**UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS**

**FACULTAD DE CIENCIAS PURAS Y NATURALES**

**CARRERA INFORMÁTICA**

****

**PROYECTO DE GRADO**

**SOFTWARE DE FLUJO DE TRABAJO, CONTROL DE INVENTARIO Y MARKETING**

**CASO: IMPRENTA GRÁFICA MI LUNA CIELO PUBLICIDAD**

PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA

MENCIÓN: INGENIERÍA DE SISTEMAS INFORMÁTICOS

**POSTULANTE:** FERNANDO FLORES FLORES

**DOCENTE:** M. Sc. FRANZ CUEVAS QUIROZ

**TUTOR:** P.Ph.D. YOHONI CUENCA SARZURI

**NUESTRA SEÑORA DE LA PAZ - BOLIVIA**

**2022**

**ÍNDICE**

**Pág**.

[CAPÍTULO I 1](#_Toc104318729)

[INTRODUCCIÓN 1](#_Toc104318730)

[1.1 ANTECEDENTES. 2](#_Toc104318731)

[1.1.1 Antecedentes Institucionales 2](#_Toc104318732)

[1.1.2 Antecedentes de proyectos similares 4](#_Toc104318733)

[1.2 OBJETO DE ESTUDIO O INVESTIGACIÓN. 6](#_Toc104318734)

[1.3 PLANEAMIENTO DEL PROBLEMA. 6](#_Toc104318735)

[1.4 JUSTIFICACIÓN. 7](#_Toc104318736)

[1.5 OBJETIVOS. 8](#_Toc104318737)

[1.5.1 Objetivo General. 8](#_Toc104318738)

[1.5.2 Objetivos Específicos. 8](#_Toc104318739)

[1.6 ALCANCES Y LÍMITES. 8](#_Toc104318740)

[1.6.1 Alcances. 8](#_Toc104318741)

[1.6.2 Límites. 10](#_Toc104318742)

[1.7 IMPORTANCIA DEL ESTUDIO. 10](#_Toc104318743)

[CAPÍTULO II 12](#_Toc104318744)

[MARCO TEÓRICO 12](#_Toc104318745)

[2.1. FLUJO DE TRABAJO. 12](#_Toc104318746)

[2.2. CONTROL DE INVENTARIOS. 13](#_Toc104318747)

[2.2.1. Inventario. 13](#_Toc104318748)

[2.3. MARKETING. 14](#_Toc104318749)

[2.4. INGENIERÍA DE SOFTWARE. 14](#_Toc104318750)

[2.4.1. Proceso de desarrollo de software. 15](#_Toc104318751)

[2.4.2. Metodologías ágiles de desarrollo de software. 16](#_Toc104318752)

[2.5. METODOLOGÍA SCRUM. 17](#_Toc104318753)

[2.5.1. Herramientas de Scrum. 18](#_Toc104318754)

[2.5.2. Roles. 20](#_Toc104318755)

[2.6. FASES DE SCRUM. 21](#_Toc104318756)

[2.6.1 Pre – Juego 21](#_Toc104318757)

[2.6.2 Juego 21](#_Toc104318758)

[2.6.3 Post – Juego. 22](#_Toc104318759)

[2.7. HERRAMIENTAS PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL SOFTWARE. 22](#_Toc104318760)

[2.8. CALIDAD DE SOFTWARE ISO - 9126. 23](#_Toc104318761)

[2.7.1 Características propuestas por ISO -9126. 23](#_Toc104318762)

[INTRODUCCIÓN 26](#_Toc104318763)

[3.1 PRE – JUEGO. 26](#_Toc104318764)

[3.1.1 Asignación de roles de usuario. 27](#_Toc104318765)

[3.1.2 Requerimientos funcionales. 27](#_Toc104318766)

[3.2 JUEGO. 29](#_Toc104318767)

[3.2.1 Sprint I. 29](#_Toc104318768)

[3.2.1.1 Diagrama de casos de uso – Sprint I. 30](#_Toc104318769)

[3.2.1.2 Diseño de la base de datos. 31](#_Toc104318770)

# CAPÍTULO I

# INTRODUCCIÓN

El uso de software se convirtió en algo indispensable para el crecimiento y desarrollo de una grande o pequeña organización. Además, es importante manejar el término flujo de trabajo, que es el estudio de las reglas o aspectos operacionales dentro de una organización y su principal objetivo es facilitar el trabajo, mejorar la comunicación, reducir tiempos, lo cual es un tema potencial para los sistemas informáticos.

El término de inventario determina cuál es el nivel de stock, indica cuándo se debe comprar material y la cantidad ideal para hacer las compras. El inventario de producción generalmente se refiere a materiales que contribuyen a la obtención de un producto terminado de una empresa. Un inventario de producción se clasifica en:

* Materia Prima • Producto terminado
* Partes de componentes y provisiones • Material en proceso

El término control de inventarios y ventas es muy importante dentro de una organización, sea grande o pequeña ya que nos ayuda a conocer el estado de la mercadería, materia prima dentro de la empresa y así mejorar la organización dentro del flujo de producción, adquisición y la comercialización de los productos.

La imprenta también carece de los constantes cambios tecnológicos que les permite un mayor nivel de competencia, es por tal razón que las tareas manuales requieren un cambio automatizado, los sistemas de información desempeñan un papel muy importante en el proceso de crecimiento de las organizaciones permitiendo la simplificación de proceso y adecuado control en sus operaciones y por consecuencia permiten un paso importante para su desarrollo.

Con la información se puede lograr una mayor productividad, e ingresar con mayor fuerza al ambiente competitivo de las organizaciones, además nos ayuda a cumplir con las metas propuestas por la empresa.

En consecuencia, la investigación consiste en desarrollar un software para la Imprenta Gráfica Mi Luna Cielo se encarga de realizar el proceso de impresión directa de un archivo digital a un material externo, como ser papel, plástico, telas, etc.

## ANTECEDENTES.

Dentro de cualquier empresa exitosa es muy importante el marketing de sus productos o servicios que ofrece, ya que en la actualidad se observa que en todas las empresas se tiene un flujo de marketing, ya sea digital o bien por artículos físicos como ser afiches, esto debido a la gran competencia que se observa dentro del ambiente laboral y comercial.

