

UNIVERSIDAD DON BOSCO
ESCUELA DE COMPUTACIÓN



**DESARROLLO DE APLICACIONES WEB CON SOFTWARE INTERPRETADO EN EL
SERVIDOR.**

PROYECTO DE CATEDRA FASE 1

INTEGRANTES:

Martínez Alegría Fernando José --- AM202131

Melgar Sura Jefferson Adonis --- MS230365

Rivera Pérez Cristian Adonay --- RP221744

Sandoval Guillén Evelyn Marisol --- SG210007

DSS404G03T / CICLO 01-2024

INDICE

1.Introducción.....	1
2.Perfil del Proyecto.....	2
3.Mock Ups.....	3
4. Explicación detallada de lógica a utilizar.....	4 - 5
5.Diagrama UML.....	6
6.Diagrama Grafico.....	7
7.Detalle de herramientas utilizadas.....	8
• Notion.....	8
• GitHub.....	9
• Draw.io.....	10
• Staruml.....	11
• Figma.....	12
• Monday.....	13
8.Presupuesto del costo de Aplicación.....	14
9.Cronograma.....	15
10.Fuentes de consulta, formato APA.....	16

1.INTRODUCCION

En el entorno empresarial actual, la implementación de sistemas de facturación eficientes es esencial. La creación de un programa de facturación en PHP ofrece una solución flexible y potente. Scrum se ha consolidado como un marco ágil para proyectos de software. La combinación de PHP y Scrum es poderosa para crear programas de facturación escalables y adaptables.

En este trabajo exploraremos diversas aplicaciones para el desarrollo de programas de facturación en PHP. Examinaremos las características esenciales de un programa de facturación en PHP, desde gestión de clientes hasta reportes financieros.

2.PERFIL DEL PROYECTO

Elemento	Descripción
1. Nombre del Proyecto	LA ROMANA FISCALEASE
2. Problema a resolver	Facilitar la creación de Factura y crédito Fiscal.
3. Objetivo general	Modernizar empresa a factura y crédito fiscal en digital.
4. Metas:	Implementar un sistema de facturación electrónica que cumpla con los estándares legales y fiscales vigentes en el país.
5. Resultados esperados	Reducción de costos operativos asociados con la impresión, distribución y almacenamiento de comprobantes fiscales en papel.
6. Metodología	Metodología Scrum en 6 fases
7. Área geográfica y Beneficiarios del proyecto	El salvador, San Salvador, Calle mistral, #203 área Metropolitana. Beneficiarios: Morena Guadalupe Martínez.
8. Equipo Participante	Morena Guadalupe Martínez. Ana Elizabeth Valdez Hernández. Evelyn Marisol Sandoval Guillén Cristian Adonay Rivera Pérez Jefferson Adonis Melgar Sura Fernando José Martínez Alegría
9. Posibles Fuentes de Financiamiento	Financiamiento económico por dueña del establecimiento: Ana Elizabeth Valdez Martínez.
10. Factores críticos de éxito	Falta de equipo: computo, déficit información.
11. Duración	5 meses
12. Presupuesto	-Adquisición de equipo \$1,000 -Honorario \$1,200 -Transporte \$150 Total: \$2,350

3.MockUps



4. Explicación detallada de la lógica a utilizar

INICIO

-ESTUDIO GLOBAL DEL PROBLEMA

Realizamos una investigación de perfiles de diferentes problemáticas de los que podríamos optar para la realización de nuestro proyecto de catedra; teniendo así la oportunidad de encontrar un problema de desarrollo en mejoramiento de facturas virtuales con los descuentos de ley como también facturación con crédito fiscal, así digitalizando de manera de desarrollo en el funcionamiento del local.

-REUNION

Nos reuniremos con la duela del local para conocer el problema planteado para poder darle solución; organizándonos para poderle compartir nuestras ideas del proyecto a realizar, dándole a conocer nuestros objetivos y los alcances más las limitaciones que pudiesen presentarnos para darle paso al financiamiento

-PRESUPUESTO

En este punto se realiza un aproximado del gasto programado a lo largo del desarrollo del proyecto para poder llegar a un acuerdo parte por parte de lado de la solicitante del proyecto como para nosotros los desarrolladores de este.

-INFRAESTRUCTURA

Desarrollaremos un diseño de nuestro proyecto usando mockups como herramienta visual para poderse mostrar nuestra idea de desarrollo a futuro, pidiendo la a probación o desaprobación de este para poder generar cambios basados en facilitar la solución del problema planteado basándonos en la opinión generada por parte de la solicitante del proyecto.

