análisis y modelado inicial.

2

Diseño del sistema y base de datos

3

Construcción del módulo de inventario y ventas

4

Desarrollo de reportes y gestión de roles

5

Pruebas finales, capacitación y despliegue

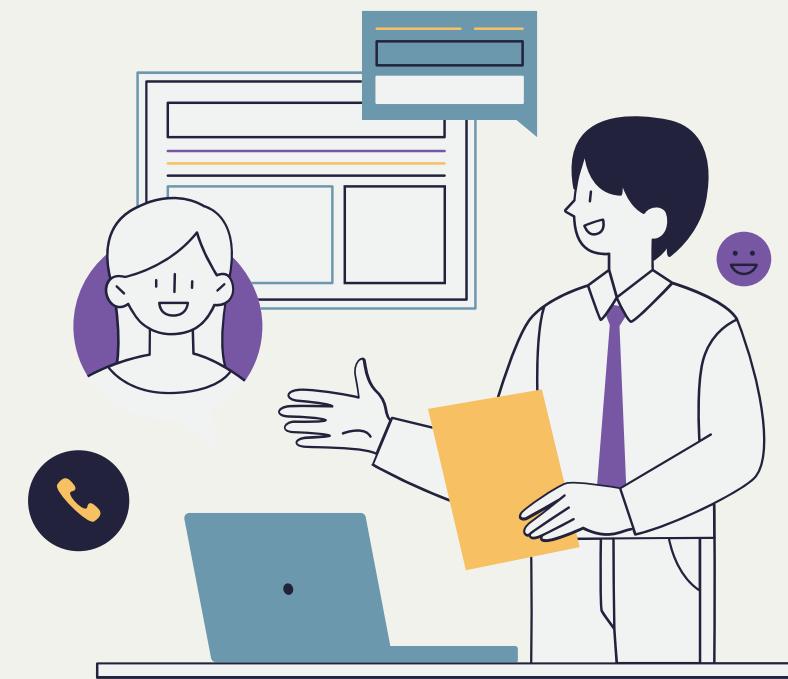
Sprint 1: Análisis y Modelado inicial

Actividades

- Reuniones con el Product Owner para entender las necesidades del sistema.
- Observación del entorno y encuestas al personal de ventas.
- Creación de modelos iniciales: diagramas de casos de uso, secuencia y entidad-relación.
- Diseño de prototipos iniciales de las pantallas del sistema.

Entregables

- Documento de requerimientos.
- Prototipos iniciales de pantallas.
- Modelos iniciales aprobados (casos de uso y entidad-relación).



Sprint 2: Diseño del Sistema

Actividades

- Diseño y creación de las tablas de la base de datos.
- Validación de queries con datos de prueba.
- Refinar los prototipos de pantallas con retroalimentación del Product Owner.
- Definir el patrón de diseño (MVC) y estructurar los componentes iniciales del sistema

Entregables

- Base de datos estructurada y validada.
- Prototipos finales de pantallas.
- Estructura inicial del sistema lista para implementación.

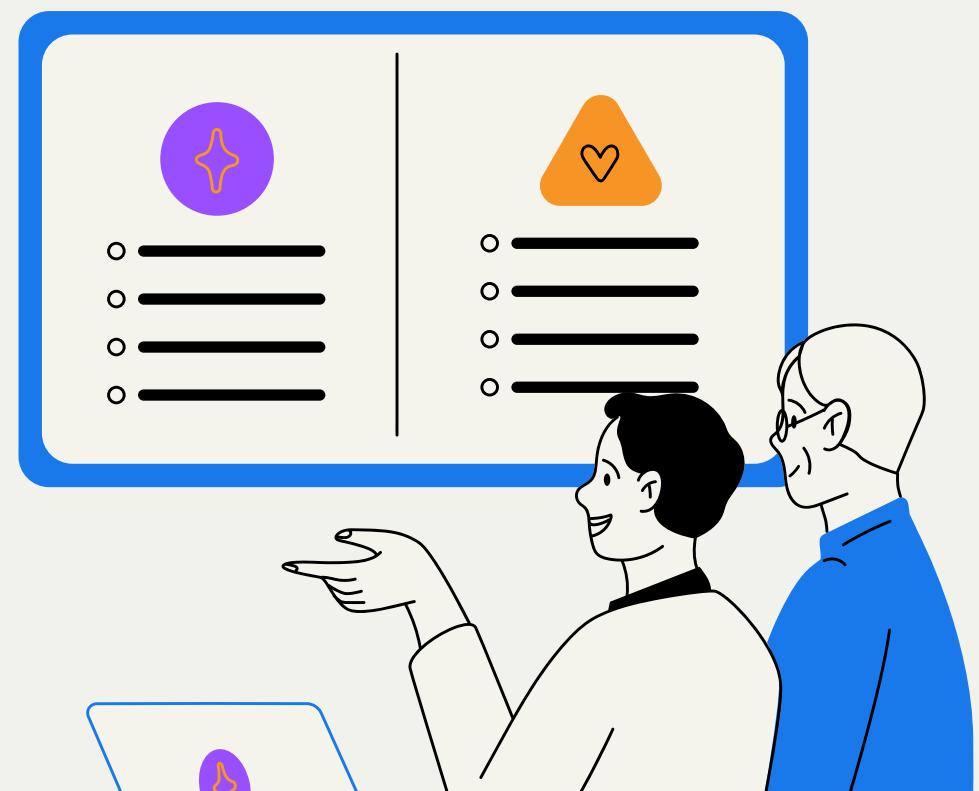
Sprint 3: Construcción del Módulo de Inventory y Ventas

