

# República Bolivariana de Venezuela

# Ministerio del Poder Popular para la Educación Superior

Universidad José Antonio Páez

San Diego – Estado Carabobo

# Desarrollo de Sistema Web para gestión de inventario para la empresa Artesanos Della Pasta

#### **Autores:**

Julio González CI: 28.195.303

Marcel González CI: 27.925.394

**Resumen.** En este paper se detalla la descripción del desarrollo del proyecto de un sistema web

para la gestión de inventarios; lo cual busca dar solución a una serie de problemáticas de gestión

y asignación de los productos en el inventario de Artesanos della Pasta. El proyecto se justifica

debido a que en la actualidad se ven obligados a gestionar el inventario con lapiz y papel lo que

genera una difícil administración de los productos y por lo tanto pérdidas económicas.

Por otro lado, la empresa busca mejorar su imagen ante sus clientes, quienes al observar que

Artesanos della Pasta automatiza sus procesos mejorando la calidad de servicio y tiempo de

respuesta, confiarán más en ellos y se generará una mejor reputación para captar nuevos clientes.

Palabras Claves: inventario, administración.

1. Introducción

El proyecto a desarrollar consiste en la creación de un sistema web de gestión de inventario

para Artesanos della Pasta, una empresa que de dedica a fabricar distintos tipos de pasta y salsas,

la cual cuenta con dos galpones a los que quiere administrar mejor.

Se ha dado a conocer lo importante que es un buen manejo de almacén/inventario en una

empresa, para evitar pérdidas en tiempo y dinero debido a diversos factores como el hurto de

materiales.

La empresa Artesanos Della Pasta presenta un conjunto de Galpones en donde se almacenan

los insumos, y se guardan los productos terminados. Esta empresa nacional de pequeña-mediana

escala desea gestionar la entrada y salida de todo aquel material que este ubicado en estos

Almacenes, también existe personal con diferentes roles dentro de cada galpón (Administrador,

Supervisor y Almacenista) que tendrán ciertas tareas, permisos y autorizaciones.

## 2. Objetivos del proyecto

## 2.1 Objetivo General

Diseñar y desarrollar un sistema alojado en la web para gestión de inventario para la empresa Artesanos Della Pasta.

## 2.2 Objetivos Específicos

- ✓ Analizar los requerimientos y problemáticas del Departamento de Inventarios de la empresa
  Artesanos Della Pasta.
- ✓ Diseñar una interfaz de usuario que sea fácil de usar para un personal acostumbrado al uso de lápiz y papel.
- ✓ Desarrollar mediante tecnologías web un sistema de gestión de inventarios.
- ✓ Brindar el soporte y entrenamiento necesario a los usuarios que utilizarán el sistema una vez que se haya implementado en la empresa.
- 2.3 Método de Verificar los Objetivos e Impacto del Proyecto
- ✓ Comparar tiempo de procesos de ingreso, salida y ajuste dentro del inventario
- ✓ Analizar eficacia dentro de la manipulación de la materia prima como de producto terminado
- ✓ Registrar mejora de rendimiento en el personal semanalmente desde su lanzamiento

## 3. Producto Entregable del proyecto

## 3.1 Descripción general del proyecto

El proyecto consiste en un sistema de gestión de inventario para toda la empresa Artesanos Della Pasta en donde se manipula entrada, salida y el ajuste dentro del conjunto de galpones, también así se maneja jerarquía de usuario en donde la permisología será aplicada dependiendo de la funcionalidad del personal siendo Administrador, Almacenista como Supervisor.

## 3.2 Requerimientos Funcionales del Producto Entregable

- ✓ Visualización clara de cada producto que hay en el inventario y sus detalles.
- ✓ Los almacenistas deben poder ingresar, modificar y realizar ajustes a los diferentes productos que hay en el inventario.
- ✓ El supervisor tiene la autoridad para dar instrucciones a los almacenistas de qué productos ingresarán, modificarán o ajustarán, pero solo podrá dar una instrucción si está debidamente justificada.
- ✓ Es el administrador el que tiene que autorizar cada instrucción que dé el supervisor.
- ✓ Una vez realizada una instrucción esta se debe guardar en un registro al que solamente tiene acceso el administrador.

