

Universidad don Bosco



Integrantes:

Jonathan Omar Diaz Reyes	DR160475	DSE104
Erika Alondra Marroquin Echegoyen	ME180102	DES104
Lenin Steven Martínez Huezo	MH180095	DES104

Desarrollo de Software Empresarial DSE104 / DES104

GRUPO 02T

Actividad:

Proyecto de Catedra – Fase I

Docente:

Ing. Emerson Cartagena

Índice

Índice	2
Introducción.	3
Lógica de desarrollo	4
Diagramas de caso de uso: Acción ingresar valores.....	5
Diagramas de caso de uso: Acción modificar valores.	5
Diagramas de caso de uso: Acción listar valores.	6
Diagramas de caso de uso: Acción eliminar registros	6
Diagramas de secuencia	7
Metodología de Desarrollo	7
Roles.....	7
Herramientas por utilizar durante el desarrollo	8
Diseño UX/UI - Mock Ups	9
Bibliografía	26

Introducción.

Actualmente, los negocios de todos los sectores necesitan herramientas eficientes para manejar sus operaciones; Los negocios con comercio directo transaccional dependen de la gestión directa de inventarios, compras y ventas, pilares de su funcionamiento y poder competir en el mercado. En el proyecto mostrado, se enfoca en el desarrollo de una aplicación web utilizando ASP.NET, cuyo público objetivo son las pequeñas empresas con flujo comercial transaccional de manera física.

El proyecto, ofrece a la empresa la posibilidad de gestionar su inventario de manera rápida y sencilla, controlando el flujo de entradas y salidas de productos; y facilita el control en las compras a proveedores para monitorear las adquisiciones de mercancía, y se optimiza el proceso de ventas, con un sencillo cálculo de la venta al empleado responsable, integrado en un sistema escalable.

Para el desarrollo se utiliza el patrón de diseño MVC (Modelo, Vista, Controlador), para asegurar la escalabilidad y funcionalidad del sistema, y la modificación y el mantenimiento; estos beneficios se obtienen separando responsabilidades, lo que no se enfoca solo en la eficiente de procesos, sino también, adaptables a futuros cambios, ya sea en funcionalidades y estético, proporcionando versatilidad y aumentando las posibilidades de competir en el mercado.

Lógica de desarrollo

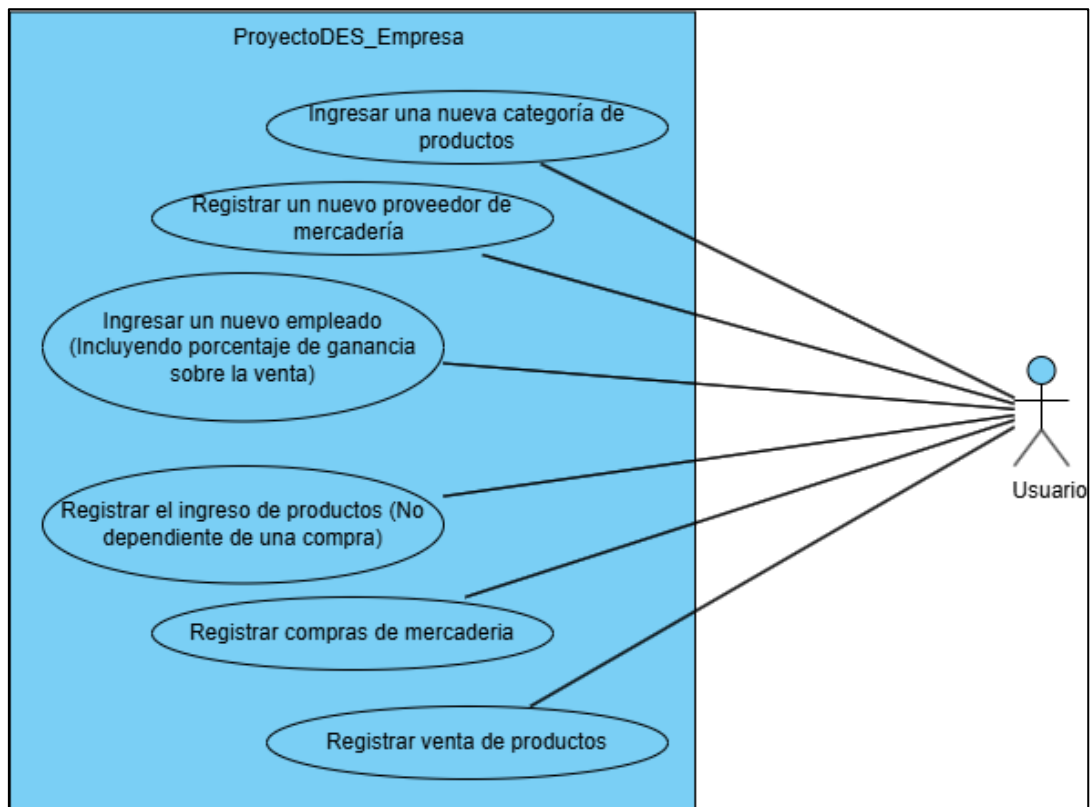
El desarrollo del proyecto DES_Empresa, está enfocado a las pequeñas empresas cuyo flujo financiero es la compra y venta de productos físicos, habitualmente, cuentan con una cantidad de personal limitado, además de no contar con áreas especializadas en Tecnologías de la información y administración. Para ello, este proyecto se posiciona como una alternativa a las necesidades del mercado para este sector, contando con la ventaja de ser intuitivo y con una curva de aprendizaje reducida.

