



Instituto Remedios Escalada de San Martín

NIVEL SUPERIOR

Carrera: Analista de Sistemas

Curso: 3do Año

Materia: Practicas profesionalizantes

Profesor: Marcelo Palacios

Alumno: Joel Elian Maurice Belmonte

Año: 2024

Presentación tesis

Índice

PROYECTO A REALIZAR.....	3
CASO DE NEGOCIO	4
Resumen ejecutivo:.....	5
Enunciado del problema:	6
Análisis de situación:	6
Opciones:.....	6
Análisis de costo beneficio:.....	7
Recomendación:.....	7
Propuesta del proyecto:.....	8
DIAGRAMA ENTIDAD RELACIÓN (DER)	9
CASO DE ISO	10
Caso de uso administrador (Encargado o dueño de la fábrica)	10
Descripción caso de uso del Administrador (Encargado o dueño de la fábrica).....	11
Caso de uso usuario (empleado).....	12
Descripción caso de uso del usuario (empleado).....	13
DIAGRAMA DE SECUENCIA.....	14
Diagrama de secuencia administrador.....	14
Diagrama de secuencia usuario	15
DIAGRAMA DE CLASES	16
EPICAS E HISTORIAS DE USUARIOS	17
ENTRADAS Y SALIDAS (VISTAS).....	19
HERRAMIENTAS UTILIZADAS.....	29
HyperText Markup Language (HTML)	29
Estructura Básica	29
Descripción del <head>	30
Descripción del <body>	31
Etiqueta	32
Etiquetas más utilizadas	32
Composición de una etiqueta	33
Accesibilidad.....	33
Cascading Style Sheets (CSS)	34
Estructura	35
Formas de enlazar el CSS.....	36
Diseño Web con CSS: Técnicas y Propiedades Clave	36
WSGI – ASGI	39

Docker	43
¿Qué es Docker?.....	43
¿Para qué se usa Docker?	43
Ventajas de Docker	44
Desventajas de Docker	44
MANUAL DE USUARIO.....	45
Introducción	46
Quienes somos	46
Registro de datos	47
Primeros pasos	47
Inicio de sesión	47
Administrador	47
Usuario autorizado	61
TS Y LOG TASK FINISHED	62

PROYECTO A REALIZAR

Se realizará un software sobre el sistema de una empresa textil para poder recabar toda la información requerida para la fabricación del producto a realizar y su logística dentro de la empresa conectando todos los sectores para su mejor funcionamiento, esta misma va a conectar diferentes sectores desde la administración donde se va elaborar la ficha técnica para todos los sectores y terminando en el área de control de calidad donde se podrá saber que cantidad salieron (producto).

Lo que se realizara es la creación de la ficha técnica, para que cada sector pueda ver lo que tiene que hacer, dándole la opción de que si quiere ver la ficha completa pueda hacerlo.

- Área de administración: se encargará y de la creación de todos los datos necesarios del sistema y la creación de la ficha técnica para poder distribuirla.
- Área de corte: aquí se podrá ver las imágenes que sean necesarias con su descripción para disminuir los problemas que puedan llegar a aparecer.
- Área de estampado: en este sector se entregará las partes necesarias para realizar el proceso adecuado al pedido.
- Área de avíos: en este sector se prepara todos los accesorios para el producto, desde deslizadores, cintas mochileras, cierres, etc. a utilizar.
- Área de confección donde se realizará la elaboración del producto, en este sector se enfocará en los elementos a utilizar para la elaboración del producto ya sea en fotos y/o aclaraciones.
- Área de control del producto, en este sector es donde se tendrán en cuenta todos los detalles para la finalización del producto, donde se reverá todas las anotaciones anteriores, más sus observaciones para poder terminar el producto.

Terminando el producto el área de administración que es aquella que da de alta las fichas técnicas, le pondrá fin, cambiando el estado de la ficha técnica, también puede pasar que ocurran problemas en la confección del producto, así que se tendrá en cuenta que cuando aparezca un problema, esta ficha podrá ser pausada, cancelada, ponerse en espera o si sale a la perfección, finalizada.

Se realizará una sala de chat para las consultas entre los sectores para minimizar los problemas que puedan ocurrir, donde va a ser personalizado por sectores, creando así las salas de chat y los permisos que los administradores les den a los usuarios.

El sistema contara con un calculador de producto para saber cuánta materia prima se utilizará para realizarlo, esto ahorrara tiempo para la creación de fichas técnicas o para la necesidad de saber cuánta materia prima se utilizará.

CASO DE NEGOCIO

Un caso de negocios debe ser presentado en un documento cuidadosamente construido. El mismo, debe examinar los beneficios y riesgos involucrados en la toma de la acción y, por el contrario, no tomarla. La conclusión debe ser un argumento convincente para su implementación.

Presentación de caso de negocio

Componentes

- **Resumen ejecutivo:** Esta vista de alto nivel explica, en forma condensada y en lenguaje sencillo, el problema que el proyecto propuesto pretende resolver, las posibles soluciones, el resultado deseado, los recursos necesarios para lograr dicho resultado y el retorno de la inversión (ROI) anticipado.
- **El enunciado del problema:** Identifica claramente qué problema debe abordarse.
- **Análisis de la situación:** Proporciona más contexto, explicando cómo surgió el problema y cuáles serían las repercusiones si no se tomarán medidas al respecto. La conclusión del análisis debería conducir naturalmente al siguiente componente.
- **Opciones:** En esta sección, se identifican posibles soluciones al problema y se proporciona suficientes detalles para que el cliente las comprenda.
- **Análisis costo-beneficio:** Evalúa los costos y beneficios de cada opción potencial, incluida la solución propuesta al problema y las posibles alternativas (que incluyen, por supuesto, no tomar ninguna medida).
- **Recomendación:** El analista hace una recomendación sobre cómo abordar el problema descrito en la declaración del problema.
- **Propuesta de proyecto:** Proporciona al cliente detalles sobre cómo se llevará a cabo la solución recomendada. Incluye información sobre el alcance del proyecto, así como posibles limitaciones y estimaciones de los recursos necesarios, incluido el personal, el tiempo y el presupuesto.

Resumen ejecutivo:

Este programa busca solucionar problemas que se presentan en el momento de la producción masiva y constante de la industria textil, el programa tiene como fin poder beneficiar a dichas empresas dado que después de averiguar cómo se realiza la producción, concluimos que todos tienen en común algunas falencias. Dentro de estas falencias nos encontramos con la más importante y la que el software va a solucionar, todas las fábricas con sus empleados van a poder estar conectados entre sectores y el encargado o jefe podrá saber en tiempo real como se está llevando a cabo la producción.

Este software va a solucionar la logística de interna de la producción mediante el uso de una ficha técnica, en la cual se podrá ver toda la información recaudada y plasmada de forma sectorizada, con la posibilidad de verla completa de ser necesario.

Contará con un chat en tiempo real para la comunicación entre sectores y/o salas de chat personalizadas, creadas con el fin de acortar tiempos y solucionar los posibles errores que puedan surgir durante la producción.

Además, cuenta con una herramienta que realizará el cálculo de materia prima por producto a utilizar, la misma acortará los tiempos de cálculos y dará exactitud al momento de la utilización de la materia prima.

Este proyecto se basa en tres tipos de obtención del software:

1. software de pago único (con servicio o asistencia mensual + pago de servidores):

El software se paga una sola vez y se abonará mensualmente los gastos de servidores y los gastos por los servicios o asistencias mensuales.

2. software de pago mensual por uso (con servicio o asistencia mensual + pagos de servidores):

Se alquila el software para el uso de la misma por tiempo limitado a conveniencia del cliente, aparte se abonará mensualmente los gastos de servidores y los gastos por los servicios o asistencias mensuales.

3. software premium con servidor propio (con servicio o asistencia mensual):

El software se paga una sola vez incluyendo el servidor, se abonará los gastos por los servicios o asistencias mensuales.

Enunciado del problema:

El propósito del software a realizar, es lograr una comunicación con todas las áreas que comprenden el sistema (fabrica), lograr una mejor logística de la materia prima, producción y producto final, acortar los tiempos de planificación y gastos de materia prima.

Para llegar a estos datos se realizo una investigación con los empleados de una fabrica textil de Villa Carlos Paz, desde los altos rangos (encargados y dueños) hasta los empleados operativos (operarios directos de la producción).

Análisis de situación:

Decidí realizar este proyecto, dado que me encuentro siendo empleado en el rubro textil hace más de diez años, habiendo pasado por todas las áreas que comprende la fábrica, logré encontrar las falencias principales de cada área.

En estos momentos la fabrica textil, se comunica entre áreas de modo verbal y a veces no se logra entender la explicación al 100% provocando una falla de comunicación en todos los sentidos teniendo como resultados problemas en la producción y en los productos finales, también se ve la problemática de los gastos de materia prima por una mala comunicación.

Opciones:

Las opciones que se encuentran a disposición en estos días, es mediante la comunicación verbal y por escrito.

Teniendo en cuenta que cuando es verbal, sucede que existe una mala interpretación de las tareas a realizar, haciendo una cadena de errores que se arrastran hasta el producto final.

La comunicación escrita tiene como problema principal el gasto de materiales (hojas, tinta, tiempo de empleados) y demasiada información innecesaria para cada área (crear una ficha técnica con muchas hojas con toda la información junta).

Entendiendo las falencias que ocurren en las opciones anteriores, decidí realizar un software que ayude a que la comunicación sea mas eficiente y concreta para cada área logrando una información precisa y que no se ambigua dejando asentado a cada sector las especificaciones necesarias que debe realizar cada una de ellas, así mismo los empleados pueden consultar en tiempo real preguntas o dudas para mejorar la comunicación general del producto a elaborar.

Análisis de costo beneficio:

Al presentarles las opciones disponibles tendremos en cuenta varios puntos a favor y en contra.

Dado que a la opción verbal al costo beneficio tendremos en cuenta que no se invertirá dinero, pero suele suceder que se obtengan resultados no deseados al no ser una información precisa obteniendo un costo aun mayor al deseado o previsto.

A la opción por escrito al costo beneficio tendremos algo mas preciso con pocas probabilidades de errores, pero hay que tener en cuenta que se desperdicia insumos innecesariamente a largo plazo (impresoras, papel tintera, mantenimiento, etc.), posibilidades de perder o traspapelar fichas técnicas y espacio físico ocupado por cada área.

La opción que propondré es la tecnológica que al costo beneficio va a tener una inversión superior, que al paso del tiempo se amortizara. Dado que, al no tener gastos de insumos como impresoras, papel, entre otros, tampoco se utilizará espacio físico (que se puede aprovechar espacio para colocaciones de herramientas o materiales) y las probabilidades de errores son casi nulas, resultando beneficioso a la fábrica.

Recomendación:

Este software tiene una base ya establecida pero completamente adaptable para cualquier sistema (fabrica, empresa, etc.), podemos mejorar o modificar el funcionamiento interno de la misma como también el externo, o realizar mayor hincapié en la logística que necesite cada cliente, teniendo en cuenta que se busca el mejor funcionamiento y comunicación, para poder satisfacer la necesidad de cada cliente.

Propuesta del proyecto:

Se especificará cada instancia en orden cronológico para la utilización del software desde incorporación, modificación, limitaciones y restricciones del mismo.

ADMINISTRADOR

Puede tener acceso a todos los sectores del software

- **Primera instancia**
 - Iniciar sesión (como administrador: Jefes y Encargados)

- **Segunda Instancia**
 - CRUD (Create, Read, Update, Delete) de usuarios de personal (nombre de usuario, contraseña, entre otros)
 - CRUD de clientes (con sus respectivos datos)
 - CRUD de proveedores (con sus respectivos datos)
 - CRUD de insumos (con sus respectivos datos)
 - CRUD de prototipo (con sus respectivos datos)
 - CRUD de ficha técnica (con sus respectivos datos)
 - CRUD de salas de chat (con sus respectivos datos)
 - Calcular materia prima a utilizar para optimizar (calculador)
 - Visualización y escribir en el chat

