

Contenido

Instrucciones para comenzar.	1
1. Introducción	2
2. Problemática	2
2.1. Definición del problema.	2
2.2. Solución Propuesta.	2
2.3. Propósitos.	2
2.4. Objetivos. (Principal y Específicos)	3
3. Definición de Requerimientos.	3
4. Plan de trabajo.	5
5. Componentes técnicos de la solución	6
6. Conclusiones.	7

1. Introducción

El proyecto que se presentará en este informe se desenvolverá en el área de ventas, principalmente enfocándose en la situación de una tienda de videojuegos **surgente** que no mantiene un registro muy tecnológicamente sofisticado de los movimientos mercantiles dentro de ella. El proyecto se desarrollará durante el semestre en el que corresponde el ramo, se creará una página web que permita solucionar la problemática que se presentará en las secciones siguientes, ésta se construirá a través de varias iteraciones a lo largo del proceso de desarrollo

2. Problemática

2.1. Definición del problema.

Las problemáticas que presenta el sistema actual se relatan principalmente a la eficiencia del proceso de ventas, debido a la gran cantidad de pasos que se necesitan para registrar una venta que haya sido efectuada en la tienda, sin considerar la posibilidad del error humano, lo cual podría perjudicar de otras maneras el emprendimiento.

2.2. Solución Propuesta.

El sistema que proponemos como grupo hace uso de la implementación de una página web la cual permitirá optimizar la eficiencia de trabajo de los vendedores y su comunicación con el/los administradores de la tienda tanto como mejorar los sistemas de registros de venta mediante la implementación de una base de datos que disminuya los pasos necesarios para completar este proceso.

2.3. Propósitos.

En la base de este proyecto se creará un sistema a base de una página web que permita consolidar los diversos procesos que componen la administración de una tienda de videojuegos para así lograr asegurar la prosperidad de este emprendimiento en los tiempos modernos.

2.4. Objetivos. (Principal y Específicos)

Objetivo principal:

- El objetivo principal de este proyecto es modernizar los procesos de una tienda de videojuegos para permitir que ésta sea competente en el mercado actual.

Objetivos específicos

- Crear una página web que sirva como tienda en línea para aumentar el alcance al público.
- Crear una base de datos ligada a la página web que permita mantener registros de los productos y las ventas realizadas en la tienda.

3. Definición de Requerimientos.

Historias de usuario:

- Yo como Administrador necesito que se me permita ingresar nuevos productos al sistema o eliminarlos si es requerido.
- Yo como Administrador necesito poder modificar los atributos de los productos existentes como: stock, descripción, y precio.
- Yo como Administrador necesito que el sistema mantenga un registro detallado de las diversas compras que transcurren en la tienda.
- Yo como Cliente deseo poder comprar o reservar un producto a través del internet.
- Yo como Vendedor necesito que el registro de las ventas efectuadas sea más eficiente para facilitar mi trabajo y así aumentar la rentabilidad de la tienda.
- Yo como Vendedor necesito que la utilización del sistema sea fácil de aprender.
- Yo como Cliente deseo que la venta de productos sea rápida y eficiente.
- Yo como Administrador necesito que el sistema esté disponible las 24 horas del día.
- Yo como Administrador necesito que la base de datos del sistema tenga la seguridad apropiada.
- Yo como Administrador/Cliente/Vendedor necesito que la interfaz del sistema sea fácil de comprender.

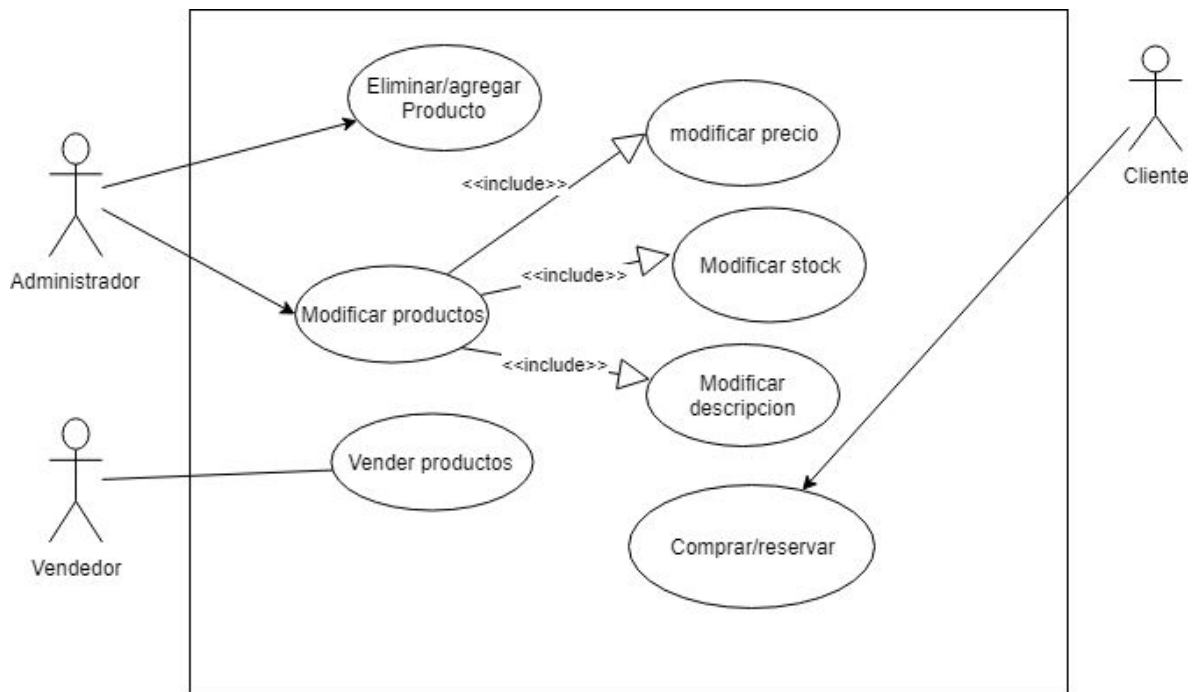
Requerimientos funcionales:

