

UNIVERSIDAD DON BOSCO
Departamento de Ciencias Básicas
FACULTAD DE INGENIERÍA
CICLO I - 2022



PROYECTO DE CÁTEDRA
PRIMERA ENTREGA

INGENIERÍA _____
DE _____
SOFTWARE _____

INSTRUCTOR: _____

Inga. Carmen Celia Morales.

INTEGRANTES: _____

- *Irma Gabriela Hernández Martínez HM190181*
- *Jony Edenilson Morales López ML190272*
- *Carlos Moisés Pérez Cabrera PC190261*
- *Gissela Verenice Serrano López SL190836*
- *Victoria Margarita Sura Jimenez SJ190260*

1.Definición del proyecto

Definición del proyecto. Se definen los componentes principales del proyecto: Objetivos, alcances, limitantes, procesos que serán automatizados en la creación del sistema.

1.1 Descripción detallada del proyecto y planteamiento de objetos.

Se creará un proyecto de programación web de “comercio electrónico” el cual consiste en el marketing y venta de productos o servicios a través de Internet, en nuestro caso se elaborara para una ferretería, en la cual tendrá el funcionamiento del conocido carrito de compras, el contáctanos e implementaremos con el método ágil Scrum en la cual los empleados de la empresa podrán ingresar los productos disponibles en cada sucursal a través del sistema ERP que actualmente han implementado, esto debido a que el sistema de base de datos se encuentra actualmente en “Azure” y esto nos permitirá generar un llenado automático de las existencias de los productos.

Objetivo general:

·Generar un nuevo tráfico de clientes que actualmente no poseen en la ferretería por medio por medio de un E-commerce utilizando la metodología ágil que conocemos como “Scrum” para implementar el sitio web.

1.2 Empresa seleccionada (rubro y área en la que será aplicada la propuesta del proyecto).

Ferretería Sumersa, es una ferretería salvadoreña que se ha convertido en un gran distribuidor a nivel nacional de materiales de construcción. El área para la cual se propone el proyecto es para el área de ventas, un eCommerces o mejor conocida como tienda online. Eso beneficiaría a generar un mayor ingreso ya que se llegaría a una mayor población.

1.3 Procesos que serán automatizados con la realización del proyecto.

El proceso que más automatizado sentirá el propio cliente es el hecho que con unos simples clic pueda ordenar su pedido. La compra de los diferentes productos que están disponibles en las diferentes sucursales a través de una tienda online, es una actividad en la cual se generará de manera más rápida automática sobre todo el tema de la facturación en el sistema RPG que actualmente posee la empresa

Alcances.

Diseñar, y crear un prototipo funcional de un sistema enfocado en una idea de negocios que consiste en un servicio online enfocado en la compra de productos, recolectando data de información respectivos de todo el mercado consumidor (clientes individuales) y que este sistema tenga la funcionalidad de vista empleados, para poder observar todos los pedidos realizados y que estarán alojados en la base de datos.

Límites

Ejecutar el sistema de servicio online enfocado a compras, sin tener la posibilidad de generar pruebas directas con el sistema RPG, esto debido a temas seguridad y protección que maneja la institución

2. Marco de desarrollo del proyecto

2.1 Actores del sistema

Irma Gabriela Hernández Martínez.
Jony Edenilson Morales López.
Carlos Moisés Pérez Cabrera.
Gissela Verenice Serrano López.
Victoria Margarita Sura Jiménez.

2.2 Requerimientos para el manejo de software

Requisitos Recomendados

Windows (de la versión 7 en adelante).

Navegadores Web	Google Chrome, Brave, Opera Mini, Mozilla Firefox, etc.
Procesador	32 o 64 bits Intel Pentium 4 en adelante
Conexión a internet	1 Mbps
RAM	2 GB
Disco	120 GB SSD

Android (de la versión 6.0(Marshmallow) en adelante).

Navegadores Web	Google Chrome, Brave, Opera Mini, Mozilla Firefox, etc.
Conexión a internet	1 Mbps
RAM	2 GB
Almacenamiento	16 GB

iOS (de la versión 14.0 o posterior).

