

**UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS**  
**FACULTAD DE CIENCIAS PURAS Y NATURALES**  
**CARRERA DE INFORMÁTICA**

**“ANAWA”**



**INTEGRANTES:**

|                                       |              |    |
|---------------------------------------|--------------|----|
| Univ. Davalos Quiñones Daniel         | 9107373 LP   | 17 |
| Univ. Dorado Jaldin Christian Henry   | 8785155 CBBA | 59 |
| Univ. Flores Alanoca Efrain           | 6964835 LP   | 21 |
| Univ. Marconi Nuñez Pablo Alejandro   | 8463473 LP   | 35 |
| Univ. Quispe Carrillo Adriana Maribel | 14486149 LP  | 42 |
| Univ. Quispe Mamani Blanca            | 7059146 LP   | 44 |

**ASIGNATURA:** Ingeniería de Software INF-163

**DOCENTE:** Lic. Gladys Vargas

**LA PAZ – BOLIVIA**

# **“ANAWA”**

## **Sistema de Ventas de Artesanía**

### **EMPRESA “ANAWA”**

#### **¿Dónde se ubicarán en la organización?**

El software de la ANAWA se ubicará en las oficinas de la empresa en La Paz, así como a través de una plataforma en línea para los clientes. Esta plataforma les proporcionará toda la información necesaria para la venta de artesanía hecha a mano.

#### **CAPÍTULO 1(MARCO CONCEPTUAL)**

##### **1. INTRODUCCIÓN.**

La artesanía es una expresión cultural que refleja la historia, creatividad y tradiciones de una comunidad. Sin embargo, muchas veces los artesanos enfrentan dificultades para comercializar sus productos debido a la falta de acceso a mercados amplios y eficientes. Un Sistema de Ventas de Artesanía surge como una solución tecnológica diseñada para conectar a los artesanos con clientes potenciales a través de una plataforma moderna y accesible en estos tiempos se puede notar el rápido crecimiento de las Tecnologías de Información y Comunicación TIC, uso de dispositivos móviles y sobre todo el uso de redes sociales, que están transformando la comunicación y el acceso a la información. Este sistema busca no solo facilitar las transacciones, sino también promover la valoración del trabajo artesanal, fomentando el desarrollo económico y cultural de los artesanos y sus comunidades.

##### **2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

La artesanía pasa por momentos de crisis que amenazan con cerrar talleres que funcionan

desde hace muchos años. El artesano, sobre todo aquel que explota en solitario o con su familia en un pequeño taller, se encuentran con dificultades a la hora de comercializar su producto fuera del departamento, e incluso fuera de su propio lugar de residencia.

El primer problema que aflige a la artesanía es de índole comercial. Los artesanos no disponen de oportunidades para difundir y lanzar su producción al mercado local, departamental, y mucho menos al internacional.

##### **3. JUSTIFICACIÓN**

El sistema de ventas de artesanía "ANAWA" es esencial para modernizar y optimizar las operaciones en clínicas veterinarias, impactando en los siguientes aspectos clave:

**Económico:** Mejora la rentabilidad al reducir costos por errores administrativos, optimizar el control de inventarios y automatizar la facturación. Además, fideliza clientes y aumenta la demanda de servicios, generando mayores ingresos.

**Social:** A través del presente proyecto se busca mejorar el alcance de la diversidad cultural de productos artesanales en nuestro país.

El contar con un sistema web para control y seguimiento de ventas permitirá que las personas sean informadas de la diversidad cultural de productos artesanales, además tengan la oportunidad de acceder a tiendas y productos en lugares remotos con un coste menor al que supone abrir tiendas físicas en cada ciudad.

**Tecnológico:** Para la implementación de este prototipo se tiene a disposición tecnologías y herramientas de diseño, desarrollo e implementación como frameworks e ingeniería web que nos permite la aplicación de metodologías sistemáticas, disciplinadas y cuantificables para un desarrollo eficiente.

**Normativo:** Esta es una de las normas más conocidas y aplicadas a nivel mundial. ISO 9001 establece los requisitos para implementar un sistema de gestión de calidad eficaz. Para el proyecto ANAWA, la implementación de esta norma garantizaría que el proceso de ventas, atención al cliente, y gestión de inventarios se realice de manera eficiente y consistente, cumpliendo con las expectativas de los clientes.

#### 4. OBJETIVO GENERAL

El **objetivo de este proyecto ANAWA**, Desarrollar un sistema de ventas de artesanía que permita a los artesanos comercializar sus productos de manera eficiente, segura y accesible, facilitando la conexión con un mercado amplio y promoviendo el desarrollo económico y cultural de sus comunidades.

#### 5. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

##### 1. Controlar la Gestión de Base Datos de Manera Eficiente y Segura:

- Desarrollar una base de datos centralizada que gestione la información de productos, inventarios, clientes y transacciones.
- Permitir la actualización en tiempo real de inventarios y datos de productos, asegurando que la plataforma esté siempre al día.
- Implementar medidas de seguridad para proteger la información de los usuarios y cumplir con normativas de privacidad.
- Generar reportes detallados sobre ventas y comportamientos del cliente, para ayudar a los artesanos a tomar decisiones informadas.

## **2. Crear un Sistema de Interfaz de Usuario (UI) Intuitivo y Atractivo:**

Diseñar una plataforma fácil de usar, visualmente atractiva y accesible tanto en dispositivos móviles como en computadoras.

- Asegurar una navegación fluida con menús claros y un sistema de búsqueda eficiente.
- Implementar páginas de productos detalladas con imágenes de calidad y descripciones claras.
- Simplificar el proceso de compra, garantizando una experiencia rápida y cómoda para los usuarios.

## **3. Mejorar la Administración del Sistema y Optimizar los Procesos:**

Gestionar los accesos y permisos de usuarios (artesanos, clientes y administradores), asegurando que cada tipo de usuario tenga acceso solo a lo que le corresponde.

- Automatizar tareas administrativas como la gestión de pagos, notificación de pedidos y seguimiento de envíos para mejorar la eficiencia operativa.
- Mejorar la logística de envíos para ofrecer opciones rápidas, seguras y con seguimiento en tiempo real.

**4.** Desarrollar un módulo de gestión de pedidos que optimice la comercialización de productos artesanales a través de una cola de prioridad, permitiendo la asignación de niveles de urgencia en función de factores como tiempos de entrega, disponibilidad de inventario y pedidos personalizados, respetando el orden de llegada dentro de cada nivel de prioridad. Este módulo asegurará un proceso eficiente y transparente para satisfacer las necesidades de los clientes y artesanos.

**5.** Diseñar y desarrollar interfaces de usuario intuitivas, modernas y accesibles que cumplan con los estándares de la ISO 9001 y las mejores prácticas de diseño UX/UI, para ofrecer a los artesanos, clientes y administradores una experiencia de interacción fluida, eficiente y confiable con el sistema. Estas interfaces estarán orientadas a facilitar la gestión de productos, compras y transacciones, garantizando una navegación clara y promoviendo la satisfacción de los usuarios mediante un enfoque centrado en la calidad y la mejora continua.

Con estos cinco objetivos específicos bien definidos, el proyecto ANAWA podrá ofrecer una plataforma de ventas de artesanía eficiente, segura y accesible, facilitando el crecimiento económico y cultural de las comunidades artesanas.

## **CAPITULO 2 (MARCO TEORICO)**

### **FASE DE COMUNICACIÓN**

- Reunión una reunión con el Representante de los artesanos (Dueño de la plataforma).
- Realizar reuniones con artesanos y proveedores.

- Recopilación de información de los clientes mediante encuestas y calificación de los servicios ofrecidos por los artesanos.
- Implementación de los requerimientos en función de la información obtenida del software de la artesanía.

## **FASE DE PLANIFICACIÓN**

- Definir Área del trabajo y alcance del proyecto
- Definir los tiempos de trabajo, establecer cronograma y tiempo de entrega
- Asignar roles y responsabilidades a los integrantes del equipo de desarrollo según sus especialidades.
- Definir puntos de control intermedios de seguimiento para revisar los avances del proyecto.

## **FASE DE MODELADO**

- Diseñar la arquitectura del sistema, especificando los componentes y la interacción entre ellos.
- Crear el diseño de la base de datos definiendo todos los datos necesarios.
- Desarrollar prototipos de la interfaz de usuario basados en estándares UX/UI y las necesidades del usuario final.
- Validar los modelos con artesanos y administradores para garantizar su adecuación.

## **FASE DE CONSTRUCCIÓN**

- Desarrollo del backend
- Desarrollo del frontend
- Verificar la conexión entre los módulos.
- Verificar la integración de todo el sistema completo y realizar pruebas.

## **FASE DE DESPLIEGUE**

- Configurar el servidor para el software.
- Entregar manuales de uso para usuarios y administrador.
- Realizar el backup del de los datos y el sistema.
- Implementar el entorno de pruebas para que el usuario pueda interactuar.
- Capacitar a los Artesanos y Administradores en el uso del sistema.

## **CAPITULO 3 (MARCO APLICATIVO)**

### **DESARROLLO DE LA METODOLOGÍA**

#### **PLATAFORMAS DE COMERCIO PARA PRODUCTOS ARTESANALES DE LAS COMUNIDADES EN EL PAÍS**

##### **Requerimientos**

##### **Plataforma Web**

###### **1. Módulo de Difusión – Página**

Este módulo se encarga de la presentación y promoción de la plataforma. Incluye la página principal, blogs, noticias, y secciones de marketing para destacar productos, artesanos, y la cultura de las comunidades. También puede incluir herramientas SEO y funcionalidades para compartir en redes sociales.

###### **2. Módulo de Autenticación y Seguridad**

Gestiona el registro, inicio de sesión y control de acceso de los usuarios (administradores, comunidades, comunarios, compradores). También se encarga de la protección de datos personales y asegura que las transacciones y la información estén protegidas contra accesos no autorizados.

###### **3. Módulo de Gestión de Usuarios**

Permite la administración de diferentes tipos de usuarios:

- **Administradores:** Gestionan toda la plataforma, incluyendo usuarios, productos, y configuraciones.
- **Comunidades:** Agrupaciones de artesanos que pueden gestionar múltiples productos o vendedores.
- **Comunarios:** Artesanos individuales que suben y gestionan sus productos.
- **Compradores:** Usuarios finales que buscan, compran productos, y gestionan sus pedidos.
- **Trabajadores (Motoqueros):** Personal encargado de las entregas de productos. Estos usuarios podrán acceder a las órdenes asignadas para realizar las entregas, actualizar el estado de la entrega y coordinar con los compradores.

###### **4. Módulo de Entregas – Delivery**

Se encarga de la logística de entrega de productos, permitiendo a los artesanos configurar opciones de envío y a los compradores seleccionar métodos de entrega, calcular costos y realizar el seguimiento del pedido en tiempo real.

###### **5. Módulo de Pagos**

Integración con plataformas de pago para procesar transacciones de manera segura.

## **6. Módulo de Productos**

Facilita la gestión completa del catálogo de productos. Los artesanos pueden subir, editar, y eliminar productos

## **7. Módulo de Inventarios**

Gestión del inventario. Este módulo también incluye la categorización de productos y la administración de precios y ofertas.

## **Plataforma Móvil**

### **1. Solicitar Productos**

Permite a los usuarios móviles buscar y solicitar productos directamente desde la aplicación. Este módulo incluye la selección de productos, la adición al carrito, y la gestión del pedido.

### **2. Recoger**

Función para que los usuarios opten por recoger productos en un punto específico en lugar de esperar a la entrega a domicilio. También se integra con el seguimiento del pedido.

### **3. Entregar**

Gestiona la entrega de productos directamente a los consumidores. Los repartidores o responsables de la entrega pueden usar este módulo para coordinar las entregas y actualizar el estado del pedido.

### **4. Seguimiento**

Ofrece a los usuarios la posibilidad de rastrear en tiempo real el estado y la ubicación de sus pedidos, desde la solicitud hasta la entrega final.

### **5. Notificaciones**

Envía alertas y actualizaciones a los usuarios sobre el estado de sus pedidos, nuevas ofertas, promociones, y otras comunicaciones importantes de la plataforma.

### **6. Chat Bot**

Proporciona asistencia automatizada a los usuarios, respondiendo a preguntas frecuentes, guiando en el proceso de compra, y ofreciendo soporte básico sin necesidad de intervención humana.

### **7. Dashboard**

Un panel de control que ofrece visualización de datos y estadísticas clave para administradores. Este módulo permite el monitoreo de ventas, rendimiento de productos, actividad de usuarios, y otros indicadores importantes para la gestión efectiva de la plataforma.

## **Metodología**

Para el desarrollo de la aplicación web, el equipo de trabajo optó por utilizar la metodología Scrum como herramienta de gestión del proyecto. Esta elección se debe a que Scrum se adapta bien a las necesidades y limitaciones del proyecto, es flexible, y permite incorporar cambios continuos durante el desarrollo de la aplicación sin afectar significativamente su progreso. Con Scrum, es posible mostrar un avance tangible o un producto mínimo viable en cada iteración, lo cual puede ser aprobado sin necesidad de esperar a que la aplicación esté completamente finalizada

## **Scrum**

### **1. Roles**

En proyectos de desarrollo de software que emplean la metodología Scrum, normalmente cada rol es desempeñado por personas distintas. Sin embargo, en nuestro caso, siendo solo tres miembros en el equipo, debemos asumir varios roles cada uno para mantener la estructura y esencia de la metodología.

**Product Owner:** Comunica la visión del producto a desarrollar al equipo de trabajo, igualmente debe representar al cliente en cuanto a la especificación de requisitos y priorización. Es quien tiene la mayor responsabilidad en el proyecto y asume las consecuencias positivas o negativas. La especificación de las necesidades fue desarrollada con base en la visión del equipo Artullo Montellano

Representante de los artesanos

**Scrum Máster:** Actúa como enlace entre el Product Owner y el equipo, su función no es la de dirigir al equipo, sino que se encarga de evitar cualquier barrera que impida lograr los objetivos en cada sprint.

Responsable: Daniel Davalos

**Scrum Team:** Son las personas responsables de hacer el trabajo de construcción de la aplicación y por lo general están conformados por 7 miembros que conforman un equipo cross funcional, entre quienes habría ingenieros de software, desarrolladores, arquitectos de software, analistas de sistemas, testers y diseñadores de interfaces de usuario.

**Miembros:** Blanca Quispe Mamani, Adriana Maribel Quispe Carrillo, Efrain Flores Alanoca, Pablo Alejandro Marconi, Crithian Dorado JaLdín .

### **2. Fases de la metodología**



## - Reunión de planificación

Para cada uno de los 5 sprint definidos se desarrollarán reuniones para analizar las prioridades y necesidades del proyecto, en cuanto a las funcionalidades incorporadas al producto de software, de igual forma se verificará y validará los avances obtenidos. En la primera reunión se definieron la parte conceptual en la información y se aclararon dudas por parte del equipo. La reunión fue realizada por videoconferencia, con una duración promedio de 2 horas aproximadamente.

## Scrum diario

Estas reuniones se realizan los días en que se trabaja en el desarrollo de la aplicación, siendo lo más fiel posible al manifiesto de la metodología empleada y con el fin de facilitar la transferencia de información y colaboración entre los miembros del equipo, con el fin de aprovechar el tiempo y mejorar la productividad. Como el equipo de desarrollo está conformado por seis estudiantes, cada uno inspecciona el trabajo del otro con el fin de cambiar de visión y dar ideas para solucionar los inconvenientes que se iban presentando. .

