

Descripción del proyecto

BLOCKBUSTER



García Rodríguez Samuel

Paez Vázquez José Eduardo

Pérez Sánchez Oscar

Venegas Morgado José María

10 de septiembre de 2015

TICSI 4°A

Equipo 1

**Contenido**

[**1 Introducción** 2](#_Toc429772115)

[**2 Descripción de productos y entregables** 2](#_Toc429772116)

[**3 Objetivos** 2](#_Toc429772117)

[**4 Justificación** 2](#_Toc429772118)

[**Alcances y limitaciones** 2](#_Toc429772119)

[**6 Herramientas** 3](#_Toc429772120)

[**7 Marco Teórico** 4](#_Toc429772121)

[**8 Bibliografía** 4](#_Toc429772122)

# **1** **Introducción**

* 1. **Antecedentes de la empresa**
  2. **Descripción de la problemática**

BlockBuster es una empresa dedicada al entretenimiento para ser más específico renta y venta de películas como negocio principal reconocida en todo el país, dicha empresa cuenta con una sucursal ubicada en la ciudad de Córdoba Veracruz, esta sucursal además de tener que llevar el control de inventario, entrega, socios y demás de sus películas, cuentan con una sección especializada a los videojuegos la cual entiende aspectos como compras, rentas, ventas, apartados, consolas, accesorios, suvenires, debido a que la empresa es nacionalmente conocida se vieron en la necesidad de implementar desde hace tiempo una solución informática para facilitar el control de los aspectos mencionados anteriormente, más sin embargo aunque el sistema con él cuenta la empresa para manejar esta sección de la misma ha sido funcional hasta ahora se han notado algunas características que son mejorables como la interfaz gráfica de usuario, manejo de promociones y los catálogos de productos, debido a las carencias de dicho sistemas en los aspectos mencionados con anterioridad los usuarios del sistema (empleados) han hecho mención de que puede ser mejorado.

**Solución**

Desarrollar una aplicación de escritorio echa a medida que cumpla con las funciones principales que el sistema actual ha brindados hasta el momento, las cuales son el manejo de existencia de los productos del área de videojuegos lo que conlleva los aspectos como compra, venta y renta, implementando así nuevas tecnologías para poder mejorar algunas carencias que el sistema actual tiene como la interfaz de usuario, el manejo de las promociones y la manera de manejar las consultas y modificaciones de los productos ya existentes.

# **Descripción de productos y entregables**

|  |  |
| --- | --- |
| **Entregables** | **Descripción** |
| Diccionario de base de datos | Modelo que especifica el valor de los campos de la base de datos, con la finalidad de asignar el tipo de dato correcto en la base de datos. |
| Maquetación | Elaboración de bocetos de las interfaces de usuario, creados en papel o en herramientas informáticas para el diseño. |
| Formularios | Interfaces de diseño y uso eficiente. En las cuales el usuario interactuará con las funciones del software. |
| Manual de usuario | Documento con información recabada sobre el contenido y funcionamiento del software, con la finalidad de capacitar al usuario para el uso del mismo. |
| Manual de instalación | Documento con pasos e instrucciones a seguir para realizar la instalación optima del software entregado al cliente. |
| Punto de venta Game-Rush | Software administrativo para el control de una tienda dedicada a la compra y veta de videojuegos, accesorios y productos gamer. |
| Modulo Empleados | Modulo donde se lleva acabo el registro, consulta, edición y eliminación de empleados. Siendo almacenados en una base de datos. |
| Modulo Productos | Modulo donde se registran, consultan, editan y eliminan los productos del punto de venta, almacenando los cambios en una base de datos. |
| Modulo Venta | Modulo donde se realizan, registran y consultan las ventas realizadas por los empleados. |
| Modulo Compras | Modulo donde se realizan, registran y consultan la compras realizadas. |
| Modulo Clientes | Modulo dónde se registran, consultan y editan clientes con membresía a la tienda. |

# **3 Objetivos**

**3.1 General**

Desarrollar una aplicación de escritorio con una interfaz gráfica mejor a la ya existente que permita a la empresa BlockBuster gestionar los productos que maneja en el área videojuegos, de una manera más eficiente para así mismo agilizar sus procesos de compra, venta y renta.

**3.2 Específicos**

1. Levantar la información necesaria, mediante entrevistas realizada al encargado de la sucursal BlockBoster y observación directa de los procesos que se realizan en el lugar.
2. Analizar la información recopilada, seleccionándola y organizándola detalladamente, determinando así el alcance y las necesidades de la aplicación a desarrollar
3. Diseñar la aplicación con la información y las especificaciones dadas por parte de la empresa BlockBoster.
4. Elaborar las pruebas o correcciones necesarias, conjuntamente con el personal de BlockBoster, con la finalidad de verificar que cumpla con las expectativas deseadas.
5. Instalar la aplicación para que pueda ser utilizada, realizando la respectiva capacitación de los usuarios finales.

# **4 Justificación**

Se desarrollara esta aplicación de escritorio debido a que la Empresa BlockBoster cuenta con un sistema el cual hasta el momento les ha sido de gran ayuda para su manejo de productos en el área videojuegos, pero con el inconveniente de que el sistema carece de algunos aspectos, por lo que se busca hacer una mejora en la interfaz gráfica la cual le haga sentirse al usuario más cómodo al estar haciendo uso del sistema, al igual se pretende mejorar la manera en que se gestionan los productos para así agilizar los procesos de registro de las ventas , compras y renta de los mismos.

# **Alcances y limitaciones**

**5.1 Alcances**

**5.2 Limitaciones**

# **6 Herramientas**

**Características del equipo de cómputo a utilizar**

Marca: Lenovo

Modelo: Lenovo G480

Sistema operativo: Windows 8

Espacio de disco duro: 1 TB

Memoria RAM: 4GB

Procesador: Intel 1.80 ghz

Arquitectura: 64 bits

**Herramientas a ocupar**

1. pgAdmin
2. Eclipse Luna
3. JavaFX Scene Builder
4. Creately
5. MySQL Workbench 5.1 OSS
6. Java Runtime Environment 1.8.0\_51
7. Java Development Kit (jdk-8u45 de 64 bit)

**Lenguaje de programación**

1. JavaFX
2. SQL
3. CSS

**Sistema gestor de base de datos:**

PostgreSQL 9.4

# **7 Marco Teórico**

# **8 Bibliografía**