El proyecto es una aplicación web con almacenamiento en base de datos; cuenta con un inicio de sesión, con lo cual se garantiza que solo las personas autorizadas para su uso tengan acceso a la información. En la aplicación hay un menú principal desde el que se accede a las diferentes áreas de trabajo, tales como: empleados, proveedores, productos, compras y ventas. En cada una de ellas, se cuenta con cuatro acciones principales: Ver el listado de los elementos de cada área, ingresar, editar y eliminar dichos elementos, estas acciones están organizadas de tal forma que facilitan la experiencia del usuario, reduciendo la curva de aprendizaje y mejorando la eficiencia del empleado a cargo,

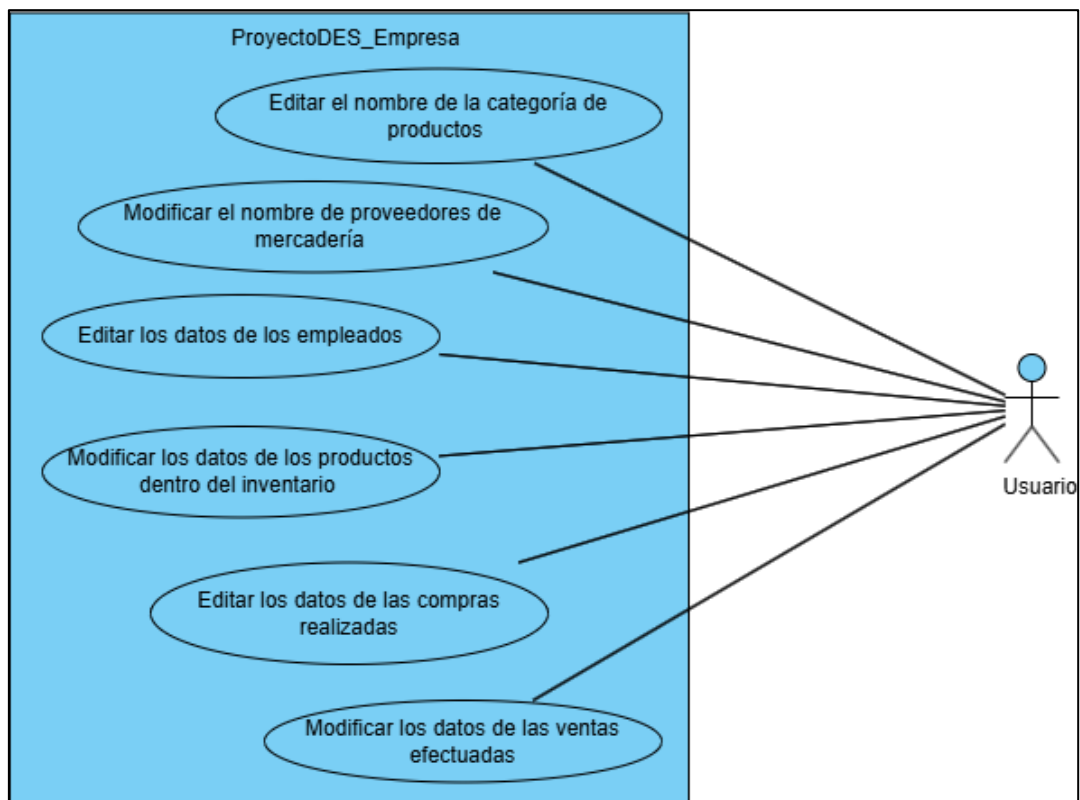
La información ingresada por el usuario se envía a la base de datos, donde se almacena y espera que el usuario la solicite nuevamente en cada acción permitida; Toda la información es procesada dentro de la aplicación, lo cual reduce el tiempo de respuesta de la base de datos, agilizando el proceso de manera general de cara al usuario, cabe destacar que dicho proceso está ligado a la potencia de procesamiento de los datos que tenga el equipo utilizado, así como la velocidad en la conexión de internet, puesto que la aplicación se puede escalar para contar con el almacenamiento de base datos en la nube.