-DIGITALIZACION DEL PROYECTO

Acá entramos nosotros como equipo de trabajo iniciando con el desarrollo del proyecto al 100% partiendo con las ideas ya recolectadas, planteando con nuestros objetivos en la facilitación de las facturas, llevamos a cabo la ejecución con prueba error para poder dar soluciones rápidas a las problemáticas que se nos pudiesen presentar al momento del desarrollo de nuestro trabajo limitándonos al alcance que buscamos para cumplir con cada uno de los objetivos

-BOSQUEJOS

En este punto buscamos mostrar el avance logrado como equipo de trabajo con el desarrollo de esta nueva herramienta de programa, con la aprobación dada y ya teniendo pruebas realizadas internamente como grupo; mostramos la herramienta en los dispositivos que serán utilizados para las pruebas del proyecto, buscando, así como afinidad encontrar los errores más comunes al desarrollo de nuevas herramientas y poder dar solución antes de llevarse a un mercado de venta abierta.

-APROBACION

Con las pruebas realizadas y dando la garantía del funcionamiento de nuestro proyecto haciendo parte de todas las pruebas a los empleados como a la solicitante de este proyecto pasaremos al paso de educación en el manejo de esta nueva herramienta.

-ENSEÑANZA

Buscaremos garantizar el manejo adecuado de la herramienta, con educación en innovación de herramientas de trabajo, para evitar que nuestro proyecto sea manejado de forma no adecuada en la solución del problema planteado; de esta forma asegurándonos que el entendimiento del lenguaje de programación sea fácil de entender y de buen manejo.

