



Tecnologia en Sistemas de Informacion

Universidad del Valle – Sede Palmira

Integrantes:

Joan Steven Rosero Martínez 1858630-2711

Diseño de interfaces de Usuario

Profesora: Nathalia Henao

Entrega Final

Junio 2022

# Contenido

Introducción .....	5
MODELO DE NAVEGACION .....	6
COLORES DE LA APLICACIÓN .....	7
Negro: #222.....	7
Blanco: #f4f4f4 .....	7
Otros Colores: .....	7
DISEÑO Y ORGANIZACIÓN.....	8
Estructura de vista principal .....	9
Estructura vista Productos .....	9
Estructura vista Panel Administrador.....	10
Estructura vista Login .....	10
Estructura vista Gestión.....	11
Metáforas.....	11
Principal .....	11
Productos.....	12
Login .....	12
Gestión administrativa.....	12
Tipografía .....	14
TIPO DE AYUDAS, MENSAJE DE INFORMACION ERROR Y ALERTAS.....	15
ELEMENTOS DE VALIDACION Y VERIFICACION DE DATOS .....	19
W3C .....	19
PRUEBA DE USABILIDAD .....	20
METODO DE EVALUACION .....	20
RECORRIDO COGNITIVO.....	20
ATRIBUTOS QUE SERAN EVALUADOS .....	20
FUNCIONES A EVALUAR.....	20
GUION .....	20
ENCUESTA DE SATISFACCION .....	21
ENTORNO DE LA PRUEBA .....	23
ANALISIS DE RESULTADOS .....	23
ATRIBUTOS EVALUADOS .....	24
Facilidad de aprendizaje:.....	24
Eficiencia:.....	24
OBSERVACIONES, ERRORES Y SUGERENCIAS: .....	24

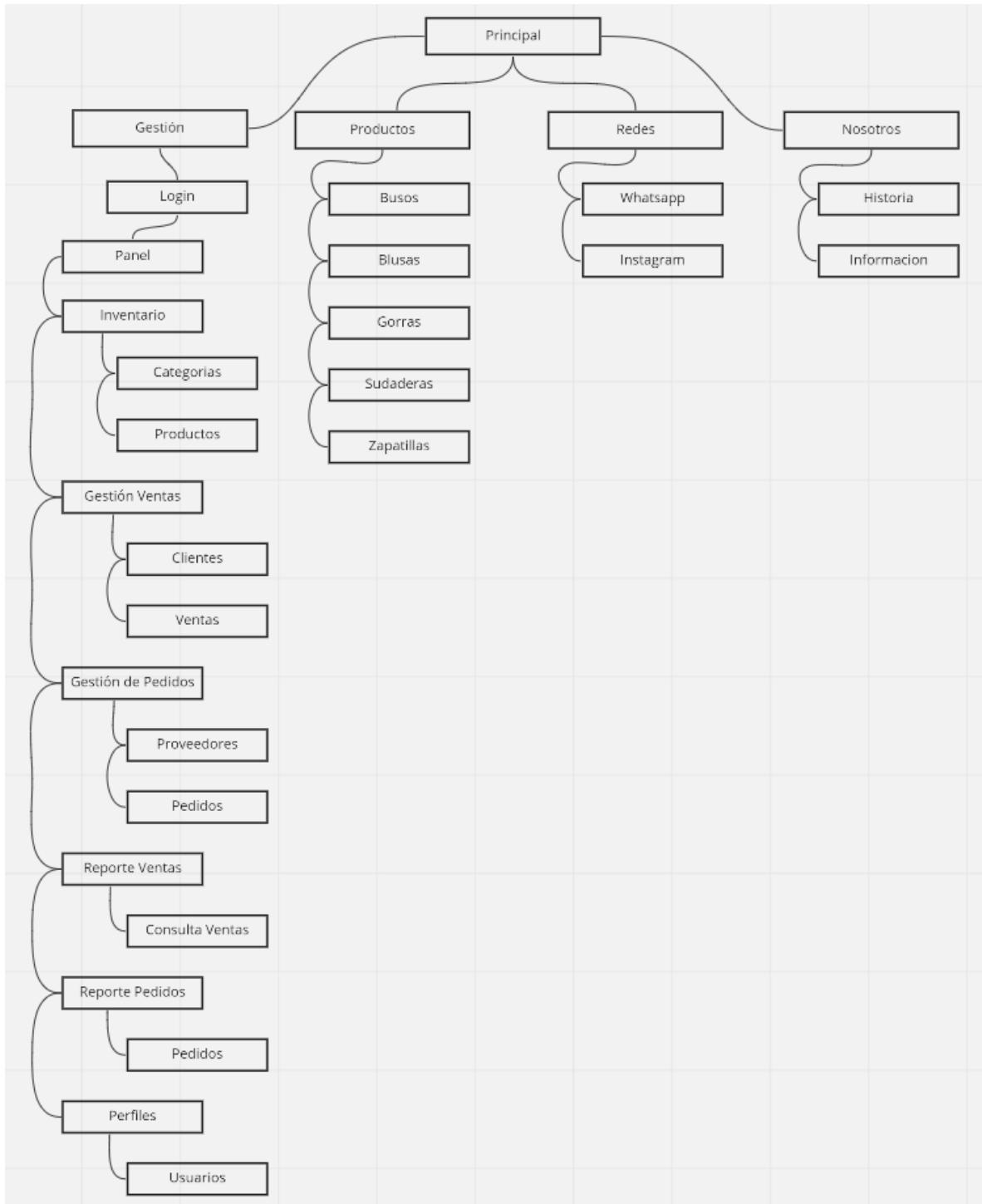
CONCLUSION .....	25
VIDEO DE SATISFACCION DEL USUARIO .....	25
EVALUACION HEURISTICA .....	26
VISIBILIDAD DEL CONTEXTO .....	26
COINCIDENCIA ENTRE EL SISTEMA Y EL MUNDO REAL .....	26
CONTROL Y LIBERTAD DEL USUARIO .....	27
CONSISTENCIA Y ESTÁNDARES .....	27
PREVENCIÓN DE ERRORES .....	28
RECONOCIMIENTO EN LUGAR DE RECUPERACIÓN .....	28
FLEXIBILIDAD Y EFICIENCIA DE USO .....	29
DISEÑO MINIMALISTA Y ESTÉTICA .....	29
AYUDAR A RECONOCER, DIAGNOSTICAR Y RECUPERARSE DE ERRORES .....	30
AYUDA Y DOCUMENTACIÓN .....	30
Imágenes.....	31
COMPARATIVO.....	37
Prototipo .....	37
Aplicativo actual .....	38
Principal .....	40
Producto .....	40
Panel Pre-Administración.....	40
MANUAL DE USUARIO .....	41
Realizar Login .....	41
Crear categoría .....	42
Editar categoría .....	42
Desactivar Categoría .....	43
Crear producto.....	43
Editar Producto.....	44
Desactivar producto.....	44
Agregar cliente .....	45
Editar cliente .....	45
Eliminar cliente .....	46
Agregar venta .....	46
Visualizar, archivar o ver ticket .....	48
Ticket.....	48
Agregar Proveedor .....	48