El inicio de sesión cuenta con almacenamiento de sesión activa mediante cookies, con lo que permite al usuario poder ingresar a las opciones ofrecidas por la aplicación sin necesitar utilizar sus credenciales nuevamente, siempre y cuando este dentro del tiempo establecido, que es de 30 minutos, dicha función permite al ordenador entrar en modo suspensión, y retomar labores del usuario a su regreso, lo cual, considerando que un empleado de una pequeña empresa pueda desarrollar más de una actividad simultáneamente, contabiliza un mejor rendimiento del tiempo a lo largo de una jornada laboral.

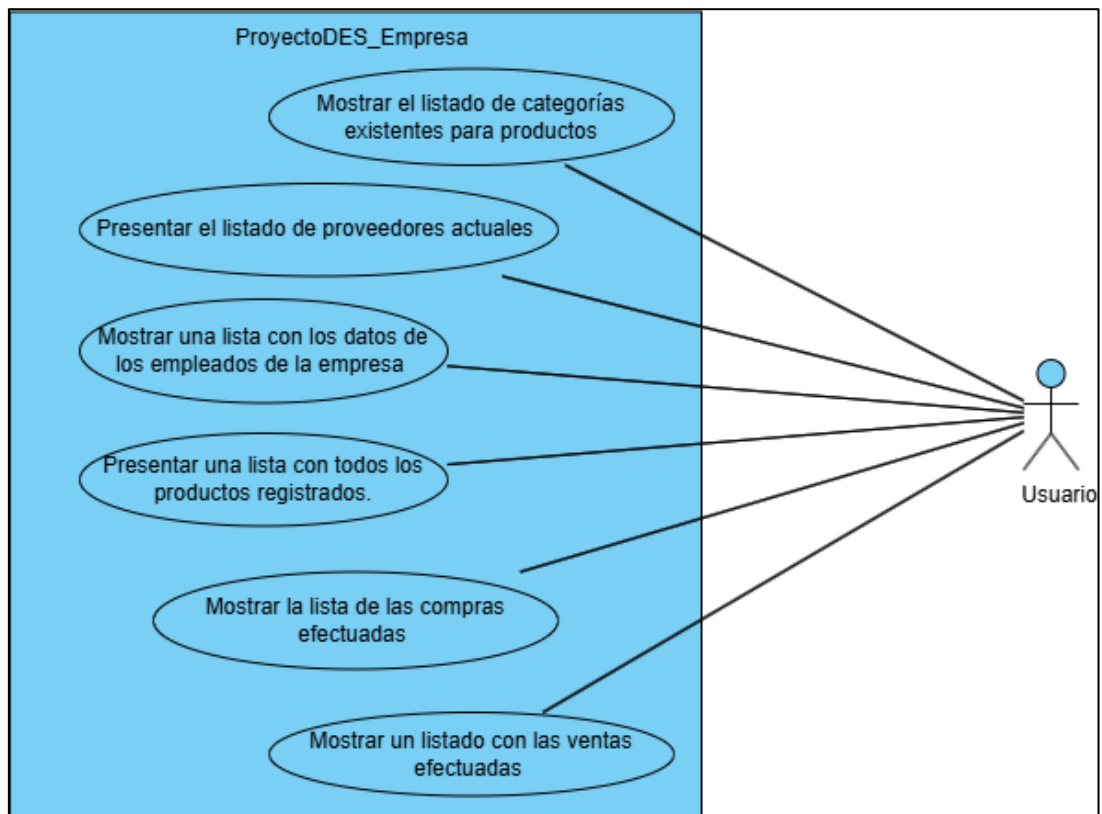
Diagramas de caso de uso: Acción ingresar valores