Una imprenta digital es una buena opción para realizar la producción de material publicitario de una empresa, ya que en la actualidad existen novedosas opciones para hacerlo.

### Antecedentes Institucionales

Imprenta Digital Mi Luna Cielo inició sus actividades en enero de 2017, en la ciudad de La Paz, fundada por el Licenciado Juan José Valencia Gonzáles, y ofrece los servicios de impresión gráfica digital y consta de un organigrama (Véase Figura 1.1, diseño original, 2021) establecido por sus administradores y su accionista mayoritario.

Con el transcurso de los años hemos consolidado las áreas de impresión digital gráfica y offset de alta calidad, así como las nuevas divisiones de impresión en formatos grandes (banners, señalética, vinilos decorativos), y la de impresión de material promocional.

**Figura 1.1**

*Organigrama Imprenta Digital Mi Luna Cielo*

|  |
| --- |
|  |
| *Nota.* Diseño original, Organigrama de la Imprenta Digital Mi Luna Cielo construido a través de las entrevistas realizadas, 2021. |

**Misión:**

* Brindar a sus clientes los mayores y mejores servicios en el rubro gráfico, a través de su atención personalizada y su alto nivel de calidad reconocido en el mercado.
* Satisfacer adecuadamente las expectativas de sus clientes transformando sus necesidades en sugerencias de mejora de los productos y procesos.
* Desarrollar e innovar continuamente nuevos productos.
* Propiciar un excelente clima laboral basado en los valores de compromiso, respeto y confianza.

**Visión:**

* Ser una empresa líder en el Mercado Nacional en el área de Impresión gráfica.
* Expandir sus servicios a nivel internacional.

### Antecedentes de proyectos similares

A continuación, proyectos similares:

* Institución académica: Universidad Mayor de San Andrés

Tipo: Proyecto de grado

Título: “SISTEMA WEB PARA EL CONTROL Y SEGUIMIENTO DE VENTAS DE PRODUCTOS ARTESANALES CASO: BOLIVIA TECH HUB”

Autor: Karla Belén Limachi Machaca

Año: 2018

El Proyecto de Grado consiste en implementar un sistema web de control y seguimiento de ventas de productos artesanales caso: Bolivia Tech Hub, surge del gran inconveniente que sufren los artesanos, que no disponen de oportunidades para publicar y promover su producción al mercado.

El proyecto se centró en la venta de productos artesanales, desde el registro de productos, hasta reportes de ventas, administración de ventas, creación de carrito de compras, utilización de la pasarela de pago de PayPal y autenticación para controlar acceso al sistema.

* Institución académica: Universidad Panamericana, Escuela de ingeniería.

Tipo: Tesis

Título: “SISTEMA DE INVENTARIOS Y DE PRODUCCIÓN EN UNA IMPRENTA POR OFFSET”

Autor: Alejandro Luna Barberena

Año: 2012

El sistema presentado en el trabajo, automatiza la gestión administrativa de ventas para una imprenta proporcionándoles una solución efectiva a los problemas que presentaban.

* Institución académica: Universidad Mayor de San Andrés

Tipo: Proyecto de grado

Título: CONTROL DE VENTAS E INVENTARIOS “COIMPE & LTDA.”

Autor: Juan Carlos Aliaga H.

Año: 2001

Este trabajo está dirigido a desarrollar el Proyecto de Grado con el título de Control de Ventas e Inventarios Coimpe & Ltda, bajo la colaboración de la empresa Coimpe Ltda, esta empresa tiene como área de trabajo la importación de piedras preciosas de diferentes países del mundo comercial. El proyecto se vale de algunas técnicas de investigación para capturar la información y el tratamiento de la misma, de esta manera se delimita el ámbito del trabajo.

* Institución académica: Universidad Mayor de San Andrés

Tipo: Proyecto de grado

Título: “SISTEMA INTEGRADO DE ADMINISTRACIÓN DE INFORMACIÓN

Y CONTROL DE INVENTARIO”

Autor: Roly Renan Mamani Beltrán

Año: 2011

El presente proyecto “Sistema Integrado de Administración de información y control de inventario” proporciona a la empresa SEEI una aplicación capaz de brindar información confiable, accesible y oportuna con el objetivo de brindar un mejor servicio tanto a almacenes como a gerencia.

* Institución académica: Universidad Mayor de San Andrés

Tipo: Proyecto de grado

Título: “SISTEMA EN PLATAFORMA MIXTA PARA EL CONTROL VENTAS E INVENTARIOS CON CÓDIGO QR”

CASO: “IMPORTADORA LU.CE.R.”

Autor: Walter Calle Mamani

Año: 2018

El presente documento contiene el proceso de desarrollo de un sistema de plataforma mixta para el control de ventas e inventarios, así saber el ingreso y egreso de productos, donde los mismos comprenden de filtros, lubricantes y separadores de aceite, estos tendrán la característica de tener pegado un código QR con la intención de capturar la información del mismo de forma rápida, cómoda y eficientemente desde un dispositivo móvil, de acuerdo a ello poder distribuir de manera eficiente los pedidos realizados por la empresa distribuidora LU.CE.R. Y logra la mejora de sus ingresos y eficiencia.

## OBJETO DE ESTUDIO O INVESTIGACIÓN.

El Software de flujo de trabajo, control de inventarios y Marketing, para el área de producción y ventas para la imprenta digital Mi Luna Cielo que permitirá el avance tecnológico en esta organización.

## PLANEAMIENTO DEL PROBLEMA.

La Imprenta Gráfica Mi Luna Cielo es una micro empresa en la ciudad de La Paz, en la actualidad tiene los servicios de la producción de material publicitario como impresión y empastado de libros, banners, serigrafía, sublimación y todo esto en varios tipos de material.