## Revisión de sprint

En esta reunión de carácter informal, normalmente el equipo de trabajo presenta al cliente los requisitos de la aplicación ya completados en el sprint, en forma de incremento o de mínimo producto viable de toda la configuración final, pero al tratarse del proyecto con características de emprendimiento, en esta reunión evaluamos la pertinencia del alcance logrado en el sprint con base en los objetivos específicos definidos.

## - Retrospectiva de sprint

Estas reuniones se efectuarán para mejorar de manera continua la productividad y la calidad del producto que se está desarrollando, analizando cómo ha sido la forma de trabajo, la motivación del equipo, el desempeño de las actividades.

## 3. Historias de usuario

| Historia de usuario   |  |
|---|--|
| <b>Numero:</b> 1  | <b>Usuario:</b> Un comunario(artesano) |
| <b>Nombre de historia:</b> Registro de comunarios   |  |
| <b>Descripción:</b> Registrarme en la plataforma web proporcionando mis datos personales y la información de los productos que ofrezco para poder vender mis productos artesanales a través de la plataforma. |  |
| <b>Validación:</b> El sistema debe permitir el registro solo si todos los campos obligatorios están completados y si la dirección de correo electrónico ingresada es válida.                                  |  |

| Historia de usuario   |  |
|---|--|
| <b>Numero:</b> 2  | <b>Usuario:</b> Un comunario(artesano) |
| <b>Nombre de historia:</b> Administración de productos  |  |
| <b>Descripción:</b> Poder agregar, editar y eliminar productos de mi catálogo desde la plataforma web para mantener mi inventario actualizado y ofrecer solo productos disponibles a los compradores. |  |
| <b>Validación:</b> El sistema debe verificar que el producto tenga un nombre, descripción, precio y cantidad antes de permitir su publicación o actualización.  |  |

| Historia de usuario  |   |
|--|---|
| <b>Numero:</b> 3   | <b>Usuario:</b> Un trabajador (motoquero) |
| <b>Nombre de historia:</b> Gestión de entregas   |   |
| <b>Descripción:</b> Acceder a una lista de pedidos pendientes de entrega y actualizar su estado una vez que han sido entregados para asegurar que las entregas se realicen de manera organizada y los administradores estén informados del progreso. |   |
| <b>Validación:</b> El sistema debe permitir la actualización del estado de entrega solo si el trabajador ha ingresado correctamente la confirmación de entrega (por ejemplo, una firma digital o confirmación del comprador).                        |   |

| Historia de usuario  |                                  |
|--|----------------------------------|
| <b>Numero:</b> 4   | <b>Usuario:</b> Un administrador |
| <b>Nombre de historia:</b> Acceso y gestión de la plataforma   |                                  |
| <b>Descripción:</b> Gestionar el acceso a la plataforma, incluyendo la creación, edición y eliminación de cuentas de usuarios para asegurar que solo usuarios autorizados tengan acceso a las funcionalidades correspondientes según su rol. |                                  |
| <b>Validación:</b> El sistema debe requerir la autenticación del administrador antes de permitir cambios en las cuentas de usuarios y debe verificar que cada nuevo usuario creado tenga un rol asignado.                                    |                                  |

| Historia de usuario   |                              |
|---|------------------------------|
| <b>Numero:</b> 5  | <b>Usuario:</b> Un comprador |
| <b>Nombre de historia:</b> Navegación y búsqueda de productos |                              |

|  |
|--|
| <b>Descripción:</b> Navegar por el sitio web y utilizar herramientas de búsqueda y filtrado para encontrar productos artesanales específicos para localizar rápidamente los productos que me interesan y proceder a su compra. |
| <b>Validación:</b> El sistema debe mostrar resultados de búsqueda solo si coinciden con las palabras clave o filtros aplicados, y debe permitir refinar la búsqueda para mejorar la relevancia de los resultados.              |

| Historia de usuario   |                                  |
|---|----------------------------------|
| <b>Numero:</b> 6  | <b>Usuario:</b> Un administrador |
| <b>Nombre de historia:</b> Publicación de contenido promocional   |                                  |
| <b>Descripción:</b> Publicar blogs, noticias y promociones en la página principal del sitio web para difundir información relevante sobre los productos, las comunidades y atraer a más compradores a la plataforma.    |                                  |
| <b>Validación:</b> El sistema debe requerir la revisión y aprobación del contenido antes de su publicación, asegurando que cumpla con las políticas de la plataforma y no contenga errores ortográficos o gramaticales. |                                  |

## Plataforma Tecnológica

### Frontend

- 1. CSS:** Un lenguaje de estilo usado para describir la presentación de un documento HTML, incluyendo diseño, colores, y fuentes.
- 2. HTML:** El lenguaje estándar de marcado para crear páginas web, estructurando su contenido.

### Backend

- 1. PHP:** Un lenguaje de programación de propósito general, ampliamente usado en el desarrollo web para crear páginas dinámicas y gestionar datos en servidores.

### Base de Datos

- 1. MySQL:** Un sistema de gestión de bases de datos relacional, basado en SQL, utilizado para almacenar y gestionar grandes volúmenes de datos en aplicaciones web.

## Paleta



## Maquetación



## Logo

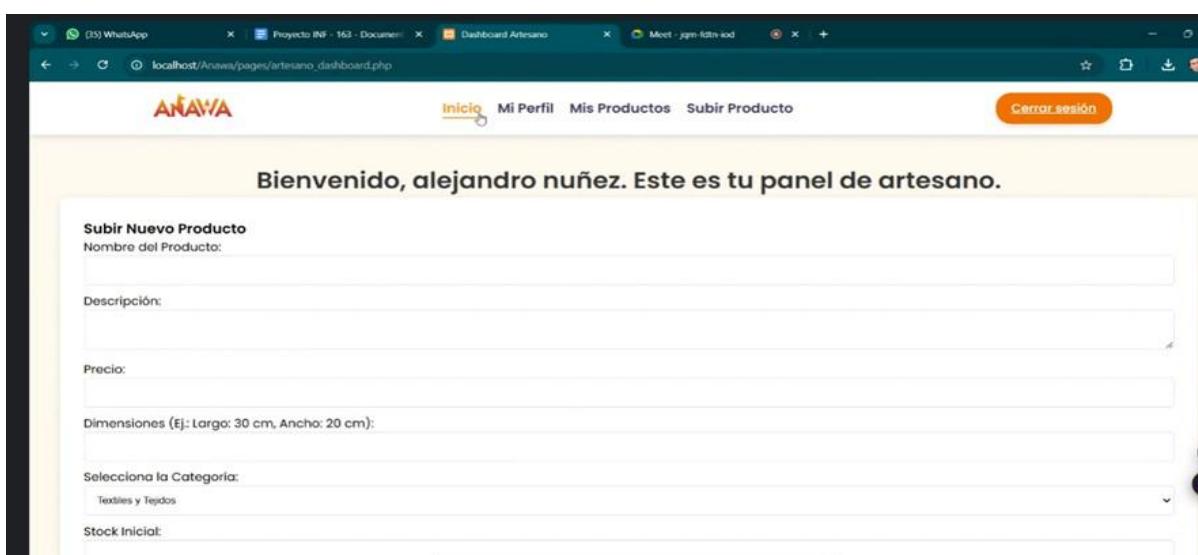
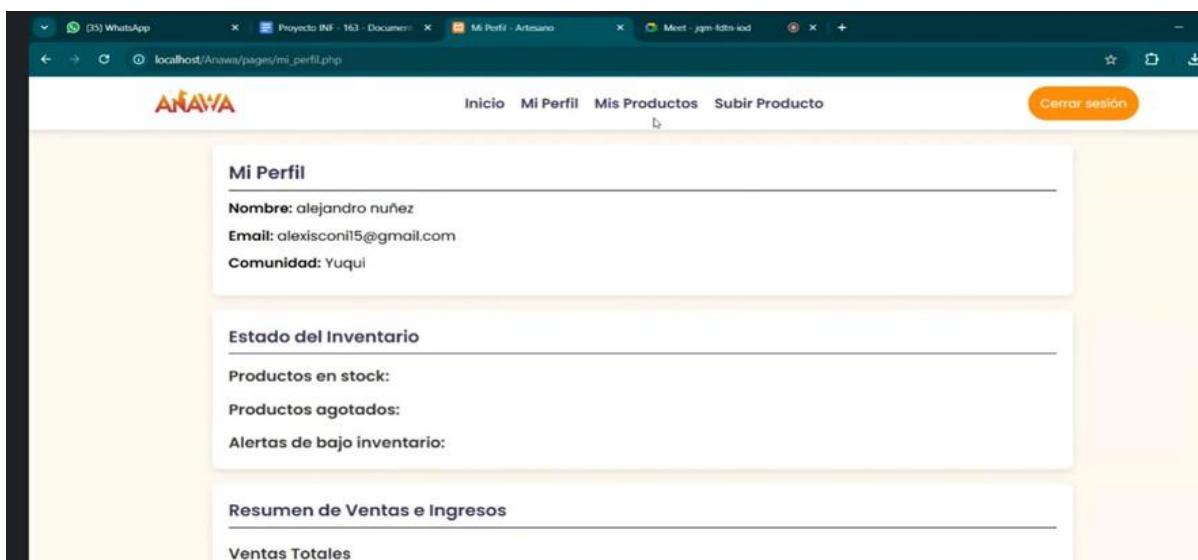
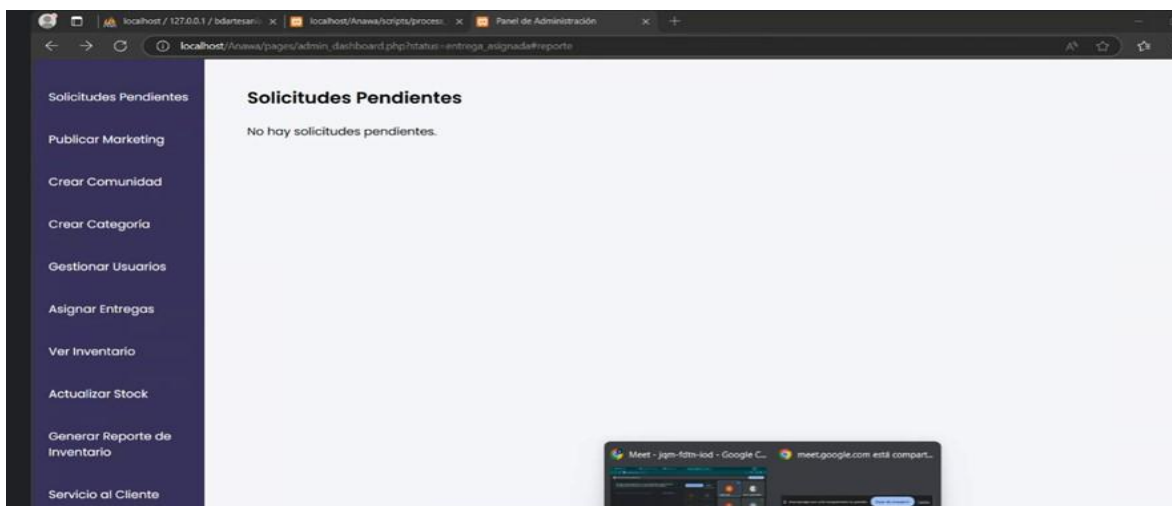


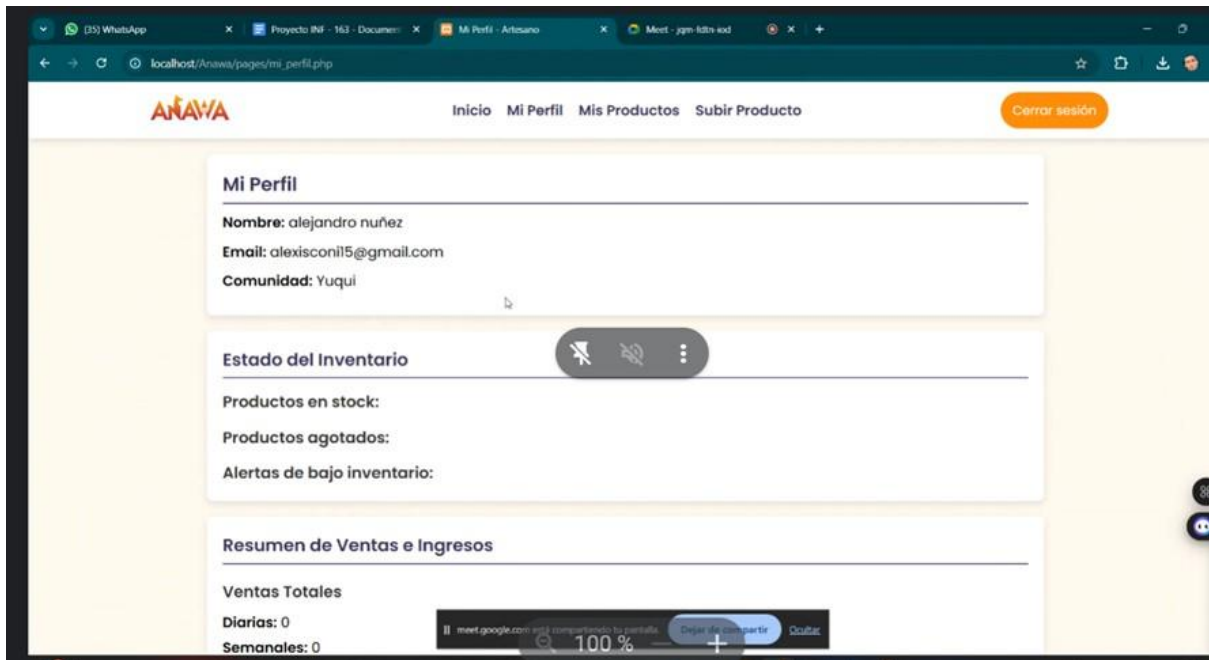
Empezamos por la palabra "Anawa" que en el idioma aymara significa "hecho a mano", posteriormente, tenemos la Llama que es un animal que habita en la región

de Los Andes y en el Sombrero de Saó, que es un accesorio muy utilizado en la region del Oriente Boliviano.

