



**NOMBRE DE LA MATERIA:
DESARROLLO DE APLICACIONES
DE CONSULTA SI.**

**NOMBRE DEL DOCENTE:
EDUARDO FLORES GALLEGOS.**

**NOMBRE DEL TRABAJO:
PROYECTO JUGUETERIA Y
ESTAMBRES.**

**NOMBRE DEL ALUMNO:
DIANA LAURA MORENO
GONZALEZ.**

GRADO: 9 SEMESTRE

**FECHA Y LUGAR:
24/OCTUBRE/2024
INSTITUTO TECNOLÓGICO DE
PABELLÓN DE ARTEAGA.**



Índice

Portada.....	1
Índice.....	2
Introducción.....	3
Problemática.....	3
Propuesta de solución.....	3
Justificación.....	3
Marco Teórico.....	4
Modelado del sistema.....	4
Entrevista.....	4
RNF.....	5
RF.....	7
Entorno de Trabajo.....	7





Introducción

El presente proyecto tiene como objetivo desarrollar un sistema de punto de venta para una juguetería y estambres en Oddo, que permita mejorar los procesos de ventas, gestión de inventario y atención al cliente. Este sistema será una herramienta clave para optimizar las operaciones diarias, aumentar la eficiencia y brindar un servicio más ágil y efectivo.

Problemática

La juguetería y estambres enfrenta dificultades en la gestión diaria de sus ventas y inventarios, debido al uso de procesos manuales y dificultades en el control de inventarios. Estos problemas afectan tanto la productividad del personal como la experiencia del cliente.

Propuesta de solución

Se propone implementar un sistema de punto de venta adaptado a las necesidades de la juguetería y estambres, que permita automatizar los procesos de venta, gestionar el inventario en tiempo real y proporcionar un mejor control sobre la facturación. Este sistema contará con módulos de reportes, integración de inventarios y manejo de productos.

Justificación

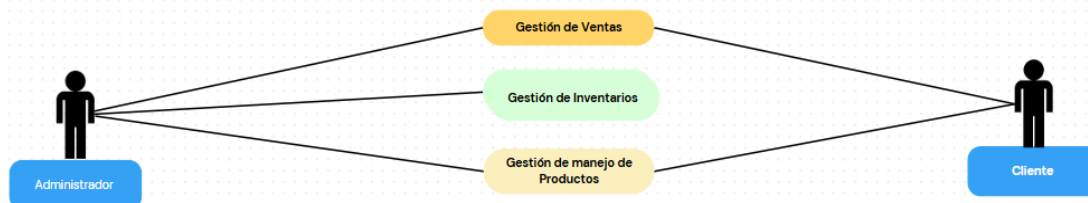
La implementación de un sistema de punto de venta para la juguetería y estambres en Oddo está justificada por la necesidad de optimizar los procesos de ventas y atención al cliente. Este sistema permitirá reducir los errores en la venta, mejorar la experiencia del cliente y facilitar la gestión del inventario. A largo plazo, se espera que el sistema aumente la productividad, lo que se reflejará en un incremento en las ventas y en la rentabilidad del negocio.

Marco teórico

El uso de sistemas de punto de venta en el comercio minorista ha sido ampliamente estudiado. Según Smith (2019), los sistemas POS ayudan a las empresas a automatizar procesos, mejorar la precisión en el registro de ventas y aumentar la satisfacción del cliente. Estos sistemas son especialmente importantes en entornos donde la gestión del inventario es crucial, como en las ópticas, donde es necesario controlar una gran variedad de productos especializados.

Modelado del sistema

Diagrama de casos de uso



Entrevista

Preguntas para la juguetería y estambres

1. ¿Qué es lo que se necesita que el sistema realice? Que realice inventarios digitales en los cuales se pueda llevar una mejor organización.
2. ¿Cuál es la forma de trabajar actual? Se trabaja mediante inventarios a mano lo cual es muy tedioso y difícil para el empleado
3. ¿Cuántos productos diferentes se venden? Más de 300 productos diferentes



4. ¿Se necesita integración con proveedores para el reabastecimiento automático? No ya que yo como dueño abastezco los productos faltantes sin necesidad de proveedores.
5. ¿Qué categorías de productos existen (estambres, juguetes, accesorios, etc.)? 2 categorías juguetes y estambres.
6. ¿Se requieren características específicas para la gestión de productos como colores, tamaños, o materiales? Si, ya que los juguetes se acomodan en el inventario mediante su precio de menor a mayor y los estambres se acomodan por colores.
7. ¿Qué métodos de pago se aceptarán (efectivo, tarjetas de crédito, pagos móviles, etc.)? Por el momento solo efectivo.

Requerimientos no funcionales

RNF1: Tiempo de carga: La página debe cargar lo más rápido posible.	Versión 1.1
Prioridad: Alta	Dif: Medio

RNF2: Capacidad de respuesta: La página debe ser capaz de manejar al menos 100 usuarios concurrentes sin pérdida de rendimiento.	Versión 1.1
Prioridad: Alta	Dif: Alta

RNF3: Interfaz amigable: La página debe ser intuitiva y fácil de usar tanto para usuarios expertos como para aquellos con conocimientos limitados de tecnología.	Versión 1.1
Prioridad: Baja	Dif: Medio

RNF4: Disponibilidad: La página debe estar disponible las 24/7 del tiempo, garantizando alta disponibilidad para los usuarios.	Versión 1.1
Prioridad: Alta	Dif: Bajo





RNF5: Escalabilidad: El sistema debe ser escalable para poder aumentar su capacidad en caso de que se incrementen los usuarios	Versión 1.1
Prioridad: Alta	Dif: Alta

RNF6: Modularidad: El diseño del sistema debe permitir realizar actualizaciones o modificaciones sin afectar a toda la página	Versión 1.1
Prioridad: Bajo	Dif: Medio

RNF7: Protección contra ataques: La página debe implementar medidas de protección contra ataques.	Versión 1.1
Prioridad: Alta	Dif: Alta





Requerimientos Funcionales

RF1: Funcionalidad en el catálogo de productos que muestre los productos en venta.	Versión 1.1
Prioridad: Alta	Dif: Medio

RF2: Registro de usuarios	Versión 1.1
Prioridad: Medio	Dif: Medio

RF3: Búsqueda de Productos	Versión 1.1
Prioridad: Alta	Dif: Medio

RF4: Guardar productos	Versión 1.1
Prioridad: Medio	Dif: Medio

RF5: Funcionalidad en el Carrito de Compras	Versión 1.1
Prioridad: Alta	Dif: Medio

RF6: Actualizar promociones	Versión 1.1
Prioridad: Alta	Dif: Medio

Entorno de trabajo

1. Crear un Producto en Oddo.
2. Configuración del Punto de Venta.
3. Configurar Productos.
4. Venta y Inventarios.

Carretera a la Estación de Rincón Km. 1 C.P. 20670 Pabellón de Arteaga, Aguascalientes
Tel. 465 958-2482 Ext. 104 e-mail: plan_parteaga@tecnm.mx tecnm.mx | pabellon.tecnm.mx