Mediante las entrevistas realizadas con los encargados se logró identificar los siguientes problemas:

* En la actualidad su flujo de trabajo se basa en recursos manuales y notas de trabajo realizado en un cuaderno de pedidos o en el mejor de los casos una solicitud de trabajo impreso.
* Para el caso de marketing esta microempresa no cuenta con una plataforma digital donde pueda ofrecer sus productos ya que en la actualidad lo ofrece por la red social Facebook.
* El registro de inventario de la materia prima, tanto el ingreso como egreso se usa el software Excel en su forma básica.
* Los datos que se registran necesitan un ajuste con el stock del material de producción durante el transcurso del tiempo, ya que, por la variedad de los materiales, la falta de tiempo en el área de producción llega a olvidarse los datos exactos al momento del registro.
* La Imprenta Digital realiza su marketing a través de publicaciones en la red social Facebook, si bien logran ofrecer sus productos por este medio, por la variedad de productos que ofrece tiende a mezclarse con productos de diferentes tipos y productos de la competencia.
* Para el control de producción la gerencia realiza una inspección personal para tener seguimiento sobre el avance de los pedidos, pero en ocasiones por falta de tiempo la gerencia no puede realizar este control.

De modo que, el problema de investigación es lo siguiente: ¿Cómo automatizar el flujo de trabajo, el control de inventarios de la organización y cómo realizar el marketing de nuestros productos de manera simple y al alcance de todos?

## JUSTIFICACIÓN.

En la actualidad las empresas grandes y pequeñas se ven obligadas a actualizar su flujo de trabajo para poder cumplir las metas trazadas en el menor tiempo posible, y para este cometido se apoyan con el uso de software en distintas áreas.

La imprenta Digital Mi Luna Cielo realiza un control de inventarios y el manejo de sus ventas de manera manual y realiza el marketing de sus productos por medio de las redes sociales, por lo mencionado necesita automatizar los procesos mencionados.

El desarrollo del software beneficiará a los clientes que necesiten los servicios que ofrece la imprenta digital Mi Luna Cielo, y llegar a brindar de manera detallada las cualidades que ofrece cada producto.

Así mismo, el desarrollo de este proyecto brinda una ventaja que se adecua a las necesidades del área de producción y almacén, y lograr de manera óptima la administración de sus materiales y productos, además servirá a la toma de decisiones con los informes generados mensualmente, enviados directo al área de gerencia

## OBJETIVOS.

### Objetivo General.

Desarrollar un software de administración del flujo de trabajo, control de inventarios, y marketing para la Imprenta Gráfica Mi Luna Cielo Publicidad.

### Objetivos Específicos.

* Definir los requerimientos junto a los requisitos de la Imprenta Mi Luna Cielo.
* Diseñar la estructura de base de datos relacional donde se almacenará la información obtenida.
* Diseñar reportes de inventarios, ventas, ajustados al área de producción y administración.
* Realizar un flujo de trabajo para la administración de la imprenta.
* Diseñar catálogos de promoción de productos de acuerdo a sus características por medio de una plataforma web.

## ALCANCES Y LÍMITES.

### Alcances.

Los alcances de este proyecto son:

* **Módulo de registro de materiales,** permitirá registrar los activos y materiales, las áreas que tendrán acceso a este módulo serán el área de producción, y el encargado de almacén que deberán registrar diariamente o cuando que se entregue un pedido, las acciones de este módulo serán:

Registrar inventarios: En esta acción el encargado podrá registrar los activos de la organización, se dividirá en dos submódulos: Registro de maquinaria, registro de materiales.

Listar o generar reporte de inventario: Se podrá ver la lista de los productos, actualizar, eliminar la información.

* **Modulo plataforma web, s**erá una página web, la cual el actor principal será el cliente, donde se podrá observar la información de la organización, un catálogo de productos cada una con su respectivo detalle.

**Flujo de trabajo.**

Dentro de este módulo participará toda la organización, desde la gerencia, administración, ventas, producción.

Y tendrá los siguientes módulos:

* **Modulo registro de ventas,** participará el área de ventas, las acciones de este módulo serán:

Registrar ventas y clientes: El encargado del área de ventas será el responsable de utilizar este módulo, se podrá registrar las ventas y a los clientes.

Generar recibo: Se podrá generar un recibo con los detalles del pedido, detalles de la imprenta y datos del cliente.

Listar ventas: Se mostrará en pantalla un historial de pedidos realizados por un cliente.

Generar orden de trabajo: Una vez obtenidos los detalles del pedido, se podrá generar una orden de trabajo, que deberá ser enviado al área de producción.

* **Modulo orden de trabajo,** las áreas que tendrán acceso a este módulo son ventas y producción, donde una vez aprobado un pedido, el área de ventas registrará los datos del pedido, como ser cantidad, fecha de inicio, fecha de entrega, etc. Posteriormente hará conocer la orden de trabajo al área de producción con un reporte generado por el software.
* **Modulo reporte de ventas,** los actores que participaran en este módulo son gerencia y administración, se podrá generar un reporte actualizado de las ventas realizadas, mensualmente.
* **Modulo seguimiento al área de producción,** las áreas que participaran en usar este módulo son administración y gerencia, permitirá al encargado del área de producción registrar el porcentaje de avance de un pedido, y el área de gerencia podrá ver este registro.

### Límites.

* El software no incluirá el módulo de facturación por lo tanto no reemplazará los balances para el Servicio de Impuestos Nacionales.
* No emitirá reportes para ser usados para trámites en una organización externa.
* Reportes que sean generados por este software no deberán ser usados para una administración financiera.

## IMPORTANCIA DEL ESTUDIO.

El aporte del presente proyecto brindará un control sobre el manejo de información en la Imprenta Publicitaria Mi Luna Cielo, además ayudará a difundir los productos al mercado nacional.

Un flujo de trabajo organizado, ayuda a una institución a obtener buenos resultados, tener todo registrado del flujo, con los datos necesarios servirá a obtener un comprobante, de cómo va la institución, si cumple con las metas propuestas, o caso contrario cual es el área donde existen retrasos o falencias.

Los datos de las ventas, de los clientes, estarán registrados a detalle en una base de datos y los encargados de cada área tendrán fácil acceso.

