



Formación  
Jovita

# MANUAL DE USUARIO &

GUIA DE INSTALACION

G6. | BASES DE DATOS I | 19 de noviembre de 2016

## INDICE.

CONTENIDO

PAG.

## CAPITULO 1

## **1.1. RESUMEN EJECUTIVO**

Autofarm 1.0 es un programa de computador desarrollado por educandos de la Facultad de Ingeniería en Sistemas de la Universidad Mariano Gálvez de Guatemala, extensión San Pedro Sacatepéquez, San Marcos.

Con la finalidad de proyectarnos con la comunidad emprendedora del departamento de San Marcos. Mediante el desarrollo de un sistema de Punto de Venta con conexión a Bases de Datos para Farmacia Jovita, con la intención de facilitar y mejorar los procesos de ventas y reportes dentro de la empresa ya mencionada.

Autofarm 1.0 cuenta con una interfaz personalizada enmarcando la imagen corporativa de Farmacia Jovita, para una interacción más amena, además cuenta con varias funciones dentro de las cuales cabe destacar: Punto de venta, Control de inventario, Reporte de ventas, Sección de ayuda entre otros.

Además, contará con un menú de ayuda para facilitar la forma de comunicación entre usuario final y los desarrolladores, mediante el mismo pondremos a disposición nuestras redes sociales, una página web contactos de mensajería móvil (WhatsApp y Telegram) y dependerá de la gravedad del asunto podremos brindar soporte mediante TemaViewer.

La calidad del software será mejorada exponencialmente con actualizaciones y el cambio de versiones las cuales incluirán otros módulos que puedan ser funcionales y necesarios para la empresa seleccionada.



## **1.2. OBJETIVOS**

### **1.2.1. GENERAL:**

- ✚ Contribuir en el desarrollo y automatización de las empresas emprendedoras del departamento de San Marcos, mediante el desarrollo de software a la medida con conexión a Bases de Datos, para optimizar los procesos dentro de una empresa.

### **1.2.2. ESPECIFICOS:**

- ✚ Aportar una herramienta para agilizar procesos mediante el uso de software.
- ✚ Facilitar el proceso de registro de productos.
- ✚ Permitir al usuario final ver un reporte detallado de sus ventas.
- ✚ Ofrecerles una sección de ayuda personalizada.

## NOTA

### ¿POR QUÉ BUSCAR UN DISEÑO PROFESIONAL?

La pregunta que uno se hace es: ¿Por qué hay que darles importancia a los formatos de un informe proyecto o software? Y la respuesta la voy a dividir en dos instancias:

#### 1. Estudiantes:

- ✚ Se demuestra que uno le dedico tiempo y dedicación al trabajo.
- ✚ Se le agrega una firma personal sobre los demás.
- ✚ Te da cierto prestigio y una buena imagen (tratar que el formato sea tan bueno como el contenido)
- ✚ La primera impresión es la más importante, y esta entra a partir de los ojos.
- ✚ Un gran creativo dijo una vez el contenido es el 20% y el diseño es el 80% de importancia.
- ✚ Tarde o temprano se van a encontrar con un profesor que no lee el informe, sino que los mira por arriba y por abajo.
- ✚ Por último, hay profesores que no les importa el formato, pero escuchen este consejo y no se lo olviden nunca: ¡Dedicarle tiempo al diseño de un proyecto nunca está de más!

#### 2. Profesionales:

- ✚ Cuando hay dos productos al mismo precio y de marcas desconocidas, el 67% de las personas escogen el producto de mejor diseño en estética y solo un 16% lee cuales son los beneficios del producto. En otras palabras, usted puede perder 7 de cada 10 ventas por no haber invertido en el diseño.
- ✚ Cuando uno presenta un informe sobre un proyecto, no es lo mismo un informe que represente la imagen de la empresa que un papel con párrafos escritos y monótonos. La gente tiende a recordar más las imágenes que las palabras, esto ocurre porque el cerebro se divide en dos hemisferios, en donde uno retiene las imágenes y el otro las palabras. Por ello es conveniente convencer al cliente desde ambos frentes.
- ✚ La imagen de un profesional es el valor agregado en su venta de bienes y servicios, y se basa en los siguientes conceptos:
  - a) Buena apariencia.
  - b) Buen diálogo (tratar a las personas de usted y con su respectivo tecnicismo)
  - c) Portar siempre consigo mismo una tarjeta personal.
  - d) Que el diseño de los informes represente todo lo anterior.