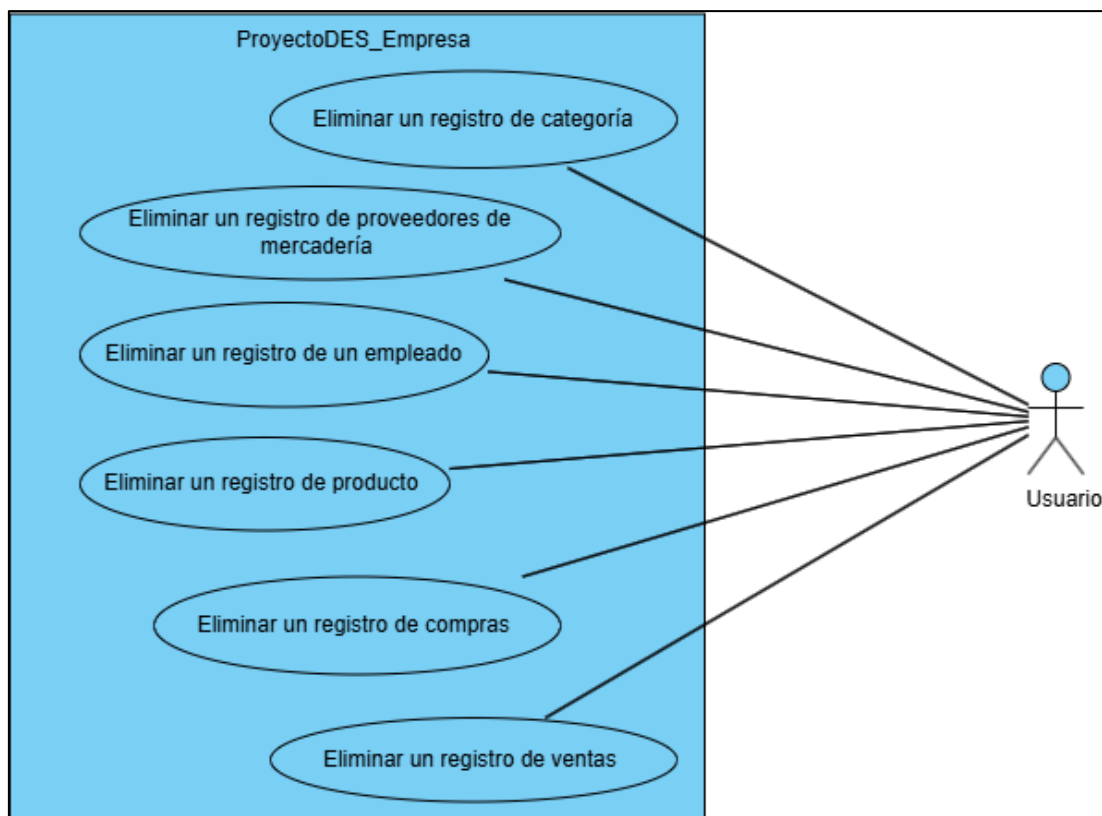
Diagramas de caso de uso: Acción modificar valores.