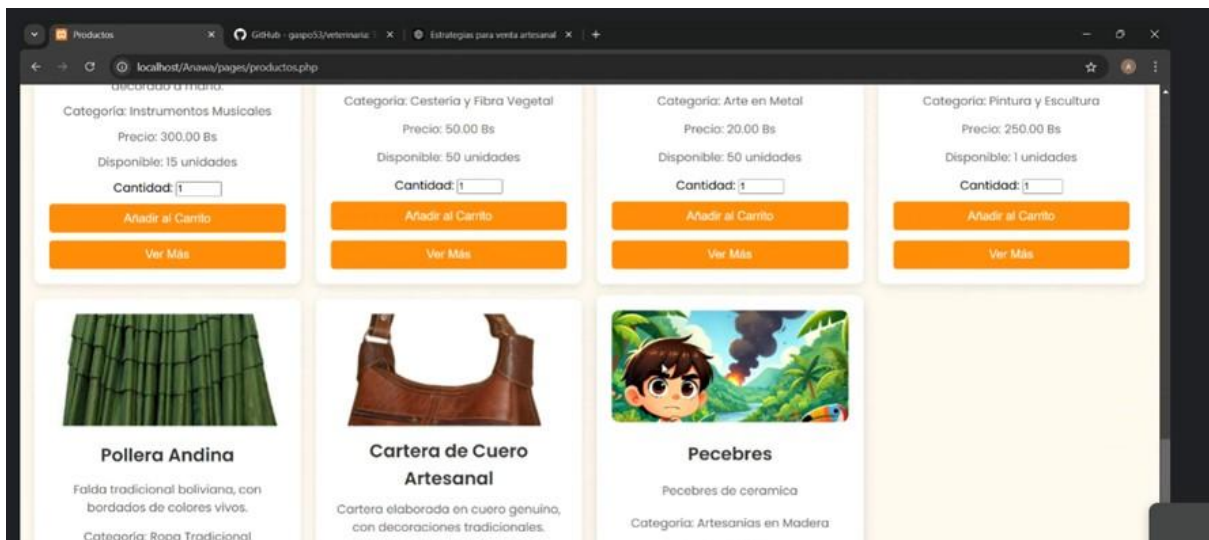
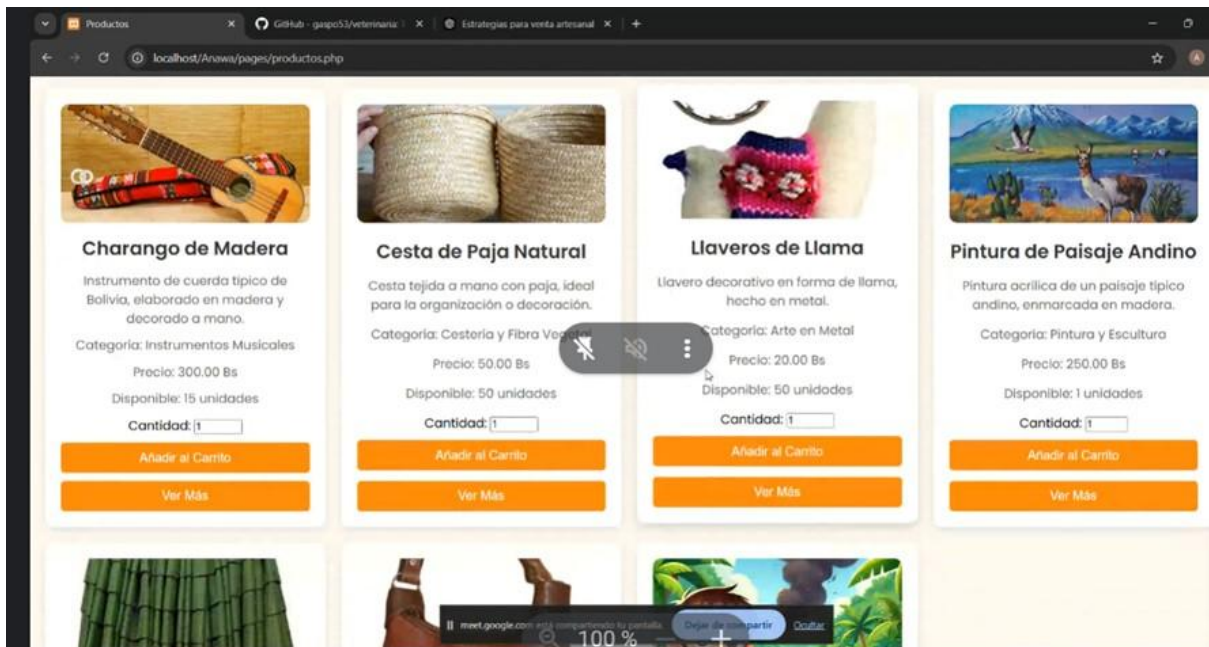
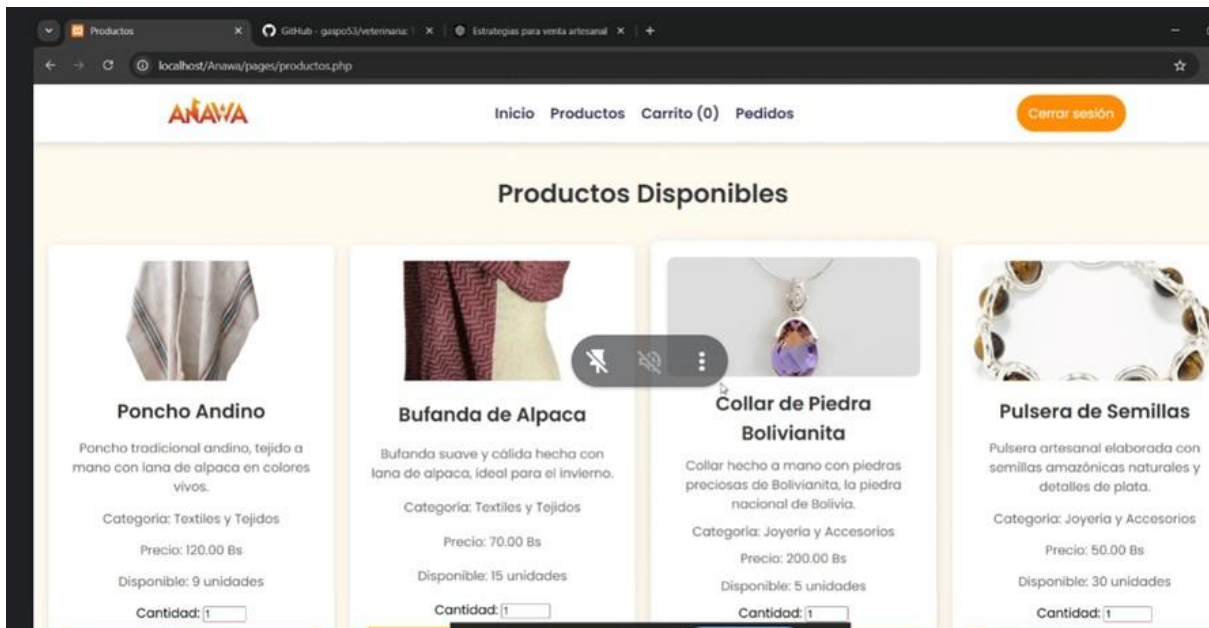
Para la paleta de colores el naranja está presente en los atardeceres espectaculares que se pueden ver en muchas regiones, como el altiplano y los valles

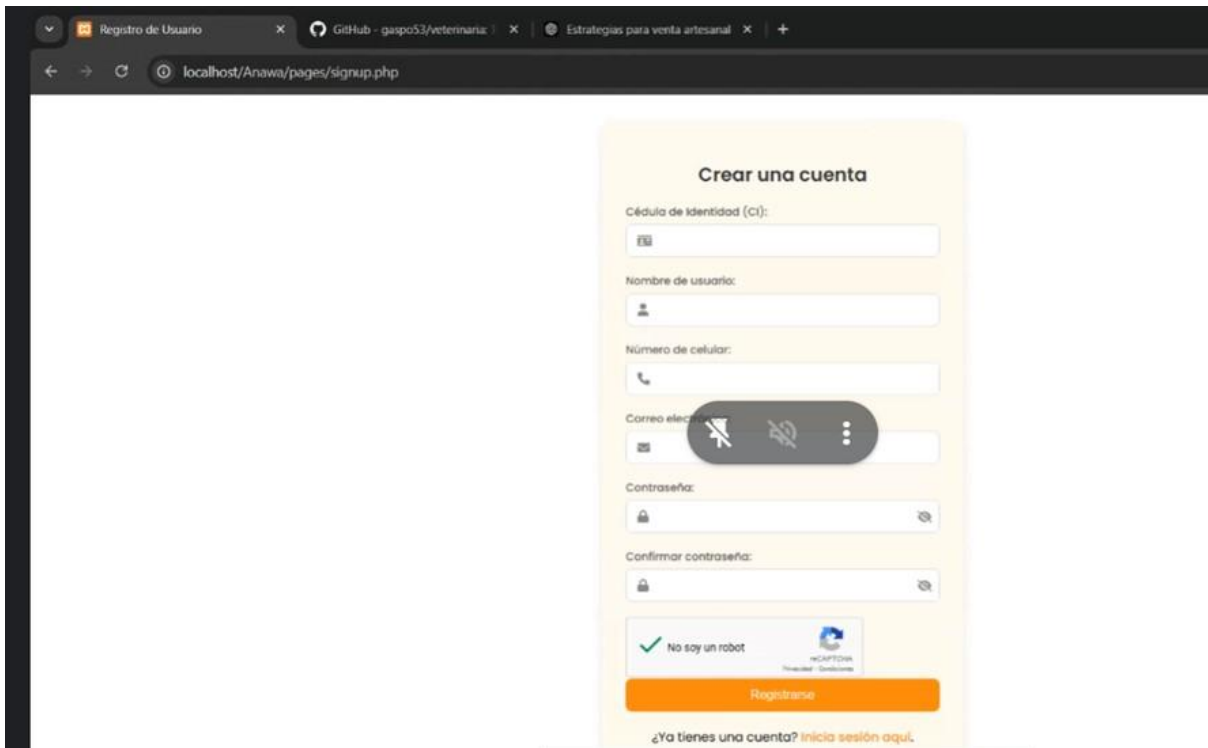
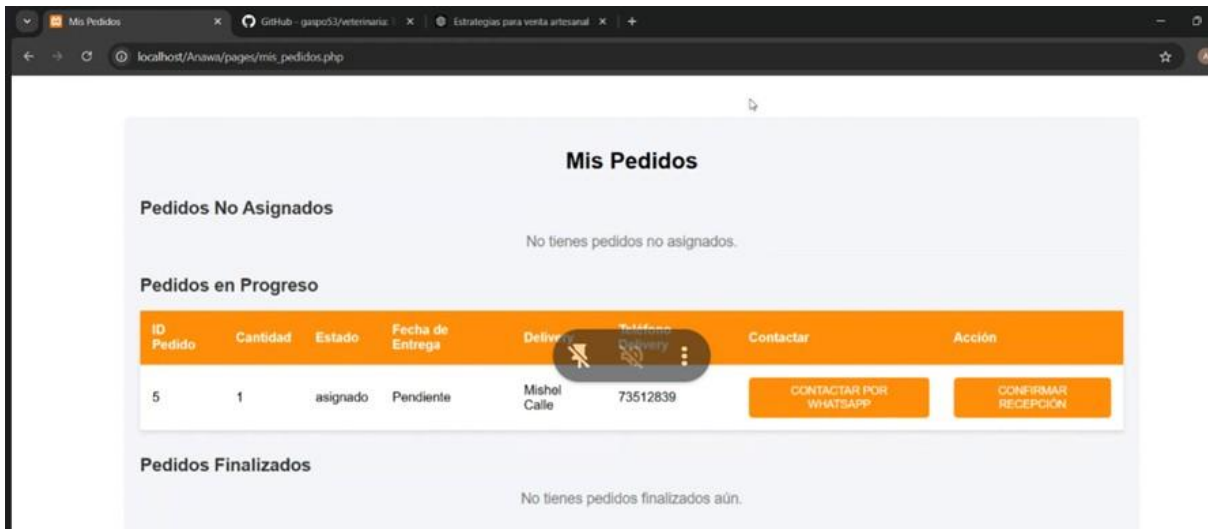
## Raíces de Bolivia en Cada Creación



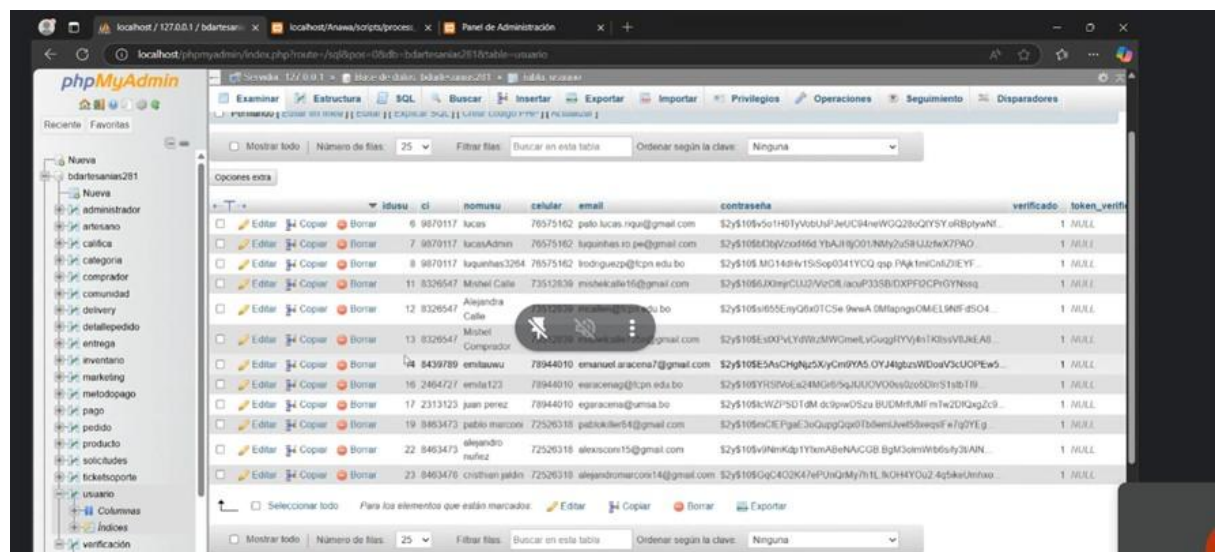












Registro de Usuario x GitHub - gaspo53/veterinaria: x Estrategias para venta artesanal x +

localhost/Anawa/pages/signup.php

### Crear una cuenta

Cédula de Identidad (ci):


Nombre de usuario:

Número de celular:

Correo electrónico:

Contraseña:

Confirmar contraseña:

☒ No soy un robot 

[Regístrate](#)

¿Ya tienes una cuenta? [inicia sesión aquí](#)

localhost / 127.0.0.1 / bdantesani x localhost/Anawa/scripts/process x Panel de Administración x +

localhost/Anawa/pages/admin\_dashboard.php?status=entrega\_asignada#reporte

### Solicitudes Pendientes

No hay solicitudes pendientes.

