

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA GABRIEL RENE MORENO

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

INGENIERÍA EN SISTEMAS



GESTION DE SUMINISTROS DE PROOVEDORES

ESTUDIANTE:

Carvajal Añez Luis Alfredo

Septiembre 2019
Santa Cruz de la Sierra – Bolivia

Índice (Posible)

Resumen del proyecto	
Introducción.....	
Capítulo 1	
Problemas de Investigación	
Definición Del Problema	
- Situación Problemática.	
- Situación Deseada.....	
- Objeto de la investigación.....	
Objetivos	
- Objetivo General.....	
- Objetivos Específicos.....	
Metodología	
- Fase de Inicio:	
- Fase de elaboración:.....	
- Fase de Construcción:	
Alcance	
- Requisitos Funcionales	
- Requisitos No Funcionales:	
Capítulo 2	
Marco Teorico	
Angular	
Android Studio.....	
Firebase Realtime Database.....	
Otros.....	
Capítulo 3	
Requisitos	
Introducción	
Propósito	
Requerimientos específicos	
- Requerimiento funcional 1.....	

- Requerimiento funcional n.....	
Capítulo 4	
Análisis	
Análisis de la Arquitectura.....	
- Todo lo que involucra	
Análisis de Caso de Uso	
- Todo lo que involucra	
Capítulo 5	
Diseño	
Diseño de la Arquitectura	
- Todo lo que involucra	
Diseñar Caso de Uso	
- Todo lo que involucra	
Capítulo 6	
Costos y Riesgos.....	
Analisis de Riesgos.....	
Capítulo 7	
Seguridad.....	
Capítulo 8	
Implementación y Pruebas.....	
Herramientas de Plataformas de Desarrollo	
Pruebas.....	
Conclusiones.....	
Recomendaciones	
Bibliografía.....	
Anexos	

DESCRIPCION 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.

OBJETIVOS

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.

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.

ALCANCE

✓ 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.
- ✓ Búsqueda de Información.
Encargado de realizar la búsqueda respectiva en toda la información en la app.
- ✓ Pedidos
Encargado de adicionar, modificar comentarios realizados con el fin de mejorar el servicio de parte del proveedor.

✓ 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 snapdragon 620 o superior y 4 MB o más de memoria RAM.
- ✓ Base de datos en tiempo real. FireBase
- ✓ Proveedor en la nube.

-METODOLOGIA (AGÍL)

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