Navegadores Web	Google Chrome, Safari, etc.
Conexión a internet	1 Mbps
RAM	2 GB
Almacenamiento	16 GB

Mac Os (de la versión Mac OS X Leopard 10.5.7 o Mac OS X Tiger 10.4.11 en adelante).

Navegadores Web	Google Chrome, Safari, etc.
Procesador	Intel o Power PC G5, G4 o G3
Conexión a internet	1 Mbps
RAM	2 GB
Disco	120 GB SSD

3. Metodología de trabajo sugerida

El equipo en conceso ha decidido trabajar con la metodología ágil SCRUM, debido a que es una herramienta con la cual los integrantes ya están familiarizados, que busca garantizar el trabajo en equipo a través de entregables a corto plazo con alta prioridad, lo más recomendando con proyectos que exigen flexibilidad y en donde los entregables marcan una pauta importante para el desarrollo de las siguientes etapas del proyecto.

A continuación, se presenta una tabla con los integrantes del grupo con sus respectivos roles.

Categoría	Recurso
Product owner y Scrum Master	Victoria Margarita Sura Jiménez
Team	Gissela Verenice Serrano López
	Irma Gabriela Hernández Martínez
	Carlos Moisés Pérez Cabrera
	Jony Edenilson Morales López

4. Técnicas para la recolección de información

Las técnicas básicas para la recolección de información, se puede definir como; el medio a través del cual el investigador se relaciona con los participantes para obtener la información necesaria que le permita alcanzar los objetivos planteados en la investigación.

Entre las técnicas de recolección de información se refieren las siguientes:

Observación: se capta de forma sistemática y a través de la vista el fenómeno.

- **Recopilación documental:** recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios.
- **Entrevista:** diálogo entre entrevistador-entrevistado sobre un tema previamente determinado.

Encuesta: información que se extrae de una muestra acerca de un tema en particular.

En nuestro caso hemos decidido escoger dos de las cuatro técnicas de recolección, esto tomando en cuenta el alcance de estas y la información que se puede recopilar, las cuales detallamos a continuación.

LA OBSERVACIÓN

La observación consiste en la indagación sistemática, dirigida a estudiar los aspectos más significativos de los objetos, hechos, situaciones sociales o personas en el contexto donde se desarrollan normalmente; permitiendo la comprensión de la verdadera realidad del fenómeno.

LA ENCUESTA

La encuesta es una técnica de recopilación de información donde el investigador interroga a los investigados los datos que desea obtener. Se trata de conseguir información, de manera sistemática y ordenada de una población o muestra, sobre las variables consideradas en una investigación.

La encuesta permite obtener información de un grupo socialmente significativo de personas relacionadas con el problema de estudio; que posteriormente mediante un análisis cuantitativo o cualitativo, generar las conclusiones que correspondan a los datos recogidos.

En la encuesta el nivel de interacción del encuestador con la persona que posee la información es mínimo, pues dicha información es obtenida por preguntas realizadas con instrumentos como el cuestionario.

5. Recursos disponibles

En la continuación, se presenta una tabla que contiene los recursos con los que el equipo cuenta y la clasificación de dichos recursos.

Categoría	Recurso
Humano	Victoria Margarita Sura Jiménez
	Gissela Verenice Serrano López
	Irma Gabriela Hernández Martínez
	Carlos Moisés Pérez Cabrera
	Jony Edenilson Morales López
Materiales	Computadoras
	Electricidad
	Oficinas/Establecimiento
Tiempo	Semana 6 – Semana 16

6.Sistema Actual

Describir de qué forma se llevan los procesos actuales (sistema previo o de forma manual).

¿Qué originó el cambio?

La búsqueda de productos cual no esta siendo alimentado ni actualizado. Lo que origino la necesidad del cambio es el hecho de querer alcanzar nuevas formas de vender y alcanzar nuevos clientes a través de los medios digitales actuales, como lo es la tienda online y las redes sociales.

Aspectos relevantes con respecto del sistema:

Branding: El diseño del sitio debe ir de acorde con la imagen de la empresa.