- **Tercera instancia**
 - Cerrar sesión

Propuestas a futuro, ampliación del proyecto

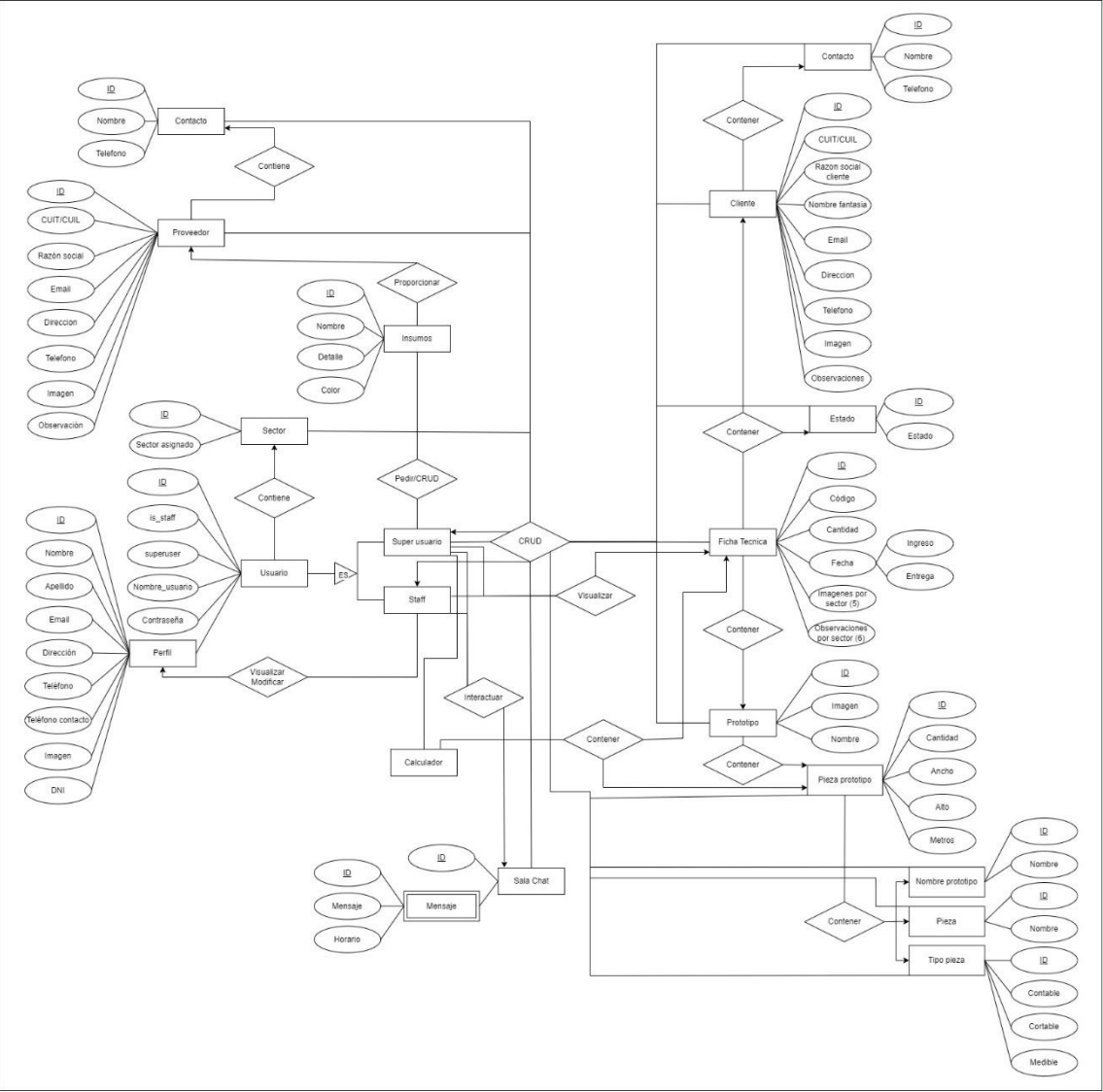
- **Cuarta instancia**
 - Conectar los insumos a utilizar en la ficha técnica, para poder seguir personalizándola.
 - Creación de stock, tanto para la materia prima como para el producto final.

EMPLEADO

Puede tener acceso a ciertas áreas del sistema.

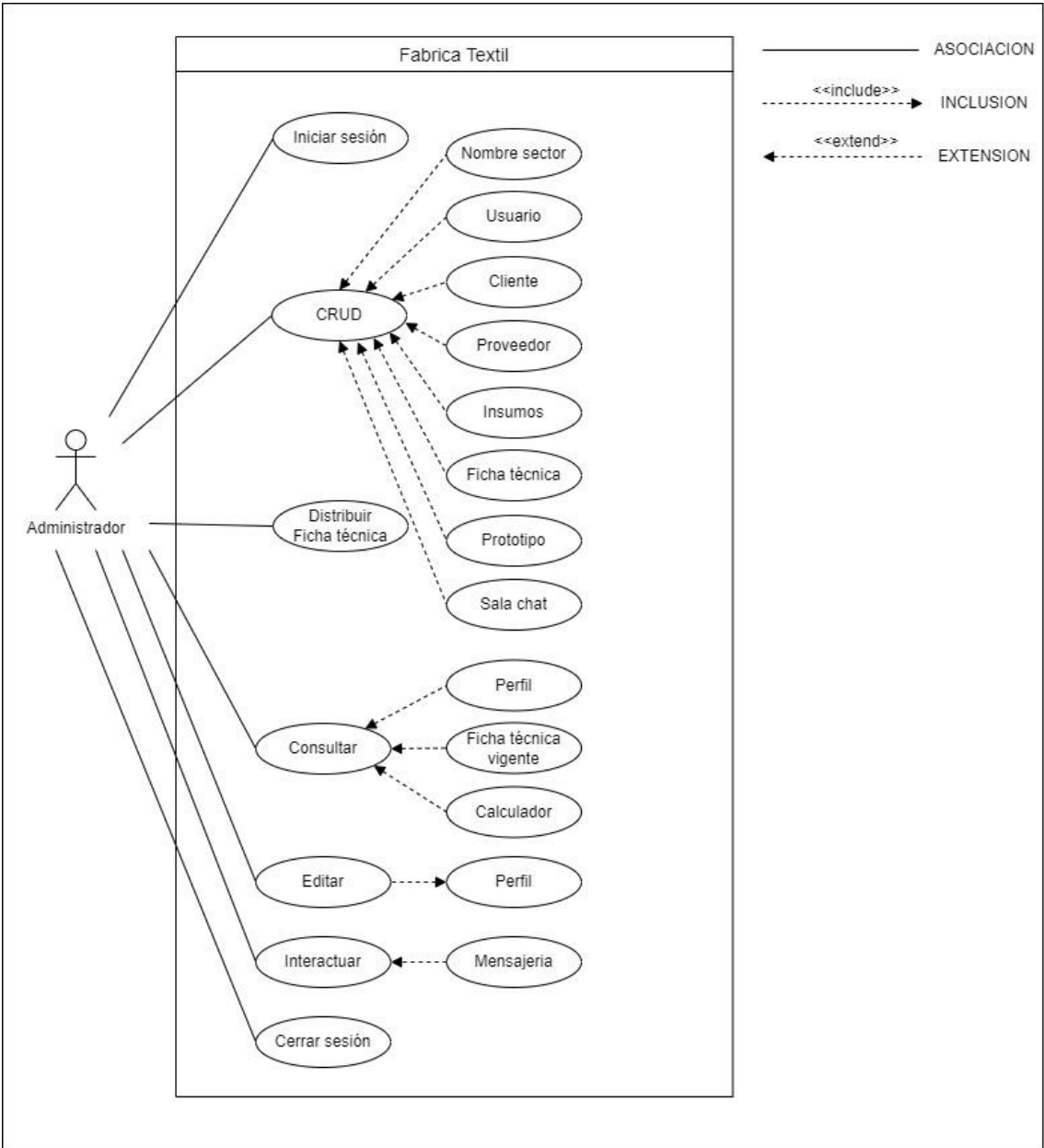
- **Primera instancia**
 - Iniciar sesión (antes creado por el administrador)
- **Segunda instancia**
 - Visualizar fichas técnicas vigentes, ya sea personalizada o completa.
- **Tercera instancia**
 - Visualizar y/o editar perfil (solo datos personales).
- **Cuarta instancia**
 - Ingreso e interacción en la sala de chat autorizado.

DIAGRAMA ENTIDAD RELACIÓN (DER)



CASO DE USO

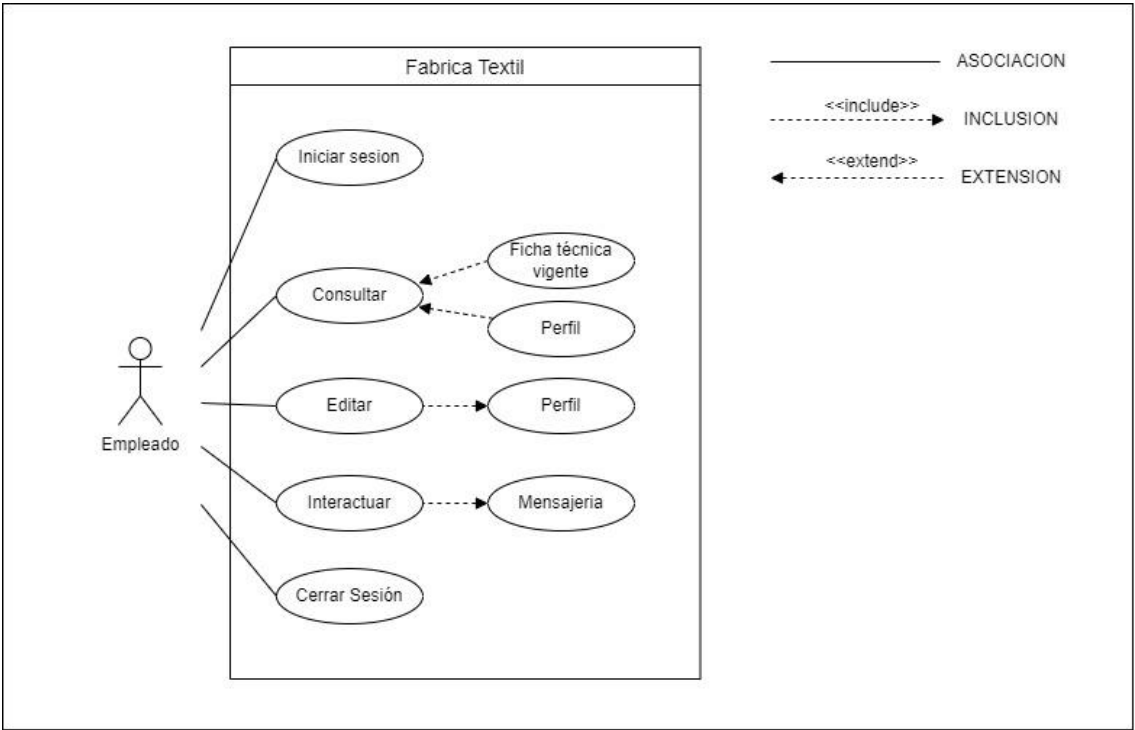
Caso de uso administrador (Encargado o dueño de la fábrica)



Descripción caso de uso del Administrador (Encargado o dueño de la fábrica)

Caso de uso	Fábrica textil	
Versión	1.0 modo prueba	
Pre condiciones	El primer administrador (encargado o dueño) debe estar registrado por medio del programador del sistema, para poder loguearse y realizar acciones.	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso.	
Secuencia Normal	Paso	Acción
	1	El Encargado ingresa por medio de usuario y contraseña.
	2	CRUD sobre todos los usuarios, clientes, proveedores, insumos, entre otros.
	3	Es el asignado para distribuir las fichas técnicas a toda la fábrica.
	4	Consultar el perfil, fichas técnicas vigentes (aquella que este en estado activo) y el calculador
	5	Modificar el perfil.
	6	Interactuar en la mensajería dependiendo en que sala este incorporado.
	7	Cerrar sesión.
Condiciones	Paso	Acción
	1	El encargado es el responsable de todos las creaciones, modificaciones y eliminación de todos los datos del sistema, solo lo puede ser registrado por primera vez por el programador del sistema, después el administrador podrá realizar cualquier acción que desee.
Comentarios	La mayoría de las acciones son directamente sobre el encargado, al principio son muchos los datos a incorporar, pero con el tiempo empiezan a disminuir.	

Caso de uso usuario (empleado)



Descripción caso de uso del usuario (empleado)

Caso de uso	Fábrica textil	
Versión	1.0 modo prueba	
Pre condiciones	El usuario para poder loguearse deberá ser registrado por el encargado o dueño de la fabrica.	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso.	
Secuencia Normal	Paso	Acción
	1	El Usuario ingresa por medio de usuario y contraseña.
	2	Consulta las diferentes fichas técnicas vigentes y el perfil.
	3	Tiene el poder de modificar sus datos personales (datos no relevantes para el sistema, nombre apellido numero de teléfono, contacto, etc.).
	4	Podrá o no interactuar con la mensajería, dependiendo si se encuentra incorporado en alguna sala de chat.
	5	Cerrar sesión.
Condiciones	Paso	Acción
	1	El usuario es responsable de todo lo que se modifique de sus datos personales.
Comentarios	Las acciones a realizar por el usuario son básicas a las que se muestran, tendrá el poder de poder comunicarse y visualizar los datos necesarios para su labor.	