# 3.3 Requerimientos No Funcionales del Producto Entregable

- ✓ El inventario debe aparecer en forma de lista en la que se podrá navegar fácilmente.
- ✓ Para la interfaz se tiene que seguir un estilo minimalista.
- ✓ Las diferentes instrucciones que se generan tienen que aparecer en la vista del almacenista como una notificación.
- ✓ En el registro de acciones tiene que verse reflejada la fecha y hora exactas en la que se realizó dicha acción.

## 4. Marco Teórico

# 5. Metodología del Proyecto

## 5.1 Descripción General

Para que este proyecto pueda ser desarrollado de una forma óptima, es primordial seleccionar la metodología correcta, la cual debe cumplir con las necesidades del equipo y la empresa, con el objetivo de cumplir los requisitos necesarios en la menor cantidad de tiempo y la mejor calidad posible, se terminó optando por la metodología XP de programación extrema.

## Metodología XP

Es una metodología ágil, por lo tanto, se concentra en la velocidad y eficiencia del desarrollo del proyecto, esto al realizar solo lo esencial en cada proceso.

Busca que el equipo pueda adaptarse ante cualquier situación que surja, por esto el quipo debe tener la mayor comunicación posible en cada etapa del proyecto, permitiendo que cada integrante se mantenga informado en todo el proceso. La metodología cuenta con una naturaleza flexible e iterativa, esto se debe principalmente a que en los proyectos de este tipo se tiene una comunicación constante con el cliente para que este pueda dar su opinión sobre cuales cambios realizar y su visión del producto terminado, gracias a esto, los requisitos del sistema pueden ir cambiando con el tiempo, por lo cual el equipo debe poder adaptarse a estos

#### 5.2 Estructura de Descomposición de Trabajo

Finalmente, el proyecto cuenta entonces con cuatro fases principales descritas a continuación:

## Fase I: Planificación

En esta primera fase del trabajo, se establecen los requerimientos que se necesitan para la elaboración del Sistema alojado en la web para la gestión de inventario para la empresa Artesanos Della Pasta, para así brindar un sistema sólido, cómodo y útil a la hora de manejar Entradas y Salidas de los Almacenes.

Para idealizar nuestro sistema se tomó asesoría de un Administrador de un conjunto de almacenes de una Empresa Alimentaria venezolana, en donde nos indicó los objetivos básicos según el tipo de usuario que ingrese a la plataforma, a medida que el proyecto avance tendremos retroalimentación constante. Los requerimientos tienen la capacidad de modificarse sin alterar el funcionamiento general del Sistema, mejorando y evolucionando de manera significativa.

Con todas estas instrucciones podemos crear un sistema en donde cada usuario según su jerarquía tenga acceso a ciertas funcionalidades y vistas en donde manejaran autorización de acciones, ajustes, ingreso y salida de materia prima o productos terminados.

## Fase II: Diseño

Para el diseño se tiene que hacer uso de diagramas en los que se verán reflejados las funciones del sistema, estos diagramas nos servirán de ayudan cada vez que vayamos a codificar y hacer pruebas en todo el proceso de desarrollo.

Desde un principio hay que tener bien definidos los actores del sistema, estos son los usuarios que estarán usando e interactuando con el sistema. Es sabiendo quienes serán estos actores que podemos definir los casos de uso, que son las funciones que podrán realizar o no realizar dichos actores según la jerarquía establecida en el sistema.

Para el correcto desarrollo de la base de datos se hace uso del diagrama entidad-relación y al momento de diseñar la interfaz se hace un diseño muy básico, ya que el foco principal está en las funciones del sistema y la interfaz puede ser cambiada muchas veces a medida que se vaya desarrollando y obteniendo retroalimentación del cliente.

Fase III: Codificación

En esta fase, se realizó la codificación de la aplicación web, la cual cuenta con las características

necesarias dadas por la empresa en el momento de la recolección de información.

Los diseños de la base de datos y el diagrama UML fueron trasladado al código, con el fin de

realizar el acoplamiento entre la base de datos, la interfaz del usuario y el código de programación

el cual permitió la funcionalidad del sistema para el cual se planteó.