localhost / 127.0.0.1 / bdantesani x localhost/Anawa/scripts/process x Panel de Administración x +

localhost/Anawa/pages/admin\_dashboard.php?status=entrega\_asignada#marketing

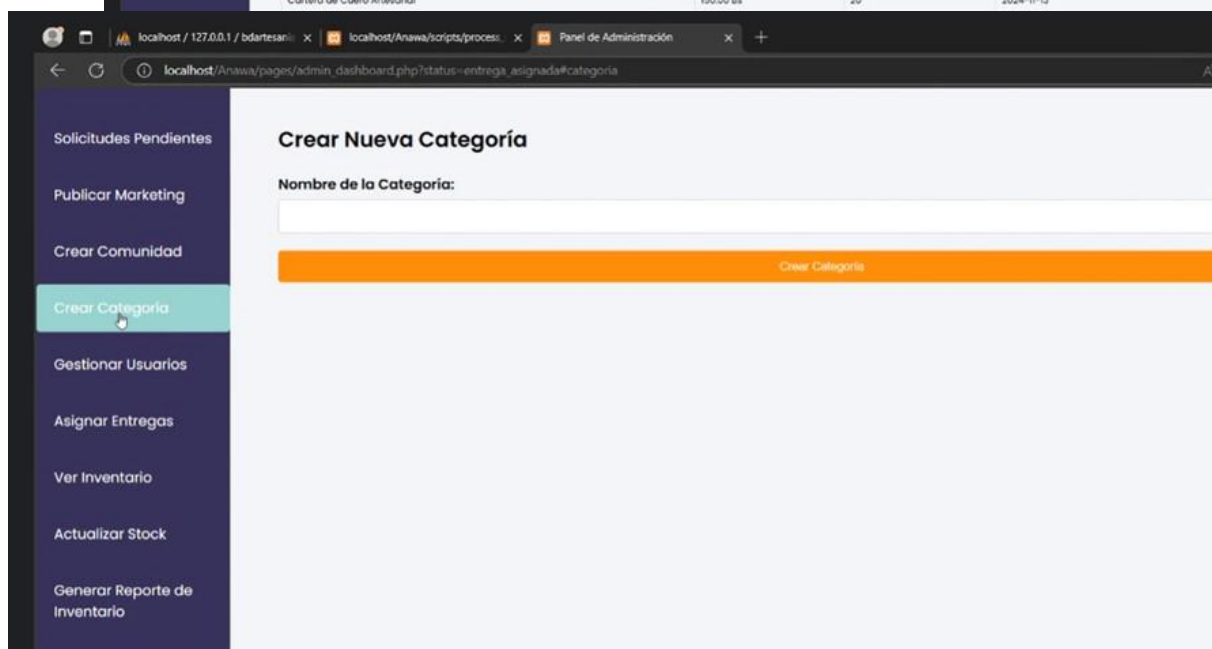
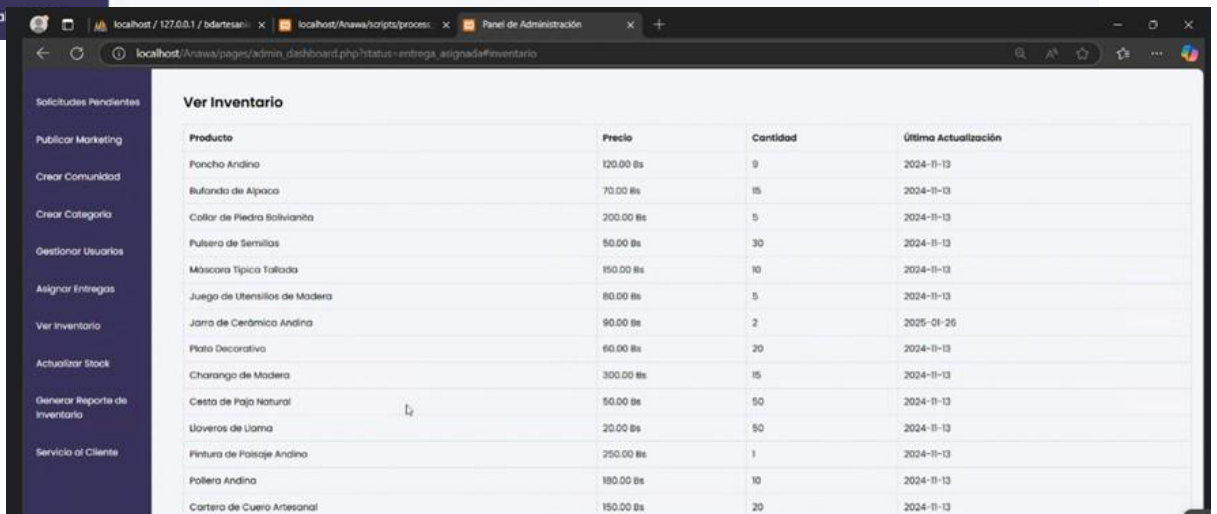
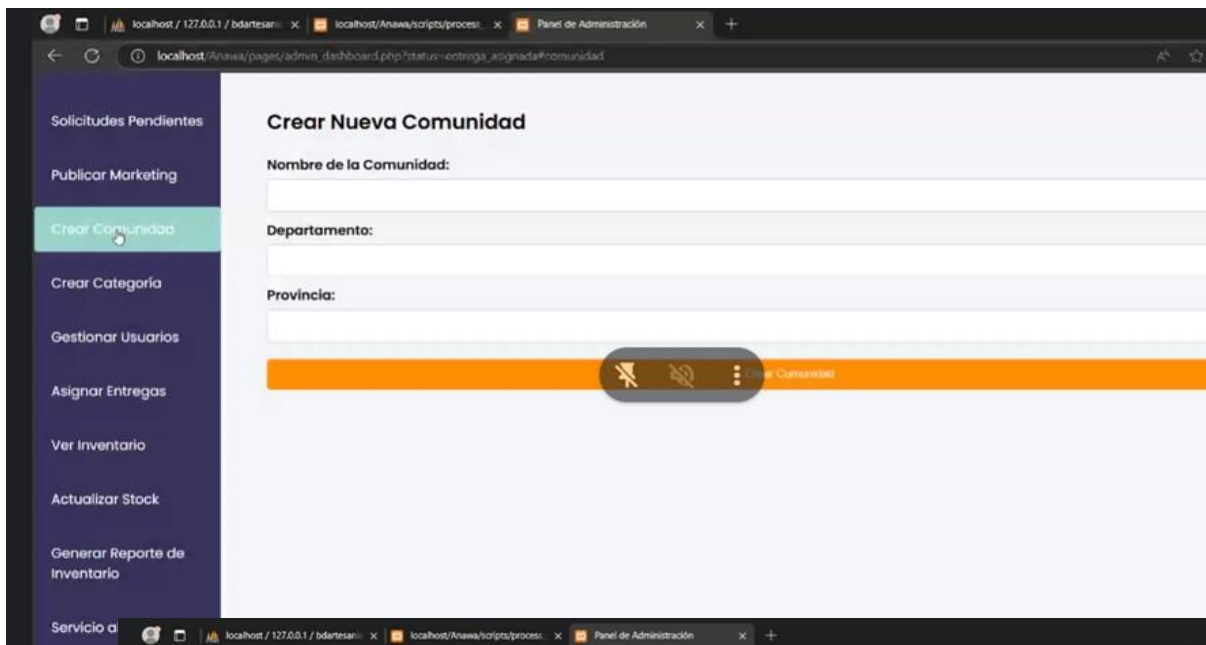
### Publicar Contenido de Marketing

Tipo de Contenido:

Contenido:

Imagen (opcional):  
 No se eligió ningún archivo

[Publicar](#)



Solicitudes Pendientes

Publicar Marketing

Crear Comunidad

Crear Categoría

Gestionar Usuarios

Asignar Entregas

Ver Inventario

Actualizar Stock

Generar Reporte de Inventario

Servicio al Cliente

### Gestionar Usuarios

| Nombre          | CI      | Email                        | Rol           | Acciones                 |
|-----------------|---------|------------------------------|---------------|--------------------------|
| lucas           | 9870117 | pato.lucas.riqui@gmail.com   | Comprador     | <a href="#">Eliminar</a> |
| lucasAdmin      | 9870117 | luquinhas.ro.pe@gmail.com    | Administrador | <a href="#">Eliminar</a> |
| luquinhas3264   | 9870117 | lrodriguezp@fcpn.edu.bo      | Artesano      | <a href="#">Eliminar</a> |
| Mishel Calle    | 8326547 | mishelcalle16@gmail.com      | Delivery      | <a href="#">Eliminar</a> |
| Alejandra Calle | 8326547 | mcallen@fcpn.edu.bo          | Administrador | <a href="#">Eliminar</a> |
| emitauiu        | 8439789 | emanuelaracena7@gmail.com    | Artesano      | <a href="#">Eliminar</a> |
| emita123        | 2464727 | earacena@fcpn.edu.bo         | Comprador     | <a href="#">Eliminar</a> |
| juan perez      | 2313123 | egaracena@umsa.bo            | Artesano      | <a href="#">Eliminar</a> |
| pablo marconi   | 8463473 | pablokiller64@gmail.com      | Administrador | <a href="#">Eliminar</a> |
| alejandro nuñez | 8463473 | alexiconil5@gmail.com        | Artesano      | <a href="#">Eliminar</a> |
| crithian jaldin | 8463478 | alejandromarconil4@gmail.com | Comprador     | <a href="#">Eliminar</a> |

Solicitudes Pendientes

Publicar Marketing

Crear Comunidad

Crear Categoría

Gestionar Usuarios

Asignar Entregas

Ver Inventario

Actualizar Stock

### Ver Inventario

| Producto                      | Precio    | Cantidad | Última Actualización |
|-------------------------------|-----------|----------|----------------------|
| Poncho Andino                 | 120.00 Bs | 9        | 2024-11-13           |
| Bufanda de Alpaca             | 70.00 Bs  | 15       | 2024-11-13           |
| Collar de Piedra Bolivianita  | 200.00 Bs | 5        | 2024-11-13           |
| Pulsera de Semillas           | 50.00 Bs  | 30       | 2024-11-13           |
| Máscara Típica Tallada        | 150.00 Bs | 10       | 2024-11-13           |
| Juego de Utensilios de Madera | 80.00 Bs  | 5        | 2024-11-13           |
| Jarra de Cerámica Andina      | 90.00 Bs  | 2        | 2025-01-26           |
| Plato Decorativo              | 60.00 Bs  | 20       | 2024-11-13           |
| Charango de Madera            | 300.00 Bs | 15       | 2024-11-13           |
| Cesta de Paja Natural         | 50.00 Bs  | 50       | 2024-11-13           |

Solicitudes Pendientes

Publicar Marketing

Crear Comunidad

Crear Categoría

Gestionar Usuarios

Asignar Entregas

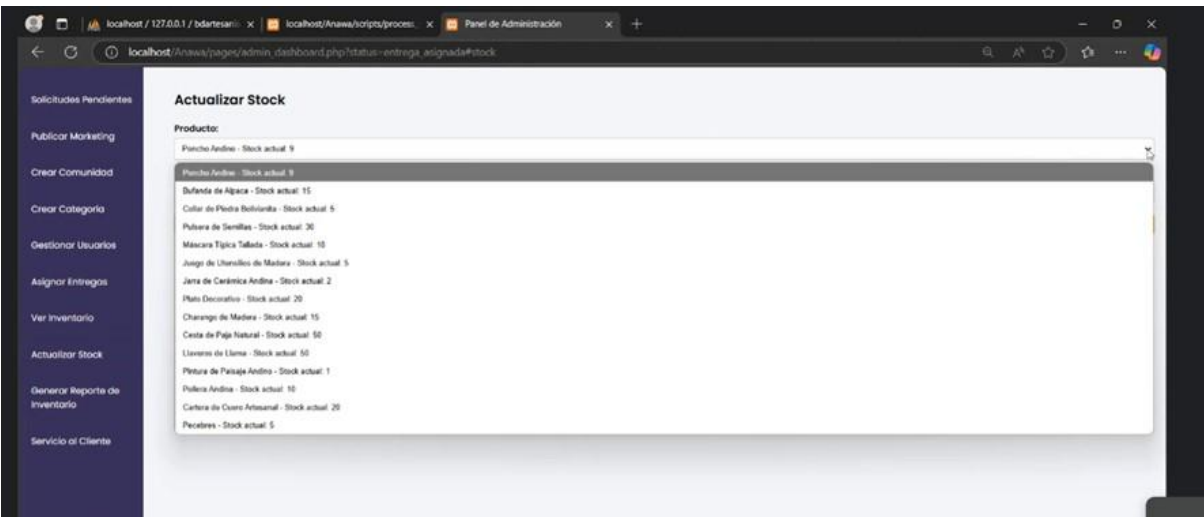
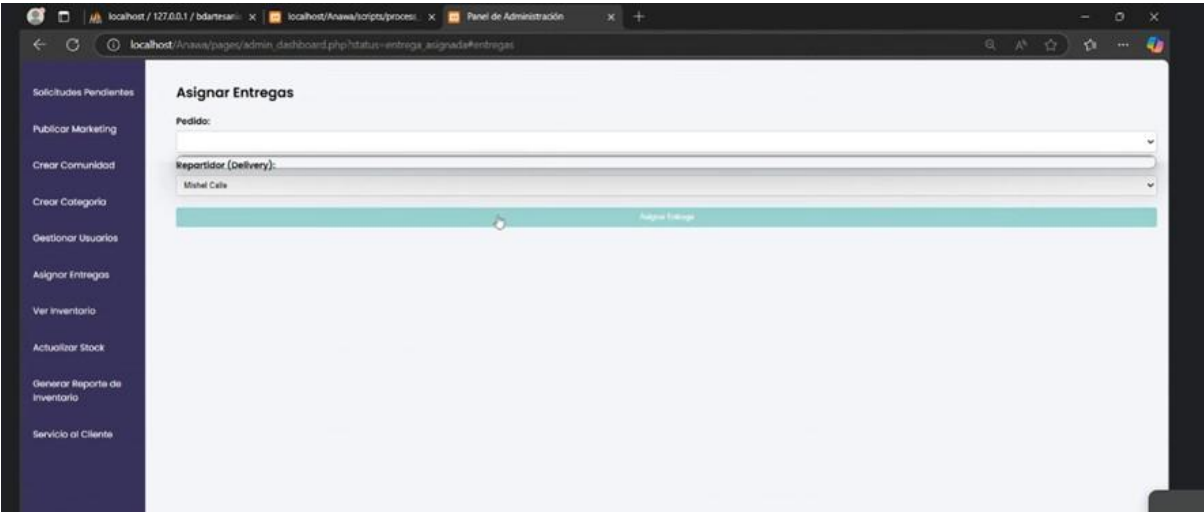
Ver Inventario