Eliminar o Editar .....	49
Aregar Pedidos .....	49
Reporte de ventas .....	51
Consulta Pedidos .....	52
Perfiles de Usuario .....	52
Edición .....	53
Salir .....	54
Valor estimado del desarrollo.....	55
Contrato.....	56

## **Introducción**

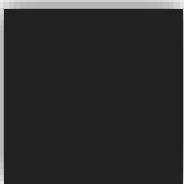
En el presente informe se encontrará la documentación completa del desarrollo realizado a la empresa SanMartinezStore, Estilo de diseño donde mostraremos la estructura de cada apartado del aplicativo, colores que en el priman también los iconos y metáforas, encontraremos también prueba de usabilidad en la cual por medio de un recorrido cognitivo evaluamos la facilidad de uso y su eficiencia, video de satisfacción en el cual tenemos una conversa con nuestro cliente y nos cuenta un poco acerca de su experiencia con el aplicativo una vez finalizada, evaluación heurística en la que evaluamos principios , comparativo entre los prototipos inicial y el resultado final y manual de usuario el cual facilitara el uso a uno usuario nuevo o si surge alguna dificultad en la interacción, por otro lado encontraremos el costo estimado del aplicativo de software y el contrato que le presentamos al nuestro cliente para que este proyecto pudiera realizarse.

## MODELO DE NAVEGACION



## COLORES DE LA APLICACIÓN

**Negro:** #222



El color negro en una tonalidad no tan intensa prima bastante en el aplicativo en su mayor parte en los header y footer, este color es a petición del cliente ya que su logo tiene cierta tonalidad oscura la cual hace un contraste positivo.

**Blanco:** #f4f4f4



El blanco también cumple con un factor muy importante ya que hace una combinación perfecta junto con el negro, hace que la interfaz se vea limpia y ordenada.