Actividades

- Desarrollo del CRUD para inventarios y ventas.
- Implementación de notificaciones automáticas tras cada venta.
- Pruebas unitarias de los módulos desarrollados.
- Corrección de errores encontrados en las pruebas.

Entregables

- Módulo de inventarios funcional.
- Módulo de ventas operativo con notificaciones automáticas.



Sprint 4: Reportes y Gestión de Roles

Actividades

- Implementar la generación de reportes diarios y mensuales.
- Desarrollar el módulo para la gestión de roles y permisos de usuarios.
- Realizar pruebas funcionales de los reportes y gestión de roles.
- Ajustar las funcionalidades según retroalimentación.

Entregables

- Generación de reportes funcional.
- Módulo de roles y permisos implementado.



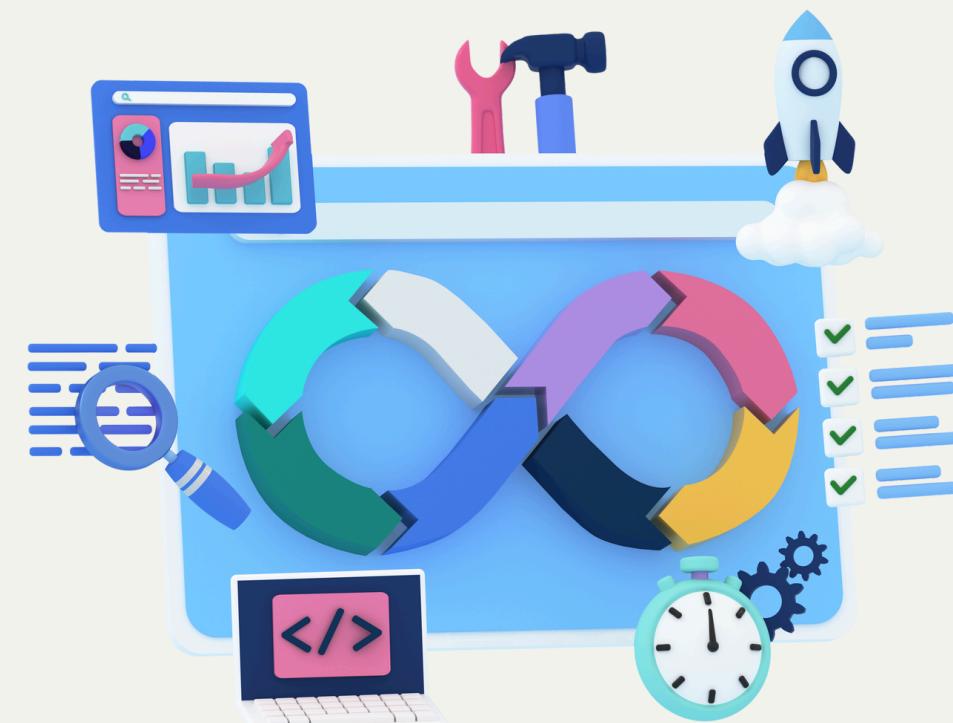
Sprint 5: Pruebas Finales y Despliegue

Actividades

- Ejecución de pruebas integrales del sistema completo.
- Corrección de errores críticos identificados durante las pruebas.
- Documentación final del sistema (manual de usuario, diccionario de datos).
- Capacitación del personal en el uso del sistema.
- Despliegue del sistema y revisión final con el Product Owner.