Actualizar Stock

### Generar Reporte de Inventario

Generar Reporte CSV

Generar Reporte PDF



Solicitudes Pendientes

Publicar Marketing

Crear Comunidad

Crear Categoría

Gestionar Usuarios

Asignar Entregas

Ver Inventario

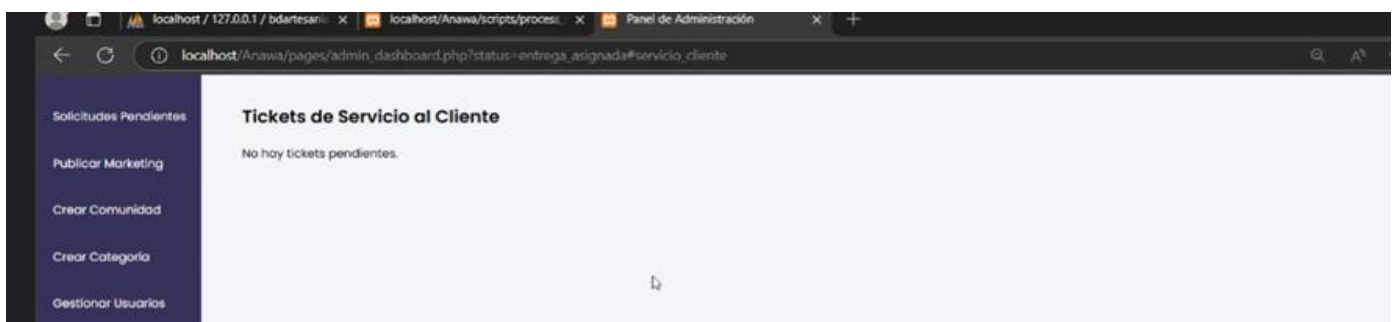
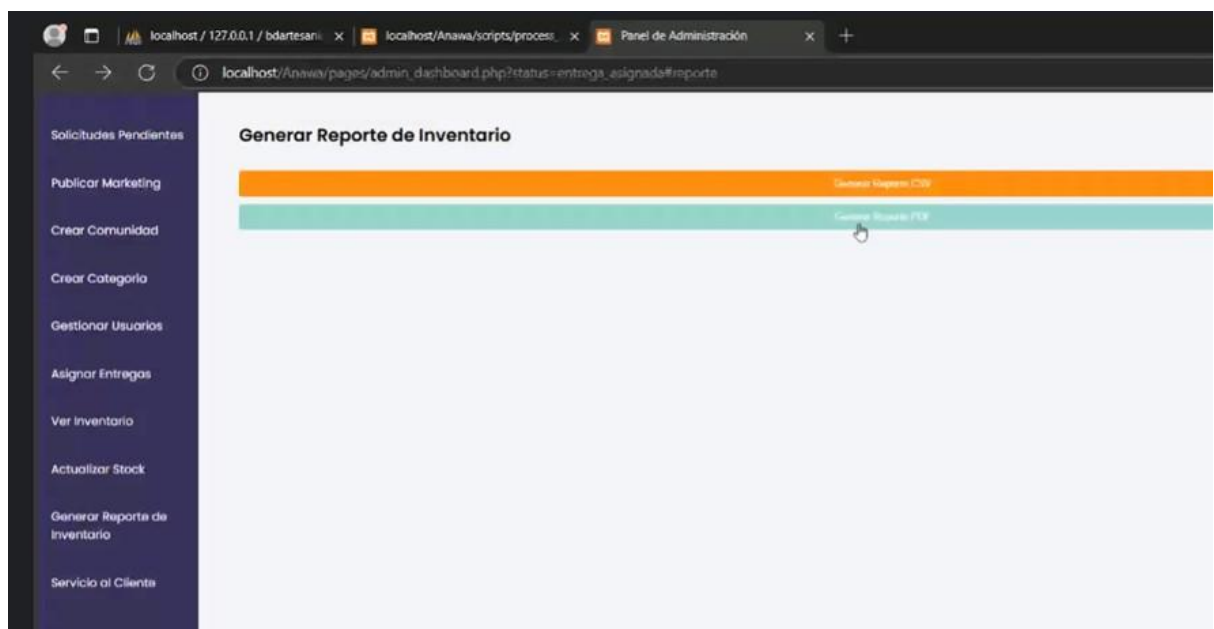
Actualizar Stock

Generar Reporte de Inventario

Servicio al Cliente

### generar\_reporte\_inventario.php

| Producto                      | Precio | Cantidad | Última Actualización |
|-------------------------------|--------|----------|----------------------|
| Poncho Andino                 | 120.00 | 9        | 2024-11-13           |
| Bufanda de Alpaca             | 70.00  | 15       | 2024-11-13           |
| Collar de Piedra Boliviana    | 20.00  | 5        | 2024-11-13           |
| Pulsera de Semillas           | 50.00  | 30       | 2024-11-13           |
| Máscara típica Tallada        | 50.00  | 10       | 2024-11-13           |
| Juego de Utensilios de Madera | 100.00 | 5        | 2024-11-13           |
| Jarra de Cerámica Andina      | 30.00  | 2        | 2025-01-26           |
| Plato Decorativo              | 60.00  | 20       | 2024-11-13           |
| Charango de Madera            | 300.00 | 15       | 2024-11-13           |
| Cesta de Paja Natural         | 50.00  | 50       | 2024-11-13           |
| Llaveros de Llama             | 20.00  | 50       | 2024-11-13           |



## CONCLUSIONES

El proyecto “ANAWA” se desarrolla como una plataforma integral para la comercialización de productos artesanales, con el objetivo de solucionar problemas que enfrentan los artesanos para llegar a mercados más amplios. Este sistema no solo moderniza las operaciones relacionadas con las ventas y la gestión de inventarios, sino que también promueve el desarrollo económico y cultural de las comunidades involucradas.

### Aspectos destacados del proyecto:

**1. Innovación Tecnológica:** La implementación de tecnologías modernas como React, MySQL y Azure garantiza un sistema robusto, accesible y escalable. Además, se han incorporado elementos como interfaces intuitivas, módulos de seguridad, gestión de inventarios en tiempo real y métodos de pago integrados.

**2. Impacto Social y Económico:** Al facilitar la conexión directa entre los artesanos y compradores, se impulsa la valoración de las tradiciones culturales y se genera un impacto positivo en la economía local, ayudando a preservar el patrimonio cultural.

**3. Enfoque Metodológico:** La metodología Scrum utilizada asegura un desarrollo iterativo, adaptable y centrado en las necesidades del usuario, maximizando la eficiencia del equipo de trabajo.

**4. Facilidad de Uso:** El diseño centrado en el usuario, con una navegación intuitiva y accesibilidad desde múltiples dispositivos, asegura una experiencia positiva tanto para los artesanos como para los compradores.

En conclusión, “ANAWA” no solo resuelve problemas de comercialización artesanal, sino que también fomenta un modelo sostenible que conecta tecnología, cultura y

desarrollo económico. Este sistema podría servir como un ejemplo replicable para otros sectores en situaciones similares.



### Área de Atención al Cliente

1. ¿Cómo se gestionan las quejas o sugerencias de los compradores de artesanías?
2. ¿Qué estrategias se implementan para fidelizar a los clientes actuales en la plataforma?
3. ¿Cómo se capacita al personal o equipo de soporte en habilidades de al cliente para resolver problemas rápidamente?

### Área Administrativa

1. ¿Cómo se gestionan los horarios y plazos de entrega de las artesanías vendidas?
2. ¿Qué herramientas utiliza para organizar los pedidos y controlar las interacciones con los clientes y artesanos?
3. ¿Cómo se realiza el seguimiento de las órdenes de los compradores y las entregas a tiempo?

### Área de inventario

1. ¿Qué procesos se siguen para actualizar el inventario de productos artesanales en tiempo real?
2. ¿Cómo se gestiona la colaboración con los artesanos para asegurar la disponibilidad de los productos?
3. ¿Qué estrategias se utilizan para garantizar la calidad y la autenticidad de los productos en el inventario?

### Área de Calidad y Control

1. ¿Qué protocolos de calidad se implementan para evaluar los productos antes de ser listados en la plataforma?
2. ¿Cómo se capacita a los artesanos en medidas de calidad para sus productos?
3. ¿Qué sistema se utiliza para gestionar la devolución o reemplazo de productos defectuosos?

### Área Contable

1. ¿Qué métodos utilizan para garantizar un manejo eficiente y transparente de los pagos a los artesanos y los cobros a los compradores?
2. ¿Qué herramientas contables utilizan para registrar las transacciones en la plataforma?
3. ¿Cómo se realiza el control de impuestos y el manejo de facturación de ventas?

## PREGUNTAS DE OBSERVACION

### Área Atención al Cliente

1. ¿La información de los productos (como descripción, precio y disponibilidad) es clara y completa para los clientes?

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|

1. ¿El sistema de soporte al cliente responde de manera rápida y efectiva a las dudas de los compradores?

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|

2. ¿La plataforma ofrece un proceso fácil y agradable para realizar compras y navegar?

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|

### Área Administrativa

1. ¿El sistema de gestión de pedidos funciona de manera eficiente para organizar entregas y cumplir plazos?

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|

2. ¿Los procesos administrativos garantizan que los datos de los clientes y artesanos estén protegidos y actualizados?

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|

3. ¿Los usuarios (clientes y artesanos) encuentran el sistema fácil de usar para registrar productos o realizar compras?

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|

### Área Almacén

1. ¿Los productos están categorizados correctamente para facilitar la búsqueda y la organización?

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|

2. ¿El inventario refleja en tiempo real la disponibilidad de los productos?

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|

3. ¿El sistema notifica a los administradores y artesanos sobre niveles bajos de inventario o productos agotados?

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|

### Área Sanidad

1. ¿El sistema verifica que las imágenes y descripciones de los productos sean representativas y auténticas?

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|

2. ¿Existen protocolos para evaluar las reseñas de los compradores sobre la calidad de los productos?

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|

3. ¿Los compradores pueden devolver productos o reportar problemas de manera sencilla?

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|

### Área Contable

1. ¿El sistema de pagos es eficiente y ofrece diferentes métodos (tarjeta, transferencias, etc.)?

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|

2. ¿Se emiten comprobantes claros y detallados de las transacciones a clientes y artesanos?

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|

3. ¿El sistema contable permite a los administradores monitorear los ingresos y egresos fácilmente?

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|

## BASE DE DATOS

Modelo relacional

Usuario (idusu, ci, nomusu, celular, email, contraseña)

Administrador (idusu)

Artesano (idusu, idcom)

Comprador (idusu)

Delivery (idusu, turno)

Verificación (idver, nivel, idusu)

Comunidad (idcom, nomcom, departamento, provincia)

Producto (idprod, nomprod, descripción, precio, idusu, idcat, idinv)

Categoría (idcat, nomCat)

Pedido (idped, cantprod, idusu)

Pago (idpago, fechapag, método, idped)

Inventario (idinv, cantprod, fechactua)

Entrega (ident, estado, fechaent, idusu, idped)

Marketing (idmark, tipo, contenido idusu)

DetallePedido (idped, idprod, cantidad, precioUni)

Califica (idcom, idprod, calificación, comentario, fechaCali)

## CREATE TABLE

```
Usuario (  
  idusu INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,  ci VARCHAR(20) NOT NULL,  
  nomusu VARCHAR(100) NOT NULL,  celular VARCHAR(15),  
  email VARCHAR(100) NOT NULL UNIQUE, contraseña VARCHAR(255) NOT NULL );
```

## CREATE TABLE

```
Administrador (  
  idusu INT PRIMARY KEY,  
  FOREIGN KEY (idusu) REFERENCES Usuario(idusu)  
);
```

## CREATE TABLE

```
Comunidad (  idcom INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,  
  nomcom VARCHAR(100) NOT NULL,  departamento VARCHAR(100),  
  provincia VARCHAR(100)  
);
```

## CREATE TABLE Artesano (

```
  idusu INT PRIMARY KEY,  idcom INT,  
  FOREIGN KEY (idusu) REFERENCES Usuario(idusu),  
  FOREIGN KEY (idcom) REFERENCES Comunidad(idcom)  
);
```

## CREATE TABLE Comprador (

```
  idusu INT PRIMARY KEY,  
  FOREIGN KEY (idusu) REFERENCES Usuario(idusu) );
```

## CREATE TABLE Delivery ( idusu INT PRIMARY KEY,

```
  turno VARCHAR(50),  
  FOREIGN KEY (idusu) REFERENCES Usuario(idusu)  
);
```

## CREATE TABLE Verificación (

```
  idver INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,  nivel VARCHAR(50),  
  idusu INT,  
  FOREIGN KEY (idusu) REFERENCES Usuario(idusu)  
);
```

## CREATE TABLE Categoria (

```
  idcat INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,  
  nomcat VARCHAR(100) NOT NULL  
);
```

## CREATE TABLE Inventario (

```
  idinv INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,  
  cantprod INT NOT NULL,  fechactua DATE  
);
```

## CREATE TABLE Producto ( idprod INT PRIMARY KEY AUTO\_INCREMENT,

```
  nomprod VARCHAR(100) NOT NULL,  
  descripción TEXT,
```

```
precio DECIMAL(10, 2) NOT NULL,  
    idusu INT,      idcat INT,      idinv INT,  
    FOREIGN KEY (idusu) REFERENCES Usuario(idusu),  
    FOREIGN KEY (idcat) REFERENCES Categoria(idcat),  
    FOREIGN KEY (idinv) REFERENCES Inventario(idinv)  
);
```

```
CREATE TABLE Pedido (  
    idped INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,  
    cantprod INT NOT NULL,      idusu INT,  
    FOREIGN KEY (idusu) REFERENCES Usuario(idusu)  
);
```

```
CREATE TABLE Pago (  
    idpago INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,  
    fechapag DATE,  
    método VARCHAR(50),  
    idped INT,  
    FOREIGN KEY (idped) REFERENCES Pedido(idped)  
);
```

```
CREATE TABLE Entrega (  
    ident INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,  
    estado VARCHAR(50), fechaent DATE,  
    idusu INT,      idped INT,  
    FOREIGN KEY (idusu) REFERENCES Usuario(idusu),  
    FOREIGN KEY (idped) REFERENCES Pedido(idped)  
);
```

```
CREATE TABLE Marketing (  
    idmark INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,  
    tipo VARCHAR(50),  
    contenido TEXT,  
    idusu INT,  
    FOREIGN KEY (idusu) REFERENCES Usuario(idusu)  
);
```

```
CREATE TABLE DetallePedido (  
    idped INT,      idprod INT, cantidad INT,  
    precioUni DECIMAL(10, 2),  
    PRIMARY KEY (idped, idprod),  
    FOREIGN KEY (idped) REFERENCES Pedido(idped),  
    FOREIGN KEY (idprod) REFERENCES Producto(idprod)  
);
```

```
CREATE TABLE Califica (  
    idcom INT,      idprod INT,  
    calificación INT CHECK (calificación BETWEEN 1 AND 5), comentario TEXT,  
    fechaCali DATE,  
    PRIMARY KEY (idcom, idprod),  
    FOREIGN KEY (idcom) REFERENCES Comunidad(idcom),  
    FOREIGN KEY (idprod) REFERENCES Producto(idprod)  
);
```

