Manual Técnico: Configuración

Ebanistería León

Versión: 1.1

**HISTORIAL DE REVISIÓN**

| **VERSIÓN** | **ELABORACIÓN** | | **REVISIÓN** | | **APROBACIÓN** | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Responsable** | **Fecha** | **Responsable** | **Fecha** | **Responsable** |
| 1.0 | 25/07/2021 | Marlon Andres Campo | 01/08/2021 | Michael Stiven Valencia | <dd/mm/aa> | <nombre> |
| 1.1 | 19/04/2022 | Alexander Correa-Diaz |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

**CAMBIOS RESPECTO A LA VERSIÓN ANTERIOR**

| **VERSIÓN** | **MODIFICACIÓN RESPECTO VERSIÓN ANTERIOR** |
| --- | --- |
| 1.0 | Creación del documento |
| 1.1 | Diligenciamiento de los numerales 5 - 9 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**Tabla de contenido**

[1. Introducción 4](#_heading=h.3rdcrjn)

[2. Alcance 4](#_heading=h.26in1rg)

[3. Definiciones, siglas y abreviaturas 4](#_heading=h.lnxbz9)

[4. Responsables e involucrados 5](#_heading=h.35nkun2)

[5. Aspectos Técnicos 5](#_heading=h.1ksv4uv)

[6. Requisitos de Configuración 5](#_heading=h.44sinio)

[7. Proceso de Configuración o Despliegue 5](#_heading=h.2jxsxqh)

[8. Ingreso al Sistema 6](#_heading=h.z337ya)

[9. Otras Consideraciones 6](#_heading=h.3j2qqm3)

# 1. Introducción

La familia León ha tenido una carpintería por 20 años donde ha podido satisfacer la necesidad de productos en madera para el municipio de Circasia. En dicho territorio, se han caracterizado por la entrega de productos a la medida, característica que los ha diferenciado de otras empresas madereras.

Mediante el voz a voz, han estado teniendo visitas de personas de otros sectores del departamento que quieren comprar sus productos. Sin embargo, cuando el contacto es telefónico, se ha presentado un inconveniente a la hora de realizar el mercadeo de los productos dado que no poseen página web, ni redes sociales. Por lo tanto, no pueden mostrar los productos generando pérdida de ventas.

Este documento contendrá las generalidades del desarrollo de una aplicación web que le permita a los clientes tener contacto con los productos ofrecidos en Carpintería León. La idea es facilitar el acceso a las siguientes categorías: productos vendidos, productos más vendidos, productos con mejor calificación, comedores, sillas, habitaciones, salas, productos para mascotas y diseño de interiores. Cada producto tendrá información de su respectivo tiempo de producción, precio y diseño.

# 2. Alcance

El proyecto Carpintería León es un desarrollo web y responsive que le permitirá al negocio familiar tener contacto con los clientes que no pueden visitar sus instalaciones físicas. Así las cosas, los vendedores se podrán apoyar en dicha aplicación para mostrar los productos que se ofrecen al público mediante categorías. Inicialmente, este desarrollo se ha planeado lanzarse para el municipio de Circasia, Quindío.

# 3. Definiciones, siglas y abreviaturas

* **Inventario**: Cantidad de insumos que se tienen en restaurante para preparar los productos.
* **Frecuencia de venta**: Cantidad de veces que se vende un producto en un tiempo
* **Aplicación web**: Es un programa para ser ejecutado pc, en teléfonos o tabletas que permiten realizar actividades que brindan valor agregado al usuario.
* **Front-end**: Es el encargado de la conversión de datos de una interfaz gráfica para que el usuario pueda interactuar con la información
* **Back-end**: Es la persona encargada de programar componentes como funcionalidades, bases de datos, formularios, entre otros.
* **DBA**: Es la persona encargada de los aspectos técnicos, tecnológicos, científicos y legales de bases de datos
* **Diseñador**: Persona encargada de la arquitectura, módulos, interfaces y datos de un sistema para satisfacer requisitos.

**Soporte**: Persona encargada de solucionar problemas de red, configurar sistemas operativos, optimizar conexiones remotas, entre otras

# 4. Responsables e involucrados

| **Nombre** | **Tipo (Responsable/ Involucrado)** | **Rol** |
| --- | --- | --- |
| Marlon Campo Amortegui | Responsable | Desarrollador |
| Gohan Holguín | Responsable | SCRUM Master |
| Michael Stiven Valencia | Responsable | Desarrollador |
| Alexander Correa-Díaz | Responsable | Desarrollador |

# 5. Aspectos Técnicos

Los aspectos técnicos requeridos para el funcionamiento del sistema son los siguientes:

Se requiere tener instalado PostgreSQL para utilizar el proyecto de manera local, en este caso se trabajara con windows 10.

Requisitos mínimos:

* 512 mb de RAM.
* 1 gb de espacio en disco duro.
* Sistema operativo Windows, Linux, MacOs, Unix de 32/64 bits.
* Procesador : superior a un pentium 4
* Navegador: Cualquier navegador como por ejemplo Google Chrome, Mozilla, Opera

Requisitos recomendados:

* 2gb de RAM.
* 10 gb de espacio en disco duro.
* Sistema operativo Windows, Linux, MacOs, Unix de 32/64 bits.
* Procesador : superior a un pentium 4
* Navegador: Google Chrome

# 6. Requisitos de Configuración Pantallazos

*Se deben mencionar los requisitos en cuanto a herramientas necesarias para el funcionamiento del sistema Ej: Motor de BD, SDK, JDK, JRE, IDE Servidores de Aplicaciones, Software Externo, librerías, archivos de configuración, Clientes de BD entre otros.*

*La Ebanisteria es un aplicativo web, no necesita nada de esto*

# 7. Proceso de Configuración o Despliegue Pantallazos, en local y remoto

*En esta sección se describe paso a paso el proceso de instalación, configuración o despliegue del sistema, indicando las configuraciones necesarias o referenciando a los manuales de configuración si es el caso, En una aplicación web se muestra la configuración del server (o ruta para acceder a la web) y se explica cómo ejecutarlo, para aplicación móvil como se realiza el proceso instalando desde el APK o descargando la aplicación, si es el caso, se debe indicar como importar el proyecto al IDE de desarrollo, como ejecutarlo o desplegarlo*

# 8. Ingreso al Sistema

*En esta sección se exponen las consideraciones básicas para iniciar la aplicación después de realizado el paso anterior, se debe mostrar el resultado esperado y referenciar al manual de usuario de la aplicación.*

# 9. Otras Consideraciones

NA