El módulo de inventario, facilitará la tarea del cálculo de stock, de los encargados del área de producción permitiendo realizar un control detallado de los materiales y de los activos de la imprenta,

La página web desarrollada permitirá realizar el marketing sobre catálogos y tendrá un valor agregado elevado, siendo más confiable y detallada para el cliente.

Toda información obtenida estará protegida a través de encriptaciones, por contraseñas, y solo podrán tener acceso según el rol que les corresponda, además se les asignará un usuario y contraseña a los usuarios del software.

# CAPÍTULO II

# MARCO TEÓRICO

Un software de flujo de trabajo es un sistema que define, crea y gestiona la ejecución de flujos de trabajo mediante el uso de software, siendo capaz de interpretar la definición del proceso e interactuar con los participantes. (Penades Gramaje ,2002).

## 2.1. FLUJO DE TRABAJO.

La especificación de flujo de trabajo consiste en definir un conjunto de actividades relacionadas, además de un conjunto de criterios que indican el inicio y la finalización del proceso. Las actividades que se realizan son para lograr un objetivo en común.

El flujo de trabajo es un estudio operativo de las actividades laborales. Estructura de la tarea, método de ejecución, orden adecuado, método de sincronización, una secuencia de tareas desempeñadas en serie o paralelo de manera lógica flujo de información para respaldar la tarea, cómo realizar un seguimiento de la finalización de la tarea.

El flujo de trabajo es un conjunto de métodos y tecnologías que ayuda a modelar y gestionar los diversos procesos que pasan dentro de una empresa. Ofrece una gran línea de facilidades propuestas en respuesta de las exigencias de las organizaciones. Las cuales apuntan a poder reaccionar tan rápido como sea posible ante la frenética demanda de la competencia.

Mediante un flujo de trabajo se estudia los aspectos operacionales de una actividad de trabajo y se observa cómo se estructuran las actividades, cómo se realiza los procedimientos de inicio a fin, y ver como se relaciona una con otras.

## CONTROL DE INVENTARIOS.

El control de inventario engloba un conjunto de actividades, procesos y métodos destinados a supervisar el stock de una empresa. Si la empresa llega a conocer en detalle toda su mercadería, se pueden planificar y organizar mejor sus flujos operativos.

Dentro del control de inventario debe incluir la gestión de existencias, la cual consiste en registrar la adquisición y comercialización de los productos. Una empresa ha de contar con un mínimo de stock para poder prestar un servicio y ha de determinar su punto de pedido, que es el momento realizar el reabastecimiento de sus productos.

De esta forma, puede establecer un balance de artículos dentro del almacén de la empresa y dar a conocer el estado de su inventario. El control de inventarios debe definir la cantidad de productos necesarios para atender adecuadamente a los clientes, teniendo en cuenta la demanda, los plazos de entrega y las fluctuaciones en las operaciones comerciales.

### Inventario.

Por inventario se refiere a las existencias de un artículo o determinado recurso que está almacenado y que espera ser usado por la organización. Un sistema de inventario es el conjunto de políticas y controles que supervisa los niveles de inventario y determina cuáles son los niveles que deben mantenerse, cuando hay que reabastecer el inventario y de qué tamaño deben ser los pedidos (Mongua y Sandoval, 2009).

El inventario en una empresa son las existencias que se destinan a la venta directa o destinada indirectamente al proceso productivo. Los inventarios pueden ser definidos, como una provisión de materiales, con el objetivo de facilitar la continuidad del proceso productivo y la facilitación de los pedidos de consumidores y clientes, estos se representan e cualquier organización. (Hernández, 2010).

## MARKETING.

El marketing es un sistema total de actividades de negocios ideado para planear productos satisfactores de necesidades, asignarles precios, promover y distribuirlos a los mercados meta, a fin de lograr los objetivos de la organización. (Stanton, Etzel y Walker,s.f).

El término marketing significa "guerra". Ambos consultores, consideran que una empresa debe orientarse al competidor; es decir, dedicar mucho más tiempo al analisis de cada "participante" en el mercado, exponiendo una lista de debilidades y fuerzas competitivas, así como un plan de acción para explotarlas y defenderse de ellas. (Al Ries y Jack Trout, s.f.).

En resumen el marketing es un sistema de actividades que incluye una serie de procesos que identifican las necesidades y deseos de los consumidores, clientes y los satisfacen de la mejor manera posible, con la facilidad de lograr intercambiar productos y servicios.

## INGENIERÍA DE SOFTWARE.

La ingeniería de Software es una disciplina o área de la informática o ciencia de la computación, que ofrece técnicas y métodos para desarrollar y mantener software de calidad que resuelva todo tipo de problemas. (R. Pressman, 2010).

La Ingeniería del Software incluye la aplicación práctica del conocimiento científico en el diseño y construcción de los programas y la documentación requerida para su desarrollo, operación y mantenimiento. (B. Boehm, 1976).

La Ingeniería de Software es una de las ramas de las ciencias de la computación que estudia la creación de software confiable y de calidad, basándose en métodos y técnicas de ingeniería, y brinda soporte operacional y de mantenimiento.

Según Friedrich “Fritz” Bauer, desde su punto de vista dice que la Ingeniería de Software es “el establecimiento y uso de principios fundamentales de la ingeniería con objeto de desarrollar en forma económica software que sea confiable y que trabaje con eficiencia en máquinas reales” (Pressman, R, 2010).

En la Ingeniería de Software se realizan las denominadas actividades de Control y Garantía de la Calidad (CGC) como el establecimiento y supervisión de estándares, revisiones técnicas formales, análisis y seguimiento/registro de informes, entre otros; sin embargo otros aspectos valorativos que le son exclusivos están relacionados a criterios de usabilidad, funcionabilidad, fiabilidad, seguridad, eficiencia y mantenibilidad, en el marco de la escalabilidad (Olsina, 1999).

### Proceso de desarrollo de software.

Un proceso es un conjunto de actividades, acciones y tareas que se ejecutan cuando va a crearse algún producto del trabajo.

En el contexto de la ingeniería de software, un proceso no es una prescripción rígida de cómo elaborar software de cómputo. Por el contrario, es un enfoque adaptable que permite que las personas que hacen el trabajo busquen y elijan el conjunto apropiado de acciones y tareas para el trabajo. Se busca siempre entregar el software en forma oportuna y con calidad suficiente para satisfacer a quienes patrocinaron su creación y a aquellos que lo usarán.