**Otros Colores:**



#d37272



#000

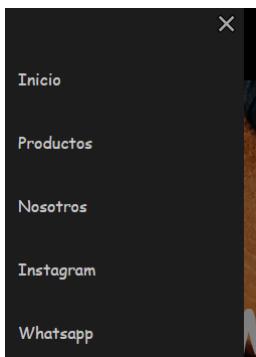
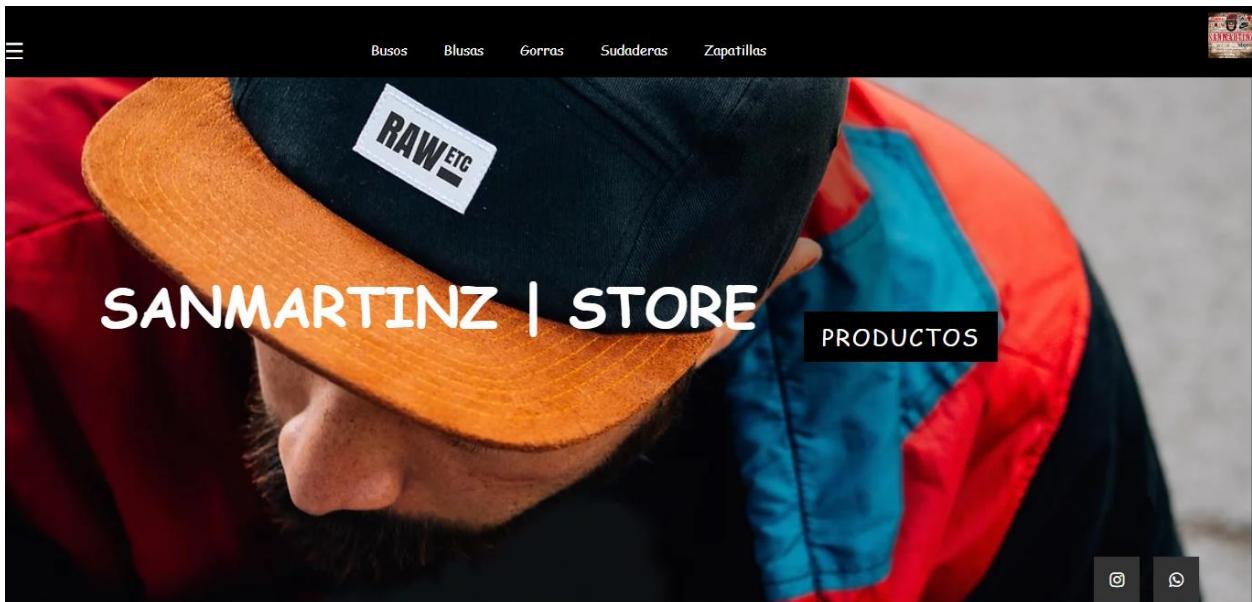


#b22222

## DISEÑO Y ORGANIZACIÓN

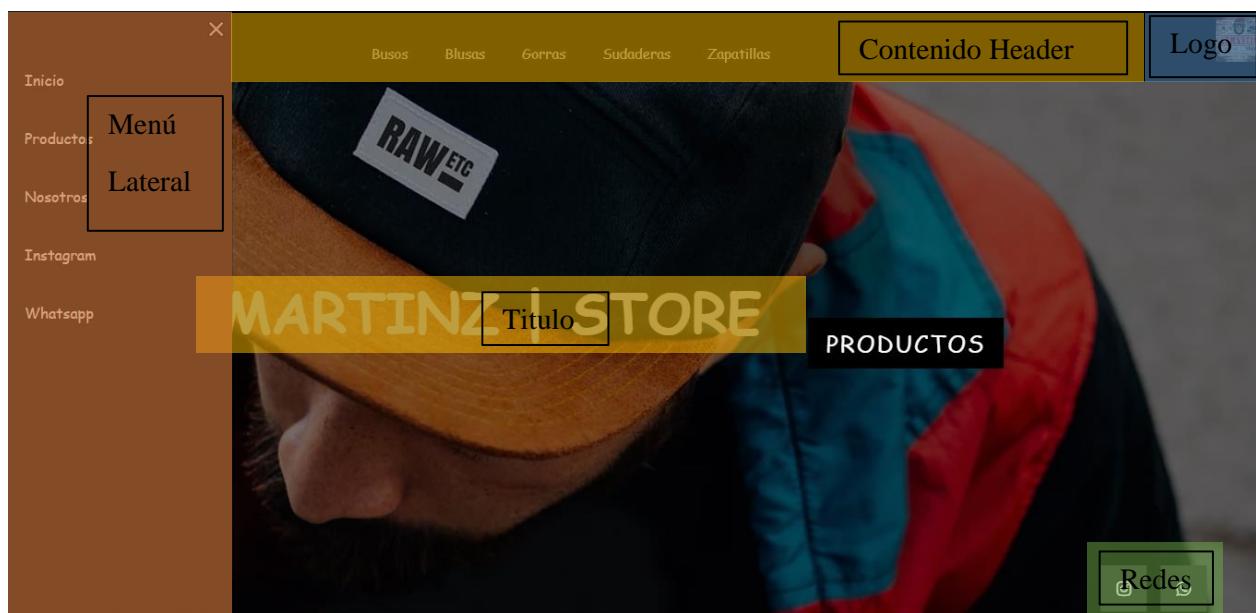
Explicaremos acerca de las diferentes vistas en la aplicación de SanMartinz Store, también acerca de la estructura por la cual está compuesta.

Aquí nos encontramos con la parte inicial del aplicativo, nos encontramos con una imagen de fondo para que esta sea más agradable a la vista, adicional a esto va mucho con la temática del aplicativo ya que la empresa es de prendas, contamos en la parte superior con algunos artículos que maneja la empresa, al lado derecho nos encontramos el logo al darle clic nos direcciona al panel de administración, también contamos con el nombre de Sanmartinz|Store lo cual se ve muy llamativo y esa agradable a la vista al lado encontramos el apartado de los productos y en la parte inferior derecha las redes de la empresa.