- **Optimización en buscadores:** Establecer una estructura amigable para los visitantes de tal manera que pueda encontrar lo que buscan.
- **El Producto:** Establecer el producto con la información relevante de los productos tales como nombre, precio, imagen, etc.
- **Adaptado a dispositivos móviles:** El hecho que se pueda visualizar y comprar por cualquiera de los diferentes dispositivos que existen tan tales como el teléfono, Tablet y computadora.
- **El carrito:** La parte más destable del proyecto, debido a que es la parte en la que se basa el concepto de tienda online, funcional con contador de productos y sumatorio de los precios que se agregan.
- **La búsqueda de productos:** Importante a la búsqueda de productos que el cliente necesita o busca.
- **Métodos de pago y envío:** Es un aspecto importante y delicado en el tema de seguridad

7.Fuentes de información

- *IntegralT.* (2021, 11 noviembre). *Conoce los principales roles de Scrum y sus responsabilidades. Integra IT Soluciones.* Recuperado 20 de febrero de 2022, de
- ¿Sabes cuáles son los Requisitos para instalar Safari? (Recuperado el día 20 de febrero de 2022) de <https://siaguanta.com/c-navegadores/requisitos-para-instalar-safari/>
- *Epitech.* (2021, mayo 19) ¿Qué es PHP y para qué sirve este lenguaje de código abierto?. Recuperado el día 20 de febrero de 2022, de <https://www.epitech-it.es/que-es-php/#:~:text=El%20lenguaje%20PHP%2C%20es%20un,y%20a%20la%20interfaz%20del%20usuario>
- *PADAWAN.* Definición, características y nuevas etiquetas de HTML5. Recuperado el día 20 de febrero de 2022, de <http://www.thepadawan.com/html/definicion-caracteristicas-y-nuevas-etiquetas-de-html5>
- *IEP.* ¿Qué es el Ecommerce?. Recuperado el día 20 de febrero de 2022, de <https://www.iep.edu.es/que-es-el-commerce/#:~:text=El%20Ecommerce%20consiste%20en%20el,pago%20o%20los%20aspectos%20legales>
- *Conecta Software.* Aspectos clave de una Tienda online. Recuperado el día 20 de febrero de 2022, de <https://conectasoftware.com/tienda-online/aspectos-clave-de-una-tienda-online/#:~:text=A%20diferencia%20de%20una%20web,imagen%20corporativa%20de%20la%20empresa>
- *Y. Fernández.* (2019, octubre 2019). ¿Qué es GitHub y qué es lo que ofrece a los desarrolladores?. Recuperado el día 20 de febrero de 2022, de <https://www.xataka.com/basics/que-github-que-que-le-ofrece-a-desarrolladores>
- *M. Romain.* Sobre el Scrum Master y el Product Owner. Recuperado el día 20 de febrero de 2022, de <https://www.media.thiga.co/es/scrum-master-y-product-owner>
- *Gustavo B.* (Dic 14, 2020). Qué es Wamp (Guía para principiantes). Recuperado el día 20 de febrero de 2022, de <https://www.hostinger.es/tutoriales/que-es-wamp>

8.Glosario de Términos

- **Ecommerce:** Sistema de marketing y venta de productos a través de Internet.
- **Git:** Es un software de control de versiones, pensando para la eficiencia, confiabilidad y compatibilidad del mantenimiento.
- **GitHub:** Es un sitio que permite alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git.
- **JavaScript:** Es un lenguaje de programación, que se utiliza para añadir características interactivas a los sitios web.
- **PHP:** Es un lenguaje de código abierto de uso general, que se adapta especialmente al desarrollo web del lado del servidor.
- **Product Owner:** Es un miembro del equipo Scrum responsable de maximizar el valor del producto entregado por el equipo.
- **Scrum Master:** Entrenador y facilitador de equipos Scrum.
- **Visual Studio Code:** Es un editor de código fuente desarrollado por Microsoft para Windows, Linux, macOs y Web.
- **WampServer:** Es un entorno de desarrollo web para Windows que permite crear aplicaciones web con Apache, PHP y bases de datos MySQL database.

9. Anexos

Características de los lenguajes de programación a utilizar.

HTML

Utilizado para el maquetado de sitios web.

Se puede visualizar desde cualquier plataforma.

Estable y en continua mejora.

CSS

- Utilizado para mostrar el contenido de los sitios web de forma más interactiva.