La estructura del proceso establece el fundamento para el proceso completo de la ingeniería de software por medio de la identificación de un número pequeño de actividades estructurales que sean aplicables a todos los proyectos de software, sin importar su tamaño o complejidad.

El proceso de software incorpora cinco actividades estructurales y son:

1. Comunicación. Antes de que comience cualquier trabajo técnico, tiene importancia crítica de comunicarse y colaborar con el cliente. Se busca entender los objetivos de los participantes respecto del proyecto, y reunir los requerimientos que ayuden a definir las características y funciones del software.
2. Planeación. Cualquier viaje complicado se simplifica si existe un mapa. Un proyecto de software es un viaje difícil, y la actividad de planeación crea un “mapa” que guía al equipo mientras viaja.
3. Modelado. Ya sea usted diseñador de paisaje, constructor de puentes, ingeniero aeronáutico, carpintero o arquitecto, a diario trabaja con modelos. Crea un “bosquejo” del objeto por hacer a fin de entender el panorama general —cómo se verá arquitectónicamente, cómo ajustan entre sí las partes constituyentes y muchas características más.
4. Construcción. Esta actividad combina la generación de código.
5. Despliegue. El software (como entidad completa o como un incremento parcialmente terminado) se entrega al consumidor que lo evalúa y que le da retroalimentación, misma que se basa en dicha evaluación.

### Metodologías ágiles de desarrollo de software.

Para poder realizar el desarrollo de un software es necesario utilizar una metodología para su construcción desde la fase inicial, ya que aumenta la probabilidad de obtener un resultado positivo que lograra satisfacer las expectativas de los clientes y cumplir con el tiempo planteado.

Las metodologías agiles, son marcos de trabajo y se basa en el desarrollo incremental, ya que se caracteriza por entregas pequeñas de software, el tiempo o vida de los ciclos de vida concluyen más rápido. Otra característica de estos métodos es la interacción constante y cooperativa entre desarrolladores y clientes en el proceso de desarrollo para conseguir una rápida retroalimentación sobre los requisitos del software. La ventaja de los métodos agiles, es la facilidad de realizar cambios. (Instituto Nacional de Tecnologías de Comunicación - INTECO, 2009)

Entre los varios métodos conocidos como agiles se puede mencionar a:

* Programación Extrema XP (Extreme Programing).
* SCRUM.
* AUP.
* OpenUP.

## METODOLOGÍA SCRUM.

Scrum es un método de desarrollo ágil de software creado por Jeff Sutherland y su equipo de desarrollo a principios de la década de 1990.

Los principios Scrum son acordes con el manifiesto ágil y se utilizan para guiar actividades de desarrollo dentro de un proceso de análisis que incorpora los requerimientos, análisis, diseño, evolución y entrega de un producto. Dentro de cada actividad estructural, las tareas del trabajo ocurren con un patrón del proceso llamado sprint. El trabajo realizado dentro de un sprint se adapta al problema en cuestión y se define —y con frecuencia se modifica— en tiempo real por parte del equipo Scrum. (Véase Figura 2.1. de R Presman, 2010, Flujo general del proceso Scrum).

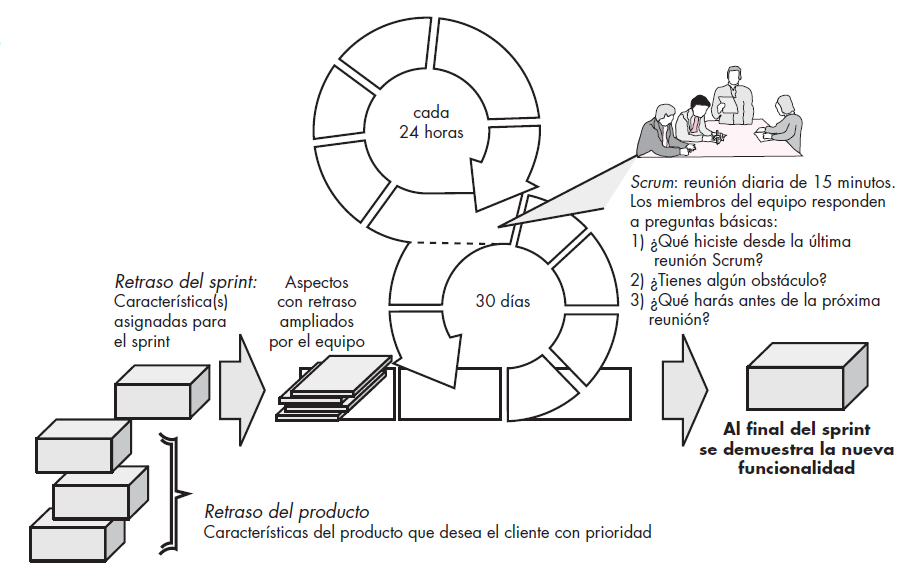
El Scrum pone el énfasis en el uso de un conjunto de patrones de software que han demostrado ser eficaces para proyectos que tienen plazos de entrega apretados, requerimientos cambiantes o que se emplean en negocios críticos.

Sus principales características son:

1. Equipos auto dirigidos.
2. Utiliza reglas para crear un entorno ágil de administración de proyectos
3. El producto se construye en una serie de Sprints de un mes de duración
4. Gestión regular de las expectativas del cliente.

**Figura 2.1**

*El Proceso del Software.*



*Nota.* Reproducida de Proceso de software de R.Pressman, 2010, chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://cotana.informatica.edu.bo/downloads/ld-Ingenieria.de.software.enfoque.practico.7ed.Pressman.PDF

### Herramientas de Scrum.

El proceso se desarrolla de forma iterativa e incremental. Cada iteración, denominada **Sprint,**tiene una duración generalmente entre 2 y 4 semanas, obteniendo como resultado una versión del software con nuevas prestaciones listas para ser usadas. En cada nuevo **Sprint,** se ajusta a la funcionalidad ya construida y se añade nuevas versiones priorizándose siempre aquellas que aporten mayor valor de negocio.