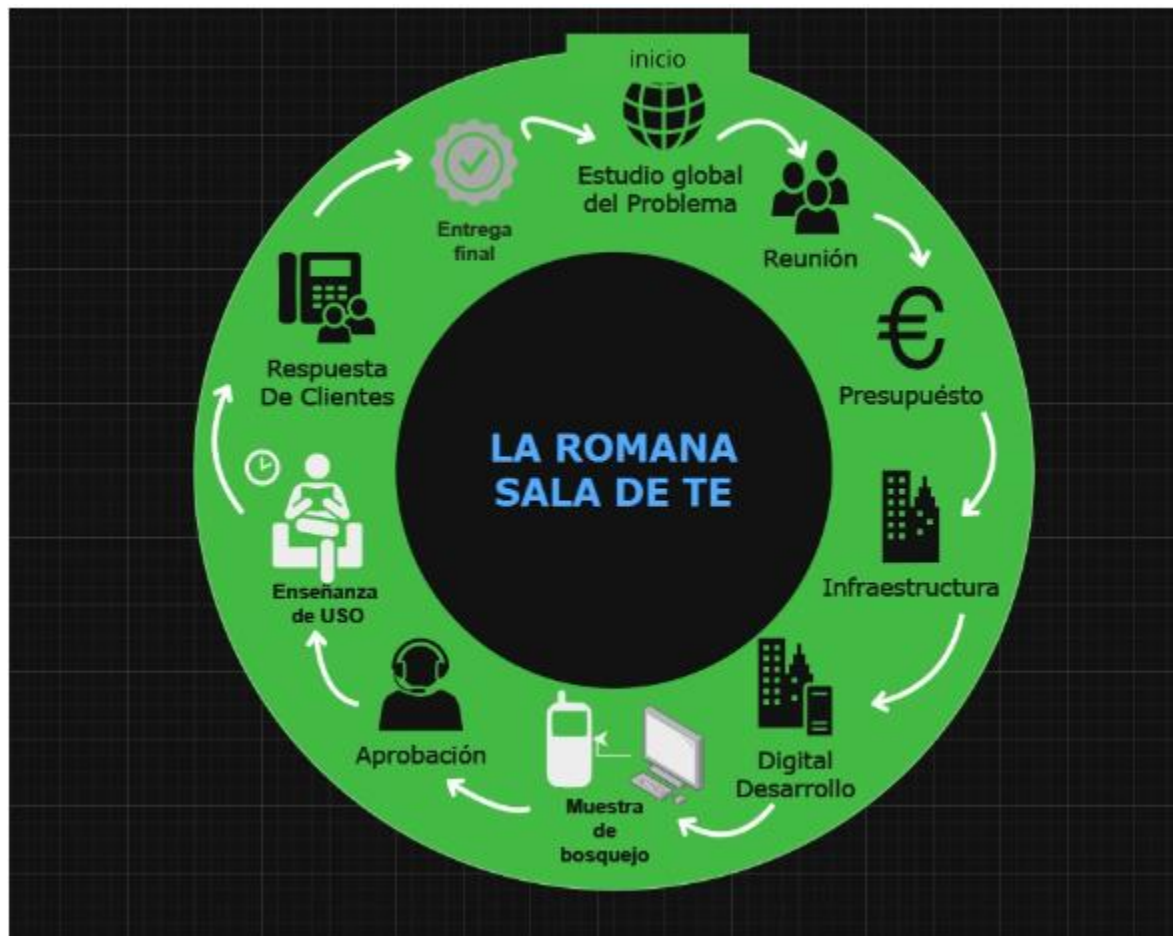
-RESPUESTA DE CLIENTES

Se planteará pedir pruebas con clientes quienes también se verían beneficiados con este nuevo proyecto para permitirnos dar casi punto final a nuestro trabajo, buscando respuestas positivas y poder ofrecer un producto de manejo sencillo.