Se puede visualizar desde cualquier plataforma.

Estable y en continua mejora.

PHP

Es apto para incrustar el lenguaje HTML.

Permite realizar conexiones con bases de datos.

Favorece la conexión entre el servidor y el cliente.

JavaScript

Utilizado para añadir características interactivas a los sitios web.

Es capaz de crear sliders que se adapten a cualquier pantalla.

Herramientas por utilizar

Visual Studio Code.

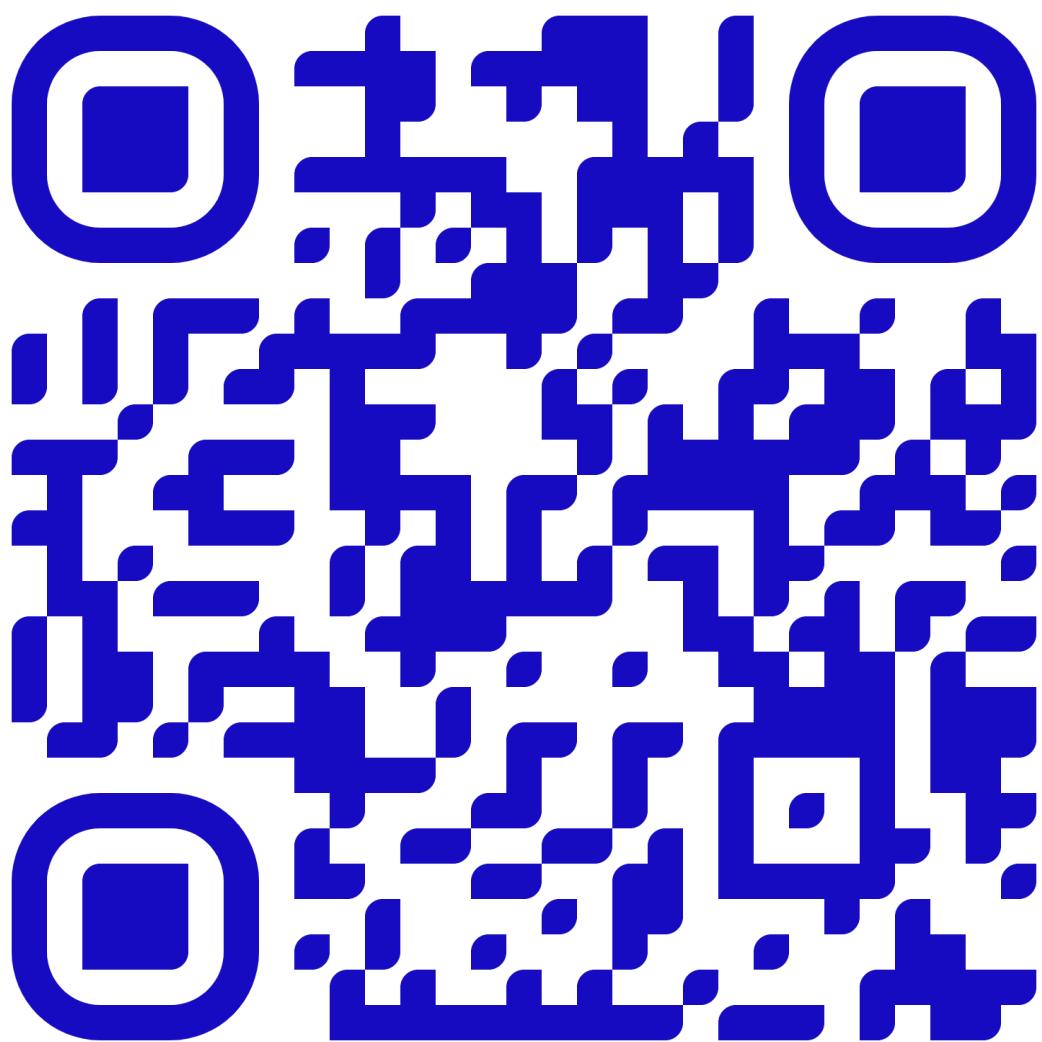
GitHub.

Git.

WampServer.



LINK DEL VIDEO



<https://9k.gg/APidO>