



PLAN DE CAPACITACIÓN E&E art

Autores:

Eduardo Antonio Balza Peña.

Nicolas Alarcon.

Daniel Felipe Romero Moreno.

Ivan Eduardo Olmos Ramirez.

Brayam Sneyder Cerquera Rodriguez.

Fecha de Creación: junio 18, 2024.

Última actualización: junio 22, 2024.

Número de Control: DR-BC-EB-05.

Versión: 1.0.

Para: E&E art services.

	<p align="center">EYE ART Plan de Capacitación</p>	<p align="center"><Unidad Organizativa></p>
---	--	---

Revisores.

Nombre	Cargo
Eduardo Antonio Balza Peña.	Lider de proyecto.
Nicolas Alarcon.	Programador y analista de software.
Ivan Eduardo Olmos Ramirez.	Programador y analista de software.
Daniel Felipe Romero Moreno.	Programador y analista de software.
Brayam Sneyder Cerquera Rodriguez.	Programador y analista de software.

Distribución.

Copia No.	Nombre	Localización
01.	E&E art services.	Oficina administrador negocio.

	<p>EYE ART Plan de Capacitación</p>	<p><Unidad Organizativa></p>
---	---	---

CONTENIDO.

1. INTRODUCCIÓN	3
1.1 PROPÓSITO	3
1.2 ALCANCE DEL DOCUMENTO	3
2. PLANIFICACIÓN DE LA CAPACITACIÓN	4
2.1 OBJETIVO GENERAL	4
2.2 ALCANCE DE LA CAPACITACIÓN	4
2.3 PERFIL DE LOS USUARIOS	5
3. ESTRUCTURA DE LA CAPACITACIÓN	5
3.1 CAPACITACIÓN FUNCIONAL	5
3.2 HORARIO	5
4. AGENDA DE LA CAPACITACIÓN	6
5. EJECUCIÓN	9
6. EVALUACIÓN	9
7. SEGUIMIENTO	9

	EYE ART Plan de Capacitación	<Unidad Organizativa>
---	---	------------------------------------

1. INTRODUCCIÓN.

1.1 PROPÓSITO.

Este documento tiene por objeto establecer la metodología que se utilizará para realizar la capacitación al personal encargado de operar el software de aplicación “E & E art”.

1.2 ALCANCE DEL DOCUMENTO.

Este documento es la guía para el desarrollo de la capacitación de el software de aplicación “E&Eart”, abarcando todos los aspectos logísticos de su realización. Incluye las características y detalle de la manera en la cual se transmitirán los conceptos funcionales y técnicos que resultan de la operación de la solución, enmarcado en el alcance del proyecto.

	<p style="text-align: center;">EYE ART Plan de Capacitación</p>	<p style="text-align: center;"><Unidad Organizativa></p>
---	---	---

2. PLANIFICACIÓN DE LA CAPACITACIÓN.

2.1 OBJETIVO GENERAL.

El objetivo de la realización del plan de capacitación es presentar la manera en la cual se realizará la transferencia de conocimiento a los usuarios finales, de forma que su entendimiento del sistema facilite la introducción de la solución al negocio.

2.2 ALCANCE DE LA CAPACITACIÓN.

Para establecer el alcance de la capacitación a las personas encargadas de la operación del software de aplicación “E&Eart”, se ha tenido en cuenta que la capacitación se realizará de forma presencial en la ciudad de Bogotá, a todos aquellos usuarios que vayan a utilizar el software de aplicación E&Eart. La capacitación se realizará en coordinación con el propietario del negocio en sesiones previamente establecidas.

Los contenidos de la capacitación se desarrollarán cumpliendo las siguientes características:

- ☐ **CAPACITACIÓN FUNCIONAL:** Transferencia de conocimiento en cuanto a la operación funcional de el software de aplicación “E&Eart”.

	<p style="text-align: center;">EYE ART Plan de Capacitación</p>	<p style="text-align: center;"><Unidad Organizativa></p>
---	---	---

2.3 PERFIL DE LOS USUARIOS.

Los usuarios deben contar con las siguientes habilidades:

- **CAPACITACIÓN FUNCIONAL:** Usuarios responsables de la operación funcional del software de aplicación “E&Eart” con conocimiento del proceso de control de existencias, Windows, navegadores web, manejo del mouse, manejo del teclado del PC y de un dispositivo móvil. Personas con capacidad de replicar los conocimientos adquiridos.

3. ESTRUCTURA DE LA CAPACITACIÓN.

3.1 CAPACITACIÓN FUNCIONAL.

Entrenamiento dirigido al usuario final para aprender a ejecutar las diferentes funcionalidades del software dentro del marco del proceso de control de existencias y funcionalidades que soporta.