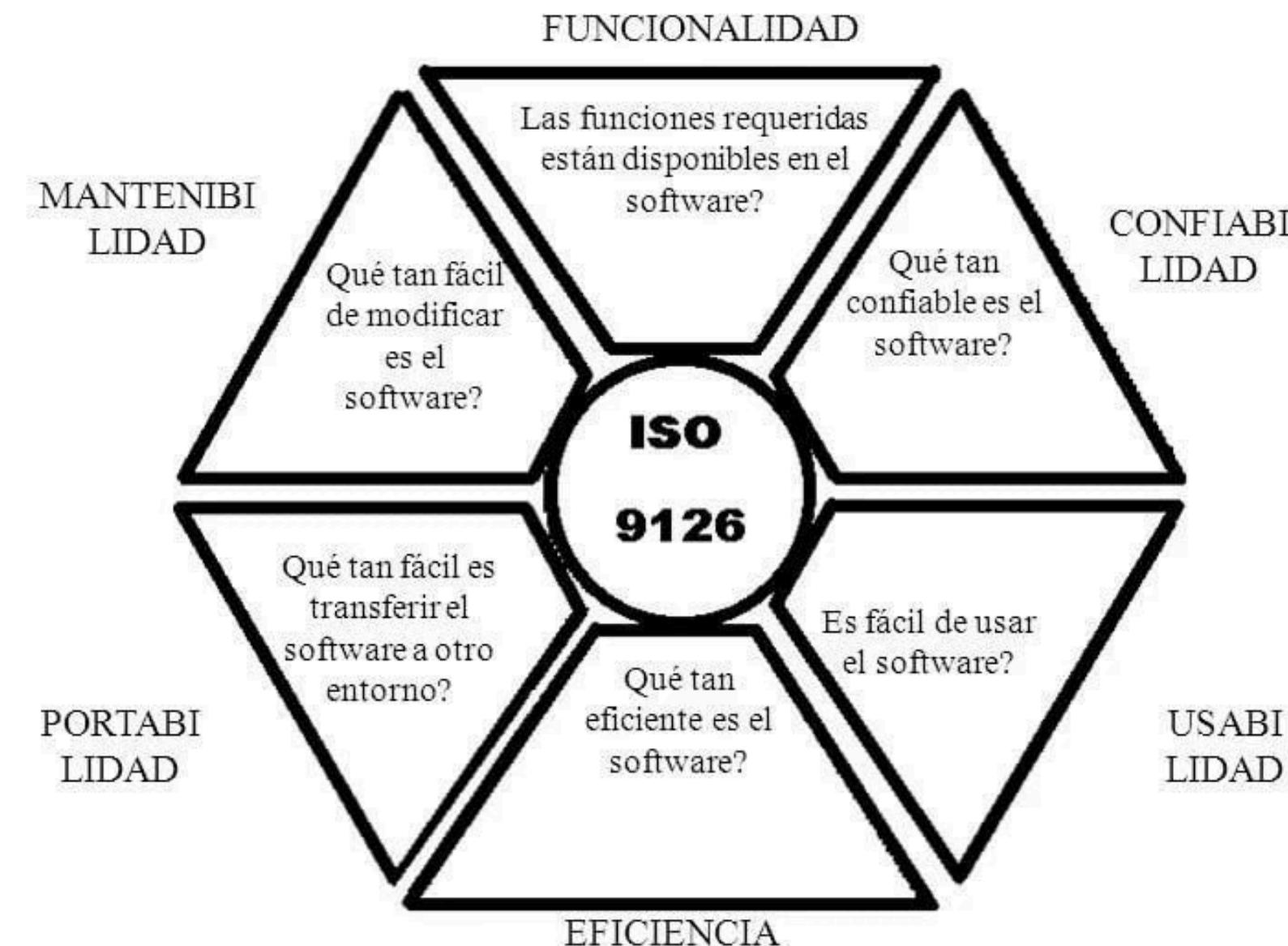
Entregables

- Sistema completamente funcional y operativo.
- Personal capacitado.
- Documentación final del sistema.