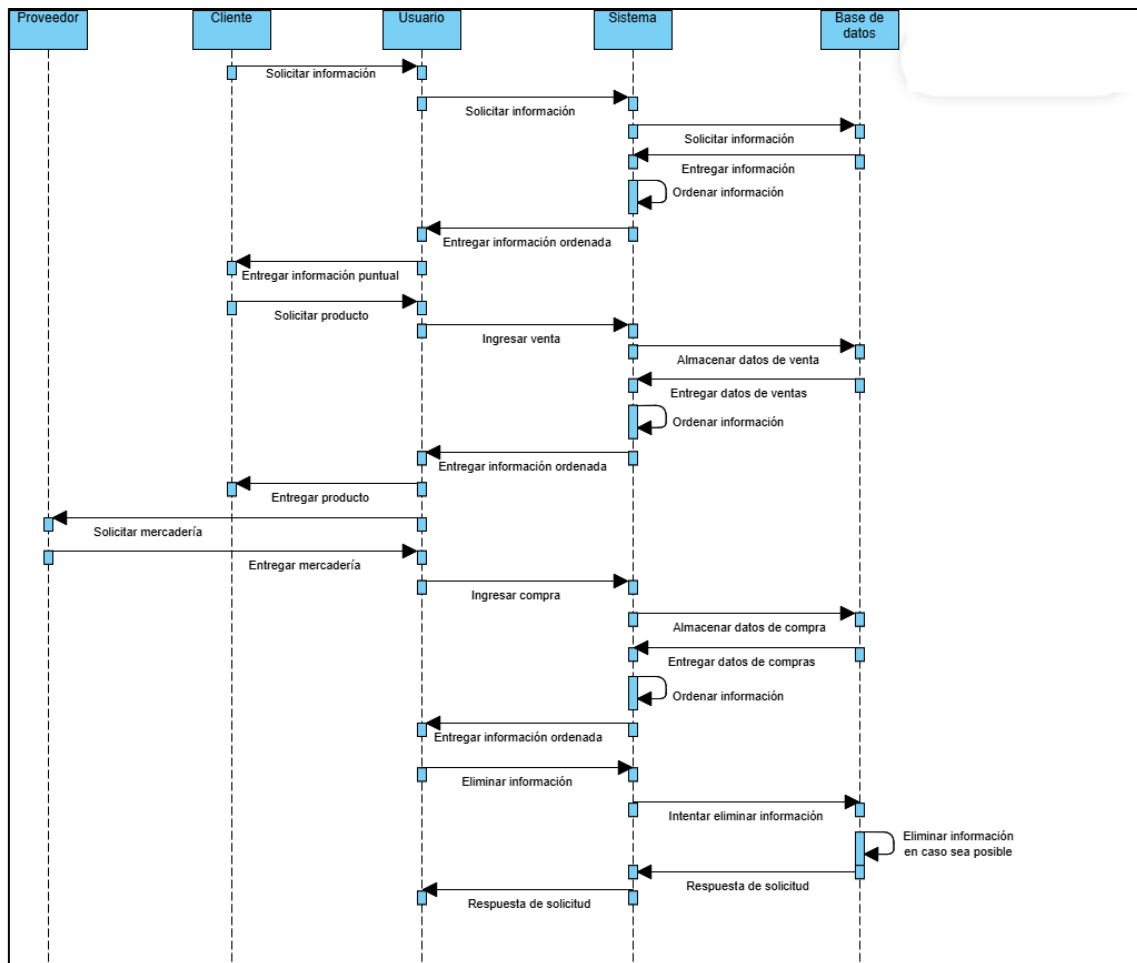
Diagramas de caso de uso: Acción listar valores.



Diagramas de caso de uso: Acción eliminar registros



Diagramas de secuencia



Metodología de Desarrollo

El proceso de desarrollo estará orientado a la metodología Kanban, puesto que permitirá obtener el máximo rendimiento del flujo de trabajo. Haciendo uso de la herramienta Trello, se segmenta en tres partes el tablero: Por hacer, En proceso y Hecho. Se garantiza un monitoreo constante del proceso de desarrollo, así mismo, de las tareas finalizadas.

Roles

Service Request Manager: Erika Alondra Marroquin Echegoyen

El Service Request Manager tendrá como objetivo entender las necesidades del cliente y comunicarlas al equipo de trabajo.

Service Delivery Manager: Lenin Steven Martínez Huevo

El Service Delivery Manager se encargará de gestionar el flujo de trabajo, asignar las tareas a los miembros del equipo y establecer los tiempos de entrega.

Equipo de Desarrollo: Erika Marroquin, Lenin Martínez y Jonathan Díaz.