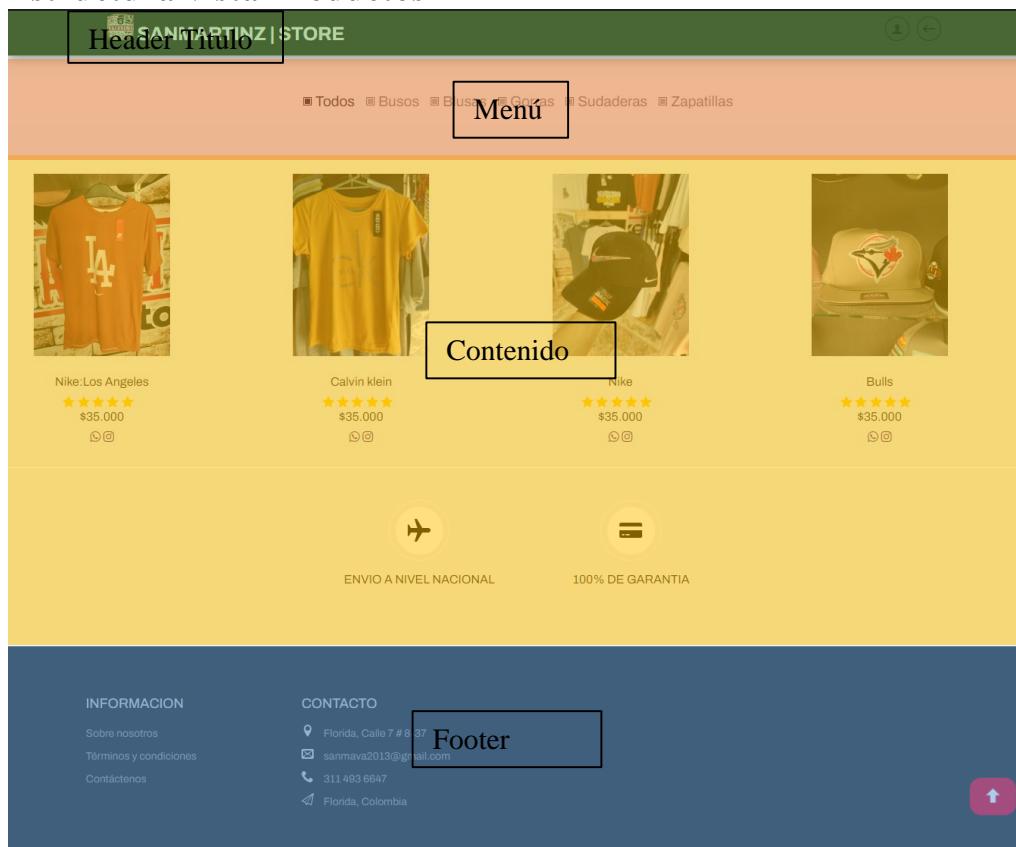


En la parte superior izquierda nos encontramos con un menú plegable, encontraremos inicio, productos, nosotros y redes.

## Estructura de vista principal



## Estructura vista Productos



## Estructura vista Panel Administrador



## Estructura vista Login



## Estructura vista Gestión



## Metáforas

### Principal

Metáforas que podemos encontrar en la parte principal del aplicativo:



Esta metáfora representa el menú que tenemos en el lateral.



Esta metáfora representa la red social Instagram de SanMartinzStore.



Esta metáfora representa la red social WhatsApp de SanMartinzStore.



Esta metáfora representa cerrar el menú lateral.



Esta metáfora ingresamos al panel de administración.

## **Productos**

Metáforas que podemos encontrar en la parte de los productos del aplicativo:



Esta metáfora es para volver a la zona principal.



Esta metáfora es para ir al panel de administración.



Esta metáfora hace referencia a la ubicación.



Esta metáfora hace referencia al correo.



Esta metáfora hace referencia al número de teléfono.

## **Login**

Metáforas que podemos encontrar en el login del aplicativo:



Metáfora de poner usuario.



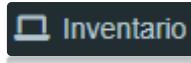
Metáfora que representa poner contraseña.

## **Gestión administrativa**

Metáforas que podemos encontrar en la gestión administrativa del aplicativo:



Metáfora para ingresar al panel.



Metáfora para ingresar al inventario.



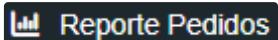
Metáfora para ingresar a la gestión ventas.



Metáfora para ingresar a la gestión pedidos.



Metáfora para ingresar reporte ventas.



Metáfora para ingresar a reporte pedidos.



Metáfora para ingresar a los usuarios.



Metáfora para agregar: Categorías, productos, clientes, ventas, proveedores y pedidos.



Metáfora para visualizar el ticket.



Metáfora para editar: Categorías, productos, clientes y proveedores.



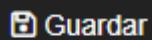
Metáfora para desactivar: Categoría, producto, ventas y pedidos.



Metáfora para eliminar: Cliente y proveedores.



Metáfora para pre visualizar: Ventas y pedidos.



Metáfora para guardar.



Metáfora para cancelar la acción guardar.



Metáfora para dirigir a pedidos.