4. Cumplimiento de la normativa iso 9126

ISO 9126

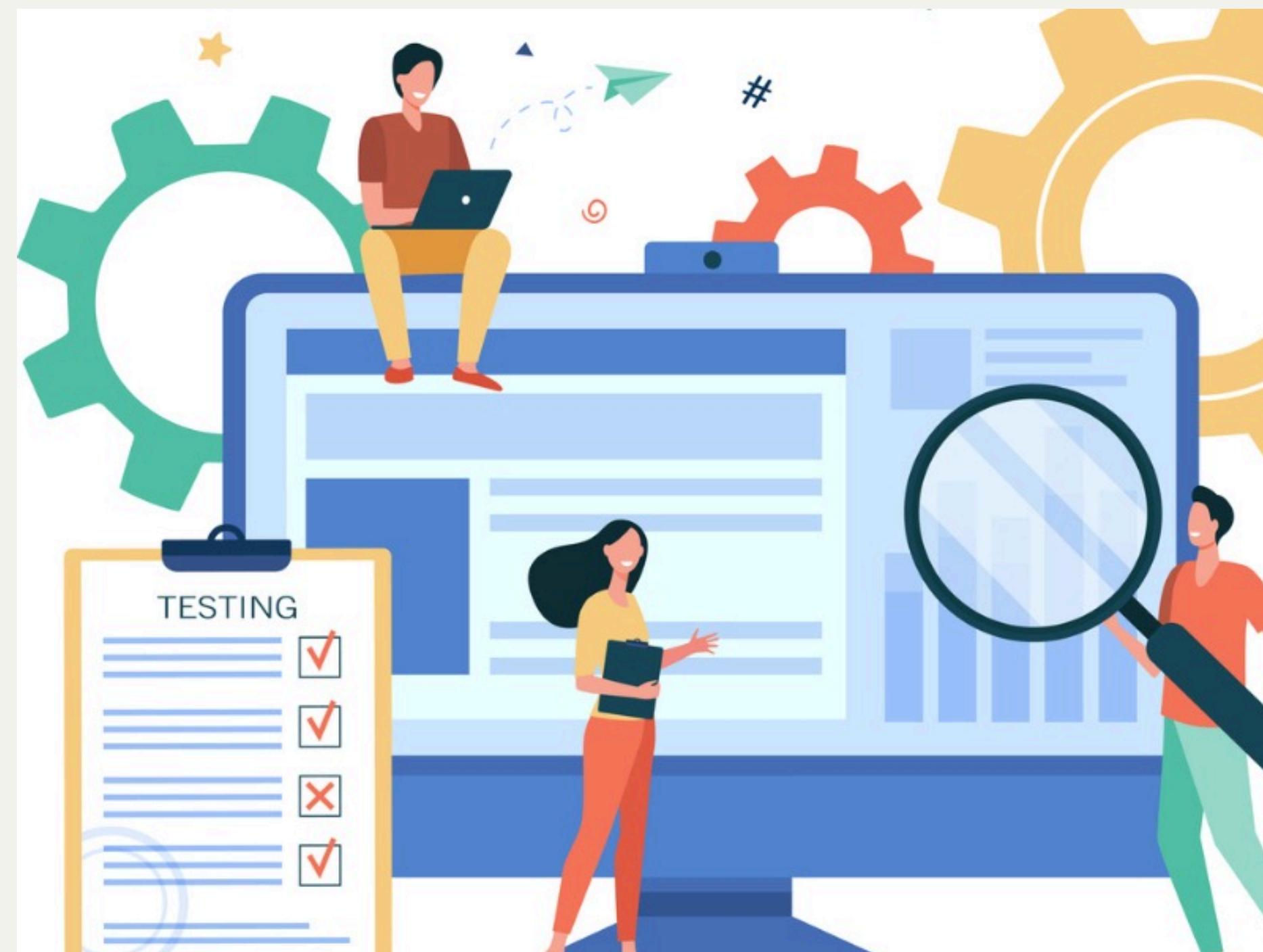


¿Qué es ISO 9126?

La norma ISO 9126 establece un marco para evaluar la calidad del software. Se centra en atributos como funcionalidad, usabilidad, fiabilidad, eficiencia, mantenibilidad y portabilidad. Comprender estos conceptos es esencial para garantizar que nuestro software cumpla con los estándares requeridos.

Funcionalidad del software

La funcionalidad se refiere a las características que el software debe ofrecer. En 'Gallina Feliz', es esencial que las funciones satisfagan las necesidades del usuario y cumplan con los requisitos especificados. Esto incluye la exactitud y la idoneidad de las funciones disponibles.



Confiabilidad

La confiabilidad del software implica su capacidad para funcionar correctamente en condiciones específicas. Para 'Gallina Feliz', esto significa que el sistema debe ser estable y resistente a fallos, asegurando que los usuarios puedan confiar en su desempeño continuo.