## CAPITULO II

## 2.1. ¿QUÉ ES AUTOFARM 1.0?

Autofarm 1.0 es un programa de computador desarrollado por educandos de la Facultad de Ingeniería en Sistemas de la Universidad Mariano Gálvez de Guatemala, extensión San Pedro Sacatepéquez, San Marcos.

Con la finalidad de proyectarnos con la comunidad emprendedora del departamento de San Marcos. Mediante el desarrollo de un sistema de Punto de Venta con conexión a Bases de Datos para Farmacia Jovita, con la intención de facilitar y mejorar los procesos de ventas y reportes dentro de la empresa ya mencionada. Cuenta con varias funciones las cuales se detallarán a continuación:

1. Menú Archivo.
2. Menú Gestión.
3. Menú Stock.
4. Menú Registros.
5. Menú Herramientas.
6. Menú Ayuda.



Hemos diseñado una interfaz con diseño flat minimalista, para que su interacción con el mismo no sea un dolor de cabeza y pase a ser intuitivo mediante la inserción de iconos a cada función del software. Además, es un software multiplataforma y contara con una función de búsqueda para facilitar la búsqueda de artículos mediante código de barras o nombre del artículo.







## 2.2. CARACTERISTICAS DEL PROGRAMA.

Las características que poseen cada uno de los menús se detallan a continuación:

1. Menú Archivo:
  - a. Artículos.
  - b. Clientes.
  - c. Reportes.
2. Menú Gestión:
  - a. Ingresar Stock.
  - b. Gestionar Usuarios.
  - c. Gestionar Clientes.
3. Menú Stock:
  - a. Ventas.
  - b. Promociones.
4. Menú Registros:
  - a. Reporte de ventas.
  - b. Artículos a vencer.
5. Menú Herramientas:
  - a. Copia de Seguridad.
  - b. Reiniciar Sistema.
6. Menú Ayuda:
  - a. Manual de Usuario.
  - b. Contacto.
  - c. Acerca de.

Otras características:

-  Es un software funcional y dedicado.
-  Soporte técnico personalizado.
-  Interfaz flat y minimalista
-  Actualizaciones próximas

## **2.3. GUIA DE INSTALACION.**

A continuación, se detallará el proceso de instalación de Autofarm 1.0, el cual le a sido entregado en un CD-ROM.

Es un proceso muy intuitivo para los usuarios Windows, también se detalla a continuación cada uno de los pasos a seguir para la instalación.

1. Insertar el CD-ROM en la lectora de CD/DVD de su computadora.
2. Diríjase a equipo y luego haga doble click sobre el disco de instalación.
3. Una vez iniciado el proceso le aparecerá la siguiente pantalla proceda a dar click en siguiente.
4. Luego en Aceptar términos y condiciones.
5. Presione siguiente hasta finalizar.

Nota: Agregar imágenes del proesos de instalacion

## **2.4. ABRIR EL PROGRAMA POR PRIMERA VEZ**

Una vez finalizada la instalación del software nos dirigimos al escritorio del sistema y buscamos el icono como el que se describe en la imagen de abajo. Damos doble click para comprobar si la instalación fue exitosa.

Icono aquí.....

## **CAPITULO III**

### **3.1. PRIMEROS PASOS.**

OTRA INTRODUCCION SOBRE EL PROGRAMA TALVEZ LA IMPORTANCIA DEL USO DEL MISMO EN LAS EMPRESAS.

### **3.2. CONTENIDO DEL SOFTWARE.**

DESCRIBIR PARA QUE SIRVE CADA UNO DE LOS MENÚS.

### **3.3. COMO USAR CADA UNA DE LAS OPCIONES.**

Descripcion de como utilizar cada una de las opciones del programa con capturas de pantalla.

## **CAPITULO IV**

## 4.1. CONCLUSIONES

Hemos determinado la importancia de la buena práctica de programación, para obtener buenos resultados. Este proyecto nos ha demostrado que unidos podemos lograr resultados óptimos en cualquier ámbito de estudio que realicemos.

Podríamos decir que hemos logrado nuestros objetivos, mismos que cumplen nuestras expectativas como grupo desarrollador.

Podríamos seguir hablando de lo genial que es el programa para ser la segunda versión, pero dejaremos que los usuarios se sumerjan y exploren por su cuenta.

Se dice que como te ven te tratan... por eso hemos decidido dedicarle tiempo al diseño del programa para que tenga aceptación y quieran utilizarlo para explorar y no por necesidad.