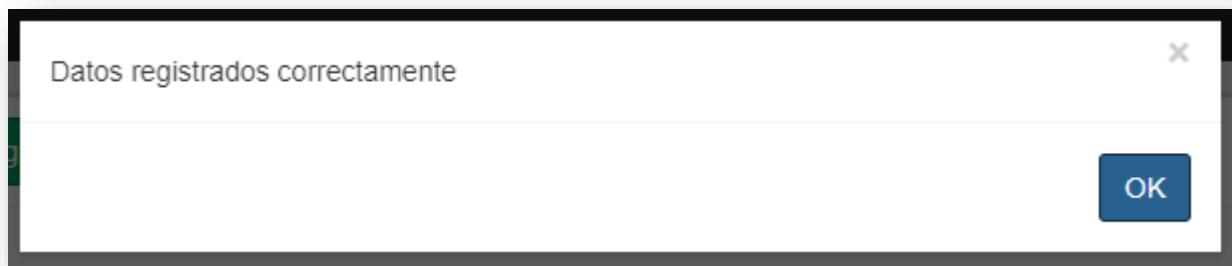


Metáfora para dirigir a ventas.

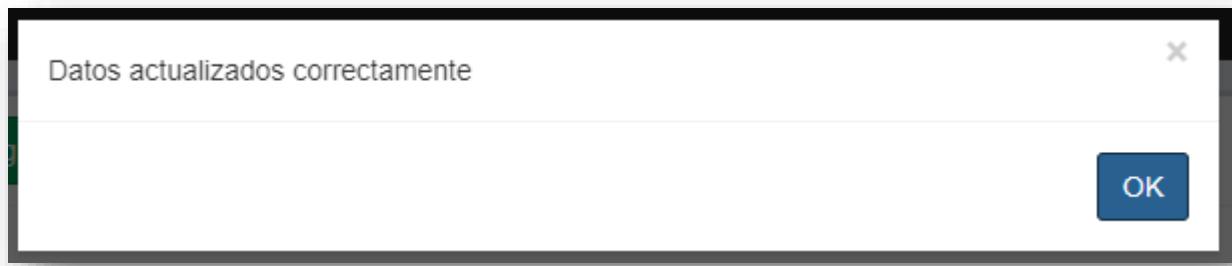
## **Tipografía**

En el aplicativo web SanMartinz|Store manejamos 2 tipos de letra inicialmente para hacer atractivo el apartado principal se manejó “cursive” de HTML, para la parte de los productos y la gestión administrativa se manejó “**Source Sans Pro', sans-serif**”

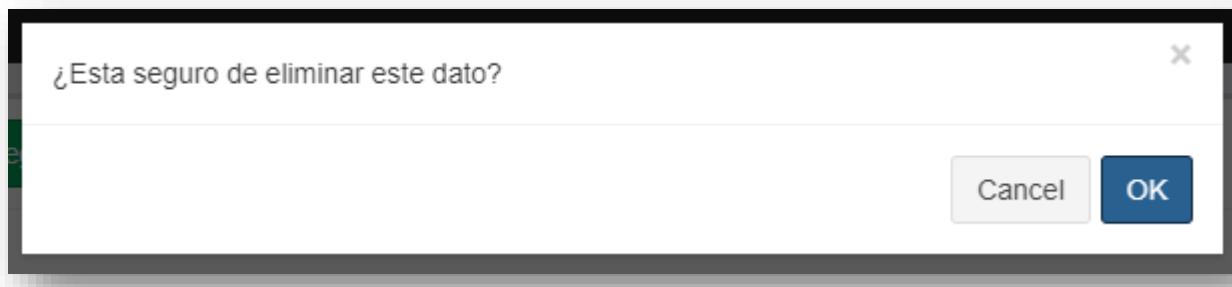
## TIPO DE AYUDAS, MENSAJE DE INFORMACION ERROR Y ALERTAS



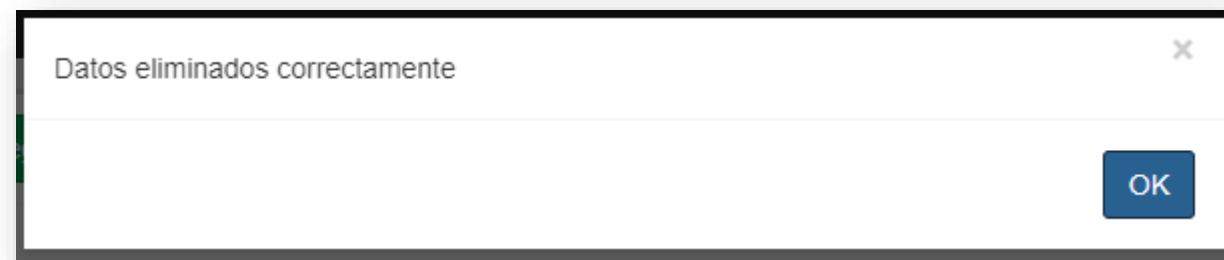
Al registrar: Categoría, productos, clientes, ventas, proveedor y pedidos.