RQUS001	El sistema debe permitir el ingreso y/o eliminación de nuevos productos al administrador del sistema
RQUS002	El sistema debe mantener un registro detallado de ventas realizadas en la tienda
RQUS003	El sistema debe permitir la realización de ventas y/o reservas de productos
RQUS004	El sistema debe permitir al administrador modificar atributos del producto

Requerimientos no funcionales:

RQUS005	El sistema debe tener un registro de las ventas efectuadas en la tienda
RQUS006	La realización de ventas debe ser rápida y eficiente
RQUS007	La utilización del sistema debe ser fácil de aprender
RQUS008	El sistema debe estar disponible las 24 horas del día
RQUS009	El sistema debe tener una interfaz fácil de comprender
RQUS010	El sistema debe garantizar seguridad en la base de datos del sistema

4. Análisis de Requerimientos



Actores:

Administrador: Es el encargado de asegurar que los productos estén correctamente organizados.

Vendedor: Es el encargado de realizar las ventas de los productos de la tienda.

Cliente: Compradores potenciales de los productos que vende la tienda.

Acciones:

Agregar/Eliminar producto: Permite agregar o eliminar un producto del sistema por cualquier motivo que tenga el administrador (Como por ejemplo, la introducción de un nuevo producto o la discontinuación de otro).

Modificar producto: Esté módulo permite modificar ciertos atributos del producto tales como el stock, precio o descripción a medida que sea necesario.

Vender productos: Permite realizar una venta de un producto, la cual se registrará en el sistema y automáticamente reducirá el atributo de stock del producto respectivo.

Comprar/Reservar: Permite al cliente realizar una compra de un producto a través de la página web, si la reserva es realizada, se reduce automáticamente el atributo stock del producto respectivo.

5. Plan de trabajo.

5.1. Equipo de Trabajo

Sebastián Villegas: Desarrollador del sistema. 3 Horas de trabajo Sábados y Domingos.

Camila Díaz: Diseñadora del sistema. 3 Horas de trabajo Sábados y Domingos.

5.2. Programación

Hito 2 , 15 de Mayo al 11 de Junio.

	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Caso de uso	Eliminar/Agregar producto	Eliminar/Agregar producto	Modificar Productos	Modificar Productos
Horas disponibles	12	12	12	12

Hito 3 ,12 de Junio al 2 de julio.

	Semana 1	Semana 2	Semana 3
Caso de uso	Vender Productos	Comprar/Reservar	Comprar/Reservar
Horas disponibles	12	12	12

6. Componentes técnicos de la solución

En este proyecto se utilizará el patrón de diseño MVC (Model-View-Controller), el cual se utiliza para separar los componentes de una aplicación:

- Modelo: Representa un objeto con atributos o funcionalidades asociadas.
- Vista: Representa la visualización de los datos que contiene el modelo.
- Controlador: Actúa tanto como modelo y vista. Controla el flujo de datos hacia el modelo y actualiza la vista cuando sea que cambien los datos. Mantiene vista y modelo separados.

Debido a que nuestro proyecto utiliza codeigniter, podemos ver las siguientes ventajas, como:

- Emparejamiento suelto: Los componentes funcionan independientes los unos de los otros, lo que nos permite mantener varias instancias de los productos coexistiendo correctamente en el sistema.
- Flexibilidad: Es fácil efectuar cambios a componentes individuales, lo cual nos permite crear sistemas que le dan mayor interactividad al Usuario.
- Productividad incrementada: Más de una persona puede trabajar en el proyecto al mismo tiempo, permitiendo que desarrolladores de front-end puedan fácilmente trabajar en vistas mientras que los de back-end pueden enfocarse en crear modelos que después se pueden acoplar con el resto del sistema. Con esto se logrará crear de manera más eficiente el sistema propuesto.

7. Conclusiones.

Creemos que es factible asegurar que se realizará este proyecto en los tiempos estipulados con todas las características que se proponen, sin embargo, uno de los riesgos que pueden afectar nuestro plan de trabajo son los distintos proyectos que también se deben desarrollar en conjunto con este. Se hará lo posible por lograr cumplir con las características necesarias del proyecto.