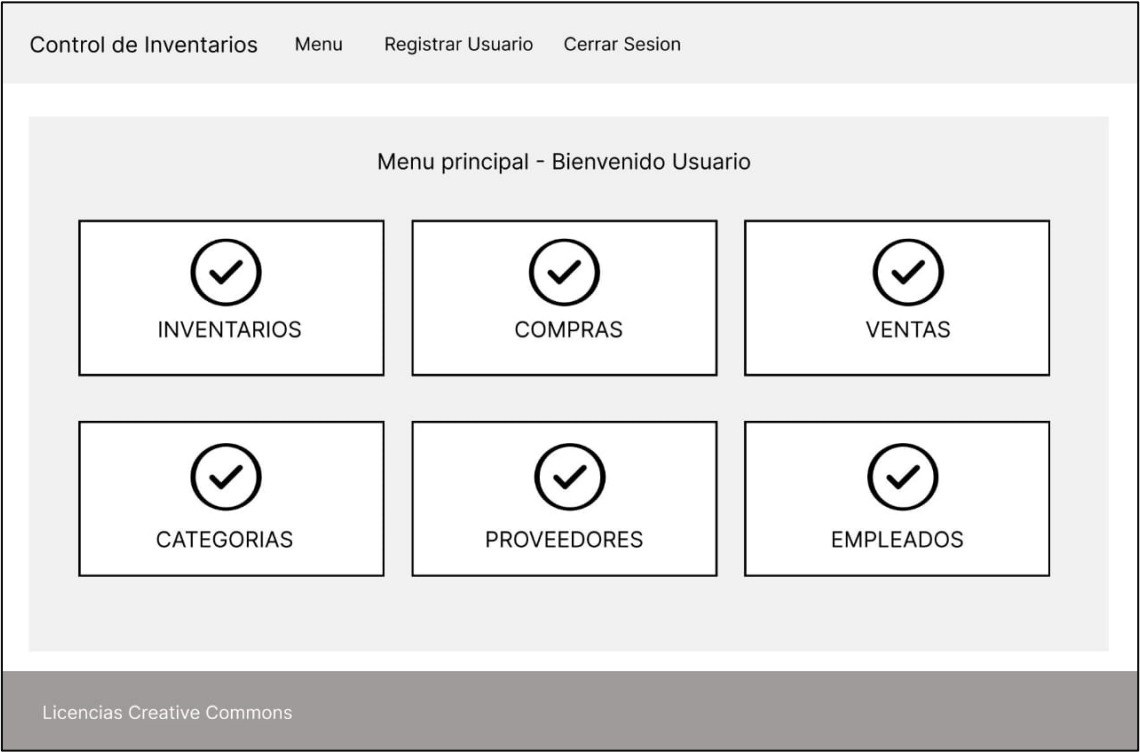
Herramientas por utilizar durante el desarrollo

Para el desarrollo del proyecto se utilizaron una variedad de herramientas que han permitido la organización, el control y la administración de los recursos necesarios para un despliegue eficiente de dicho proyecto:

- **Trello:** Esta herramienta nos permite organizar de manera visual, las actividades a desarrollar por un grupo de trabajo, optimizando el recurso humano respecto al tiempo.
- **GitHub:** Con esta herramienta se llevó a cabo un manejo sencillo del versionamiento en el desarrollo del proyecto, mejorando el trabajo simultáneo y permitiendo revisiones de los avances antes de su despliegue.
- **Visual Studio 2022:** Permite el desarrollo principal del proyecto, utilizando la biblioteca .NET, aprovechando la tecnología de Entity Framework Core.
- **SQL Server Management Studio:** Es el gestor de base de datos seleccionado por su compatibilidad con la tecnología Entity Framework Core, almacena los datos ingresados por el usuario dentro de la aplicación, y resguarda dicha información para ser presentada cuando se solicite.
- **Visual Paradigm Online:** Plataforma online que permite el desarrollo de esquemas y diagramas de tipo UML, tales como diagrama de caso de uso, o diagramas de secuencia.
- **Figma:** Herramienta online que permite la creación de modelos y MockUps los cuales facilitan el desarrollo del proyecto al presentar una idea clara del proyecto final antes de comenzar su desarrollo.

Diseño UX/UI - Mock Ups

Pantalla: Menú principal



Pantalla: Inicio de sesión / Registrar nuevos usuarios

Iniciar Sesión

Correo

Contraseña

Iniciar Sesión

Control de Inventarios

Menu

Registrar Usuario

Cerrar Sesión

Registrar

Correo

Contraseña

Confirmar Contraseña

Registrarse

Licencias Creative Commons

Pantalla: Registrar nuevos elementos (Producto, Venta, Compra, Empleado, Proveedor y Categoría)

Control de Inventarios Menu Registrar Usuario Cerrar Sesión

REGISTRAR PRODUCTO

Ver Listado / Registrar Producto

Campo1

Campo2

Campo3

Ingresar

Licencias Creative Commons

Control de Inventarios Menu Registrar Usuario Cerrar Sesión

REGISTRAR COMPRA

Ver Listado / Registrar Compra

Campo1

Campo2

Campo3

Ingresar

Licencias Creative Commons

REGISTRAR VENTA

[Ver Listado /](#) **[Registrar Venta](#)**

Campo1

Campo2

Campo3

Ingresar

REGISTRAR CATEGORIA

[Ver Listado /](#) **[Registrar Categoría](#)**

Campo1

Ingresar

REGISTRAR PROVEEDOR

[Ver Listado](#) / [Registrar Proveedor](#)