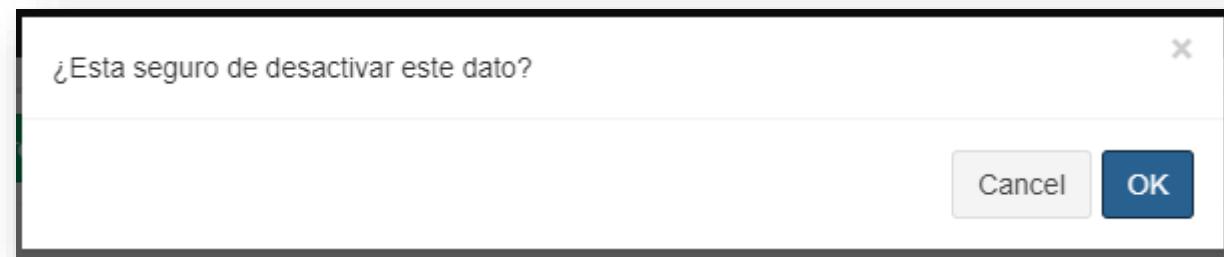
Al actualizar datos de: Categorías, productos, clientes y proveedores.



Mensaje de alerta al eliminar un cliente y un proveedor.



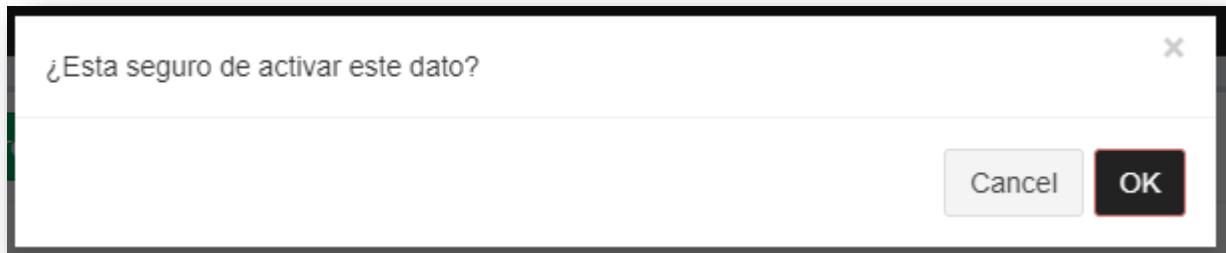
Confirmación al eliminar.



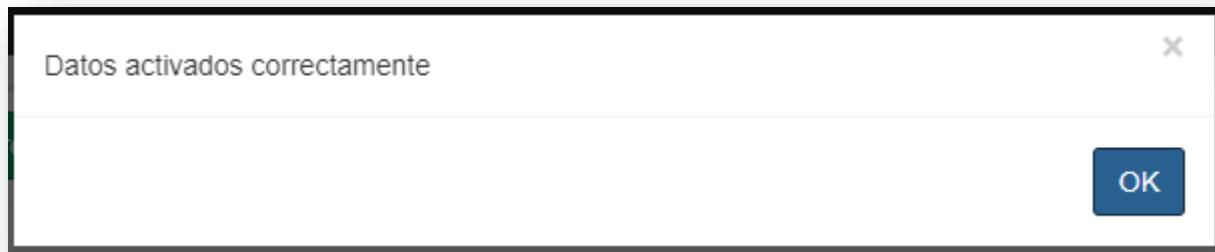
Al desactivar: Producto y categoría.



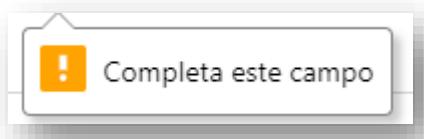
Confirmación de desactivación.



Al activar: Productos y categorías.



Confirmación de activación.



Este mensaje de alerta sale con los campos que son obligatorios antes de guardar.

**Nombre(\*):**

Nombre del producto

Ayuda para identificar que datos te pide el formulario.

**Descripcion**

Descripcion del producto

Ayuda para identificar que datos te pide el formulario.

**Imagen:**

Ninguno archivo selec.

Ayuda para identificar que datos te pide el formulario.

## ELEMENTOS DE VALIDACION Y VERIFICACION DE DATOS

En el desarrollo del aplicativo se realizó el proceso de validación y verificación, por medio de las funciones presentes en JavaScript, HTML.