**Pila de productos (Product Backlog)**: Conjunto de requisitos denominados historias descritos en un lenguaje no técnico y priorizados por valor de negocio, o lo que es lo mismo, por retorno de inversión que considera su beneficio y coste. Los requisitos y prioridades se revisan y ajustan durante el curso del proyecto a intervalos regulares. La pila de tareas es una lista de todo el trabajo pendiente, ordenado por prioridad.

La palabra inglesa Backlog significa “acumulación de algo, especialmente trabajo incompleto o cosas de las que debemos ocuparnos”. Es decir, una pila o montón de trabajo.

**Planificación de Sprints (Sprint Planning)**: Reunión durante la cual el dueño del producto presenta las historias del backlog por orden de prioridad. El equipo determina la cantidad de historias que puede comprometerse a completar en ese sprint, para en una segunda parte de la reunión, decidir y organizar cómo lo va a conseguir.

**Sprints**: Consisten en unidades de trabajo que se necesitan para alcanzar un requerimiento definido en el retraso que debe ajustarse en una caja de tiempo. Durante el sprint no se introducen cambios.

Así, el sprint permite a los miembros del equipo trabajar en un ambiente de corto plazo pero estable.

**Pila de sprints**: Lista de las tareas necesarias para llevar a cabo las historias del sprint.

**Reuniones diarias**: Reunión diaria de cómo máximo 15 min. en la que el equipo se sincroniza para trabajar de forma coordinada. Cada miembro comenta que hizo el día anterior, que hará hoy y si hay impedimentos. Hay tres preguntas clave que se pide que respondan todos los miembros del equipo [Noy02]:

• ¿Qué hiciste desde la última reunión del equipo?

• ¿Qué obstáculos encontraste?

• ¿Qué planeas hacer mientras llega la siguiente reunión del equipo?

**Demo y retrospectiva**: Reunión que se celebra al final del sprint y en la que el equipo presenta las historias conseguidas mediante una demonstración del producto. Posteriormente, en la retrospectiva, el equipo analiza qué se hizo bien, qué procesos serían mejorables y discute acerca de cómo perfeccionarlos.

### Roles.

Todo el equipo se compone por roles y se debe comprender claramente la función de cada uno de estos roles y permitirá trabajar mejor y permitir tener menos errores, menos conflictos y alcanzar los objetivos.

**Dueño(a) del producto:** Es el encargado de optimizar el valor del producto, y es la persona intermediaria entre el equipo Scrum y los clientes del proyecto. Es el encargado de priorizar las tareas según sea necesario para poder cumplir con los requerimientos del cliente. Otras de sus responsabilidades son:

* Gestionar la lista de productos a realizar para alcanzar los objetivos de manera satisfactoria.
* Optimizar el valor del trabajo desempeñado por el Equipo de Desarrollo.
* Asegurar que el Equipo de Desarrollo entiende los elementos de la Lista del Productos.

**Maestro scrum:** Este tiene dos funciones principales dentro del marco de trabajo: gestionar el proceso Scrum y ayudar a eliminar impedimentos que puedan afectar a la entrega del producto. Además, se encarga de las labores de tutoría y formación, y de facilitar las reuniones.

En algunos casos puede que el Maestro Scrum esté compartido entre varios equipos, pero su disponibilidad afectará al resultado final del proceso Scrum.

**El equipo de desarrollo:** El equipo de desarrollo suele estar formado por entre 3 a 9 profesionales que se encargan de desarrollar el producto, auto-organizándose y auto-gestionándose para conseguir entregar un incremento de software al final del ciclo de desarrollo.

El equipo de desarrollo se encargará de crear un incremento terminado a partir de los elementos de la pila de productos seleccionados durante la planificación de sprints.

## FASES DE SCRUM.

El marco de trabajo Scrum consta de tres fases: Pre –Juego, Juego y el Post - Juego:

### 2.6.1 Pre – Juego

Esta primera fase inicia con el siguiente proceso:

**Planificación:** Inicia con la conceptualización y el análisis y la creación de la lista de la Pila de Productos a partir con el conocimiento adquirido hasta el momento, estimando la prioridad a los entregables según la opinión del propietario del software y el contemplando el esfuerzo requerido.

### 2.6.2 Juego

La fase del Juego también llamada la fase de desarrollo es la parte ágil del marco lógico Scrum. Se pone en marcha el desarrollo de la funcionalidad tomando en cuenta las variables de entorno: tiempo, requisitos, la calidad, precios, tecnologías, competencia, herramientas de implementación. En esta fase se espera que ocurran cosas impredecibles, que el software necesite varios cambios y que se pueda realizarlos en el menor tiempo posible. Para evitar el caos Scrum define prácticas para observar y controlar las variables técnicas y del entorno, así también como la metodología de desarrollo que hayan sido identificadas y puedan cambiar. En lugar de tenerlas en consideración al comienzo del desarrollo, Scrum propone controlarlas constantemente para poder adaptarse a los cambios en forma flexible.

### 2.6.3 Post – Juego.

Contiene la fase de la liberación del software*.* Para ingresar a esta fase se debe llegar a un acuerdo respecto a las variables del entorno, como ser que los requerimientos fueron completados. El sistema está listo para ser liberado y es en esta etapa en la que se realiza integración, pruebas del sistema y documentación.

## HERRAMIENTAS PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL SOFTWARE.

El software será desarrollado con las siguientes tecnologías:

**Tabla 2.1**

*Herramientas de Desarrollo de Software*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **NOMBRE** | **VERSIÓN** |
| BASE DE DATOS | PgAdmin | 4 |
| PostgreSQL | 14 |
| BACK END | Visual Studio Comunity 2022 | 4.8.40 |
| .NET Core | 6 |
|  | Angular | 13.3.5 |
| FRONT END | TypeScript | 4.6.4 |
| NgPrime | 4.1 |
| Boostrap | 5.1 |
| Visual Studio Code | 1.67.1 |
| DISPOSITIVOS PROBADOS | Asus Core i7 | Windows 10 |
| Hp245 | Windows 10 |

## CALIDAD DE SOFTWARE – MODELO DE EVALUACIÓN MCCALL

Al referirse a calidad del software implica la necesidad de contar con parámetros que permitan establecer los niveles mínimos que un producto de este tipo debe alcanzar para que se considere de calidad.