Es muy importante mantener comunicación con el cliente para saber si se está implementando

correctamente lo que desean en el sistema y si desean realizar alguna modificación

**Fase IV: Pruebas** 

La última fase de la metodología XP, es la fase de pruebas teniendo esta una vital importancia

la cual se basa en realizar las distintas pruebas del sistema para comprobar que lo realizado

funcione correctamente como se planificó, en caso de que alguno de estos módulos presente fallas

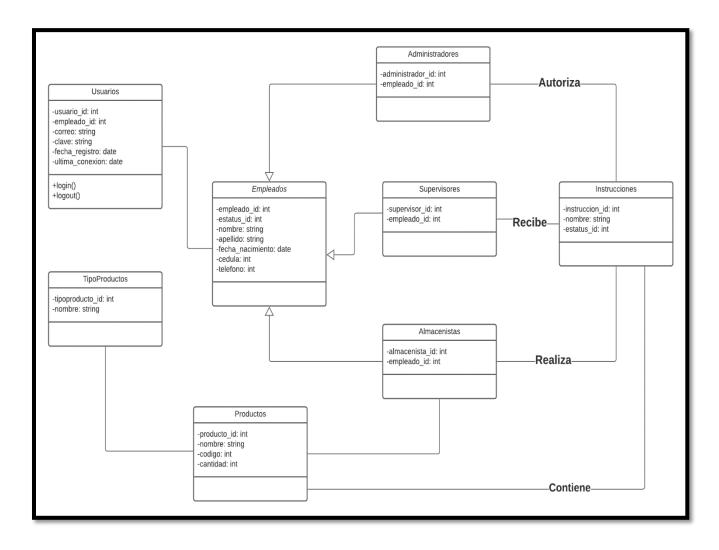
y/o errores debe solucionarse antes de implementarse.

En esta fase es importante obtener la aprobación del cliente, ya que será importante para la

posterior implementación del sistema y para su uso completo luego de realizar las respectivas

mejoras.

# Diagrama de clase UML



# Actores del Sistema

Usuario	Funcionalidad
Supervisor	<ul> <li>Indicar las instrucciones que serán ingresadas, modificadas y ajustadas del inventario</li> <li>Justificar con motivo cada instrucción</li> <li>Enviar dichas instrucciones al Administrador</li> </ul>
Almacenista	<ul> <li>Acceso al inventario</li> <li>Ingresos, ajustes, cambios al inventario a partir de instrucciones asignadas</li> </ul>
Administrador	<ul> <li>Acceso a todos los movimientos del inventario de cada Almacén en forma de registro o historial</li> <li>Autorizar o denegar las instrucciones recibidas del supervisor</li> </ul>

## 6. Diseño e implementación del sistema

#### Historia de los usuarios

#### Historia de Usuario

Numero: 1
Prioridad: Alta

Usuario: Administrador

Descripción: El Usuario se encarga de aprobar cada movimiento en el inventario de cada Almacén, también podrá visualizar toda acción hecha con anterioridad en modo de registro bien sea Entrada/Salida/Ajuste con su fecha, cantidad, y acción.

Observaciones:

## Historia de Usuario

Numero: 2
Prioridad: Baja

Usuario: Supervisor

Descripción: El Usuario se encarga de enviar las instrucciones necesarias para la modificación, inserción y extracción de elementos en el inventario. Todas estas instrucciones deben llevar su justificación de Entrada/Salida/Ajuste.