DIAGRAMA DE SECUENCIA

Diagrama de secuencia administrador

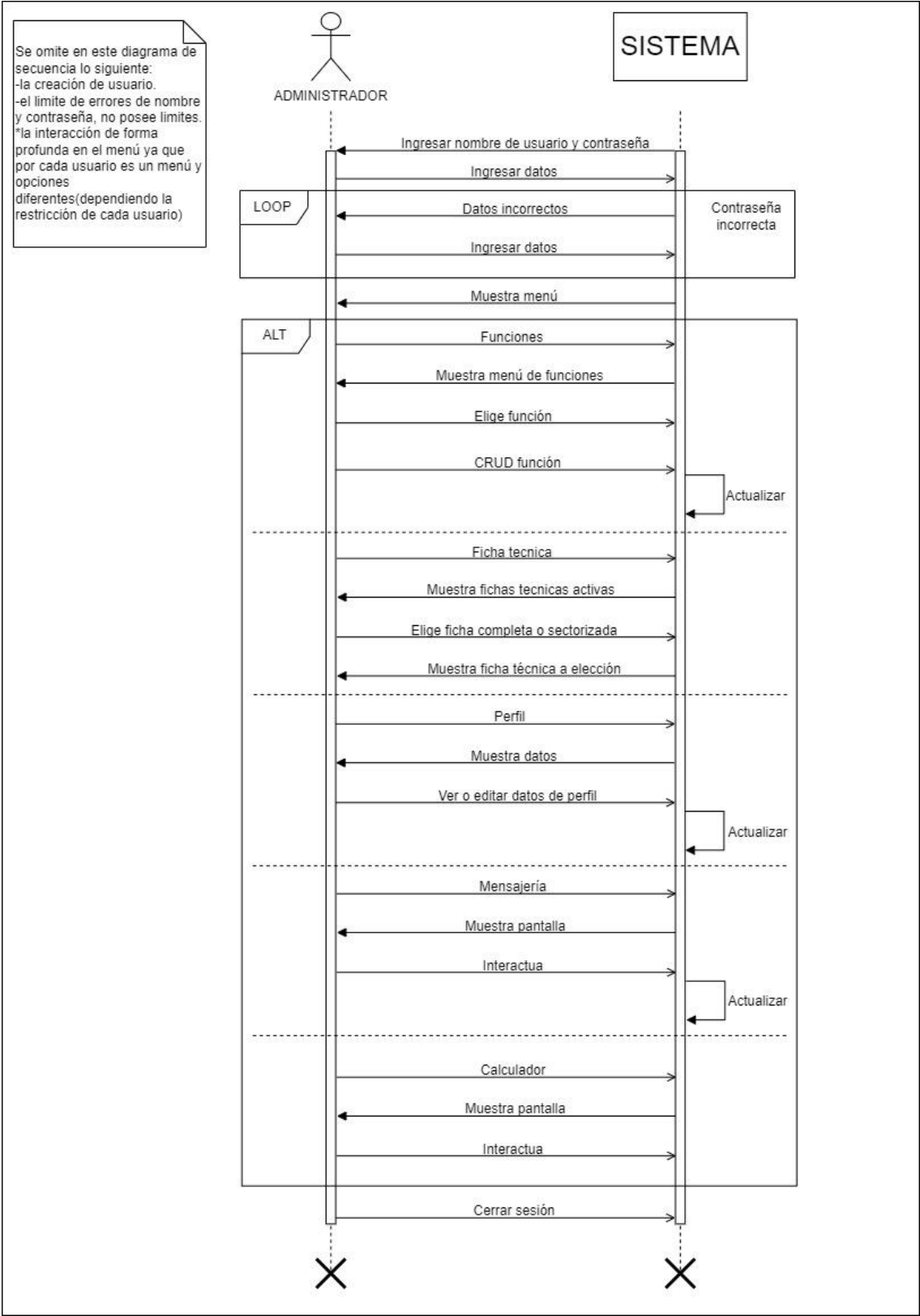


Diagrama de secuencia usuario

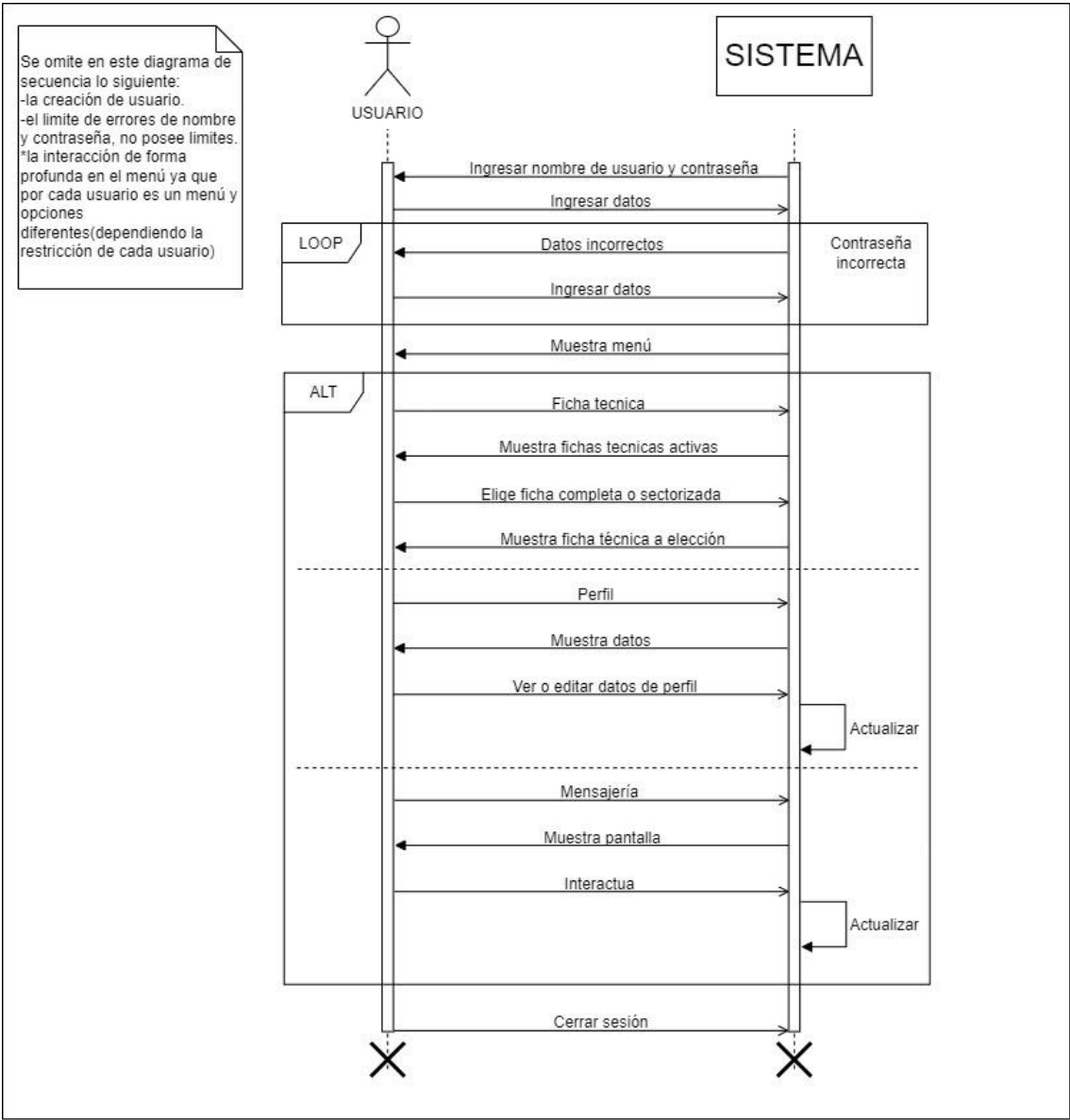
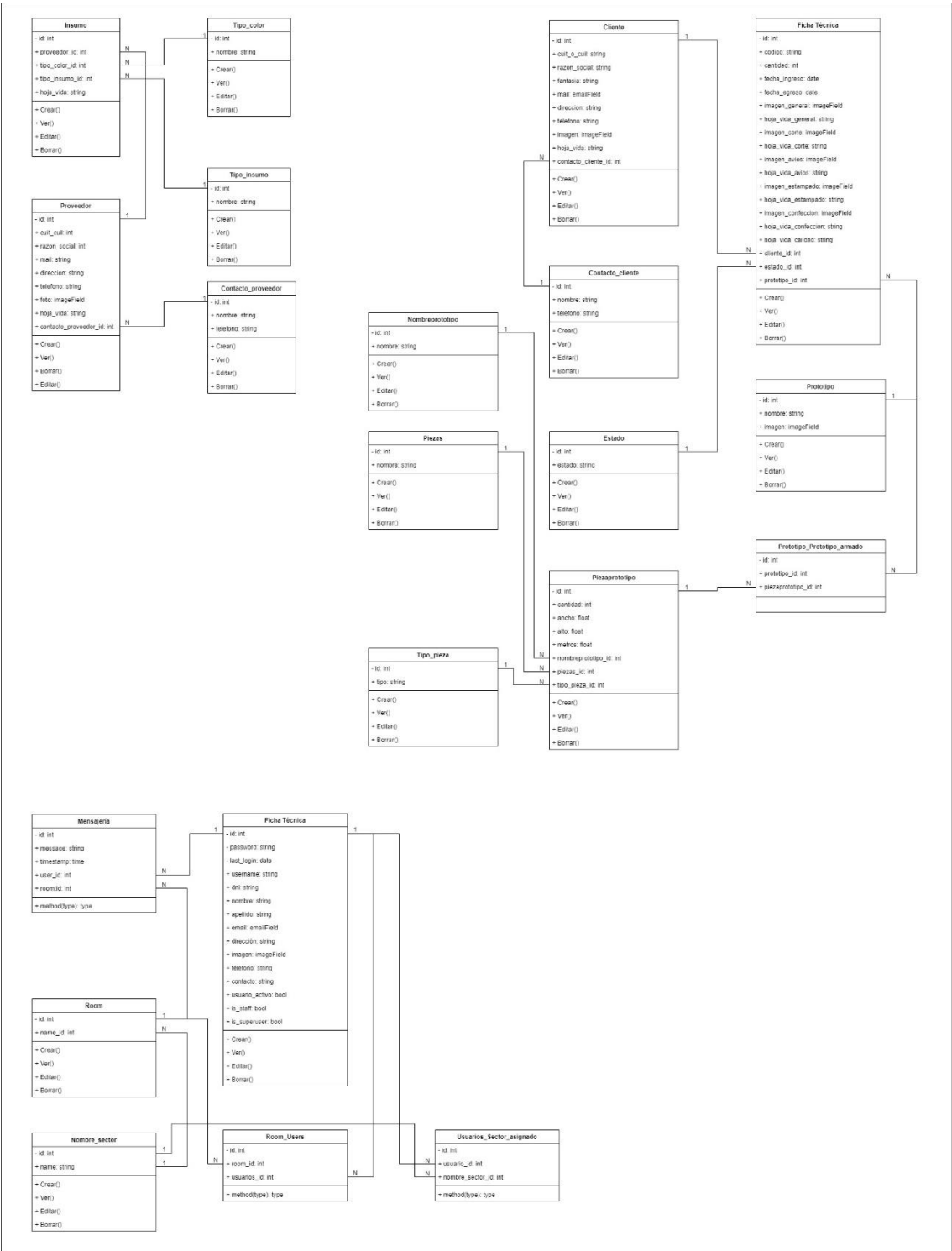


DIAGRAMA DE CLASES



EPICAS E HISTORIAS DE USUARIOS

Se explicará cómo se realizará el proyecto textil paso a paso según prioridades y escalonado que se debe realizar, mediante épicas, historias y tareas a realizar.

1. Épica 1: Investigación y recuperación de datos. (TERMINADO)
 - a. Historia 1: Tema a desarrollar. (LISTO)
 - i. Tarea: investigar y buscar varios proyectos a realizar y elegir 1.
 - b. Historia 2: Caso de negocio. (LISTO)
 - i. Tarea: Investigar sobre el proyecto seleccionado y realizar las preguntas y observaciones correspondientes al caso de negocio.
2. Épica 2: Realización de diagramas. (LISTO)
 - a. Historia 1: Diagrama entidad - relación. (LISTO)
 - b. Historia 2: Diagrama de secuencia. (LISTO)
 - c. Historia 3: Diagrama de caso de uso. (LISTO)
 - d. Historia 4: Diagrama de clases (LISTO)
3. Épica 3: Creación de base datos. (LISTO)
 - a. Historia 1: Realizar Normalizaciones. (LISTO)
 - i. Tarea: Primera, segunda y tercera normalizaciones.
 - b. Historia 2: Creación de aplicaciones. (LISTO)
 - i. Tarea: Cliente (donde estarán los compradores de productos)
 - ii. Tarea: Proveedor (donde estarán los proveedores de materia prima)
 - iii. Tarea: Usuario (donde estarán los empleados y jefes que utilizarán el sistema)
 - iv. Tarea: Insumo (Materiales ofrecidos por los proveedores)
 - v. Tarea: Prototipo (Producto separado por piezas)
 - vi. Tarea: Ficha técnica (donde estarán los datos para la creación del producto)
 - vii. Tarea: Mensajería (sala de chat para comunicación de usuarios)
 - c. Historia 3: Creación de tablas. (LISTO)
 - i. Tarea: Cliente (cliente, contacto cliente)
 - ii. Tarea: Proveedor (proveedor, contacto proveedor)
 - iii. Tarea: Usuario (Usuarios)
 - iv. Tarea: Insumo (tipo insumo, tipo color, insumo)
 - v. Tarea: Prototipo (piezas, tipo pieza, nombre prototipo, pieza prototipo, prototipo)
 - vi. Tarea: Ficha técnica (estado, ficha técnica)
 - vii. Tarea: Mensajería (sala, mensaje)
 - d. Historia 4: Realización de la gráfica de la base de datos. (LISTO)
 - i. Tarea: Creamos la gráfica tabla por tabla con sus restricciones, atributos y relaciones.

4. Épica 4: Creación de vistas, urls, permisos de usuario y los html necesarios. **[LISTO]**
 - a. Historia 1: Creamos por cada aplicación y por cada tabla las siguientes views: Listar todo, Realizado, Crear, Modificar, Borrar, Buscar por palabra clave, buscar por primera letra y detalle de la tabla.
 - b. Historia 2: Creamos la conexión entre la vista y la visión del usuario (html) mediante las urls.
 - c. Historia 3: Creamos los permisos de usuario para ingresar en su espacio a utilizar

5. Épica 5: Estilizar los html para la visualización de los usuarios. **[LISTO]**
 - a. Historia 1: Por cada html creado aplicaremos cada estilo necesario con la librería foundations.