- **Contenido:** Ingreso, menús, generalidades (inicio de sesión, mensajes de error, mensajes de confirmación y funcionalidades comunes en el sistema) y funcionalidades específicas de cada uno de los ítems.
 - **Duración:** 2 horas.
 - **Documentación:** Material del curso.
 - **Número de Asistentes:** Se recomienda que no supere a 20 usuarios.
 - **Fase de ejecución:** Se ejecutará en las fases de Desarrollo y Pruebas y en la fase de Preparación para la puesta en producción.

	<p align="center">EYE ART Plan de Capacitación</p>	<p align="center"><Unidad Organizativa></p>
---	--	---

3.2 HORARIO.

Se realizará durante 1 día hábil, de 8:00 a.m. a 10:00 m (intensidad de 2 horas diarias).

Los contenidos de la capacitación se desarrollarán cumpliendo las siguientes características:

4. AGENDA DE LA CAPACITACIÓN.

TEMA	DURACIÓN	FACILITADOR	PARTICIPANTES
I. Índice.	5 Minutos.	INTEGRANTES GRUPO DE TRABAJO	Eduardo Balza, Nicolas Alarcon, Ivan Olmos, Brayam Cerquera, Daniel Romero y E & E art.
II. Introducción.	5 Minutos.		
III. Registro.			
IV. Inicio de sesión.	8 Minutos.		
V. Gestión de Usuarios.	5 Minutos.		
VI. Mantenimiento de software.	5 Minutos.		
VII. Gestión de Administradores.	5 Minutos.		
VIII. Gestión de productos.	10 Minutos.		
IX. Gestión de Compras.	10 Minutos.		
X. Consulta de Existencias.	10 Minutos.		
XI. Gestión de Ventas.	15 Minutos.		
XII. Gestión de Devoluciones.	10 Minutos.		
XIII. Reportes.	15 Minutos.		Daniel Felipe Romero Moreno.

	<p align="center">EYE ART Plan de Capacitación</p>	<p align="center"><Unidad Organizativa></p>
---	--	--

I. Índice:

- A. Saludo.
- B. Presentación Grupo de proyecto.
- C. Presentación PowerPoint: Objetivos Capacitación, Objetivos aplicación, Metodología de trabajo y temario.
- D. Presentación del sistema y funcionamiento del mismo.

II. Introducción:


Espacio en el cual se llevará a cabo la introducción y descripción de cada uno de los Ítems de E & E art a los usuarios finales, resolviendo todas y cada una de las dudas que se presenten acerca del tema que se trate en el momento, este proceso se llevará a cabo por los integrantes del proyecto.

iii. Registro.

Valver

eyearctest6.000webhostapp.com dice
Se ha Registrado Correctamente

Aceptar



REGISTRO

¿Tienes una cuenta? INICIAR SESION

Cedula de Ciudadanía

▼

Bogota


▼

Agregar

Inicio de Sesión

Inicio de Sesión

Valver



INICIO SESION

¿Todavía no tienes una cuenta? REGISTRARSE

Iniciar Sesión

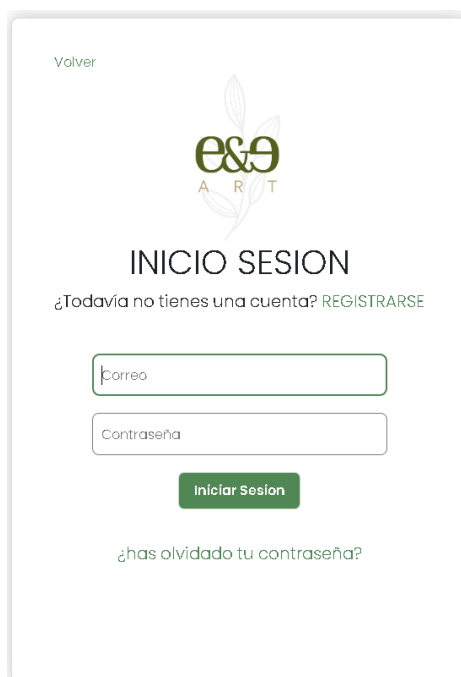
¿has olvidado tu contraseña?

	<p>EYE ART Plan de Capacitación</p>	<p><Unidad Organizativa></p>
---	---	---

Es un ítem que está diseñado para que los nuevos usuarios o administradores puedan registrarse al software de aplicación “E&Eart”.