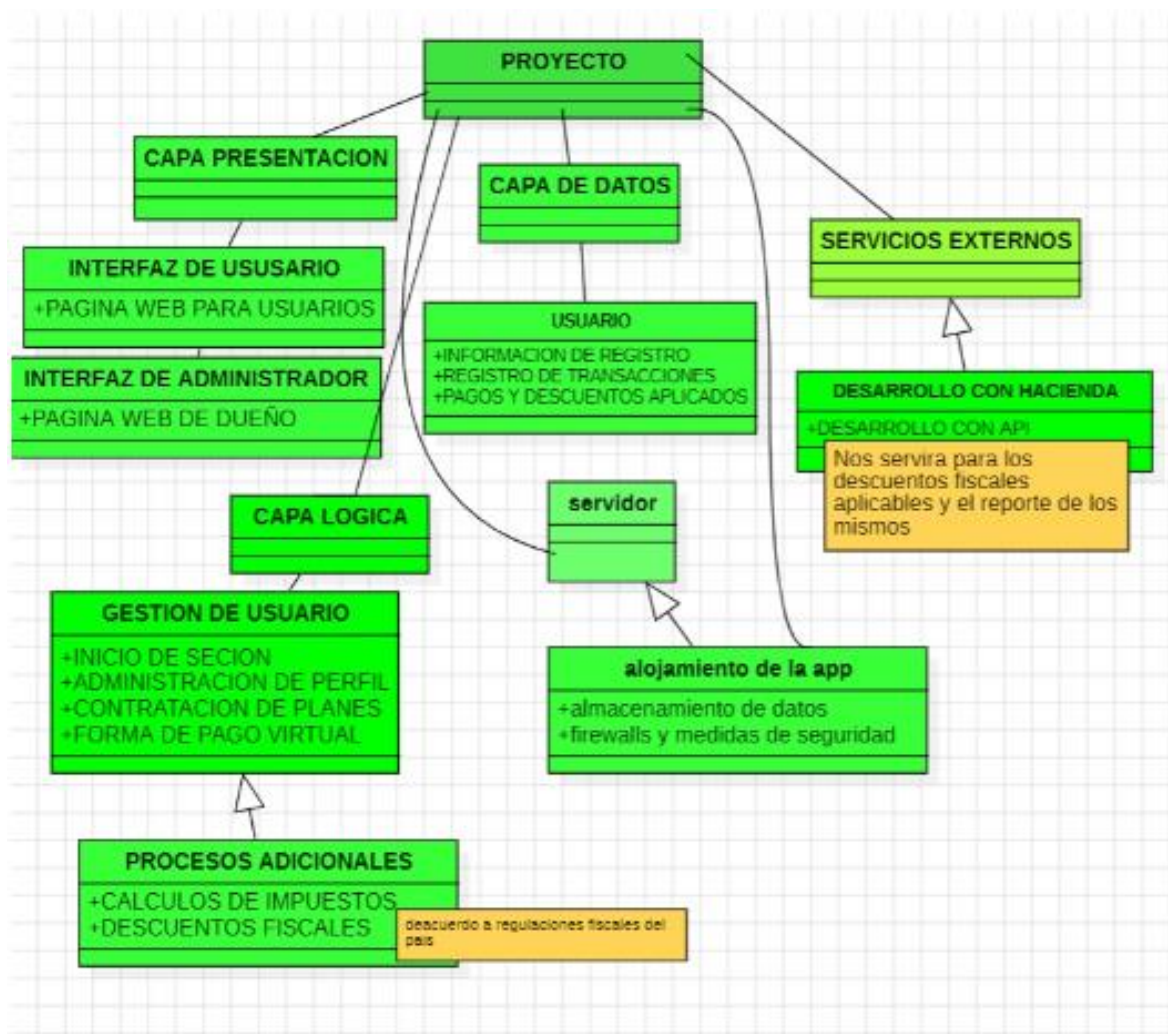
-ENTREGA FINAL

Luego de haber realizado todos los pasos anteriores podremos darle punto final a nuestro proyecto con la entrega de este para la apertura de innovación en la solución de problema en facturas virtuales con peticiones de descuentos de ley y hacienda; dando así por culminando nuestro trabajo y ofreciendo una garantía de soporte por 1 año.

5.Diagrama UML



6. Diagrama Grafico



7.Detalle de herramientas utilizadas

- **Notion**

Notion es un software de gestión de proyectos y para tomar notas. Está diseñado para ayudar a los miembros de una empresa u organización a coordinar plazos, objetivos y tareas en áreas de la eficiencia y la productividad

Permite crear documentos, calendarios, recordatorios, listas de tareas, entre otras cosas y funciona en online y offline, por lo que puedes acceder a ella en donde estés. De igual manera, sincroniza su contenido en todos los dispositivos donde estés.

En esta herramienta se han programado el tiempo de entrega para cada actividad que se fue haciendo en el proyecto como por ejemplo la entrega la primera fase del proyecto, si se llegará a entregar tarde una actividad ya no se permitirá hacer un cambio de esta misma. De esta manera se logrará llevar un control de actividades programadas hasta cierto tiempo límite de entrega.



- **GitHub**

GitHub es una forja para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git. Se utiliza principalmente para la creación de código fuente de programas de ordenador. El software que opera GitHub fue escrito en Ruby on Rails. Desde enero de 2010, GitHub opera bajo el nombre de GitHub, Inc.

Es un repositorio que nos permite guardar el código de los proyectos que sean abiertos puede ser descargado y revisado por cualquier usuario, lo que ayuda a mejorar el producto y crear ramificaciones a partir de él. Y si prefieres que tu código no se vea, también pueden crearse proyectos privados. Aquí hemos agregado nuestro proyecto con todos los puntos que se nos fueron asignados en el proyecto. (FERNÁNDEZ, 2019)



- **Draw.io**

Draw.io es la tecnología de facto para software de gráficos.

Es una pila de código abierto y una aplicación de usuario final que se usa más ampliamente que cualquier otro Software de Diagrama de Flujo basado en navegador. draw.io ofrece una interfaz de usuario intuitiva con funcionalidad de arrastrar y soltar, plantillas de gráficos personalizables y una amplia biblioteca de formas.

Los usuarios pueden crear y editar varios diagramas, como diagramas de flujo, organigramas, diagramas de proceso, diagramas ER, diagramas UML y diagramas de red.



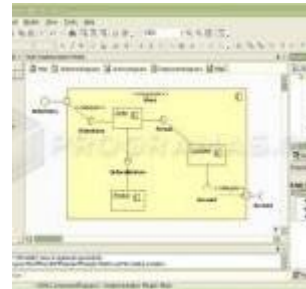
- **Staruml**

StarUML es una herramienta para el modelamiento de software basado en los estándares UML (Unified Modeling Language) y MDA (Model Driven Architecture), que en un principio era un producto comercial y que hace cerca de un año paso de ser un proyecto comercial (anteriormente llamado plastic) a uno de licencia abierta GNU/GPL.

El software heredó todas las características de la versión comercial y poco a poco ha ido mejorando sus características, entre las cuales se encuentran:

* Soporte completo al diseño UML mediante el uso de:

- Diagrama de casos de uso
- Diagrama de clase
- Diagrama de secuencia
- Diagrama de colaboración.
- Diagrama de estados
- Diagrama de actividad.
- Diagrama de componentes
- Diagrama de despliegue.
- Diagrama de composición estructural (UML 2.0)



* Definir elementos propios para los diagramas, que no necesariamente pertenezcan al estándar de UML,

* La capacidad de generar código a partir de los diagramas y viceversa, actualmente funcionando para los lenguajes c++, c# y java.

* Generar documentación en formatos Word, Excel y PowerPoint sobre los diagramas.

* Patrones GoF (Gang of Four), EJB (Enterprise JavaBeans) y personalizados.

* Plantillas de proyectos.