La calidad de software son un conjunto de cualidades que lo caracterizan y determinan su utilidad y existencia y evalúa el grado en que un cliente percibe que el software cumple con sus expectativas.

**Figura 2.2**

*Puntos del modelo Mc Call*



Nota. Reproducida de Atributos del Modelo de McCall, 2010, https://es.slideshare.net/franzmarulanda3/material-monster-is-ii-emco

El modelo McCall es una herramienta para las métricas de la calidad de software, y tiene como meta principal ayudar a producir un software o producto de alta calidad dentro de un marco temporal que satisfaga la necesidad de mercado. Además identifica los factores de calidad desde la perspectiva del usuario. McCall toma en cuenta 3 puntos importantes y cada punto se desglosa en otros criterios, factores y métricas de calidad (Véase Figura 2.1.Puntos del modelo McCall).

1. **Operación.**

La operación del producto maneja los factores de corrección, que permite evaluar el cumplimiento de las especificaciones u objetivos del usuario.

Confiabilidad, aquí se evalúa la capacidad de que el software no tenga fallas, además de la consistencia y la tolerancia a los fallos.

Usabilidad, este punto evalúa la facilidad de uso del software, toma en cuenta los criterios de la operatividad y comunicación.

Eficiencia, observa la cantidad de los recursos informáticos y los códigos que son requeridos para que un programa cumpla con su función, los criterios que se evalúa son la eficiencia en la ejecución, y la cantidad de almacenamiento utilizada con respecto a su comportamiento referente al tiempo, y los recursos.

Integridad, controla el acceso a los datos y control de acceso al software.

1. **Revisión.**

Toma en cuenta los siguientes puntos:

Flexibilidad, se refiere a los atributos que permiten medir el esfuerzo necesario para realizar modificaciones al software.

Facilidad de mantenimiento, controla el esfuerzo para encontrar y corregir de errores, o por incremento de funcionalidades, en un software en funcionamiento.

Facilidad de prueba, mide el esfuerzo que se necesita para probar el funcionamiento y confirmar que el software cumple con su objetivo.

1. **Transición.**

En la transición del producto se encarga de usar los factores:

Portabilidad, evalúa la habilidad del software de ser usado en diferentes condiciones de su ambiente, considerando su fácil instalación, su adaptabilidad, y la opción de ser reemplazado por otro producto.

Reusabilidad, evalúa en qué medida un fragmento de código puede ser reutilizado en otra función o contexto diferente, tomando como punto principal la modularidad.

Interoperabilidad, controla la facilidad que un programa pueda operar conjuntamente con otro.

# CAPÍTULO III

# MARCO APLICATIVO

En este capítulo se observa cómo se realiza el flujo y cuáles son los métodos de trabajo que usará el software, también se muestra cómo será el camino a recorrer en cuanto al diseño y elaboración del software para la imprenta gráfica Mi Luna Cielo Publicidad, además se implementará las metodologías y herramientas descritas en el Capítulo II.

En la fase Pre – Juego se realiza toda la planificación tentativa del desarrollo del proyecto, los Sprint y los productos, y se define los roles de acceso a los diferentes módulos,

En la fase Juego se muestra las iteraciones que se realizará durante el desarrollo del software.

Y para concluir el desarrollo del software se inicia la fase de Post- Juego, en esta fase el producto ingresa a fase de producción donde se realiza las pruebas y resultados del producto.

## 3.1 PRE – JUEGO.

Para esta iniciar esta fase se realizará la planificación del desarrollo de software, además se especifica la asignación de roles que cada usuario tendrá en la Imprenta Mi Luna Cielo Publicidad, y a partir de estos se procederá con la obtención de los requerimientos funcionales, para lograr pasar a la fase del Juego.

### 3.1.1 Asignación de roles de usuario.

En esta fase se muestra a detalle los roles existentes en este software, donde se especifica a que funciones tendrá acceso cada uno de ellos, para seguir con los requerimientos de software.

En la tabla 3.1 se muestra los roles con su respectiva descripción de donde tendrá acceso que se tomara en cuenta en el desarrollo del software.

**Tabla 3.1**

*Asignación de Roles*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **AREA** | **ROLES** | **DESCRIPCIÓN** |
| ADMINISTRADOR DEL SISTEMA | admin | Persona designada por la empresa para administrar a los permisos de los accesos del sistema, y configurar los parámetros del sistema. |
| GERENTE GENERAL | admin | Gestiona los pedidos, ventas, y compras del inventario. |
| PRODUCCIÓN | prod | Es la persona que se encarga de actualizar el inventario, y realizar la producción de los pedidos, además realiza reportes de despacho y gestión de pedidos. |
| VENTAS | ventas | Persona encargada de la logística de proveedores y productos, administra la página web comercial, y encargada de hablar con los clientes. |
| CONTABILIDAD | conta | Es la persona que supervisa los proyectos en ejecución a través de los reportes generados. |

### 3.1.2 Requerimientos funcionales.

Por medio de entrevistas con los encargados de la institución se llegó a los siguientes requerimientos (Véase en la tabla 3.2) se muestra la clasificación de los requerimientos funcionales (Pila de productos) que se empleará para el desarrollo.