A futuras ampliaciones del proyecto se tendrá en cuenta la escalabilidad de la misma.

6. Épica 6: Incorporar los insumos a la ficha técnica para poder mostrar datos relacionado a los insumos.
 - a. Historia 1: Vincular insumos con ficha técnica.
 - i. Tarea: Incorporar insumos a la ficha técnica.
 - ii. Tarea: Modificar html de la ficha técnica para visualizar datos del insumo.

7. Epica 7: Crear aplicacion stock.
 - a. Historia 1: Creamos la aplicación stock.
 - i. Tarea: stock insumos
 - ii. Tarea: stock producto final.
 - b. Historia 2: Creación de vistas, urls, permisos de usuario y los html.

ENTRADAS Y SALIDAS (VISTAS)

Estas son las entradas y salidas básicas, donde se muestran las interacciones básicas a la vista para poder entender sus funciones básicas.

1

Iniciar sesión

Usuario:

Contraseña:

Iniciar sesión

2

LOGO

Funciones
3

Ficha tecnica
4

Perfil
5

Mensajería
6

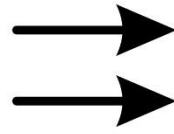
Calculador
7

Inicio
2

Cerrar sesión
1



IMAGEN CARRUSEL



PRESENTACIÓN Y/O NOVEDADES
QUE SE ACTUALIZAN EN PÁGINA
PRINCIPAL, DESLIZANDO PARA
ABAJO, ESTILO HISTORIAS

3

LOGO	Funciones 3	Ficha tecnica 4	Perfil 5	Mensajería 6	Calculador 7	Inicio 2	Cerrar sesión 1
------	----------------	--------------------	-------------	-----------------	-----------------	-------------	--------------------

FUNCIONES

3a

BOTON 1	BOTON 2	BOTON 3		
BOTON 4	BOTON 5	BOTON 6		
BOTON 1	BOTON 2	BOTON 3	BOTON 4	BOTON 5
BOTON 6	BOTON 7	BOTON 8	BOTON 9	BOTON 10
BOTON 1	BOTON 2			
BOTON 1	BOTON 1			

3a

LOGO

Funciones3

Ficha tecnica4

Perfil5

Mensajeria6

Calculador7

Inicio2

Cerrar sesión1

ATRÁS

Buscar

Buscar

Ver todo A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

AGREGAR

DATO 1	DATO 2	DATO 3	DATO 4	DATO 5	DATO 6	DATO 7	ACCIONES
							<div>DETALLE</div> <div>EDITAR</div> <div>BORRAR</div>
							<div>DETALLE</div> <div>EDITAR</div> <div>BORRAR</div>
							<div>DETALLE</div> <div>EDITAR</div> <div>BORRAR</div>

4

LOGO

Funciones
3

Ficha tecnica
4

Perfil
5

Mensajería
6

Calculador
7

Inicio
2

Cerrar sesión
1

MOSTRAR FICHAS TECNICAS DISPONIBLES

^{4a}
FICHA TECNICA NUMERO 1

SELECCIONAR

FICHA TECNICA NUMERO 2

SELECCIONAR

FICHA TECNICA NUMERO 3

SELECCIONAR

4a

LOGO Funciones 3 Ficha tecnica 4 Perfil 5 Mensajería 6 Calculador 7 Inicio 2 Cerrar sesión 1

FICHA SECTORIZADA		FICHA COMPLETA
-------------------	--	----------------

LOGO EMPRESA, SI TIENE	NOMBRE EMPRESA (FANTASIA)	ID FICHA NOMBRE MODELO	FECHA ENTREGA
------------------------------	---------------------------------	---------------------------	---------------

CANTIDAD

IMAGEN GENERAL

OBSERVACIONES

IMAGEN SECTORIZADA

OBSERVACIONES

5

LOGO

Funciones
3

Ficha tecnica
4

Perfil
5

Mensajería
6

Calculador
7

Inicio
2

Cerrar sesión
1

PERFIL

NOMBRE: Joel Elían

APELLIDO: Maurice Belmonte

DNI: 33.964.342

DIRECCIÓN: Jose Ingenieros 795

MAIL: joelmaurice88@gmail.com

TELÉFONO: 3541-372431

TELÉFONO DE CONTACTO: 3541-632634

5a

MODIFICAR

5a

LOGO

Funciones
3

Ficha técnica
4

Perfil
5

Mensajería
6

Calculador
7

Inicio
2

Cerrar sesión
1

PERFIL

NOMBRE

APELLIDO

DNI

DIRECCIÓN

MAIL

TELÉFONO

TELÉFONO

DE CONTACTO

ACEPTAR

6

LOGO

Funciones
3

Ficha tecnica
4

Perfil
5

Mensajería
6

Calculador
7

Inicio
2

Cerrar sesión
1

MENSAJERIA

USUARIO①
USUARIO②
USUARIO③

ENVIAR

7

LOGO Funciones Ficha tecnica Perfil Mensajería Calculador Inicio Cerrar sesión

1

2

7

6

5

4

3

CALCULADOR

SELECCIONE PROTOTIPO

CANTIDAD

ANCHO DE TELA

HERRAMIENTAS UTILIZADAS



HyperText Markup Language (HTML)

el lenguaje de marcado estándar utilizado para crear y diseñar páginas web. Fue creado para estructurar y presentar contenido en la web, permitiendo a los desarrolladores definir la estructura y el layout de un documento web mediante el uso de etiquetas.

Estructura Básica

Un documento HTML típico se compone de las siguientes secciones principales:

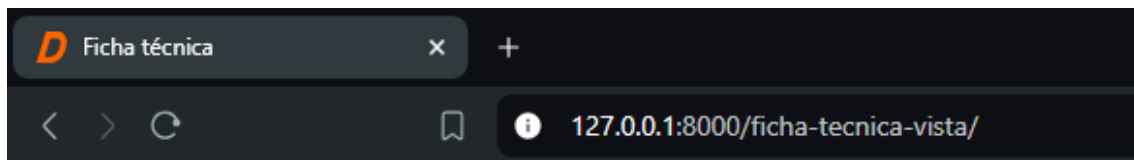
1. Declaración del DOCTYPE:
La declaración del DOCTYPE se coloca al principio del documento HTML y le dice al navegador que versión de HTML se está utilizando.
2. Elemento <html>
Es el contenedor raíz de todo el contenido HTML de la página. Dentro de esta etiqueta se encontrarán 2 elementos fundamentales para la creación de una página web completa.
3. Elemento <head>
Contiene meta-información sobre el documento, como el conjunto de caracteres, el título de la página, enlaces a archivos CSS, y scripts que deben cargarse antes de mostrar el contenido. Aunque el contenido del <head> no se muestra directamente en la página, es crucial para el funcionamiento y la presentación de la misma.
4. Elemento <body>
contiene todo el contenido visible de la página web. Aquí es donde se definen los elementos que se mostrarán en la pantalla del usuario, como encabezados, párrafos, imágenes, enlaces, tablas, listas y formularios.

Descripción del <head>

- <title> Especifica el título del documento que se muestra en la barra de título del navegador o en la pestaña.
- <meta> ayudan a definir cómo se comportará una página web y cómo será interpretada por los motores de búsqueda y navegadores. Se puede definir la descripción de la página, las palabras clave, la configuración del juego de caracteres y la vista adaptable para dispositivos móviles.
- <link> Define la relación entre el documento actual y un recurso externo, como una hoja de estilos CSS, un icono, entre otros.
- <script> Define un script de JavaScript que se ejecuta en el documento. Puede estar incluido directamente o mediante un archivo externo.

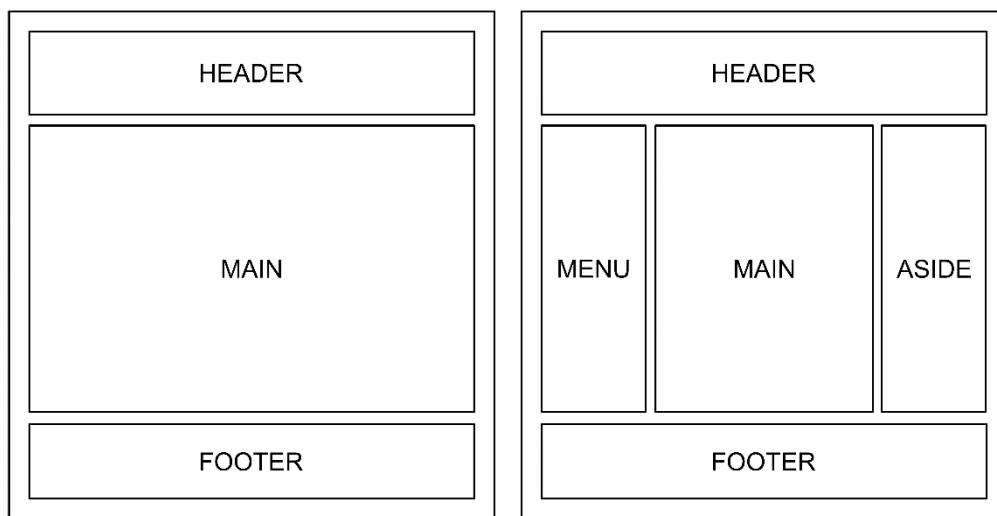
```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <meta name="description" content="Esta pagina web se trata de ....."> <-- descripcion de que se trata la pagina
  <meta name="keywords" content="tela, ficha tecnica"> <-- palabras claves para el motor de busqueda
  <meta name="author" content="Joel Maurice"> <-- autor de la pagina
  <meta name="title" content="Document"> <-- nombre de la pagina
  <title>Document</title>
  <link rel="stylesheet" href="styles.css"> <-- llamando archivo css
  <script src="js/script.js"></script> <-- llamando archivo js
  <link rel="icon" href="/icono_desert.png" type="image/png"> <-- Esto es un icono
</head>
```

Icono y title de la pagina web:



Descripción del <body>

Cuando nos referimos a la sección <body> hablamos de todo lo visible que tendrá la página web, en forma de estructura, existen varios formatos de trabajo en el cual se representan las páginas y con diferentes estilos hacemos que se vean de manera distinta logrando el fin deseado.



MODELOS DE ESTRUCTURAS

Para esta sección la separaremos en tres partes, header, main y footer.

El header es esencial para proporcionar una introducción visual y funcional al contenido. Suele incluir el logotipo, el título del sitio, el menú de navegación y otros elementos que ayudan a mejorar la experiencia del usuario y la accesibilidad del sitio web. Su diseño y contenido pueden variar según las necesidades del sitio, pero estos elementos comunes te ayudarán a construir una cabecera efectiva.

El main se utiliza para encapsular el contenido principal de la página, el contenido que es directamente relevante para el tema del documento y que cambia de una página a otra. Debe contener elementos que son únicos y específicos para la página en cuestión.

El footer se utiliza para definir el pie de página de un documento o sección. Generalmente, contiene información sobre la página, el sitio web, o la empresa, y a menudo incluye elementos de contacto, derechos de autor, enlaces importantes, y otros detalles relevantes.

Etiqueta

Una etiqueta (o "tag" en inglés) es un elemento que define la estructura y el contenido de una página web. Las etiquetas son los componentes básicos del lenguaje HTML y se utilizan para crear y organizar el contenido en la web.

Las etiquetas se usan para diversas funciones en una página web, tales como:

- Estructurar el Contenido: Encabezados de diferentes niveles, párrafos, divisiones o secciones de la página, contenedores en línea para aplicar estilos.
- Crear Listas: Listas no ordenadas listas ordenadas, elementos de lista.
- Enlazar Recursos: Hipervínculos, enlaces a recursos externos como hojas de estilo.
- Incorporar Medios: Imágenes, videos, audios.
- Crear Formularios: Formularios, campos de entrada, botones, áreas de texto.
- Aplicar Estilos y Scripts: Estilos CSS, scripts JavaScript.