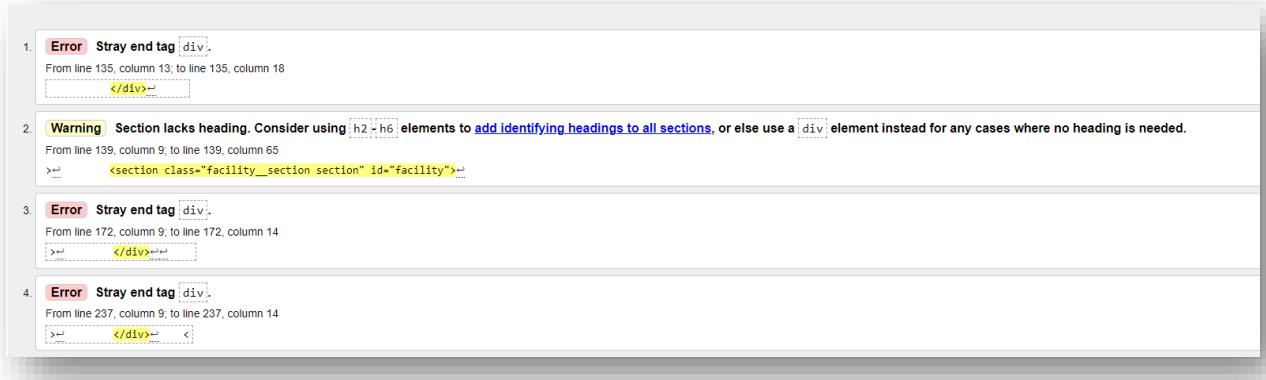
Adicional Todos los campos de texto (<input> or <textarea>) pueden ser restringidos en tamaño usando el atributo maxlength. Un campo es inválido si su valor es mayor al valor del atributo maxlength. La mayoría de las ocasiones, sin embargo, los navegadores no permiten que el usuario escriba un valor más largo del indicado.

Para campos numéricos, los atributos min y max también proveen una restricción de validación. Si el valor del campo es menor que el del atributo min o mayor que el del atributo max, el campo será inválido.

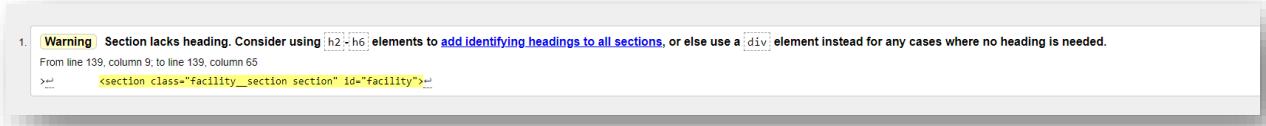
Para de esta forma asegurar la veracidad de los datos y que a su vez estos sean coherentes con la información pedida para su almacenamiento en la base de datos.

### W3C

En este parte daremos a conocer la prueba que se realizó ante la W3C validator.



Podemos encontrar errores de “Stray end tag” lo cual son por div sin cerrar, los cuales fueron solucionados, por otro lado tenemos un “advertencia” o “recomendación” la cual haremos caso omiso ya que ahí hacemos uso de una plantilla para adecuar unos iconos con animaciones



## **PRUEBA DE USABILIDAD**

### **METODO DE EVALUACION**

#### **RECORRIDO COGNITIVO**

Este método de evaluación se centra en evaluar la facilidad de aprendizaje del usuario y el uso de ciertos módulos de la aplicación, también buscamos analizar cómo actúa el usuario cuando utiliza la interfaz por primera vez.

Este tipo de prueba puede llevarse a cabo por un usuario experto, a través de una serie de tareas por medio del aplicativo, las cuales permiten visualizar, explorar y probar la facilidad de aprendizaje que el usuario presenta frente al aplicativo.

También por medio de un segundo recorrido evaluaremos la eficiencia, tomando en cuenta el tiempo en que le tomara terminar las tareas por primera vez y por segunda vez.

#### **ATRIBUTOS QUE SERAN EVALUADOS**

- Facilidad de aprendizaje
- Eficiencia

#### **FUNCIONES A EVALUAR**

- Inventario (Categorías, Productos)
- Gestión Ventas (Clientes, Ventas)

#### **GUION**

- Inicie sesión en el sistema. Usuario: “admin” contraseña: “admin”.
- Vamos al módulo Inventario/Categoría.
- Agregamos una categoría la cual será “zapatillas”, no lleva descripción.
- Verificamos que se creó correctamente y agregamos una descripción libre, verificamos el cambio efectuado.
- Vamos a Inventario/Producto y agregamos un nuevo producto.

- Llenamos cada uno de los campos, asignamos a ese producto la categoría que se creó y cargamos la imagen que esta lista llamada “zapatilla1” guardamos
- Miramos que se agregó correctamente y modificamos el stock
- Vamos al módulo Gestión Ventas/Clientes.
- Agregamos un cliente, modificamos algún dato y lo eliminamos.
- Vamos a Gestión Ventas/Venta.
- Agregamos una venta, seleccionamos un cliente el número de factura será el código de prenda.
- Agregamos un producto al cliente, modificamos cantidad, precio y actualizamos y generemos la venta, verificamos
- Verificamos el ticket.

## ENCUESTA DE SATISFACCION

Encuestado: Christian Barbosa – 1958266

Proyecto evaluado: SanmartinzStore

¿Iniciar sesión en el aplicativo fue sencillo? Explique su respuesta.

1 respuesta

Si, al entrar al sistema se ven los inputs que se deben llenar y el botón para mandar los datos.

¿A la hora de crear la categoría "zapatillas", que tan sencillo le resultó? Explique su respuesta.

1 respuesta

Realmente muy sencillo, es muy intuitivo el flujo para crear categorías en el sistema.

¿Durante la prueba se agregaron 2 productos, que tan sencillo le fue realizar esta tarea? Explique su respuesta.

1 respuesta

Fue fácil agregar los dos productos, además el aplicativo mismo va mostrando los campos que se necesitan llenar para lograr la tarea.