Campo1

Ingresar

REGISTRAR EMPLEADO

[Ver Listado](#) / [Registrar Empleado](#)

Campo1

Campo2

Campo3

Ingresar

Pantalla: Index de cada uno de los elementos (Producto, Venta, Compra, Empleado, Proveedor y Categoría). Presenta direccionamiento a todas las acciones que se pueden realizar al registro.

Control de Inventarios Menu Registrar Usuario Cerrar Sesión

INVENTARIOS

Crear Nuevo Elemento / **Inventarios**

Campo1	Campo2	Campo3	Acciones		
Registro 1	Informacion	Informacion	Eliminar	Editar	Detalles
Registro 2	Informacion	Informacion	Eliminar	Editar	Detalles
Registro 3	Informacion	Informacion	Eliminar	Editar	Detalles
Registro 4	Informacion	Informacion	Eliminar	Editar	Detalles

Licencias Creative Commons

Control de Inventarios Menu Registrar Usuario Cerrar Sesión

COMPRAS

Crear Nuevo Elemento / **Listado de Compras**

Campo1	Campo2	Campo3	Acciones		
Registro 1	Informacion	Informacion	Eliminar	Editar	Detalles
Registro 2	Informacion	Informacion	Eliminar	Editar	Detalles
Registro 3	Informacion	Informacion	Eliminar	Editar	Detalles
Registro 4	Informacion	Informacion	Eliminar	Editar	Detalles

Licencias Creative Commons

VENTAS

Crear Nuevo Elemento / **Listado de Ventas**

Campo1	Campo2	Campo3	Acciones		
Registro 1	Informacion	Informacion	Eliminar	Editar	Detalles
Registro 2	Informacion	Informacion	Eliminar	Editar	Detalles
Registro 3	Informacion	Informacion	Eliminar	Editar	Detalles
Registro 4	Informacion	Informacion	Eliminar	Editar	Detalles

EMPLEADOS

Crear Nuevo Elemento / **Listado de Empleados**

Campo1	Campo2	Campo3	Acciones		
Registro 1	Informacion	Informacion	Eliminar	Editar	Detalles
Registro 2	Informacion	Informacion	Eliminar	Editar	Detalles
Registro 3	Informacion	Informacion	Eliminar	Editar	Detalles
Registro 4	Informacion	Informacion	Eliminar	Editar	Detalles

PROVEEDORES

Crear Nuevo Elemento / **Listado de Proveedores**

Campo1	Acciones		
Registro 1	Eliminar	Editar	Detalles
Registro 2	Eliminar	Editar	Detalles
Registro 3	Eliminar	Editar	Detalles
Registro 4	Eliminar	Editar	Detalles

CATEGORIAS

Crear Nuevo Elemento / **Listado de Categorías**

Campo1	Acciones		
Registro 1	Eliminar	Editar	Detalles
Registro 2	Eliminar	Editar	Detalles
Registro 3	Eliminar	Editar	Detalles
Registro 4	Eliminar	Editar	Detalles

Pantalla: Modificar un registro.

Control de Inventarios Menu Registrar Usuario Cerrar Sesion

MODIFICAR INFORMACION DE PRODUCTO

Ver Listado / **Editar Informacion de Producto**

Campo1

NombreRegistroAEditar

Campo2

Campo3

Guardar Cambios

Licencias Creative Commons

Control de Inventarios Menu Registrar Usuario Cerrar Sesion

MODIFICAR INFORMACION DE COMPRA

Ver Listado / **Editar Informacion de Compra**

Campo1

NombreRegistroAEditar

Campo2

Campo3

Guardar Cambios

Licencias Creative Commons

MODIFICAR INFORMACION DE VENTA

[Ver Listado](#) / [Editar Informacion de Venta](#)

Campo1

Campo2

Campo3

Guardar Cambios

MODIFICAR DATOS DE EMPLEADO

[Ver Listado](#) / [Editar Informacion Empleado](#)

Campo1

Campo2

Campo3

Guardar Cambios

MODIFICAR DATOS DE PROVEEDOR

[Ver Listado](#) / [Editar Informacion de Proveedor](#)

Campo1

Campo2

Guardar Cambios

MODIFICAR DATOS DE CATEGORIA

[Ver Listado](#) / [Editar Informacion de Categoria](#)

Campo1

Campo2

Guardar Cambios

Pantalla: Eliminar un registro

Control de Inventarios Menu Registrar Usuario Cerrar Sesión

ELIMINAR PRODUCTO

Ver Listado / **Eliminar Producto**

¿Esta seguro que desea eliminar el siguiente registro?