Existen 2 formas de registrar usuarios por medio de la capa de usuarios en la cual se puede ingresar usuarios manualmente o por medio del registro normal, en la cual se necesita que algún administrador cambie el rol del usuario a registrar

IV. Inicio de Sesión:

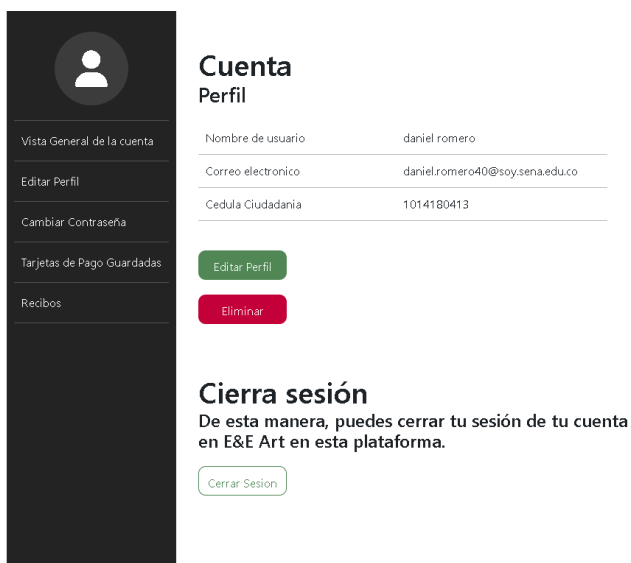



Es un ítem que está diseñado para ingresar al sistema por medio de una cuenta de usuario y su respectiva contraseña, los ingresos al sistema serán controlados por medio de roles los cuales tendrán ciertas restricciones para realizar acciones en el sistema.

	<p align="center">EYE ART Plan de Capacitación</p>	<p align="center"><Unidad Organizativa></p>
---	--	---

Para ello existe una pestaña de login la cual funge como medio para iniciar sesión y acceder a la capa cliente o administrador dependiendo del caso

V. Gestión de Usuarios:





- Vista General de la cuenta
- Editar Perfil
- Cambiar Contraseña
- Tarjetas de Pago Guardadas
- Recibos

Cuenta Perfil

Nombre de usuario	daniel romero
Correo electronico	daniel.romero40@soysena.edu.co
Cedula Ciudadania	1014180413

[Editar Perfil](#)
[Eliminar](#)

Cierra sesión

De esta manera, puedes cerrar tu sesión de tu cuenta en E&E Art en esta plataforma.

[Cerrar Sesión](#)

ítem diseñado para la creación, edición, actualización y eliminación de usuarios.

VI. Mantenimiento de software:

Es un ítem creado para registrar los errores del software y así mismo poder solucionarlos.

De este último ítem es inaccesible por parte de usuarios normales, esta reservado para desarrolladores y testers.

VII. Gestión de Administradores:

ítem diseñado para la creación, edición, actualización y eliminación de roles.

VIII. Gestión de Productos:

Es un ítem diseñado para ingresar al sistema los productos que la empresa suministra.

	<p style="text-align: center;">EYE ART Plan de Capacitación</p>	<p style="text-align: center;"><Unidad Organizativa></p>
---	---	---

La pestaña cuenta con 3 ítems principales, los cuales son eliminar producto, agregar producto y editarlo.

En la pestaña de agregar producto se presenta un pequeño formulario con los datos a incluir del producto, y otros valores configurables del mismo, tales como la categoría del producto.

Aparte que en la pestaña principal se emplea una tabla con los productos previamente registrados.

IX. Gestión de Compras:

Es un ítem que está diseñado para ingresar la información de las compras del cliente.

Almacena información temporal de los productos que el cliente desee agregar

X. Consulta de Existencias:

Es un ítem creado para consultar las existencias de los productos de la empresa.

XI. Gestión de Ventas:

Diseñado para registrar las ventas de la empresa.

Como un histórico de cada venta realizada, se generará un elemento nuevo con cada transacción.

XII. Gestión de Devoluciones:

Es un ítem que está diseñado para registrar las ventas a clientes.

XIII. Reportes:

Es un ítem que está diseñado para generar los reportes que faciliten la toma de decisiones del gerente.

	<p style="text-align: center;">EYE ART Plan de Capacitación</p>	<p style="text-align: center;"><Unidad Organizativa></p>
---	---	---

5. EJECUCIÓN

La ejecución del plan de capacitación se llevará a cabo en E & E art.

Dirección: Calle 7 90-64 Almendros de Nueva Castilla Bogotá DC,
Cundinamarca.

Herramienta: Diapositivas.

Fecha: Jueves 27 de Junio.

6. EVALUACIÓN

La evaluación del plan de capacitación se realizará a través de encuestas que diligenciarán los usuarios finales, donde se evidenciará el grado de conocimiento adquirido sobre el manejo del sistema.

7. SEGUIMIENTO

Se realizará un acompañamiento por el lapso de tiempo de un mes, realizando visitas esporádicas, para interactuar con los operadores del sistema y resolver inmediatamente dudas o inquietudes que se presenten.

	EYE ART Plan de Capacitación	<Unidad Organizativa>
---	---	------------------------------------