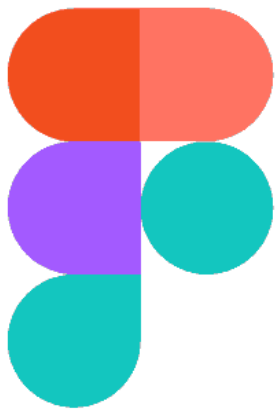
* Posibilidad de crear plugins para el programa.

En definitiva, esta es una de las mejores alternativas gratis que hay en Internet para el modelamiento de software y probablemente una gran ayuda a la hora de programar juegos.



- **Figma**

Figma es una plataforma de edición gráfica y diseño de interfaces. Además, es una plataforma online y colaborativa. Con Figma se puede hacer un poco de todo a nivel de diseño gráfico, desde diseñar páginas web e interfaces gráficas de aplicaciones, o crear publicaciones para redes sociales, hasta la posibilidad de poder crear presentaciones. Por este motivo, es una de las herramientas más valoradas por empresas y estudios de diseño gráfico.



Figma

- **Monday**

monday.com es un sistema operativo de trabajo (Work OS) que permite a los equipos ejecutar proyectos y flujos de trabajo con confianza. Es un sistema operativo de trabajo simple, pero intuitivo, para que los equipos les den forma a sus flujos de trabajo, se ajusten a las necesidades cambiantes, generen transparencia, se conecten de forma colaborativa y dejen de hacer trabajo pesado manual. monday.com hace que el trabajo en equipo funcione.

monday.com es súper personalizable y se puede usar en cualquier industria, como por ejemplo en nuestro caso utilizamos Monday para crear el cronograma de nuestro proyecto.



8.Presupuesto del costo de Aplicación

Presupuesto estimado:

- 1- Fase de Inicio (2 semanas):
 - Definición de requisitos y alcance del proyecto
 - Creación del Product Backlog
 - Planificación del Sprint 0 Costo estimado: \$150- \$200

- 2- Fase de Desarrollo (12-16 semanas):
 - Sprints de 2-4 semanas cada uno
 - Desarrollo de funcionalidades como gestión de clientes, productos, facturas, pagos, etc.
 - Pruebas unitarias y de integración
 - Reuniones diarias de Scrum Costo estimado: \$15 - \$30

- 3- Fase de Finalización (2-4 semanas):
 - Pruebas de aceptación
 - Corrección de errores y mejoras
 - Documentación
 - Despliegue en producción Costo estimado: \$200 - \$250

- 4- Costos adicionales:
 - Licencias de software (si es necesario)
 - Hosting y dominio (si es necesario)
 - Capacitación al personal (si es necesario) Costo estimado: \$365 - \$500

- 5- Total, estimado: \$1,500 - \$2,500

9.Cronograma

Fase	Fecha de Inicio	Fecha de Termino	Febrero	Marzo	Abril	Mayo
Inicio de proyecto	20/02/204	26/02/2024				
Contratación	1/3/2024	7/3/2024				
Diseño	8/3/2024	15/3/2024				
Desarrollo de Programa	16/3/2024	18/5/2024				
Primera Fase	18/3/2024	24/3/2024				
Segunda Fase	13/5/2024	18/5-2024				
Presentación	18/5-2024	18/5-2024				

10.Fuentes de consulta, formato APA

- FERNÁNDEZ, Y. (30 de octubre de 2019). xataka. Obtenido de Qué es Github y qué es lo que les ofrece a los desarrolladores: <https://www.xataka.com/basics/que-github-que-que-le-ofrece-a-desarrolladores>.
- Ortiz, A. (2023, 12 abril). Monday: ¿qué es y para qué sirve? <https://www.inboundcycle.com/blog-de-inbound-marketing/monday-que-es-para-que-sirve>
- Urrutia, D. (2023, 18 octubre). *Qué es Notion | Definición, ventajas y características*. Arimetrics. <https://www.arimetrics.com/glosario-digital/notion>
- Draw.io – Mancomún. (s. f.). <https://mancomun.gal/es/solucion-tic/draw-io/>
- Zamenfeld, S., & Zamenfeld, S. (2011, 1 julio). Software - Marketing & Technology. Marketing & Technology - BrainLabs | News and Updates. <https://www.brainlabs.com/novedad/staruml-una-herramienta-para-modelado/>
- Undefined. (s. f.). Figma: qué es y cómo funciona |. El Blog de Pixartprinting. <https://www.pixartprinting.es/blog/figma-que-es/>