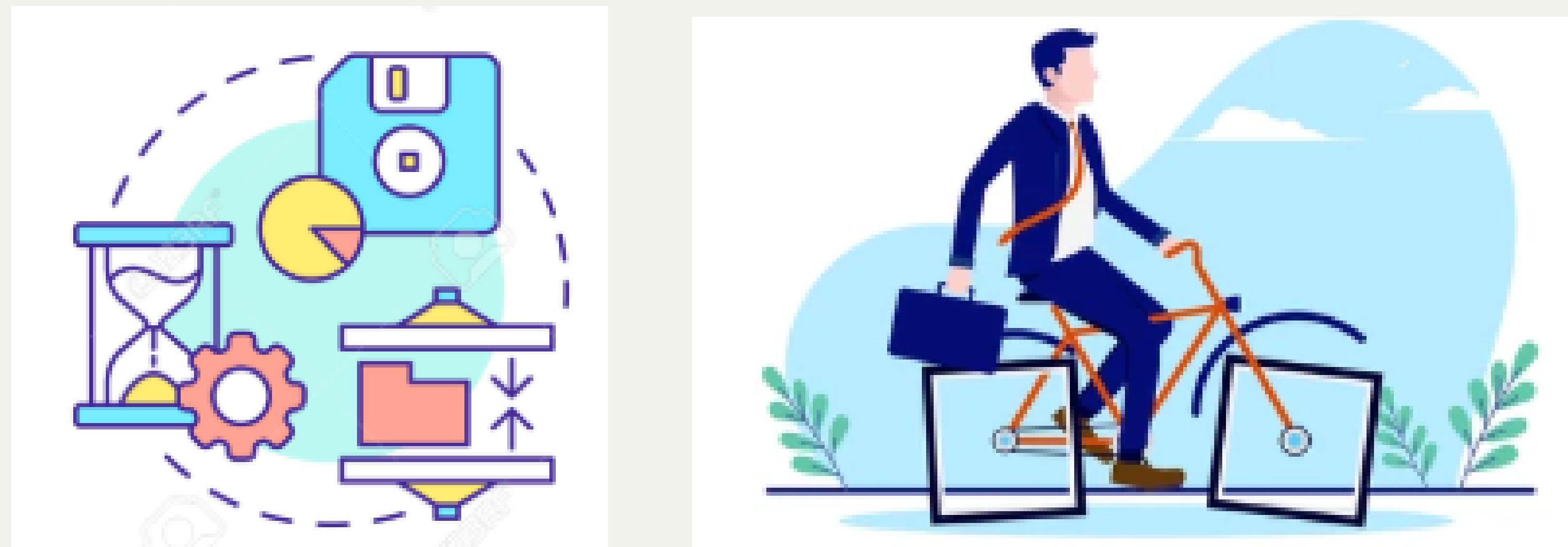
Usabilidad

La usabilidad se refiere a la facilidad con la que los usuarios pueden interactuar con 'Gallina Feliz'. Un software intuitivo y fácil de usar mejora la experiencia del usuario, lo que se traduce en una mayor satisfacción y eficiencia en el uso.



Eficiencia

La eficiencia se relaciona con el uso óptimo de los recursos del sistema. 'Gallina Feliz' debe realizar sus tareas de manera rápida y eficaz, minimizando el uso de recursos mientras maximiza el rendimiento, lo que es crucial para la satisfacción del usuario.



Portabilidad

La portabilidad se refiere a la capacidad del software para ser transferido y utilizado en diferentes entornos. 'Gallina Feliz' debe ser compatible con diversas plataformas y dispositivos, facilitando su acceso y uso en múltiples contextos.



Mantenibilidad

La mantenibilidad es la facilidad con la que se puede modificar el software. Para 'Gallina Feliz', esto implica que el código debe ser claro y bien documentado, permitiendo actualizaciones y correcciones de errores sin complicaciones significativas.



Recomendaciones

Para mejorar la calidad del software en 'Gallina Feliz', se recomienda implementar prácticas de desarrollo ágil y realizar pruebas de usuario frecuentes. Esto ayudará a abordar problemas de usabilidad y eficiencia, alineándose mejor con los estándares de la ISO 9126.



FUNCIONAMIENTO DEL SISTEMA



**Guía del manejo del
sistema completo**

i GRACIAS !



"Si no medimos, no hay una forma real de determinar si mejoramos. Y si no mejoramos entonces estamos perdidos"

-Roger S. Pressman