Observaciones: No está en contacto con la Base de Datos

## Historia de Usuario

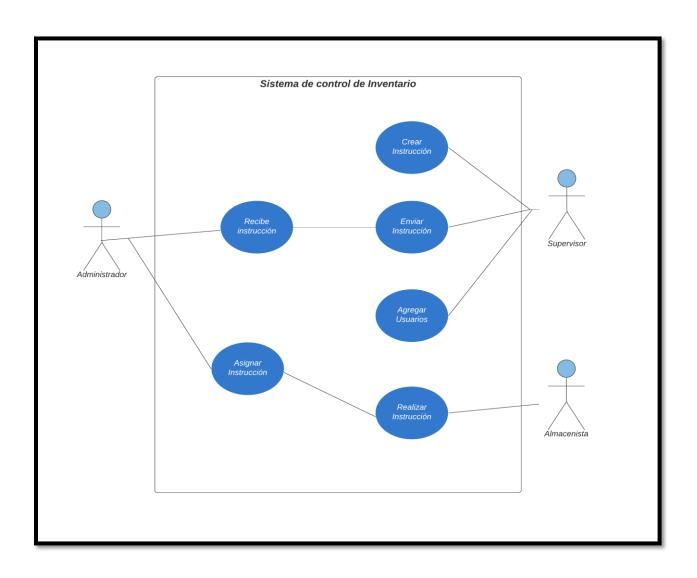
Numero: 3
Prioridad: Alta

Usuario: Almacenista

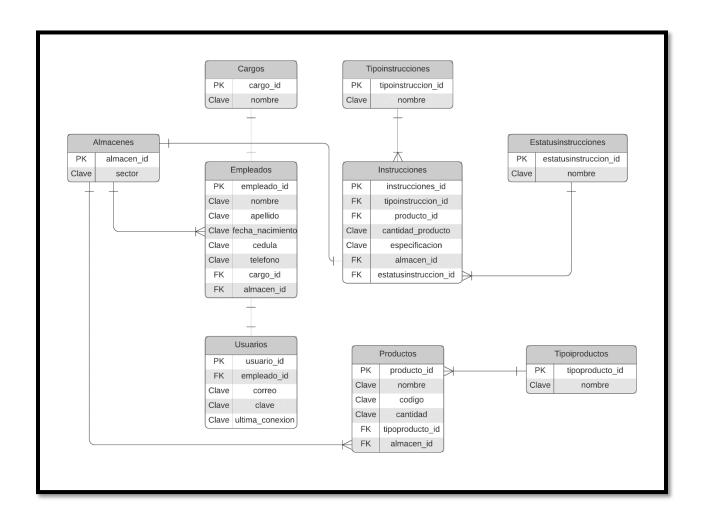
Descripción: El Usuario se encarga de manipular el inventario según las instrucciones enviadas, esto se mostrar en modo de notificación donde podrán ser visualizadas y actualizadas

Observaciones: Está en completo contacto con la Base de Datos

# Diagrama de Casos de Uso

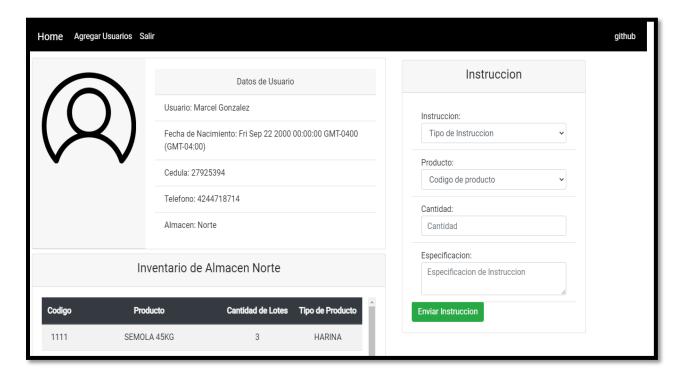


# Diagrama de Bases de Datos Entidad Relación



# Capturas del Sistema

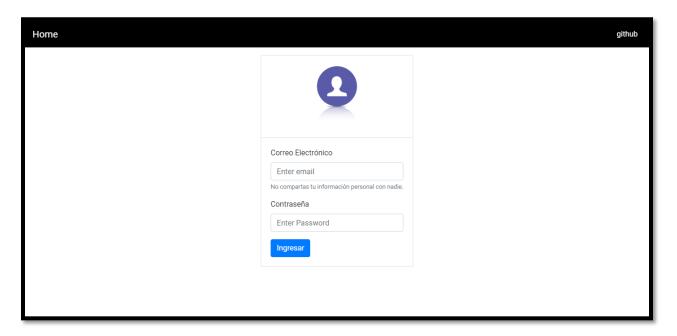
# **Supervisor**



## **Usuarios**



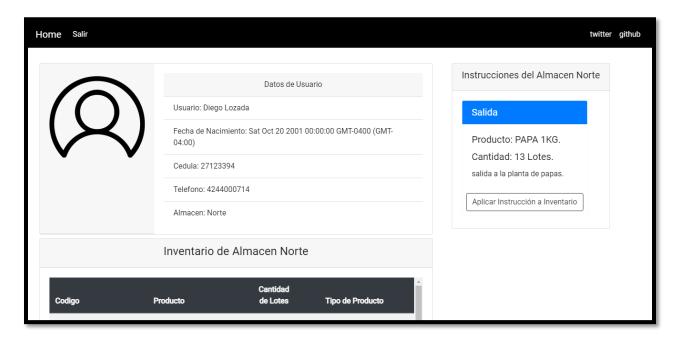
# Login



# **Datos del Administrador**



## Almacenista



# Registro de instrucciones en Administrador



## **Administrador Parte1**



# **Administrador Parte2**



- 7. Cronograma del Proyecto
- 8. Gestión de Recursos del Proyecto
- 9. Plan de entrega del producto final
- 10. Conclusiones

Agradecimientos

Bibliografías