# DICCIONARIO DE DATOS

| Usuario    |               |                                |                                       |
|------------|---------------|--------------------------------|---------------------------------------|
| Atributo   | Tipo de datos | Restricciones                  | Descripción                           |
| idusu      | INT           | AUTO_INCREMENT, CLAVE PRIMARIA | Identificador único del usuario.      |
| ci         | VARCHAR(20)   | NO NULO                        | Carnet de identidad del usuario.      |
| nomusu     | VARCHAR(100)  | NO NULO                        | Nombre completo del usuario.          |
| celular    | VARCHAR(15)   |                                | Número de celular del usuario.        |
| email      | VARCHAR(100)  | NO NULO, ÚNICO                 | Correo electrónico único del usuario. |
| contraseña | VARCHAR(255)  | NO NULO                        | Contraseña cifrada del usuario.       |

| Administrador |               |  |  |
|---------------|---------------|--|--|
| Atributo      | Tipo de datos | Restricciones                          | Descripción                              |
| idusu         | INT           | CLAVE PRIMARIA, CLAVE EXTERNA ( idusu) | Referencia al identificador del usuario. |

| Comunidad    |               |                                |   |
|--------------|---------------|--------------------------------|---|
| Atributo     | Tipo de datos | Restricciones                  | Descripción                               |
| idcom        | INT           | AUTO_INCREMENT, CLAVE PRIMARIA | Identificador único de la comunidad.      |
| nomcom       | VARCHAR(100)  | NO NULO                        | Nombre de la comunidad.                   |
| departamento | VARCHAR(100)  |                                | Departamento donde se ubica la comunidad. |
| provincia    | VARCHAR(100)  |                                | Provincia donde se ubica la comunidad.    |

| Artesano |               |  |  |
|----------|---------------|--|--|
| Atributo | Tipo de datos | Restricciones                          | Descripción                                  |
| idusu    | INT           | CLAVE PRIMARIA, CLAVE EXTERNA ( idusu) | Referencia al identificador del usuario.     |
| idcom    | INT           | CLAVE EXTRANJERA ( idcom)              | Referencia al identificador de la comunidad. |

| Comprador |               |  |  |
|-----------|---------------|--|--|
| Atributo  | Tipo de datos | Restricciones                          | Descripción                              |
| idusu     | INT           | CLAVE PRIMARIA, CLAVE EXTERNA ( idusu) | Referencia al identificador del usuario. |

| Entrega  |               |  |  |
|----------|---------------|--|--|
| Atributo | Tipo de datos | Restricciones                          | Descripción                              |
| idusu    | INT           | CLAVE PRIMARIA, CLAVE EXTERNA ( idusu) | Referencia al identificador del usuario. |
| turno    | VARCHAR(50)   |  | Turno asignado al repartidor.            |

| Verificación |               |                                |   |
|--------------|---------------|--------------------------------|---|
| Atributo     | Tipo de datos | Restricciones                  | Descripción                                       |
| idver        | INT           | AUTO_INCREMENT, CLAVE PRIMARIA | Identificador único del registro de verificación. |
| nivel        | VARCHAR(50)   |                                | Nivel de verificación del usuario.                |
| idusu        | INT           | CLAVE EXTRANJERA ( idusu)      | Referencia al identificador del usuario.          |

| Categoría |               |                                |                                      |
|-----------|---------------|--------------------------------|--------------------------------------|
| Atributo  | Tipo de datos | Restricciones                  | Descripción                          |
| idcat     | INT           | AUTO_INCREMENT, CLAVE PRIMARIA | Identificador único de la categoría. |
| nomcat    | VARCHAR(100)  | NO NULO                        | Nombre de la categoría.              |

| Inventario |               |                                |  |
|------------|---------------|--------------------------------|--|
| Atributo   | Tipo de datos | Restricciones                  | Descripción                                |
| idinv      | INT           | AUTO_INCREMENT, CLAVE PRIMARIA | Identificador único del inventario.        |
| cantprod   | INT           | NO NULO                        | Cantidad total de productos en inventario. |
| fechactua  | FECHA         |                                | Fecha de la última actualización.          |

| Producto    |                |                                |                                   |
|-------------|----------------|--------------------------------|-----------------------------------|
| Atributo    | Tipo de datos  | Restricciones                  | Descripción                       |
| idprod      | INT            | AUTO_INCREMENT, CLAVE PRIMARIA | Identificador único del producto. |
| nomprod     | VARCHAR(100)   | NO NULO                        | Nombre del producto.              |
| descripción | TEXTO          |                                | Descripción del producto.         |
| precio      | DECIMAL(10, 2) | NO NULO                        | Precio del producto.              |
| idusu       | INT            | CLAVE EXTRANJERA ( idusu)      | Usuario que registró el producto. |
| idcat       | INT            | CLAVE EXTRANJERA ( idcat)      | Categoría del producto.           |
| idinv       | INT            | CLAVE EXTRANJERA ( idinv)      | Inventario asociado al producto.  |

| Pedido   |               |                                |   |
|----------|---------------|--------------------------------|---|
| Atributo | Tipo de datos | Restricciones                  | Descripción                               |
| idped    | INT           | AUTO_INCREMENT, CLAVE PRIMARIA | Identificador único del pedido.           |
| cantprod | INT           | NO NULO                        | Cantidad total de productos en el pedido. |
| idusu    | INT           | CLAVE EXTRANJERA ( idusu)      | Usuario que realizó el pedido.            |

## PLANTILLA DE DIAGRAMA DE GANTT (CRONOGRAMA)

[illegible]