Etiquetas más utilizadas

- Texto y Formato:
<h1> a <h6> | <p> |
 | <hr> | <a>
 | | | <div>
- Listas:
 | |
- Tablas:
<table> | <tr> | <td> | <th>
- Formulario:
<form> | <input> | <label> | <textarea>
<button> | <select> | <option>
- Imágenes y Multimedia:
 | <audio> | <video>

```
<h1>Titulo</h1>
<h2>Subtitulo</h2>
<h3>Subtitulo</h3>
<h4>Subtitulo</h4>
<h5>Subtitulo</h5>
<h6>Subtitulo</h6>
```

```
<ol> <!-- numeros -->
  <li>Elemento 1</li>
  <li>Elemento 2</li>
  <li>Elemento 3</li>
</ol>

<ul><!-- viñetas -->
  <li>Elemento 1</li>
  <li>Elemento 2</li>
  <li>Elemento 3</li>
</ul>
```

```
<form>
  <input type="text" required placeholder="escribe tu nombre de usuario">
  <input type="email" required placeholder="escribe tu email">
  <input type="password" required placeholder="password">
  <input type="checkbox"> <!-- seleccion -->
  <input type="radio"><!-- seleccion -->
  <input type="file"><!-- agregar archivo -->
  <input type="date"><!-- fecha -->
  <input type="submit"><!-- boton -->
</form>
```

Composición de una etiqueta

- Etiqueta de Apertura (Opening Tag): Apertura de etiqueta.
- Atributos: Proporcionan información adicional sobre el elemento.
- Valor: Son datos que puede llegar a tener o no un atributo.
- Contenido: Texto o los elementos anidados, entre la etiqueta de apertura y la de cierre.
- Etiqueta de Cierre (Closing Tag): Cierre de etiqueta
- Elementos Vacíos (Self-Closing Tags): Etiqueta que no necesita tener una etiqueta de cierre.

```
<!-- Etiqueta con apertura, cierre, atributo con valor, atributo sin valor y contenido -->  
<a href="https://www.example.com" target="_blank" download>Visita Example</a>  
<!-- Etiqueta con apertura, atributo con valor, atributo sin valor -->  
<input type="text" placeholder="Ingresa nombre" required>
```

Accesibilidad

La **accesibilidad web** se refiere a la práctica de diseñar y desarrollar páginas web que sean utilizables por todas las personas, incluidas aquellas con discapacidades. Esto implica asegurar que el contenido y las funcionalidades del sitio web sean accesibles mediante diversas tecnologías y métodos, como lectores de pantalla, teclados, y dispositivos de entrada alternativos. Las pautas de accesibilidad, como las del **World Wide Web Consortium (W3C)** y su iniciativa **Web Accessibility Initiative (WAI)**, recomiendan prácticas clave como el uso de texto alternativo para imágenes, la correcta estructuración del contenido mediante encabezados y listas, y la implementación de un diseño de navegación claro. Garantizar que el sitio web sea accesible no solo mejora la experiencia para los usuarios con discapacidades, sino que también contribuye a un diseño web más inclusivo y usable para todos.

```
<!-- ACCESIBILIDAD -->  
  
  
<label for="username">Nombre de usuario:</label>  
<input type="text" id="username" name="username">  
  
<button aria-label="Cerrar" onclick="closeModal()">X</button>  
  
<nav role="navigation"></nav>
```



Cascading Style Sheets (CSS)

Es un lenguaje de hojas de estilo utilizado para definir la presentación y el diseño de un documento escrito en HTML o XML.

permite aplicar estilos a los documentos web. Con CSS, puedes controlar cómo se ven los elementos HTML en una página web, como el color del texto, el tamaño de las fuentes, los márgenes, el espaciado, el diseño de la página.

Se usa para:

- **Diseño Visual:** Permite definir cómo se deben mostrar los elementos HTML en diferentes dispositivos y tamaños de pantalla. Puedes cambiar colores, fuentes, tamaños de texto y bordes.
- **Diseño de Layout:** Puedes controlar la disposición de los elementos en la página. Facilita la creación de diseños complejos usando técnicas como el posicionamiento, flexbox y grid.
- **Estilización de Componentes:** Aplicar estilos a elementos específicos, como botones, formularios, y tablas, para mejorar la apariencia y la usabilidad.
- **Adaptabilidad y Responsividad:** Se puede hacer que las páginas web se adapten a diferentes tamaños de pantalla y dispositivos mediante el uso de media queries.
- **Animaciones y Transiciones:** Se pueden crear efectos visuales dinámicos usando animaciones y transiciones, que mejoran la interactividad y el atractivo visual de la web.
- **Separación de Contenidos y Estilos:** Permite separar el contenido HTML de su presentación, lo que facilita el mantenimiento y la actualización de las páginas web.

Estructura

La estructura básica de CSS se compone de selectores, bloques y declaraciones.

- **Selectores**

Los selectores indican a qué elementos HTML se aplicarán los estilos, existen varios tipos de selectores:

- **Selectores de Tipo:** Seleccionan todos los elementos de un tipo específico.
- **Selectores de Clase:** Seleccionan elementos con una clase específica.
- **Selectores de ID:** Seleccionan un elemento con un ID específico.
- **Selectores de Atributo:** Seleccionan elementos basados en sus atributos.
- **Selectores de Descendencia:** Seleccionan elementos que son descendientes de otros elementos.

- **Bloque**

Es las llaves que encierran todas las declaraciones que se van a colocar para cada selector.

- **Declaraciones**

Dentro de un bloque de reglas, las declaraciones especifican los estilos que se aplican a los elementos seleccionados. Una declaración consiste en una propiedad y un valor

```
h1 {           /* <-- Selector */
  margin: 0;
  text-align: center;
  font-family: sans-serif; /* <-- Declaraciones */
  color: white;
  padding: 20px;
}              /* <-- Bloque */
```

```
p {
  color: blue;
  font-size: 16px;
}

.texto {
  background-color: yellow;
  font-weight: bold;
}
```

```
div span {
  color: green;
}
```

```
#contenedor {
  background-color: black;
  color: white;
  padding: 10px;
}

input[type="text"] {
  border: 1px solid #ccc;
  padding: 5px;
}
```

Formas de enlazar el CSS

- estilos en línea.
- style como etiqueta.
- etiqueta especial llamada link donde llamamos a nuestro archivo CSS creado para traerlo al html que se va a utilizar, este se coloca en el head y se llama de esta forma.

```
<p style="color: blue; font-size: 20px;">Texto en azul y grande</p>
```

```
<head>
  <style>
    p {
      color: blue;
      font-size: 20px;
    }
  </style>
</head>
```

```
<head>
  <link rel="stylesheet" href="styles.css">
</head>
```

Diseño Web con CSS: Técnicas y Propiedades Clave

El uso de CSS es crucial para crear experiencias visuales atractivas y funcionales. Este compendio abarca las técnicas fundamentales y propiedades. Desde la personalización de fuentes y el manejo de tipografías externas, hasta la comprensión de modelos de caja y la aplicación de márgenes y padding, cada aspecto contribuye a la estética y usabilidad de una página. Como trabajan los colores, fondos, gradientes y sombras para añadir profundidad y dinamismo.

- Propiedades de Fuente y Texto: Controla cómo se muestra el texto, desde la fuente y el tamaño hasta el color y el espaciado.
- Tipografías Externas: Incorporación de fuentes de Google Fonts o personalizadas para un diseño único.

```
p {
  color: red;
  font-family: Montserrat;
  font-size: 13px;
  font-style: italic;
  text-align: start;
  line-height: 1.5;
  letter-spacing: 1px;
  text-transform: none;
  font-weight: 400;
}
```

```
@font-face {
  font-family: 'Montserrat';
  src: url(fonts/Montserrat-ExtraLight.ttf) format('truetype');
  font-weight: 100;
}

@font-face {
  font-family: 'Montserrat';
  src: url(fonts/Montserrat-Regular.ttf) format('truetype');
  font-weight: 400;
}
```

- Modelo de Caja: Como se estructuran los elementos y el espacio alrededor de ellos.
 - **Contenido:** Núcleo del modelo de caja.
 - **Padding:** Espacio entre el contenido y el borde.
 - **Border:** Línea alrededor del contenido y padding.
 - **Margin:** Espacio fuera del borde, separa el elemento de otros.
- Padding y Margin: Ajusta el espacio interno y externo de los elementos para un diseño equilibrado.

```
.box {
  padding: 20px;
  padding: 20px 10px 20px 10px;
  padding-top: 20px;
  padding-bottom: 20px;
  padding-left: 20px;
  padding-right: 20px;
  padding: 10px 50px;
}
```

```
.box2 {
  margin: 20px;
  margin: 20px 10px 20px 10px;
  margin-top: 20px;
  margin-bottom: 20px;
  margin-left: 20px;
  margin-right: 20px;
  margin: 10px 50px;
}
```

- Bordes: Personalizar el contorno de los elementos con diferentes estilos y radios.

```
.box {
  border: 3px solid black;
}
.box2 {
  border-top: 3px solid black;
  border-bottom: 3px solid black;
  border-left: 3px solid black;
  border-right: 3px solid black;
}
```

```
.box-new {
  /* Redondeo uniforme */
  border-radius: 10px;
  /* Arriba/abajo, izquierda/derecha */
  border-radius: 10px 20px;
  /* Arriba izquierda, arriba derecha, abajo derecha, abajo izquierda */
  border-radius: 10px 20px 30px 40px;
}
```

- Tamaño de Caja: Como se calcula el tamaño total de los elementos con box-sizing.

```
.box {
  box-sizing: border-box; /* Incluye borde y padding en el tamaño total */
  box-sizing: content-box; /* Excluye borde y padding del tamaño total */
}
```

- Colores: Aplicar colores a través de diferentes métodos como RGB, hexadecimal y HSL.
- Unidades de Medida: Unidades absolutas y relativas para ajustar tamaños y espacios.

```
.box {
  /* MEDIDAS ABSOLUTAS */
  width: 100px;
  height: 50pt;
  margin: 1cm;
  /* MEDIDAS RELATIVAS */
  width: 50%;
  font-size: 1em;
  font-size: 1rem;
}
```

```
h1 {
  color: ■rgb(255, 0, 0); /* RGB */
  color: ■#ff0000; /* HEXADECIMAL */
  color: ■hsl(0, 100%, 50%); /* HSL */
}
```

- Fondos: Colores e imágenes de fondo para tus elementos.
- Gradientes y Sombras: Añade efectos visuales con gradientes de color y sombras para profundizar tu diseño.

```
.box {
  background-color: ■#0f0;
  background-image: url('https://example.com/image.png');
  background-size: cover;
  background-position: center;
  background-repeat: no-repeat;
  background-attachment: fixed;
}
```

```
.caja {
  box-shadow: 20px 20px 50px 10px ■black;
}
.texto{
  text-shadow: 20px 20px 50px ■black;
}
.png{
  filter: drop-shadow(0 0 3px ■black);
}
```

```
.box {
  background: linear-gradient(■red, transparent); /* Por defecto vertical */
  background: linear-gradient(to right, ■black, transparent); /* Horizontal */
  background: linear-gradient(■black 30%, transparent 70%);
}
```

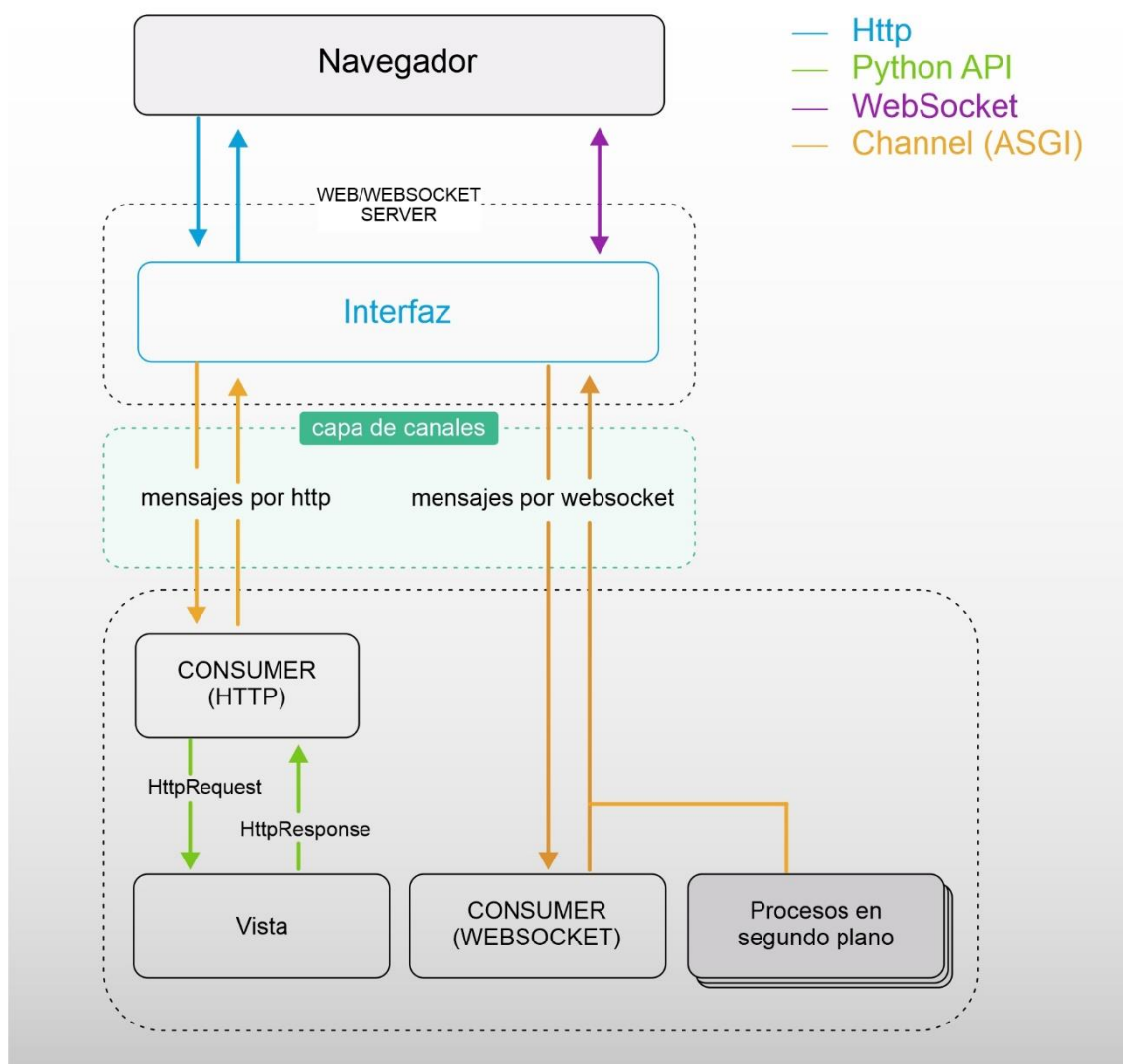
WSGI – ASGI

En el desarrollo web, existen dos enfoques fundamentales para la comunicación entre servidores y aplicaciones. Uno de ellos es el sistema tradicional, que opera de manera sincrónica, mientras que el otro es más moderno y se basa en comunicaciones asincrónicas.

