

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA GABRIEL RENE MORENO

**FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN
Y TELECOMUNICACIONES**

INGENIERÍA EN SISTEMAS



GESTION DE SUMINISTROS DE PROVEEDORES

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
CORRESPONDIENTE AL PROGRAMA “METODOLOGÍAS ÁGILES”

AUTOR:

Carvajal Añez Luis Alfredo

Septiembre 2019
Santa Cruz de la Sierra – Bolivia

INDICE GENERAL

| | |
|---|-----------|
| CAPÍTULO 1 INTRODUCCIÓN..... | 2 |
| 1.1 ANTECEDENTES..... | 2 |
| 1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA..... | 2 |
| 1.3 OBJETIVOS | 2 |
| 1.3.1 <i>Objetivo general.</i> | 2 |
| 1.3.2 <i>Objetivos específicos.</i> | 2 |
| 1.4 ALCANCE..... | 3 |
| 1.4.1 <i>Requisitos Funcionales.</i> | 3 |
| 1.4.2 <i>Requisitos No Funcionales.</i> | 3 |
| 1.5 METODOLOGÍA..... | 3 |
| 1.5.1 <i>Scrum.</i> | 3 |
| CAPÍTULO 2 MARCO TEÓRICO..... | 4 |
| 2.1 DEFINICIONES..... | 4 |
| 2.2 LOGÍSTICAS | 4 |
| 2.3 PROVEEDORES..... | 5 |
| CAPÍTULO 3 PROPUESTA DE VALOR (NOMBRE DE LA APP) | 7 |
| 3.1 REQUERIMIENTOS..... | 7 |
| 3.2 ANÁLISIS..... | 7 |
| 3.3 DISEÑO | 7 |
| 3.4 PROTOTIPOS | 7 |
| CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES | 8 |
| ANEXOS..... | 10 |

INDICE DE FIGURAS

| | |
|-------------------------------------|---|
| FIGURA 1. CAMIÓN DE COCA COLA | 5 |
|-------------------------------------|---|

INDICE DE TABLAS

| | |
|-------------------------------------|---|
| TABLA 1. TABLA DE PROVEEDORES | 6 |
|-------------------------------------|---|

RESUMEN

Capítulo 1

Introducción

1.1 Antecedentes

AQUÍ VAN LOS ANTECEDENTES

1.2 Planteamiento del Problema

Actualmente en Santa Cruz de la Sierra existen más de 10.000 restaurantes, licorerías y ventas de barrio que no tienen un acceso rápido a la compra al por mayor de productos. Esto implica que los interesados tengan que apersonarse a un centro de ventas(distribuidoras) de los productos que desean, o esperar a que llegue un promotor para poder realizar el pedido de sus productos:

- El promotor de las proveedoras no siempre pasa por los locales en los días establecidos.
- No se informa de promociones que tenga el proveedor.
- No se especifica la hora de llegada de los camiones a dejar los insumos.
- Se pierde tiempo y dinero en transporte a la hora de ir a una distribuidora a obtener productos y a su vez el 80% son de negocios informales que no facturan y no sirven para el descargo de facturas del local.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general.

Proponer una aplicación web y móvil para la gestión de suministros de productos a locales y empresas productoras, que sea capaz de mantener a los locales con el stock de sus productos siempre renovados, y las empresas poder mostrar todo su catálogo de productos y promociones vigentes.

1.3.2 Objetivos específicos.

- 1.- Recolectar información sobre todos los procesos que realizan los promotores, camiones de entrega y la logística de las empresas productoras.
- 2.- Analizar los procesos y método actual de logística para pedidos.
- 3.- Diseñar un mecanismo de interacción directa entre cliente(local) y la empresa productora.
- 4.- Implementar un prototipo web y móvil con una interfaz intuitiva para que sea fácil de usar.
- 5.- Probar el prototipo, en sus entradas y salidas de información.

1.4 Alcance

1.4.1 Requisitos Funcionales.

Se realizará los siguientes módulos con sus respectivas funciones:

- Registro de clientes:

Encargado del registro, modificación y dar de baja los clientes del sistema.

- Registro de proveedores:

Encargado del registro, modificación y dar de baja los proveedores del sistema.

- Comentarios:

Encargado de adicionar, modificar comentarios realizados con el fin de mejorar el servicio de parte del proveedor.

1.4.2 Requisitos No Funcionales.

- Aplicaremos los siguientes requisitos no funcionales:
- Aplicación Móvil disponible desde la API mas reciente.
- Peso de la Aplicación móvil no sobrepase 25 mg.
- El dispositivo debe tener una pantalla de 6'' o mayor, un procesador snapdrago 620 o superior y 4 MB o más de memoria RAM.
- Base de datos en tiempo real. FireBase
- Proveedor en la nube.

1.5 Metodología

1.5.1 Scrum.

Un sprint 0 (inicial) para captura de requisitos.

Con 2 sprints:

Sprint 1: Definir estructura de la base de datos, gestionar Usuarios

Sprint 2: Gestionar Pedidos y Comentarios.

Capítulo 2

Marco Teórico

2.1 Definiciones

La logística es definida por el Diccionario de la lengua española, publicado por la Real Academia Española como el «conjunto de medios y métodos necesarios para llevar a cabo la organización de una empresa, o de un servicio, especialmente de distribución». En el ámbito empresarial existen múltiples definiciones del término logística, que ha evolucionado desde la logística militar hasta el concepto contemporáneo del arte y la técnica que se ocupa de la organización de los flujos de mercancías, energía e información. (Wikipedia, 2019)

2.2 Logísticas

2.3 Proveedores



FIGURA 1. CAMIÓN DE COCA COLA

Fuente: https://es.123rf.com/photo_47763120_truro-canad%C3%A1-28-de-octubre-2015-estacionado-coca-cola-cami%C3%B3n-de-transporte-coca-cola-es-un-refresco-vendi.html

TABLA 1. TABLA DE PROVEEDORES

| Producto | Precio Transporte |
|---------------------|--------------------------|
| COCA COLA | 12\$ |
| SAKURA | 123\$ |
| BELEN | 223\$ |
| CERVECERIA NACIONAL | 123\$ |
| MENDOCINA | 312\$ |

Fuente: Elaboración propia

Capítulo 3

Propuesta de Valor (Nombre de la App)

3.1 Requerimientos

3.2 Análisis

3.3 Diseño

3.4 Prototipos

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

Recomendaciones

Bibliografía

Wikipedia. (2019). *Wikipedia Enciclopedia*. Recuperado el 01 de 06 de 2019, de <https://es.wikipedia.org/wiki/Log%C3%ADstica>

Anexos