DIAGRAMA DE OBJETOS

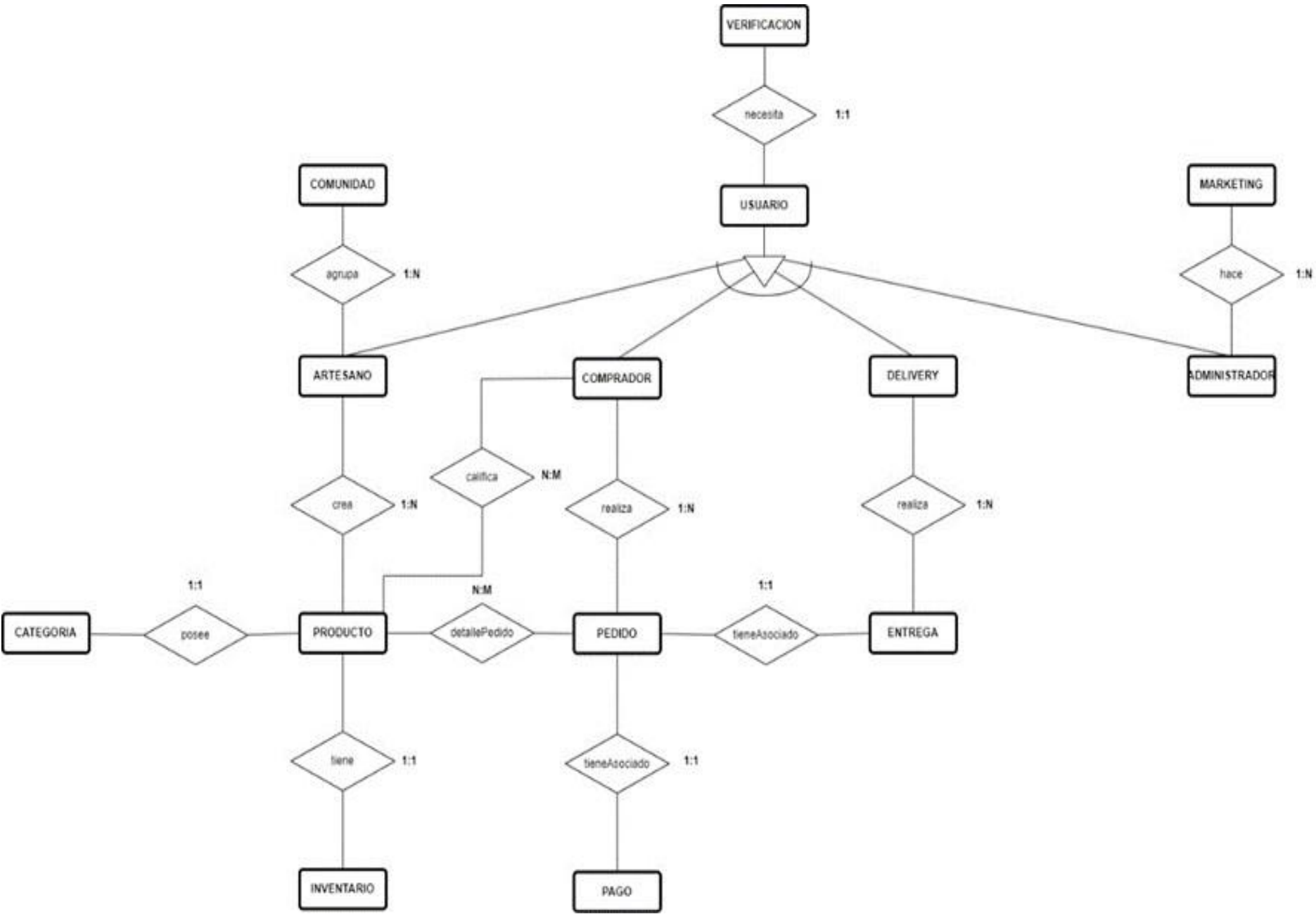


DIAGRAMA DE COMPONENTES

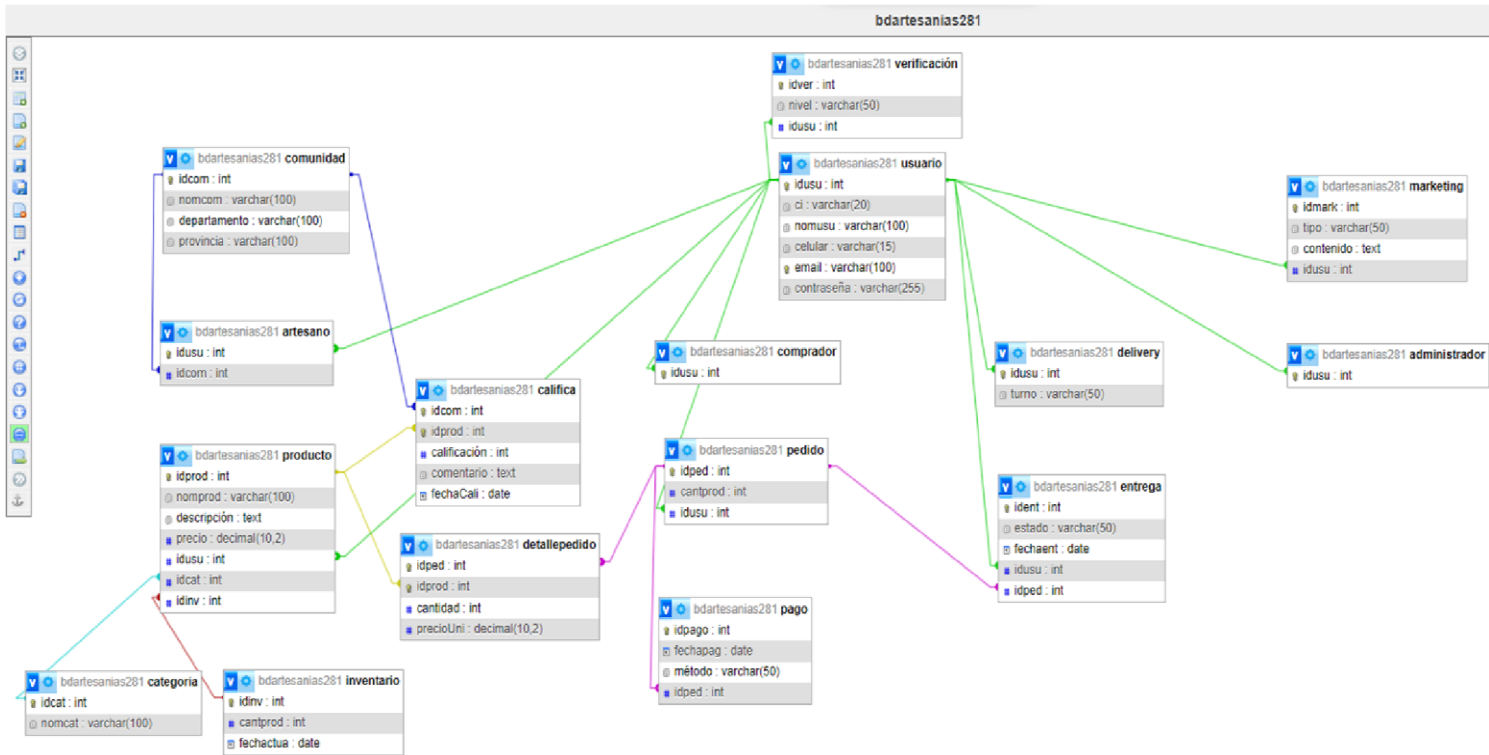
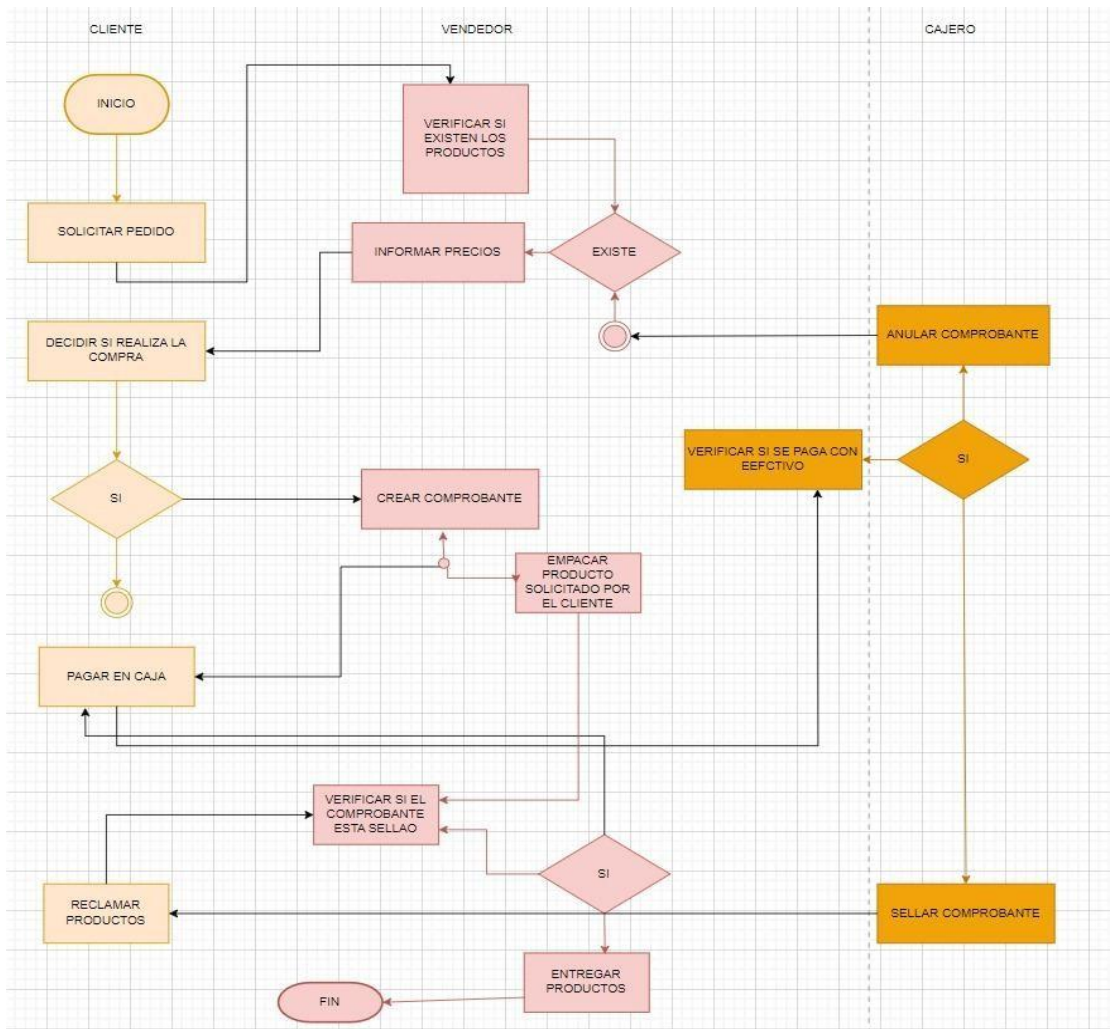
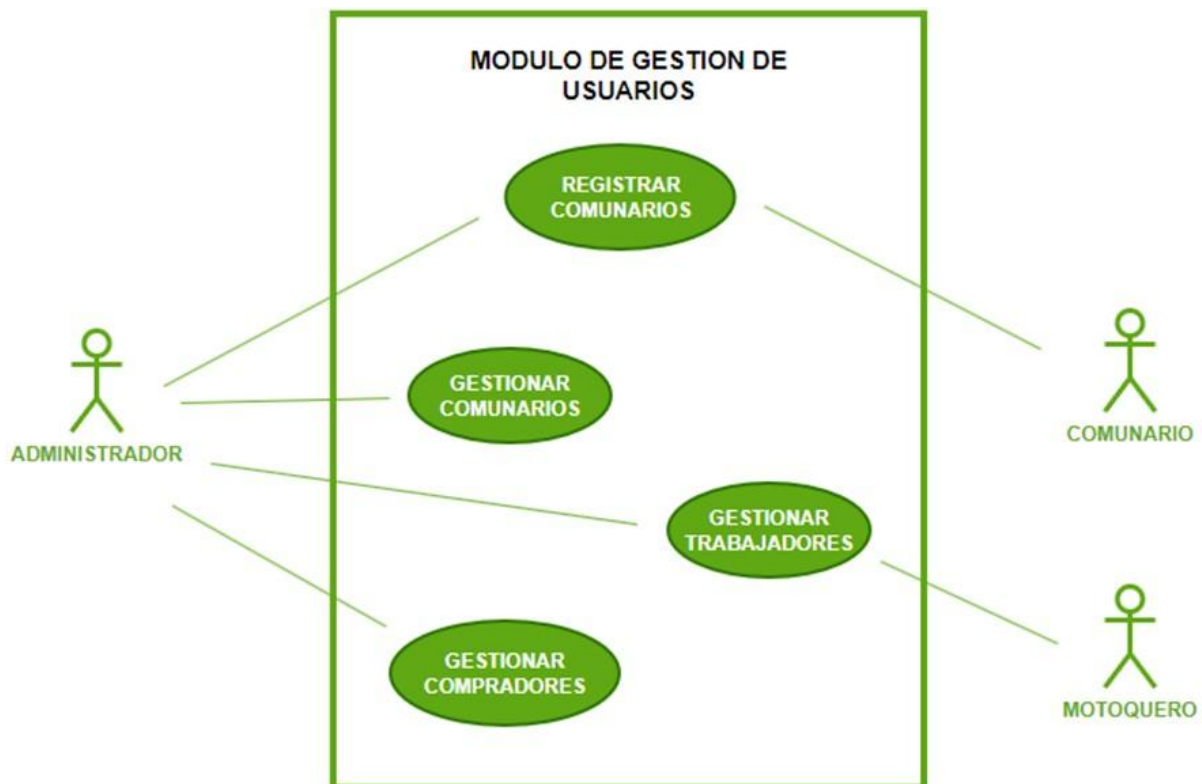
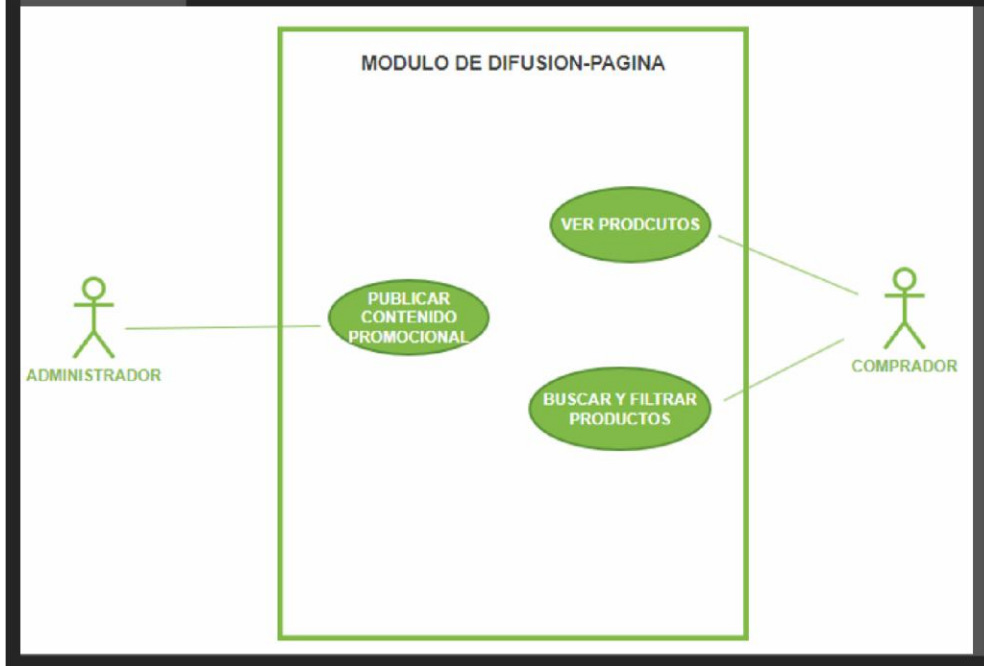
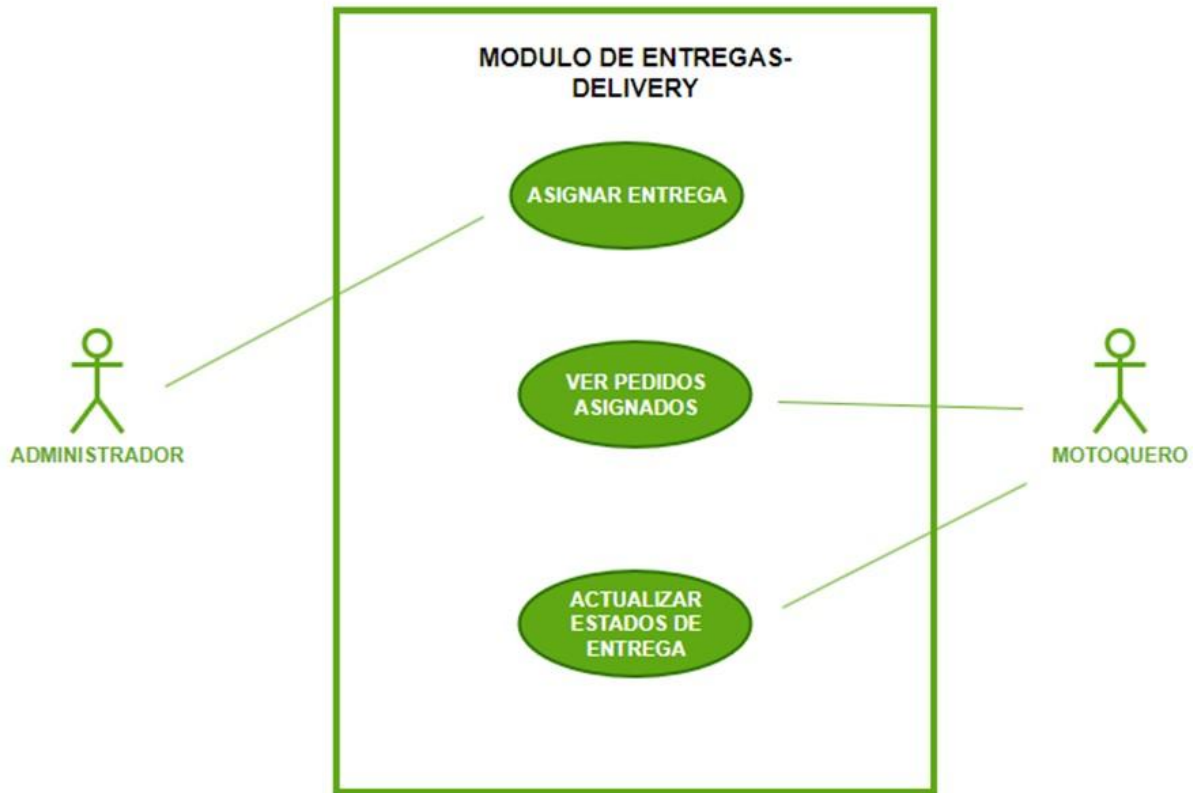


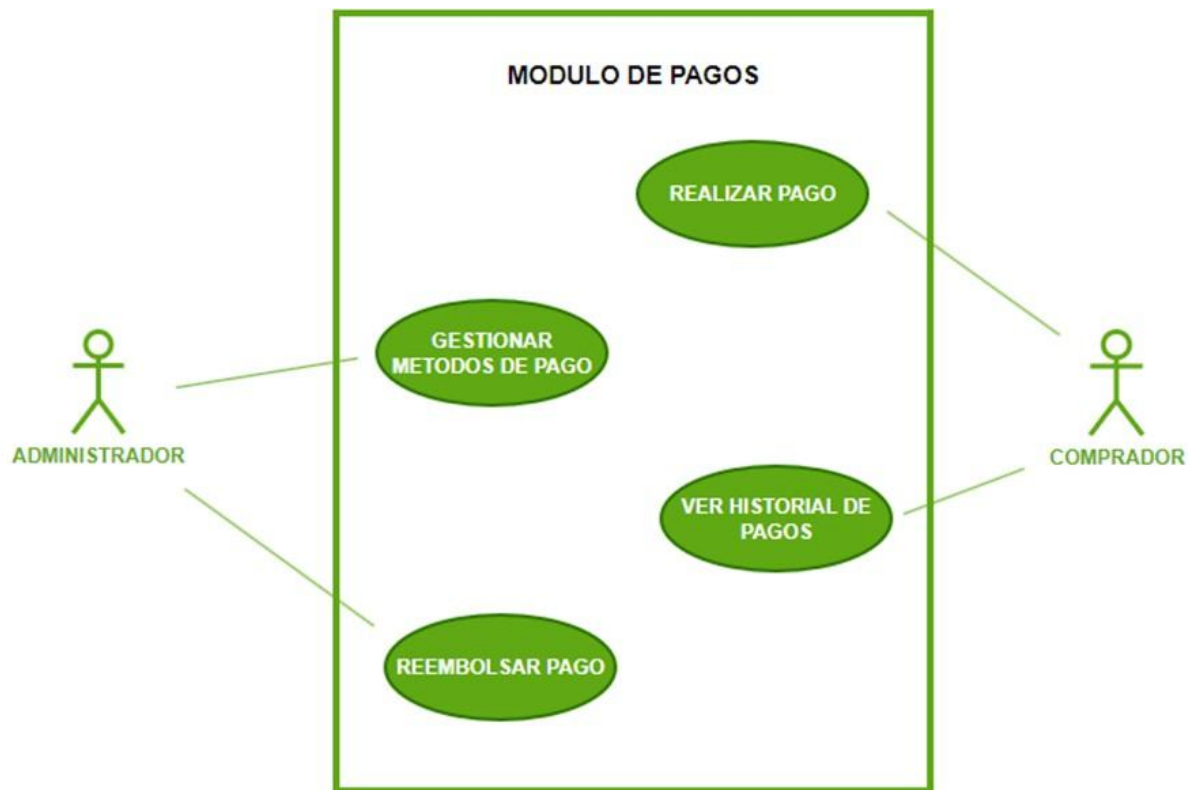
DIAGRAMA DE ACTIVIDADES

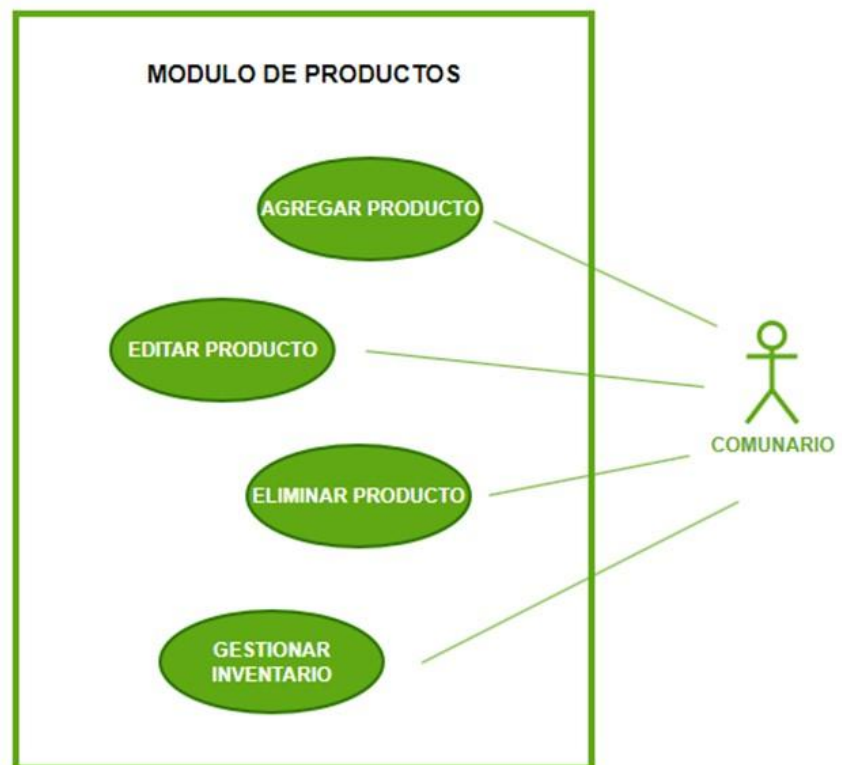
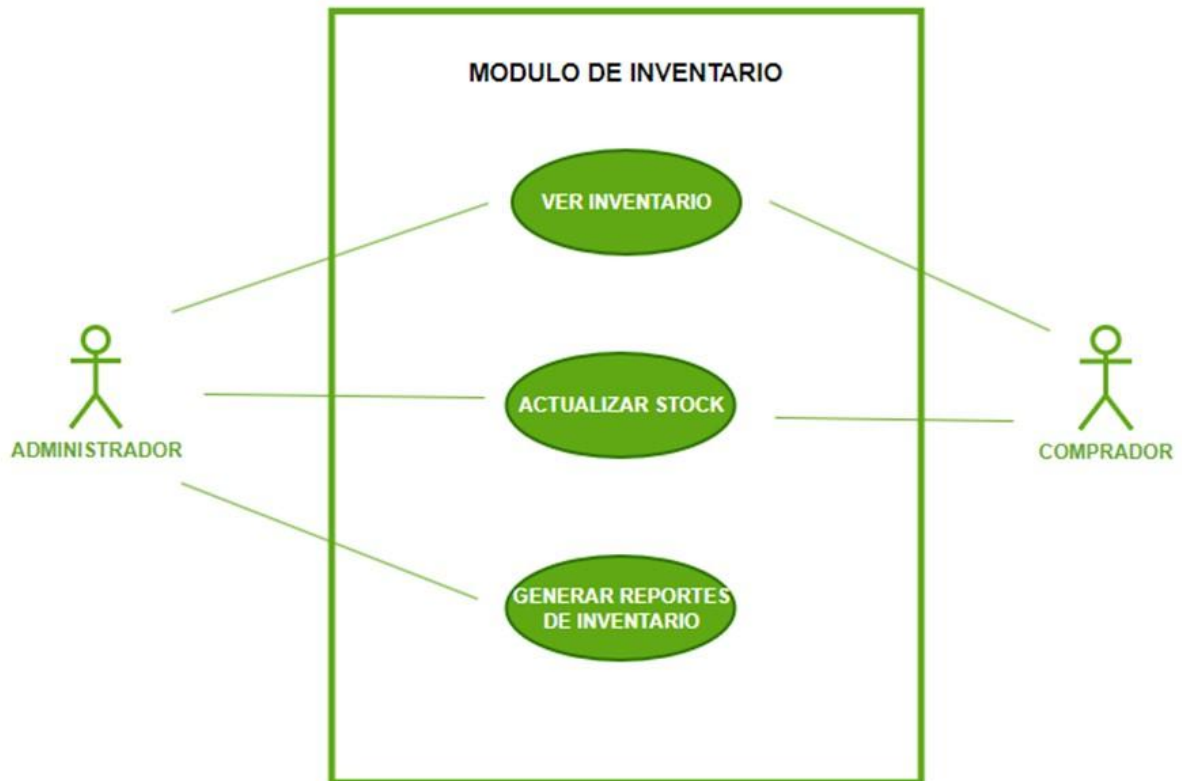