Comprender estas diferencias es clave para entender el funcionamiento de WSGI y ASGI en aplicaciones Django.

WSGI (Web Server Gateway Interface): Es un estándar para la comunicación entre servidores web y aplicaciones web en Python. Utiliza una arquitectura sincrónica, lo que significa que maneja una solicitud a la vez por hilo o proceso.

ASGI (Asynchronous Server Gateway Interface): Es un protocolo de comunicación asincrónica diseñado para aplicaciones web modernas en Python. Permite la programación asincrónica y el manejo de conexiones simultáneas, facilitando el procesamiento concurrente de múltiples solicitudes.



Aquí tenemos el navegador que es donde está el usuario

Interfaz es la capa o medio a través del cual el navegador y el servidor web se comunican.

Nos encontramos de forma separadas las comunicaciones que podemos tener, entre mensaje por http que vienen por vía WSGI y los mensajes vía websocket son los que maneja el sistema de ASGI.

la comunicación que viene por WSGI es aquella que viene por defecto con Django (sincrónica), donde el cliente realiza una petición y el servidor responde.

Cuando se genera una aplicación ASGI, se tiene que realizar una comunicación asincrónica, para ello necesitamos los websocket, que son un protocolo de red basado en TC/IP que establece como debe intercambiarse datos entre redes, estos permiten establecer una conexión bidireccional persistente entre ambos extremos.

Ejemplo: una solicitud HTTP espera la respuesta del servidor de forma secuencial, mientras que con WebSockets, la comunicación bidireccional permite la interacción en tiempo real, como en un chat.

En una conexión asíncrona se incluye una conexión síncrona, porque mientras personas chatean a través de los websocket, otras pueden hacer consultas sobre la página, utilizándola de forma común.

Para realizar un chat en tiempo real (ASGI) se necesita tener un servidor que este dedicado a manejar ese movimiento de datos, cuando se maneja Django y queremos manejar un sistema de ASGI necesitamos la extensión CHANNELS, y ese servidor se la da CHANNELS_REDIS, que es otro paquete que se necesita, como se está instalando el paquete de CHANNELS_REDIS se necesita instalar el paquete adicional DAPHNE, que también va a servir para manejar las conexiones asincrónicas.

Mensaje por HTTP: Esto implica la comunicación tradicional a través del protocolo HTTP (Hypertext Transfer Protocol). Cuando el navegador hace una solicitud a un servidor web a través de HTTP, se envía un mensaje al servidor y este responde con la información solicitada.

Mensaje por WebSocket: Son un protocolo de comunicación bidireccional que permite una interacción más dinámica y en tiempo real entre el navegador y el servidor. Con WebSockets, se establece una conexión persistente que permite enviar y recibir mensajes de manera más eficiente y rápida que el protocolo HTTP tradicional.

Ejemplo:

En una página sincrónica (WSGI), como la de un carrito de compras, el flujo de acciones se desarrolla de manera secuencial:

1. **Carga de la página:** La página se carga inicialmente, lo que incluye elementos como el encabezado, el pie de página y otros componentes estáticos.
2. **Apertura del menú:** Después de cargar la página, se procede a abrir el menú de navegación, lo que permite al usuario acceder a diferentes secciones del sitio.
3. **Búsqueda de productos:** Una vez que el menú está disponible, se inicia la búsqueda de productos en el catálogo, lo que implica solicitar al servidor la información necesaria.
4. **Renderización de productos:** Con la información de los productos obtenida, la página procede a renderizarlos en la interfaz para que el usuario pueda verlos y seleccionarlos.
5. **Apertura del carrito de compras:** Finalmente, después de que los productos se han renderizado, se abre el carrito de compras para que el usuario pueda revisar y gestionar los productos seleccionados.

En contraste, en una página asincrónica (ASGI):

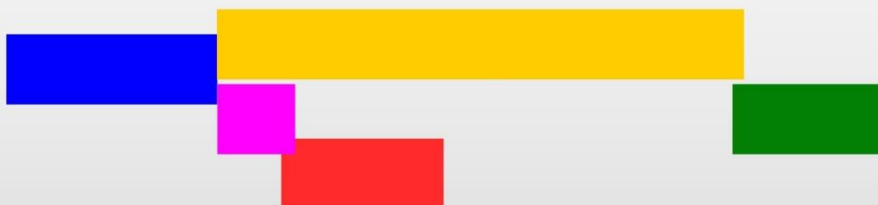
1. **Carga inicial:** La página se carga de manera inicial, pero en lugar de esperar a que cada acción se complete secuencialmente, comienza a realizar algunas acciones simultáneamente.
2. **Búsqueda de productos y apertura del carrito:** Mientras la página carga, se inicia la búsqueda de productos y al mismo tiempo se carga el carrito de compras, permitiendo una experiencia más dinámica para el usuario.
3. **Apertura del menú:** Una vez que la búsqueda de productos y la carga del carrito están en proceso, se abre el menú de navegación para facilitar la exploración del sitio.
4. **Renderización de productos:** Cuando la página está casi lista y los productos están siendo cargados, se inicia la renderización de los productos en la interfaz para que el usuario pueda verlos y seleccionarlos.

CARGA LA PAGINA **ABRIR EL MENU** **BUSCANDO LOS PRODUCTOS** **RENDERIZAR LOS PRODUCTOS** **ABRIR CARRITO DE COMPRAS**

SINCRONICO



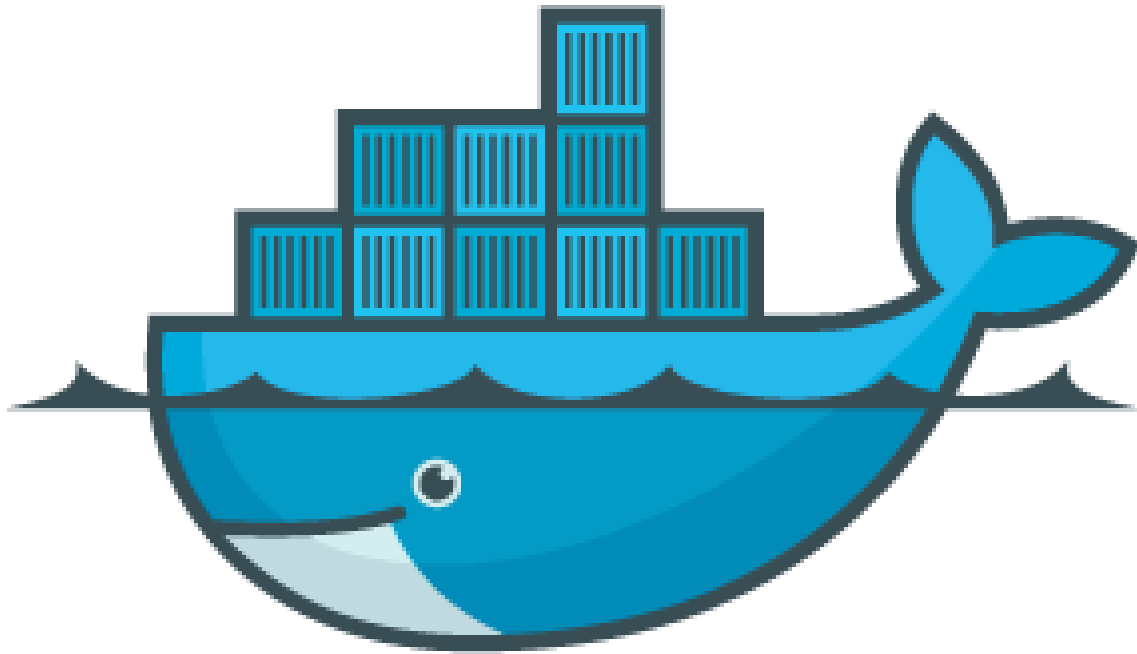
ASINCRONICO



Docker

¿Qué es Docker?

Docker es una plataforma de software que permite la creación, implementación y ejecución de aplicaciones en contenedores. Los contenedores son entornos aislados que incluyen todo lo necesario para ejecutar una aplicación, incluyendo el código, las bibliotecas, las dependencias y las configuraciones. Docker se utiliza para simplificar el proceso de desarrollo, asegurando que las aplicaciones funcionen de la misma manera en cualquier entorno, ya sea en la máquina de un desarrollador, en un servidor de pruebas o en un entorno de producción.



¿Para qué se usa Docker?

Docker se utiliza para una variedad de propósitos en el desarrollo y la administración de software:

1. **Consistencia entre Entornos:** Docker garantiza que las aplicaciones se ejecuten de manera consistente en diferentes entornos, eliminando problemas como "funciona en mi máquina, pero no en el servidor".
2. **Aislamiento:** Los contenedores Docker proporcionan un entorno aislado para cada aplicación, lo que evita conflictos de dependencias y facilita la ejecución de múltiples aplicaciones en el mismo sistema.
3. **Escalabilidad:** Docker facilita la escalabilidad horizontal al permitir la implementación rápida de múltiples instancias de una aplicación.
4. **Facilita la Integración Continua y la Entrega Continua (CI/CD):** Docker se integra con herramientas de CI/CD para automatizar el proceso de construcción, prueba y despliegue de aplicaciones.
5. **Portabilidad:** Los contenedores Docker pueden ejecutarse en cualquier máquina que tenga Docker instalado, independientemente del sistema operativo subyacente.

Ventajas de Docker

1. **Aislamiento:** Cada contenedor se ejecuta en su propio entorno aislado, evitando conflictos entre aplicaciones.
2. **Portabilidad:** Las aplicaciones en contenedores pueden ejecutarse en cualquier máquina con Docker instalado, independientemente del sistema operativo.
3. **Consistencia:** Garantiza que las aplicaciones funcionen de la misma manera en diferentes entornos (desarrollo, pruebas, producción).
4. **Escalabilidad:** Facilita la implementación de aplicaciones a gran escala mediante la ejecución de múltiples instancias de contenedores.
5. **Eficiencia:** Los contenedores son más ligeros y rápidos de arrancar que las máquinas virtuales tradicionales.

Desventajas de Docker

1. **Rendimiento:** Aunque los contenedores son ligeros, pueden tener un impacto en el rendimiento comparado con la ejecución nativa.
2. **Complejidad:** Requiere una curva de aprendizaje para dominar la gestión de contenedores y la orquestación.
3. **Persistencia de Datos:** El manejo de datos persistentes puede ser complicado y requiere configuración adicional para volúmenes de almacenamiento.
4. **Compatibilidad:** No todas las aplicaciones y servicios son ideales para contenedores, especialmente aquellas que requieren una integración profunda con el sistema operativo.
5. **Seguridad:** Aunque los contenedores proporcionan aislamiento, no son un sustituto completo para las máquinas virtuales en términos de seguridad, y pueden ser vulnerables si no se configuran correctamente.



MANUAL DE USUARIO

Introducción

Software Textil es una herramienta para mejorar la producción mediante la comunicación de una empresa textil. Dando datos limpios del uso de la materia prima, disminuyendo los tiempos de producción, e informando a los usuarios que tengan dudas o inquietudes al momento de producción.

Dentro del sistema vamos a poder visualizar diferentes usos dependiendo la jerarquía que tenga el usuario, ya que no todos van a poder visualizar la misma información o acceder a la misma. Esto da seguridad al momento de la creación de datos ya que las personas a cargo de acceder a esta parte del sistema podrán cargar datos específicos sobre producción y uso de la materia prima. También deberán ser los encargados de responder las dudas que surjan en el momento de producción brindando las respuestas necesarias para poder realizar el trabajo.

Así mismo los tiempos de producción se verán acelerados dado que el sistema les brinda todos los datos necesarios para poder producir, teniendo el control e información oportuna de los requerimientos que la empresa solicita.

Quienes somos

Somos un grupo de personas que trabajamos en el rubro textil en fábricas grandes y pequeñas y en diferentes áreas de la misma.

Como apasionados en el rubro encontramos diferentes falencias al momento de producción.

Estas falencias se ven por la falta de comunicación y por la falta de un plan de producción al momento de comenzar.

Por ello decidimos realizar un software donde se puedan comunicar en todo momento y a la vez donde poder acceder para tener establecidos los tiempos y la materia prima que se utilizara.

Teniendo como resultado acortar los tiempos de producción y una comunicación fluida con cada sector de la empresa.

Registro de datos

Aquí se le explicara paso a paso la funcionabilidad del sistema desde la carga de datos hasta las posibles utilizaciones de las mismas.

Primeros pasos

Al momento de habilitar el software para la empresa, se le asignara un personal de software textil, para la incorporación del primer usuario para la futura creación de datos, dándole como información principal un usuario y contraseña.

Inicio de sesión

Se colocará nombre de usuario y contraseña dado por el personal de software textil ingresando los datos en sus correspondientes lugares, continuando al botón de iniciar sesión.

