Requerimientos:

Registro de usuario

Inicio de sesión

Ver parcelas (las parcelas que tiene esa granja disponible)

Ver productos de parcelas

Modificar productos de las parcelas (por si se cambia lo que vas a sembrar en una parcela)

Ver produccion vendida(para ver los registros de ventas de productos)

Ver cantidad de produccion( para ver lo que se producio en la ultima temporada de cosecha)

Ver sembrado( para ver lo que se sembro en la ultima temporada de siembra)

(Los dos anteriores se podrian dividir por parcelas para asi llevar un mejor orden)

Consultar sobre produccion en stock( por si tiene productos almacenados que aun no se han vendido)

Registro de compradores(para ver la lista de los clientes que compran en la diferentes temporadas y que compran tambien)

Registro de maquinaria(aquí se puede almacenar todo sobre la maquinaria de la granja asi si se cambia o se manda a arreglar una maquinaria se tendria registro de ello)

Registro de trabajadores (se guardaria todos los datos de los trabajadores incluyendo un subdivision de las panillas de pago)

----Planillas de pago.

Produccion perdida( por si algo se produce y no se llega a vender se tendria registro de ello)

Compra de semillas (aquí se guardaria un registro de todas las semillas qie se compran para la siembra, aunque se usaria poco porque se pueden coger semillas de lo que cosechas para volver a sembrar)

Por la parte de administracion abria otros requerimientos que podrian ser:

Ingresar nuevas granjas

Retirar granjas(por si una quiere salir del servicio de gestion)

Modificas datos de granja(por si la granja cambia de dueño o algo parecido que requiera cambiar datos de registro de la granja)

 Portada.

 Introducción.

 Objetivos.

 Alcance del proyecto y metodología utilizada.

 Planificación de la calendarización (6 meses)

 Creación del repositorio para organizar los documentos

 Vista arquitectónica 4+1

1. Escenarios
2. Vista Lógica
3. Vista de Proceso
4. Vista de Desarrollo
5. Vista Física

 Modelo de Base de datos

 Prototipo vertical de alto nivel.

1. Características de diseño - interfaz de usuario.
2. Elabore el sketch, los wireframes y mockups para su proyecto.

 Conclusiones.

 Recomendaciones.

 Bibliografía.