Campo1	Informacion
Campo2	Informacion
Campo3	Informacion

Eliminar

Licencias Creative Commons

Control de Inventarios Menu Registrar Usuario Cerrar Sesión

ELIMINAR COMPRA

Ver Listado / **Eliminar Compra**

¿Esta seguro que desea eliminar el siguiente registro?

Campo1	Informacion
Campo2	Informacion
Campo3	Informacion

Eliminar

Licencias Creative Commons

ELIMINAR VENTA

[Ver Listado](#) / [Eliminar Venta](#)

¿Esta seguro que desea eliminar el siguiente registro?

Campo1	Informacion
Campo2	Informacion
Campo3	Informacion

Eliminar

ELIMINAR EMPLEADO

[Ver Listado](#) / [Eliminar Eliminar](#)

¿Esta seguro que desea eliminar el siguiente registro?

Campo1	Informacion
Campo2	Informacion
Campo3	Informacion

Eliminar

ELIMINAR CATEGORIA

[Ver Listado](#) / [Eliminar Categoria](#)

¿Esta seguro que desea eliminar el siguiente registro?

Campo1	Informacion
Campo2	Informacion

Eliminar

ELIMINAR PROVEEDOR

[Ver Listado](#) / [Eliminar Proveedor](#)

¿Esta seguro que desea eliminar el siguiente registro?

Campo1	Informacion
Campo2	Informacion

Eliminar

Pantalla: Mas información de un registro

Control de Inventarios Menu Registrar Usuario Cerrar Sesión

DETALLES DEL PRODUCTO

Ver Listado / **Informacion**

Campo1	Informacion
Campo2	Informacion
Campo3	Informacion

Licencias Creative Commons

Control de Inventarios Menu Registrar Usuario Cerrar Sesión

DETALLES DE LA COMPRA

Ver Listado / **Informacion**

Campo1	Informacion
Campo2	Informacion
Campo3	Informacion

Licencias Creative Commons

DETALLES DE LA VENTA

[Ver Listado](#) / **[Informacion](#)**

Campo1	Informacion
Campo2	Informacion
Campo3	Informacion

DETALLES DE LA CATEGORIA

[Ver Listado](#) / **[Informacion](#)**

Campo1	Informacion
Campo2	Informacion
Campo3	Informacion

INFORMACION DEL PROVEEDOR

[Ver Listado](#) / **[Informacion](#)**

Campo1	Informacion
Campo2	Informacion
Campo3	Informacion

INFORMACION DEL EMPLEADO

[Ver Listado](#) / **[Informacion](#)**

Campo1	Informacion
Campo2	Informacion
Campo3	Informacion

Bibliografía

Cerrar sesion en mvc c#? (s/f). Stack Overflow en español. Recuperado el 20 de agosto de 2024, de

<https://es.stackoverflow.com/questions/36756/cerrar-sesion-en-mvc-c>

Gil, M. B. (2023, agosto 25). *Análisis de las Ventajas y Desventajas del patrón de diseño MVC: Aprovecha al máximo su potencial y minimiza sus inconvenientes*. Ventajas y desventajas top.

<https://ventajasydesventajastop.com/mvc-ventajas-y-desventajas/>

Rick-Anderson. (s/f). *Simple authorization in Asp.net Core*. Microsoft.com.

Recuperado el 20 de agosto de 2024, de <https://learn.microsoft.com/en-us/aspnet/core/security/authorization/simple?view=aspnetcore-8.0>

Vistas parciales en Asp.net Core. (s/f). Microsoft.com. Recuperado el 20 de agosto de 2024, de <https://learn.microsoft.com/es-es/aspnet/core/mvc/views/partial?view=aspnetcore-8.0>

(S/f). Toptal.com. Recuperado el 20 de agosto de 2024, de

<https://www.toptal.com/dot-net/como-bootstrap-y-crear-proyectos-net>