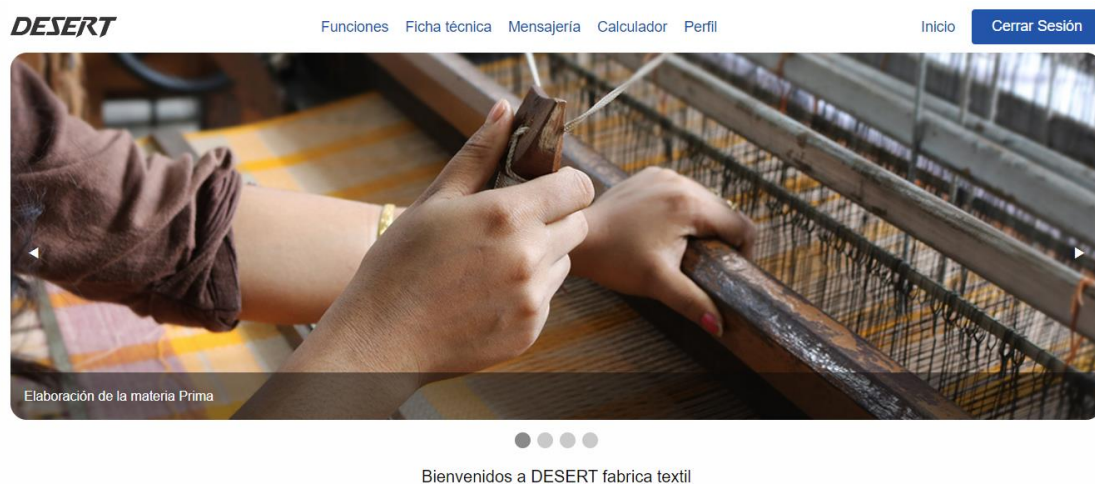
Iniciar sesión

Usuario:

Contraseña:

Página principal (home), dependiendo la jerarquía del usuario el menú se verá en diferentes formatos.

Administrador



Usuario administrador (jefes o encargados) este usuario podrá acceder a las siguientes opciones:

Funciones

DESERT

FuncionesFicha técnicaMensajeríaCalculadorPerfilInicioCerrar Sesión

USUARIO

Nombre sectorUsuario

CLIENTE PROVEEDOR

ClienteContacto clienteProveedoresContacto proveedor

INSUMOS

Tipo de colorTipo de insumoInsumo

Tener en cuenta que cada creación, modificación y visualización no influye en la implementación de otros datos relacionados, pero tener en cuenta que, si se borra un dato relacionado con otro, jesta última se borrará y se perderá la información!

Dentro de funciones se harán las siguientes acciones, crear, visualizar, modificar y borrar cada opción seleccionada. Estos procesos se deberían hacer de forma secuencial, es la recomendación, de no ser así, es posible de hacer, pero lleva más complejidad.

Nombre de sector
Visualización de todos nombres de sectores creados.

Lista de nombre del sector

Ver todosAtras

Buscar nombre del sector...Buscar

Ver todosABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Agregar Nombre del sector

NOMBRE	ACCION
Corte	DetalleEditarBorrar
Avios	DetalleEditarBorrar
Estampado	DetalleEditarBorrar
Confección	DetalleEditarBorrar

Los nombres de los sectores se crean para asignarse a los usuarios y a la creación de las salas de chat.

Agregar Nombre sector

Atras

Nombre:

Ingresar aquí

Agregar

Usuario

Visualización de todos usuarios creados.

Lista de usuarios

Atras

Buscar usuario...

Buscar

Ver todos

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Agregar Usuario

NOMBRE DE USUARIO	SECTOR ASIGNADO	DNI	NOMBRE	APELLIDO	EMAIL	ACCION
Valen	Avios Estampado	35190784	Valentina	Zapata	micaelavalentinazapata@gmail.com	Detalle Editar Borrar
Carlos	Corte Avios Estampado Confección	32255321	Carlos	Bolls	carlos@bolls.com.ar	Detalle Editar Borrar

Se realiza la creación del usuario en el cual se le asigna nombre de usuario, los sectores que utiliza, contraseña, datos personales y autorizaciones del usuario (personalizado), el usuario puede ser personal autorizado (empleado), administrador (jefe o encargado) y si el personal es activo, para darle acceso al sistema.

Agregar Usuario

Atras

Nombre de usuario:

Nombre de usuario

Sector asignado(s):

Corte
Avios
Estampado
Confección
¿Control de calidad?

Agregar

Contraseña:

Contraseña

Repetir Contraseña:

Repetir Contraseña

DNI:

DNI

Nombre(s):

Nombre completo

Apellido:

Apellidos

Mail:

Correo electrónico

Dirección:

Dirección

Imagen:

[Seleccionar archivo](#) Sin archivos seleccionados

Telefono:

Telefono

Telefono de contacto:

Numero de contacto

¿Es empleado autorizado? ☐

¿Usuario activo? ☐

¿Es encargado/administrador? ☐

Agregar

Contacto cliente
Visualización de todos contactos de clientes creados.

Atras

Lista de contacto de clientes

Buscar el contacto de cliente...

Buscar

Ver todosABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Agregar contacto cliente

NOMBRE	TELEFONO	ACCION
Marcos Pave	11 85475254	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>
Pedro Matchpoint	11 87455478	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>
Miguel Astros	11 69852415	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>

La creación del contacto cliente cumple con la función de responder por el cliente con los datos de nombre y teléfono.

Atras

Agregar Contacto cliente

Nombre:

Ingresar aqui nombre

Telefono:

Ingresar aqui telefono contacto

Agregar

Cliente
Visualización de todos clientes creados.

Atras

Lista de clientes

Buscar el cliente por razon social o nombre de fantasia...

Buscar

Ver todosABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Agregar Cliente

CUIT O CUIL	NOMBRE FANTASIA	RAZON SOCIAL	MAIL	DIRECCIÓN	TELEFONO	ACCION
30 71212192 7	Astros	Astros SRL	astros@estudiantil.com	9 de julio 2347	11 22588525	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>
30 70912762 0	Machtpoint	Matchpoint S.A.	mach@point.com	Oroño 1121	11 75395145	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>
30 70852383 2	Pave	Pave SRL	pave@gmail.com	Lisandro de la torre 502	11 96336525	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>
27 13962619 8	Intertravel group	Intertravel S.A.	inter@travel.com	General Ramon Falcon 2362	11 7411477	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>

La creación del cliente tendrá los datos específicos (CUIT/CUIL, Razón social, Fantasía, mail, dirección, teléfono) del mismo con la incorporación del contacto cliente correspondiente, imagen y observaciones.

Atras

Agregar Cliente

CUIT O CUIL:

Ingresar aquí CUIT/CUIL

Razon social:

Ingresar aquí razon social

Fantasia:

Ingresar aquí nombre fantasia

mail:

Ingresar aquí mail

Direccion:

Ingresar aquí direccion

Telefono:

Ingresar aquí telefono

Contacto:

Imagen:

Seleccionar archivo

Sin archivos seleccionados

Agregar

Observaciones:

Agregar

Contacto proveedor
Visualización de todos contactos de proveedores creados.

Atras

Lista de contacto de proveedores

Buscar el contacto de proveedor...

Buscar

Ver todos

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Agregar contacto proveedor

NOMBRE	TELEFONO	ACCION
Carlos Simar	351 3854655	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>
Roque Twinlok	351 7847886	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>
Silvia casa tapicero	351 5874695	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>

La creación del contacto proveedor cumple con la función de responder por el proveedor con los datos de nombre y teléfono.

Atras

Agregar Contacto proveedor

Nombre:

Ingresar aquí nombre

Telefono:

Ingresar aquí telefono contacto

Agregar

Proveedor

Visualización de todos proveedores creados.

Atras

Lista de clientes

Buscar el cliente por razon social o nombre de fantasia...

Buscar

Ver todos

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Agregar Cliente

CUIT O CUIL	NOMBRE FANTASIA	RAZON SOCIAL	MAIL	DIRECCIÓN	TELEFONO	ACCION
30 71212192 7	Astros	Astros SRL	astros@estudiantil.com	9 de julio 2347	11 22588525	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>
30 70912762 0	Machtpoint	Matchpoint S.A.	mach@point.com	Oroño 1121	11 75395145	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>
30 70852383 2	Pave	Pave SRL	pave@gmail.com	Lisandro de la torre 502	11 96336525	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>

La creación del proveedor tendrá los datos específicos (CUIT/CUIL, Razón social, mail, dirección, teléfono) del mismo con la incorporación del contacto proveedor correspondiente, imagen y observaciones.

Atras

Agregar Cliente

CUIT O CUIL:

Ingresar aquí CUIT/CUIL

Razon social:

Ingresar aquí razon social

Fantasia:

Ingresar aquí nombre fantasia

mail:

Ingresar aquí mail

Direccion:

Ingresar aquí direccion

Telefono:

Ingresar aquí telefono

Contacto:

Imagen:

Seleccionar archivo

Sin archivos seleccionados

Agregar

Observaciones:

Agregar

Tipo de color

Visualización de todos los tipos de colores creados.

Atras

Lista de tipos de colores

Buscar tipo de color...

Buscar

Ver todos

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Agregar color

NOMBRE	ACCION
Rojo	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>
Negro	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>
Blanco	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>

Creación de colores que se utilizaran para la materia prima o accesorios que se utilizaran para el producto.

Atras

Agregar color

Nombre:

Agregar

Tipo insumo
Visualización de todos los tipos de insumos creados.

Atras

Lista de tipos de insumos

Buscar

Ver todosABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

Agregar tipo de insumo

NOMBRE	ACCION
Cordura	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>
Cierre	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>
Deslizador	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>
Ribete	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>

En la creación se colocará el nombre que lleva el insumo a utilizar (tela, accesorios, cintas, etc.)

Atras

Agregar tipo de insumo

Nombre:

Agregar

Insumo
Visualización de todos los insumos creados.

Atras

Lista de insumos

Buscar

Ver todosABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

Agregar insumo

PROVEEDOR	TIPO INSUMO	TIPO COLOR	ACCION
La Casa del Tapicero SRL	Cordura	Negro	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>
La Casa del Tapicero SRL	Silver	Rojo	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>
Twinlok	Cierre	Rojo	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>

Para la creación del mismo se tendrá los campos de proveedor, tipo de color, tipo de insumo y observaciones.

Atras

Agregar insumo

Proveedor:

Agregar proveedor

Observacion:

Agregar

Tipo de insumo:

Agregar tipo de insumo

Tipo de color:

Agregar tipo de color

Nombre prototipo
Visualización de todos los nombres de prototipos creados.

Atras

Lista de nombres de prototipos

Buscar nombre de prototipo...

Buscar

Ver todos

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Agregar nombre de prototipo

NOMBRE	ACCION
Jansport	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>
Marin	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>
Alpina	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>

En la creación del nombre de prototipo es el nombre que recibirá el prototipo base a utilizar.

Atras

Agregar nombre de prototipo

Nombre:

Ingresar aqui

Agregar

54

Piezas

Visualización de todas las piezas creadas.

Atras

Lista de piezas

Buscar pieza...

Buscar

Ver todos

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Agregar pieza

NOMBRE	ACCION
Frente	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>
Espalda	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>
Base	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>

La creación de los nombres de las partes del que componen el prototipo.

Atras

Agregar pieza

Nombre:

Ingresar aqui

Agregar

Pieza prototipo

Visualización de todas las piezas de prototipos creadas.

Atras

Lista de piezas de prototipo

Buscar piezas de prototipo...

Buscar

Ver todos

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Agregar pieza prototipo

PIEZA	CANTIDAD	ANCHO	ALTO	METROS	ACCION
Frente	1	0,36	0,44	0,00	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>
Frente	3	0,29	0,44	0,00	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>
Espalda	1	0,36	0,44	0,00	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>

En la creación de la pieza prototipo se le asignan los datos de nombre prototipo, piezas (de los puntos anteriores), tipo de pieza (predefinidos en el sistema, medible, contable o cortable) para diferenciar las piezas a la hora de calcular (punto que se encuentra más adelante), cantidad, ancho, alto y metros, estos últimos tres dependen de que pieza se utilice, colocando datos en los necesarios y en los demás 0.

Ejemplo 1: si es una campera (nombre prototipo), las mangas (piezas), esta es cortable y se mide por ancho y alto.

Ejemplo 2: si es una campera (nombre prototipo), los cierres (piezas), esta es medible y se utiliza los metros.

Ejemplo 3: si es una campera (nombre prototipo), los deslizadores (piezas), esta es contable y se utiliza las cantidades.

Agregar pieza prototipo

Atras

Nombre Prototipo:

Tipo de pieza:

Nombre pieza:

Cantidad:

Ancho:

Alto:

Metros:

Prototipo

Visualización de todos los prototipos creados.

Lista de prototipos

Atras

Buscar prototipo...

[Ver todos](#) [A](#) [B](#) [C](#) [D](#) [E](#) [F](#) [G](#) [H](#) [I](#) [J](#) [K](#) [L](#) [M](#) [N](#) [O](#) [P](#) [Q](#) [R](#) [S](#) [T](#) [U](#) [V](#) [W](#) [X](#) [Y](#) [Z](#)

PROTOTIPO	NOMBRE FANTASIA	ACCION
Prototipo 2	Jansport con solapa	<input type="button" value="Detalle"/> <input type="button" value="Editar"/> <input type="button" value="Borrar"/>
Prototipo 3	Alpina	<input type="button" value="Detalle"/> <input type="button" value="Editar"/> <input type="button" value="Borrar"/>
Prototipo 4	Pave	<input type="button" value="Detalle"/> <input type="button" value="Editar"/> <input type="button" value="Borrar"/>

Cuando se crea un prototipo se utilizan los datos, nombre de prototipo, prototipo armado (pieza prototipo) e imagen, aquí se seleccionan todas las piezas que lleve el producto base.