**Tabla 3.2**

*Requerimientos funcionales (Pila de Productos).*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NRO** | **TAREA ID** | **AREA IMPLICADA** | **REQUERIMIENTO FUNCIONAL** | **PRIORIDAD** |
| 1 | RF - 1 | Administrador y gerencia | Gestión de usuarios: Permite crear, leer, eliminar, actualizar usuarios. | Alta |
| 2 | RF - 2 | Administrador y gerencia | Asignación de roles: El administrador podrá asignar un rol de acceso a los datos. | Alta |
| 3 | RF - 3 | Producción | Registro de materiales y productos: Permite registrar los activos fijos y materiales, con la opción registrar, leer, eliminar, y actualizar | Alta |
| 4 | RF - 4 | Administración | Registro de comprar o abastecimiento de material | Alta |
| 5 | RF - 5 | Ventas | Registro de ventas: El encargado (a) del área podrá registrar las ventas realzadas | Alta |
| 6 | RF - 6 | Ventas | Generar recibo: Se podrá generar un recibo con los detalles del pedido, detalles de la imprenta y datos del cliente. | Alta |
| 7 | RF - 7 | Ventas | Generar orden de trabajo: Una vez obtenido el detalle del pedido, se podrá generar una orden de trabajo. | Alta |
| 8 | RF - 8 | Ventas | Reporte de ventas. | Alta |
| 9 | RF - 9 | Administración | Reporte de inventario. | Alta |
| 10 | RF - 10 | Gerencia y administración | Seguimiento al área de producción. | Alta |
| 11 | RF - 11 | Producción | Plataforma web: Se mostrará información de la empresa, además de los catálogos y promociones de los productos ofrecidos a los clientes. | Media |

## 3.2 JUEGO.

La etapa de Juego toma referencia a la fase de Sprint o fase de desarrollo. En esta etapa se planifica las iteraciones de cada sprint y luego procede a crear entregables de productos funcionales, o incrementos.

Al final de cada sprint se entrega los resultados por medio de entregables de productos, para que luego sea revisado por el cliente y recibir sus comentarios para después incorporarlo al proceso y refinar el entregable.

### 3.2.1 Sprint I.

En el sprint I se desarrollará el módulo de Gestión y autenticación de los usuarios, la asignación de roles, detallados en la tabla 3.2.

RF – 1 Gestión de usuarios: Permite crear, leer, eliminar, actualizar usuarios.

RF – 2 Asignación de roles: El administrador podrá asignar un rol de acceso a los datos.

En la siguiente tabla se ve a detalle la Pila de Productos del Sprint I.

**Tabla 3.3**

*Pila de Productos - Sprint I*

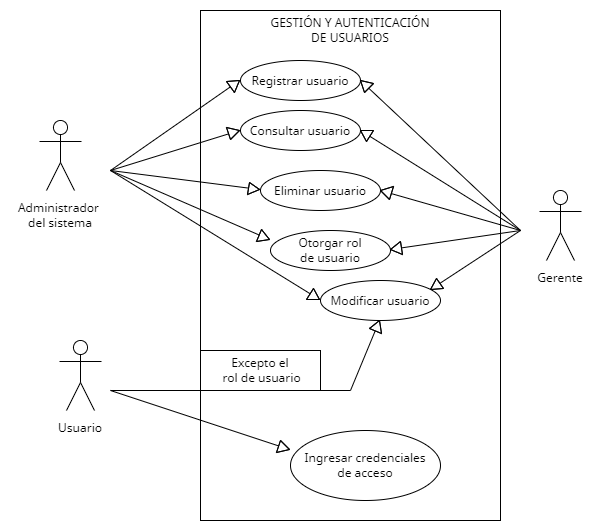
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |
| **N°** | **TAREA ID** | **TAREAS** | **TIPO DE TAREA** | **CANTIDAD DE TIEMPO (DIAS)** | **ESTADO** |
| 1 | 1.1 | Reunión con los encargados de la institución | Análisis | 2 | Terminado |
| 2 | 1.2 | Análisis de requerimientos para el desarrollo de sistemas. | Análisis | 1 | Terminado |
| 3 | 1.3 | Asignación de roles de usuario y acceso a diferentes módulos. | Análisis | 1 | Terminado |
| 4 | 1.4 | Diseño de base de datos para el modulo usuarios | Desarrollo | 2 | Terminado |
| 5 | 1.5 | Desarrollo de back end para registro, actualización, eliminación, lectura de usuarios | Desarrollo | 2 | Terminado |
| 6 | 1.6 | Desarrollo de autenticación de usuarios, a través de un token y micro servicios. | Desarrollo | 5 | Terminado |
| 7 | 1.7 | Desarrollo de interfaz gráfica de acceso y para el registro de usuarios. | Desarrollo y diseño | 3 | Terminado |
| 8 | 1.8 | Diseño de interfaz gráfica de menú y página de inicio | Desarrollo y diseño | 3 | Terminado |
| 9 | 1.9 | Conexión de front end y back end | Desarrollo | 3 | Terminado |

### 3.2.1.1 Diagrama de casos de uso – Sprint I.

El diagrama que se observa en la figura 3.1, muestra la gestión de usuarios que usara el software y su respectiva autenticación, validación y la forma que el usuario ingresa al software, mostrando una interfaz diferente según el rol que sea identificado.

**Figura 3.1**

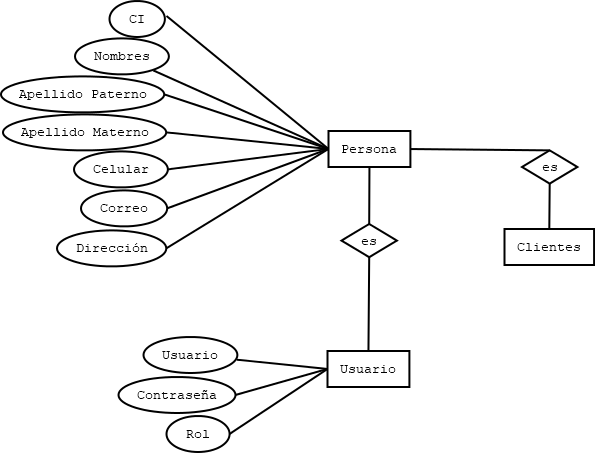
*Diagrama de Casos de uso para la Gestión y Autenticación de Usuarios.*



### Diseño de la base de datos.

Para modelar la base de datos de este software, como primer paso se desarrolló el modelo entidad relación.

* Modelo entidad relación Sprint I.



Persona (IdPersonas, ci,nombres,apellidoPaterno,apellidoMaterno,celular,correo,dirección).

Usuario (IdUsuario, usuario, contraseña, rol).

Clientes (IdCliente).

### Modelo Navegacional.