### **1.1. RECOMENDACIONES.**

**A U.M.G.:** Darles más prioridad a otros cursos que al igual que estos necesitan de los laboratorios de cómputo y optimizar los recursos que se utilizan para impartir las cátedras, por lo que la calidad de lo obtenido por nosotros será captada de mejor manera, y aprenderemos mucho más.

**A Director Cetro:** Promover el desarrollo de proyectos finales de curso orientados al mundo real, es decir solventar problemas que reales que están ahí fuera esperando una solución rápida y optima, mismos proyectos representan retos a los educandos y sacan lo mejor de cada uno, quizá luego se pueda presumir los proyectos como experiencia laboral.

**A Ing. Iván de León:** Seguir impartiendo sus cátedras de esta manera ya que muchos de nosotros hacemos proyectos o tareas solo por cumplir, pero cada uno de los cursos son para aprender y resolver problemas del mundo real.

**A Compañeros:** Esforzarse en la realización de los proyectos y aplicar los conocimientos adquiridos, así también adquirir nuevos ya que hay errores en los proyectos de los cuales no nos han enseñado, pero debemos aprenderlos por nuestra cuenta.



## REFERENCIAS.

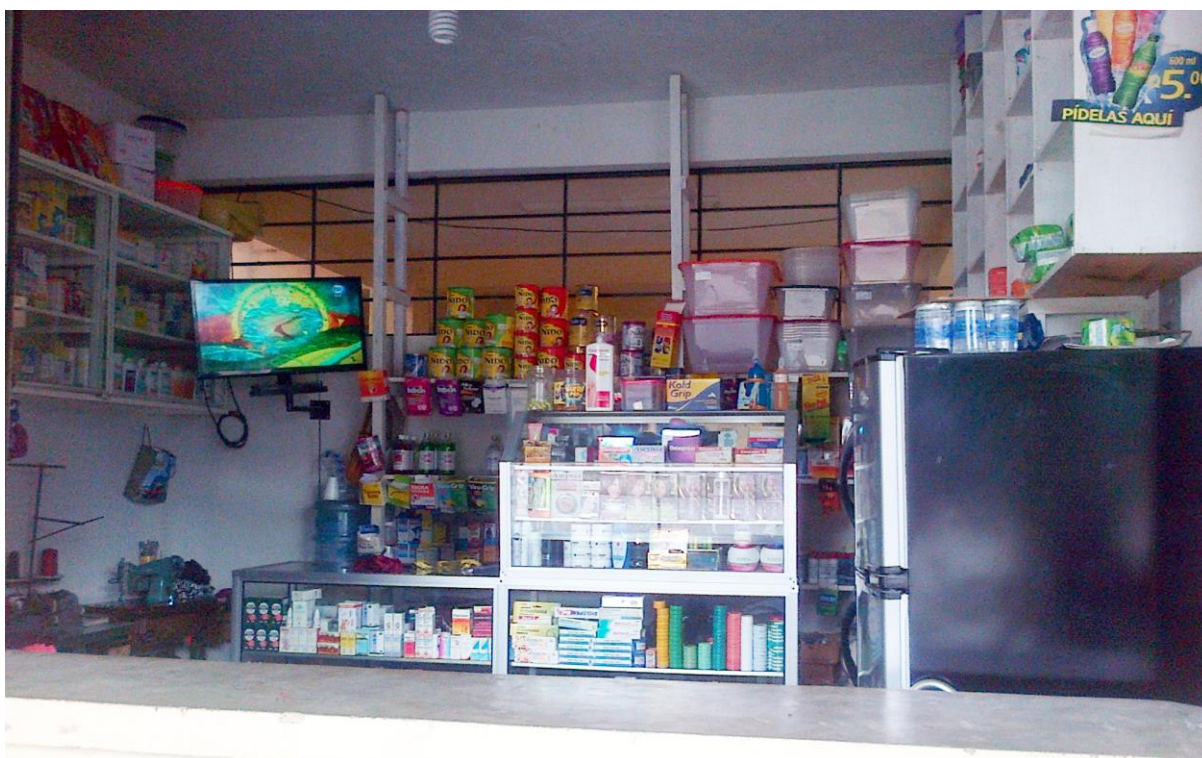
Como programar en JAVA P.J. Deitel.  
Séptima edición  
Pearson Educación Mex. 2008.

Libro de Bases de Datos aqui

## E-Grafia

Codigos qr de videos opcional.

## ANEXOS.



Fuente: Foto del interior Farmacia Jovita.



Fuente: Foto frontal Farmacia Jovita.