## Casos de Uso

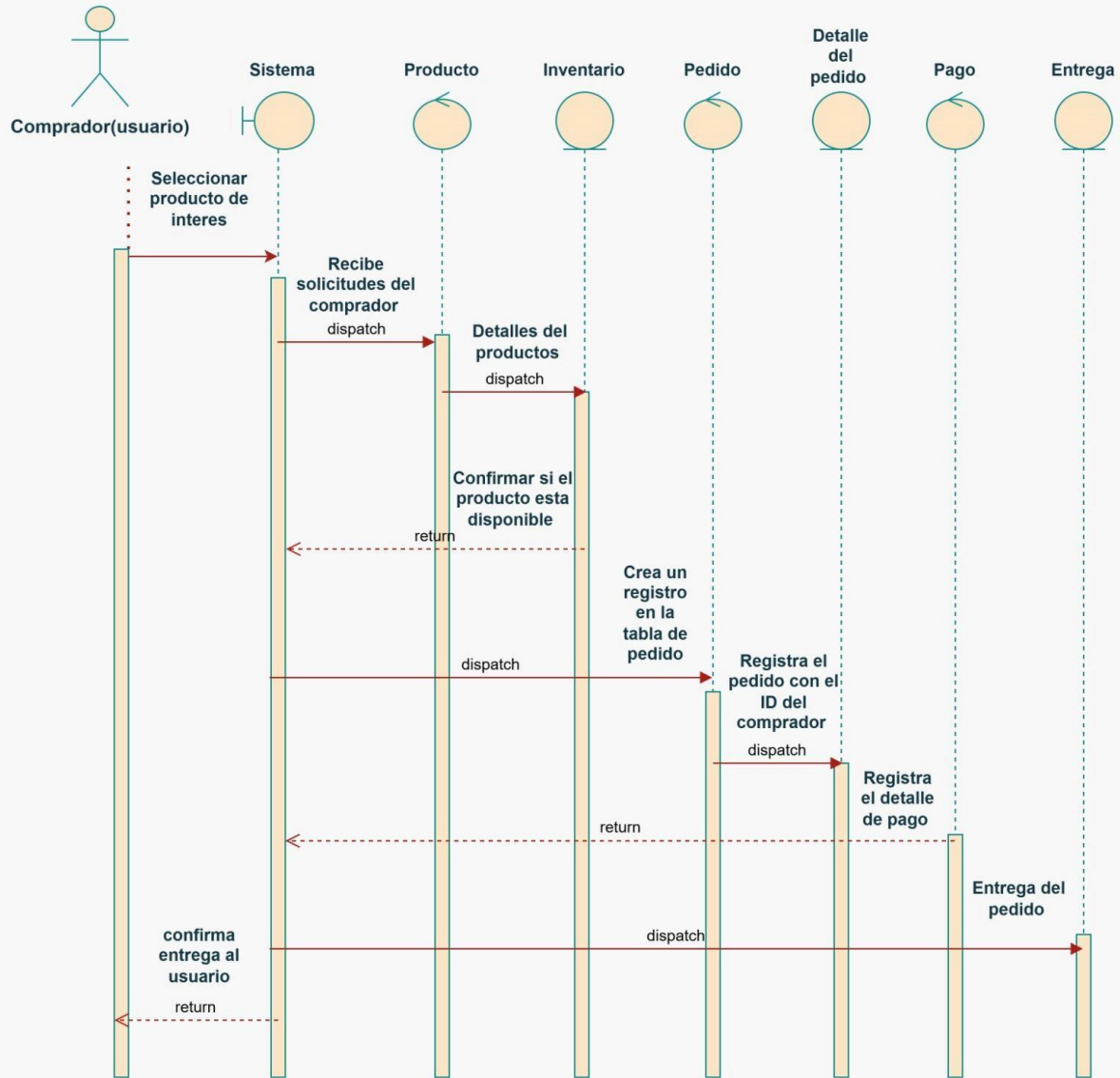




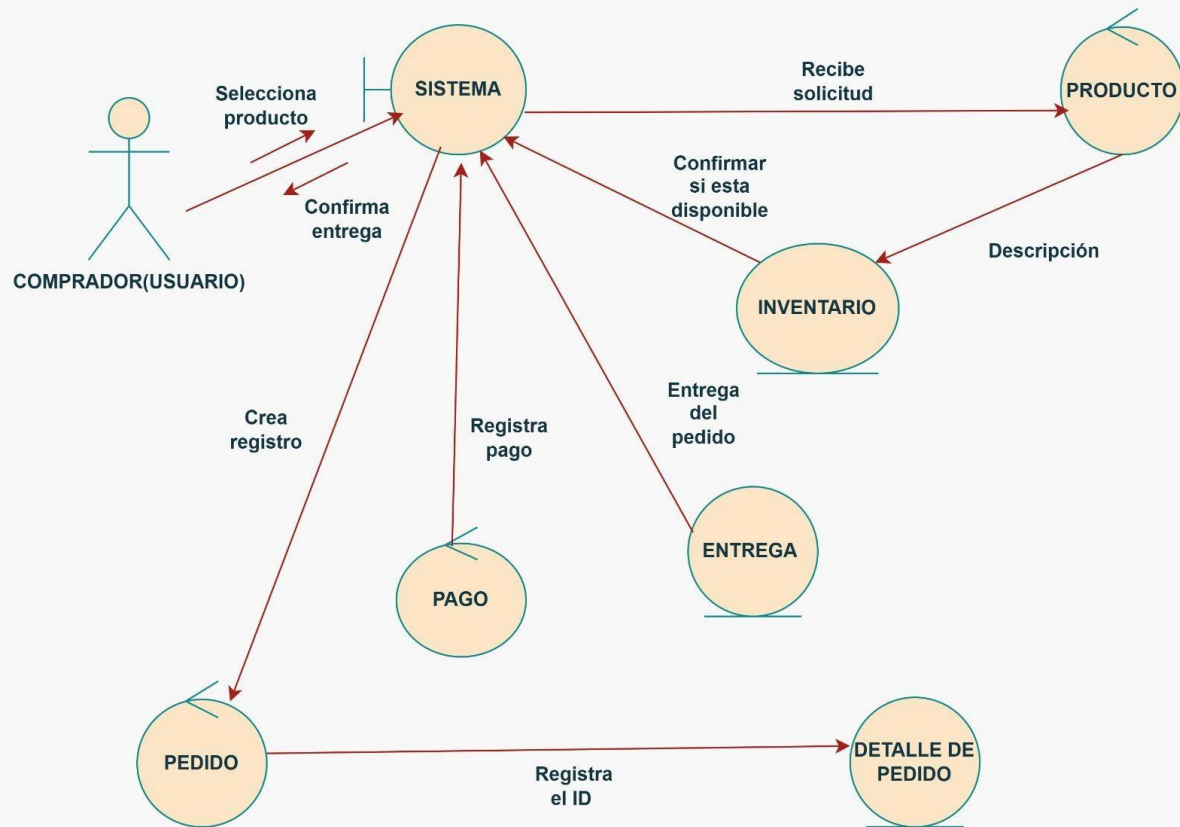




## DIAGRAMA DE SECUENCIA



## DIAGRAMA DE COMUNICACION





## Chatbot especializado para atención 24/7: (JAVASCRIPT)

Un chatbot con inteligencia artificial diseñado para brindar soporte automatizado a los clientes interesados en productos artesanales. Resuelve dudas comunes como el origen de los productos, materiales utilizados, métodos de envío y precios. Además, permite a los clientes realizar pedidos personalizados, consultar disponibilidad y programar citas para visitar talleres o eventos artesanales de forma instantánea

```
const chatbotToggler = document.querySelector(".chatbot-toggler");
const closeBtn = document.querySelector(".close-btn");
const chatbox = document.querySelector(".chatbox");
const chatInput = document.querySelector(".chat-input textarea");
const sendChatBtn = document.querySelector(".chat-input span");

let userMessage = null; // Variable para almacenar el mensaje del usuario
const API_KEY = "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";
const inputInitHeight = chatInput.scrollHeight;

const createChatLi = (message, className) => {
  // Crea un elemento de chat <li> con el mensaje pasado y el nombre de clase
  const chatLi = document.createElement("li");
  chatLi.classList.add("chat", `${className}`);
  let chatContent = className === "outgoing" ? `<p></p>` : `<span></span><p></p>`;
  chatLi.innerHTML = chatContent;
  chatLi.querySelector("p").textContent = message;
  return chatLi; // devolver elemento de chat <li>
}

const generateResponse = (chatElement) => {
  const API_URL = "https://api.openai.com/v1/chat/completions";
  const messageElement = chatElement.querySelector("p");

  // Definir las propiedades y el mensaje para la solicitud de API
  const requestOptions = {
    method: "POST",
    headers: {
      "Content-Type": "application/json",
      "Authorization": `Bearer ${API_KEY}`
    },
    body: JSON.stringify({
      model: "gpt-3.5-turbo",
      messages: [{role: "user", content: userMessage}],
    })
  }

  // Enviar solicitud POST a API, obtener respuesta y establecer la respuesta como
  texto de párrafo
  fetch(API_URL, requestOptions).then(res => res.json()).then(data => {
    messageElement.textContent = data.choices[0].message.content.trim();
  }).catch(() => {
    messageElement.classList.add("error");
    messageElement.textContent = "Algo salió mal !!";
  }).finally(() => chatbox.scrollTo(0, chatbox.scrollHeight));
}

const handleChat = () => {
```

```

    userMessage = chatInput.value.trim(); // Recibe el mensaje ingresado por el usuario
    y elimina los espacios en blanco adicionales
    if(!userMessage) return;

    // Borra el área de texto de entrada y establece su altura por defecto
    chatInput.value = "";
    chatInput.style.height = `${inputInitHeight}px`;

    // Agrega el mensaje del usuario al chatbox
    chatbox.appendChild(createChatLi(userMessage, "outgoing"));
    chatbox.scrollTo(0, chatbox.scrollHeight);

    setTimeout(() => {
        // Muestra el mensaje "Pensando..." mientras espera la respuesta
        const incomingChatLi = createChatLi("...", "incoming");
        chatbox.appendChild(incomingChatLi);
        chatbox.scrollTo(0, chatbox.scrollHeight);
        generateResponse(incomingChatLi);
    }, 600);
}
chatInput.addEventListener("input", () => {
    //Ajusta la altura del área de texto de entrada según su contenido
    chatInput.style.height = `${inputInitHeight}px`;
    chatInput.style.height = `${chatInput.scrollHeight}px`;
});
chatInput.addEventListener("keydown", (e) => {
    // Si se presiona la tecla Enter sin la tecla Shift y la ventana
    // el ancho es mayor a 800px, maneja el chat
    if(e.key === "Enter" && !e.shiftKey && window.innerWidth > 800) {
        e.preventDefault();
        handleChat();
    }
});
sendChatBtn.addEventListener("click", handleChat);
closeBtn.addEventListener("click", () => document.body.classList.remove("show-
chatbot"));
chatbotToggler.addEventListener("click", () => document.body.classList.toggle("show-
chatbot"));

```

# ANAWA

ChatBot ANAWA

Online



¡Hola! Soy ArtiBot, tu asistente virtual. ¿En qué puedo ayudarte?

Escribe acá tu consulta...



## REPORTES DEL SISTEMA

```
<?php
session_start();
include('../config/db.php');

// Verificar si es un administrador
if (!isset($_SESSION['user_id']) || $_SESSION['idver'] != 1) {
    echo "Acceso denegado.";
    exit;
}

if ($_SERVER["REQUEST_METHOD"] == "POST") {
    $formato = $_POST['formato'];

    // Consultar inventario
    $sql_inventario = "SELECT p.nomprod, p.precio, i.cantprod,
i.fechactua
                        FROM Producto p
                        JOIN Inventario i ON p.idinv = i.idinv";
    $result = $conn->query($sql_inventario);

    if ($formato == "csv") {
        // Generar CSV
        header('Content-Type: text/csv');
        header('Content-Disposition: attachment;
filename="reporte_inventario.csv"');

        $output = fopen('php://output', 'w');
        fputcsv($output, array('Producto', 'Precio', 'Cantidad',
'Última Actualización'));

        while ($row = $result->fetch_assoc()) {
            fputcsv($output, $row);
        }
    }
}
```

```
fclose($output);  
} elseif ($formato == "pdf") {  
    // Generar PDF usando una biblioteca como FPDF  
    require('../libs/fpdf/fpdf.php');  
    $pdf = new FPDF();  
    $pdf->AddPage();  
    $pdf->SetFont('Arial', 'B', 12);  
  
    // Añadir encabezados  
    $pdf->Cell(50, 10, 'Producto');  
    $pdf->Cell(30, 10, 'Precio');  
    $pdf->Cell(30, 10, 'Cantidad');  
    $pdf->Cell(50, 10, 'Última Actualización');  
    $pdf->Ln();  
  
    // Añadir datos  
    while ($row = $result->fetch_assoc()) {  
        $pdf->Cell(50, 10, $row['nomprod']);  
        $pdf->Cell(30, 10, $row['precio']);  
        $pdf->Cell(30, 10, $row['cantprod']);  
        $pdf->Cell(50, 10, $row['fechactua']);  
        $pdf->Ln();  
    }  
  
    $pdf->Output();  
}
```

```
}  
  
$conn->close();  
?>
```

| Producto                      | Precio | Cantidad | Última Actualización |
|-------------------------------|--------|----------|----------------------|
| Poncho Andino                 | 120.00 | 9        | 2024-11-13           |
| Bufanda de Alpaca             | 70.00  | 15       | 2024-11-13           |
| Collar de Piedra Boliviana    | 200.00 | 5        | 2024-11-13           |
| Pulsera de Semillas           | 50.00  | 30       | 2024-11-13           |
| Máscara T'pica Tallada        | 150.00 | 10       | 2024-11-13           |
| Juego de Utensilios de Madera | 200.00 | 5        | 2024-11-13           |
| Jarra de Cerámica Andina      | 90.00  | 2        | 2025-01-26           |
| Plato Decorativo              | 60.00  | 20       | 2024-11-13           |
| Charango de Madera            | 300.00 | 15       | 2024-11-13           |
| Cesta de Paja Natural         | 50.00  | 50       | 2024-11-13           |
| Llaveros de Llama             | 20.00  | 50       | 2024-11-13           |
| Pintura de Paisaje Andino     | 250.00 | 1        | 2024-11-13           |
| Pollera Andina                | 180.00 | 10       | 2024-11-13           |
| Cartera de Cuero Artesanal    | 100.00 | 20       | 2024-11-13           |
| Pecebres                      | 25.00  | 5        | 2024-11-14           |