Ejemplo 1: Campera con capucha (nombre fantasía), llevara todas las piezas necesarias para la elaboración del producto (prototipo armado) y se colocara una imagen para la visualización.

Ejemplo 2: Campera sin capucha (nombre fantasía), llevara todas las piezas necesarias para la elaboración del producto, menos la capucha que se encontrara en la lista (prototipo armado) y se colocara una imagen para la visualización.

Agregar prototipo

Atras

Nombre fantasía:

Prototipo armado:

Imagen: Sin archivos seleccionados

Ficha técnica

Visualización de todas las fichas técnicas creadas.

Lista de fichas tecnicas

Ver todos

AB CDEFGHIJ KLMNOPQRST UVWXYZ

Buscar

Buscar ficha tecnica por codigo o razon social del cliente...

Agregar ficha tecnica

CODIGO	CLIENTE	PROTOTIPO	CANTIDAD	ESTADO	FECHA INGRESO	FECHA EGRESO	ACCION
IP24-0005-15	Intertravel S.A.	Prototipo 3: Alpina	8000	Pausado	8 Ago. 2024 12:28	5 Dic. 2024 12:28	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>
PA24-0004-1	Pave SRL	Prototipo 4: Pave	2500	Pausado	8 Ago. 2024 12:23	7 Nov. 2024 12:23	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>
MP24-0005-1	Matchpoint S.A.	Prototipo 2: Jansport con solapa	1500	Activo	6 Junio 2024 12:20	4 Julio 2024 12:20	<div>Detalle</div> <div>Editar</div> <div>Borrar</div>

La creación de la ficha técnica, se compone de los siguientes datos, código (creado manualmente para llevar un control personal), cliente (creado anteriormente), prototipo (creado anteriormente),, cantidad (pedida por el cliente), fecha de ingreso (día del pedido), fecha de egreso (día de entrega), estado (prediseñado de la siguiente manera: Activo, Finalizado, Cancelado, En espera, Pausado, esto servirá para la visualización en un punto más adelante), imagen general, observación general, imagen corte, observación corte, imagen avíos, observación avíos, imagen estampado, observación estampado, imagen confección, observación confección, observación calidad.

Agregar ficha tecnica

Codigo:

Ingrese aqui

Cliente:

Agregar cliente

Prototipo:

Agregar prototipo

Cantidad:

0

Fecha Ingreso:

dd/mm/aaaa --:--

Fecha Egreso:

dd/mm/aaaa --:--

Estado:

Imagen general:

Seleccionar archivo

Sin archivos seleccionados

Imagen Corte:

Seleccionar archivo

Sin archivos seleccionados

Observaciones generales:

Observaciones Corte:

Imagen avios:

Seleccionar archivo

Sin archivos seleccionados

Imagen estampado:

Seleccionar archivo

Sin archivos seleccionados

Observaciones avios:

Observaciones estampado:

Imagen confeccion:

Seleccionar archivo

Sin archivos seleccionados

Observaciones confeccion:

Observaciones calidad:

Agregar

Lo explicado con anterioridad se tendrá que llevar a cabo cada vez que se realice un pedido nuevo. Cliente nuevo o ya incorporado, creación de prototipos o utilización de uno existente, insumos de ser necesario y ficha técnica nueva por cada pedido que se haga.

Sala de chat

Visualización de todas las salas de chats creadas.

Atras

Lista de salas de chat

Buscar sala de chat... Buscar

Ver todos A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Agregar sala de chat

NOMBRE	USUARIOS	ACCION
Corte	Joel Dante	Detalle Editar Borrar
Avios	Valen Joel	Detalle Editar Borrar
Confección	Valen Dante	Detalle Editar Borrar

Para la creación de la misma, primero se deberá dar nombre de los sectores (nombre de sector) para armar las diferentes salas (teniendo en cuenta que es una sala por nombre de sector), las cuales quedaran sectorizadas y se le agregaran los usuarios a selección del administrador.

Atras

Agregar Sala de chat

Sector (SOLO 1 POR CHAT): Nombre de Usuario:

----- ▾

Valentina, Zapata
Carlos, Bolis
Joel Elian, Maurice Belmonte
Dante, Maurice

Agregar

Calculador

El calculador es una herramienta que se encarga de obtener los datos precisos de la materia prima y avios a utilizar en un prototipo designado, se calcula la cantidad deseada del prototipo por el ancho de la tela (materia prima) obteniendo así la cantidad de telas que se necesita. A su vez con la cantidad deseada se calculará por medio del prototipo que cantidad de avíos se utilizará. Por ello es importante realizar bien la asignación de las piezas prototipo (tipo pieza: medible, cortable o contable), esta es la clave para la separación de los cálculos a realizar.

Calculador de materia prima

Cantidad:
1000

Ancho de tela:
1.5

Prototipo:
Jansport sin solapa

NOMBRE	CANTIDAD	ANCHO	ALTO	PIEZAS POR ANCHO	TOTAL PIEZAS	METROS A USAR
Frete	1	0.36	0.44	4	1000	110.00
Espalda	1	0.36	0.44	4	1000	110.00
Base	1	0.16	0.70	9	1000	77.78
Techo sin solapa	2	0.08	0.69	18	2000	76.67
Pipa rectangular	2	0.16	0.42	9	2000	93.33
Triangulito	2	0.10	0.15	15	2000	20.00
Base y techo bolsillo	2	0.07	0.25	21	2000	23.81
Bolsillo frontal	1	0.16	0.34	9	1000	37.78
Fuelle bolsillo sin solapa	1	0.05	0.34	30	1000	11.33

TOTAL DE METROS A UTILIZAR DE TELA PARA REALIZAR EL PROTOTIPO ES DE: 560.70 METROS.

NOMBRE	CANTIDAD	CANTIDAD TOTAL A UTILIZAR
deslizador	5	5000

NOMBRE	METROS	METROS TOTALES A UTILIZAR
cierre	1.50	1500

Ficha técnica

Fichas técnicas disponibles

- AS24-0001-01
- MP24-0005-1

En esta opción los usuarios pueden ver todas las fichas técnicas vigente, para la visualización estas fichas tienen que estar en estado Activado, aquellas que estén en el estado Cancelada, Pausada, En espera o Finalizada, no se podrán ver.

FICHA TECNICA: AS24-0001-01

COMPLETO

PERSONALIZADO

	AS24-0001-01	Cantidad: 5000	Fecha inicio: 6 Junio 2024 12:10
	Jansport sin solapa		Fecha entrega: 29 Ago. 2024 12:10




Perfil

Aquí se visualizarán todos los datos personales del usuario autenticado en el sistema, con los datos de nombre, apellido, DNI, mail, dirección, teléfono y teléfono de contacto.

Perfil

DNI: 33964342
Nombre(s): Joel Elian
Apellido: Maurice Belmonte
Mail: joelmaurice88@gmail.com
Dirección: Jose Ingenieros 795
Telefono: 03541372431
Telefono de contacto: 3541632634



Editar

Estos datos pueden ser modificados por los usuarios ya que no son datos necesarios para el funcionamiento del sistema.

Modificar Perfil

[Atras](#)

Nombre(s):

Apellido:

DNI:

Mail:

Dirección:

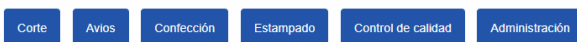
Telefono:

Telefono de contacto:

Actualizar

Bienvenido a la sala de chat

Elige un sector al cual quieras ingresar. Recuerda que si no tienes el permiso, no podrás entrar.



Sala de Chat: Administración

Usuario: Joel Elian, Maurice Belmonte

Mostrar Todos
Mostrar Menos

para poder empezar buscar los materiales antes de que lo mandes
Valen 5/8/2024, 04:33:52

oooooh si ya estan casi listos
Joel 5/8/2024, 04:34:05

en 30 minutos o 1 hora te los estoy llevando
Joel 5/8/2024, 04:34:21

Chau!!
Valen 5/8/2024, 04:34:49

↑↑ Historial ↑↑

Escribe un mensaje...

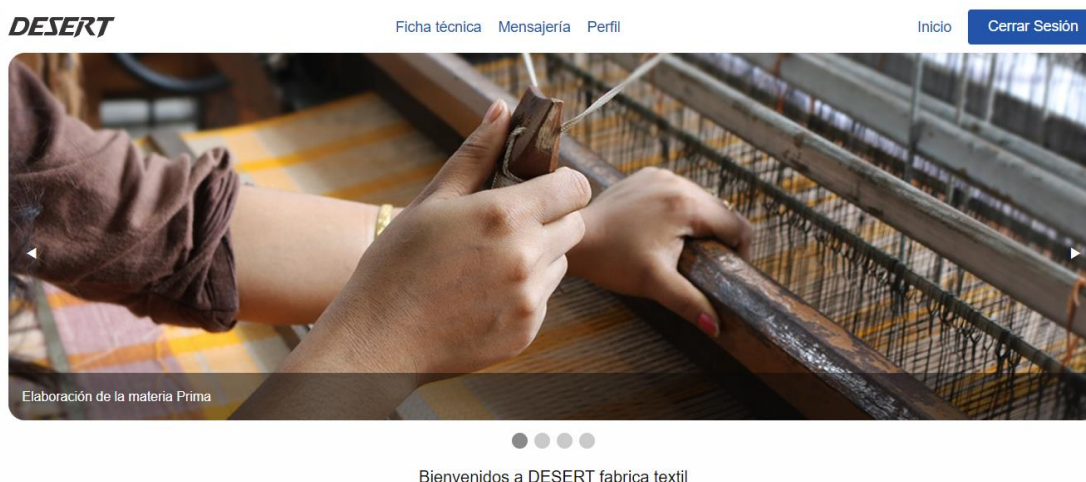
Enviar

Salir

Usuarios Conectados:

En esta opción se visualizarán todas las salas de chat que el usuario autenticado pueda entrar (asignadas por el administrador), haciendo clic en el botón entrará a la sala donde podrá interactuar en el chat en tiempo real, dándole la opción de ver los últimos 4 mensajes o de poder expandir el historial de la sala por si se necesita información anterior.

Usuario autorizado



Usuario autorizado (empleado) este usuario podrá acceder a las siguientes opciones:

Punto 3 (FICHA TECNICA), 4 (PERFIL), y 5 (MENSAJERIA) anteriormente explicados.

Este usuario no tiene autorizaciones para la creación, modificación, visualización y borrado de ningún dato, excepto la modificación de su perfil siendo así un usuario que se utilizara para consultas sobre los 3 puntos anteriores (en mensajería puede interactuar en el chat).

TS Y LOG TASK FINISHED

EPICA	TAREAS	DIFICULTAD 0 a 4	PROGRES	LISTO	OBSERVACIONES
E1	Tema a desarrollar	1	100%	SI	Se busco 4 proyectos de los cuales fueron a eleccion y se decidio por 1 proyecto =====> PROYECTO TEXTIL.
	Caso de negocio	2	100%	SI	Se Busco por internet un procedimiento para la realizacion de un caso de negocio sobre el proyecto a realizar.
E2	Diagrama entidad - relación	4	100%	SI	Se muestra en forma de grafico las relaciones entre entidades y atributos de cada 1 hubo dificultad ya que a la implementacion de la base de datos habian redundancias y datos no necesarios para la realizacion hubo que modificarse varias veces.
	Diagrama de secuencia	2	100%	SI	Se muestra en forma de grafico como interactua el usuario en el sistema paso a paso y que respuestas posibles puede dar desde su inicio hasta su finalizacion.
	Diagrama de caso de uso	3	100%	SI	Se muestra en forma de grafico como se utilizaria el sistema y las respuestas que puede llegar a dar, desde el principio hasta el final con todas sus funciones.
	Diagrama de clases	4	100%	SI	Se muestra en forma de grafico como se crean las clases e interactuan entre si, sus dependencias, sus atributos y las funciones que realizan.
E3	Realizar Normalizaciones	3	100%	SI	Se realizo las 3 formas de normalizacion para que las tablas se puedan utilizar de forma correcta y no se encuentren problemas a la hora de realizar el sistema.
	Creación de aplicaciones	2	100%	SI	Se crean las aplicaciones para generalizar las tablas intermas. Ejemplo: aplicación = cliente tablas = cliente, contacto cliente.

	Creación de tablas	1	100%	SI	Se realizan tablas con sus atributos y sus restricciones para despues poder relacionar las tablas entre si.
	Realización de la gráfica de la base de datos	2	100%	SI	Se muestras en forma grafica como se verian las tablas y sus relaciones entre si.
E4	Creación de vistas, urls, permisos de usuario y los html necesarios.	2	100%	SI	Se realiza en forma de codigo para despues ser enviados a un html que podra ser visto por los usuarios que lo utilizen
	Creamos por cada aplicación y por cada tabla el CRUD	2	100%	SI	Se realiza la creacion, visualizacion, edicion y borrado de cada tabla para poder realizar el ingreso de informacion a la base de datos.
	Creamos la conexión entre la vista y la visión del usuario (html) mediante las urls.	3	100%	SI	Se crea la visualizacion de la pagina web con html y convinandola con las funciones e informacion que vamos creando.
	Creamos los permisos de usuario para ingresar en su espacio a utilizar	4	100%	SI	Se realiza las reestricciones para los usuarios divididos en super usuarios (administrador = jefes o encargados) y usuarios del staff (empleados).
E5	Estilizar los html para la visualización de los usuarios	3	100%	SI	Se se coloca graficos o colores al diseño del html para que sea agradable a la vista del usuario y mas intuitivo para su uso