Al modificar una categoría, producto y cliente ¿considera que fue sencillo e intuitivo realizar el proceso para ejecutar la tarea? Explique su respuesta.

1 respuesta

Si, fue sencillo porque al momento de realizar las ediciones, las metáforas indicaban claramente sobre los ítems de las tablas, como entrar al modo edición. Y luego al momento de editar, el proceso se entendía por si solo.

Cuando navegaste entre módulos (Inventario/Producto, inventario/Categoría, GestiónVentas/Clientes y GestiónVentas/Ventas) ¿Le fue sencillo desplazarse entre ellos? Explique su respuesta?

1 respuesta

Si, la navegabilidad que tiene el sistema al lado izquierdo con el Navigation Drawer, hace parte de los standards para los menús de navegación y se siente bien a la hora de navegar.

¿En el proceso de la prueba cometió errores? ¿pudiste corregirlos?

1 respuesta

Si, tuve dos errores, cuando estaba generando la venta, primero, no encontré el botón "agregar" y segundo, le di al botón generar venta sin haberle asignado un código de factura. Se pudo corregir en el momento.

Cuando realizaste el recorrido por el aplicativo por segunda vez ¿Qué tan sencillo fue en comparación con la primera vez? Explique su respuesta.

1 respuesta

Realmente fue todo muy sencillo, se entendían las tareas a realizar y el paso a paso fue fácil de recordar.

¿Considera que al realizar las tareas en el aplicativo por segunda vez fue mucho mas rápido?

Explique su respuesta.

1 respuesta

Si, pues ya había tenido la primera experiencia y recordaba donde estaban las cosas

¿Cómo se sintió al finalizar la prueba en el aplicativo?

1 respuesta

Bien, las tareas propuestas por Joan fueron claras y a la hora de probar el aplicativo, fue muy intuitivo.

**Link:** [Encuesta](#)

### **ENTORNO DE LA PRUEBA**

La prueba será realizada a Christian Barbosa, el cual cuenta con un nivel de usuario experto. Mantendremos comunicación con nuestro usuario vía meet y el usuario podrá interactuar con el aplicativo vía TeamViewer, la prueba se ejecutará en un computador con las características adecuadas.

**Entorno:** [Video](#)

### **ANALISIS DE RESULTADOS**

Una vez terminada la prueba y analizando los resultados obtenidos de igual forma los de la encuesta de satisfacción observamos que el aplicativo web es de muy alta facilidad aprendizaje ya que cuando nuestro usuario interactuó con el aplicativo lo hizo de una forma muy fluida e intuitivamente, lo cual nos quiere decir que a la hora de un usuario inexperto la utilice le será muy sencillo interactuar. Nuestro usuario en este caso seguía las instrucciones casi al instante encontrado en el aplicativo de forma fácil la tarea que le pedía ejecutar.

Por el lado de la eficiencia se notó un gran recorte en tiempo entre la primera interacción y la segunda, lo cual nos dice que el aplicativo es muy eficiente y de fácil manejo para cumplir adecuadamente con sus funciones.

## ATRIBUTOS EVALUADOS

### Facilidad de aprendizaje:

En este punto se realizó una comparación entre el usuario Christian Barbosa y el compañero Joan Rosero (Yo), que tiene conocimiento alto del aplicativo; Joan Rosero realizo la prueba con las mismas instrucciones que el usuario Barbosa, tomándole mucho menos tiempo esa prueba fue desde el minuto 13:00 hasta 16:38 lo cual nos da un tiempo de 3:38 min en completar la serie de instrucciones, nuestro usuario Barbosa realizo la prueba del minuto 1:47 hasta 8:08 tomándole 6:55 minutos en culminar las instrucciones, comparando los perfiles en las pruebas vemos que a nuestro usuario le tomo un poco más de tiempo, cometiendo 2 pequeños errores los cuales se corrigieron 1 se le dificulto encontrar el botón agregar, 2 no puso número de factura, exceptuando por esos 2 detalles el usuario cubrió casi toda la curva de aprendizaje de los módulos evaluados.

### Eficiencia:

Para este punto tomamos de referencia el tiempo que le tomo a nuestro usuario Christian Barbosa ejecutar tareas por primera vez y las mismas tareas por segunda vez, en su primera incursión por el aplicativo logro un tiempo de 6:55 minutos en culminar las tareas, en su segundo intento nos arrojó un tiempo de 3:23 min en culminar las tareas, si comparamos el tiempo de su primera vez al segundo nos damos cuenta que recorto casi la mitad, dandonos a conocer la eficiencia que tiene nuestro aplicativo a la hora de la interacción con un usuario.

### Prueba usabilidad: [Video](#)

## OBSERVACIONES, ERRORES Y SUGERENCIAS:

- Cuando se ingresa el código de factura podría ser AI (AutoIncrement).
- En algunos títulos de los módulos no maneja las mayúsculas.
- Cuando nos dirigimos al perfil hay un botón de perfil el cual no está funcional.
- Hacen falta algunas alertas.
- Verificación por php a la hora de digitar número de factura.
- Optimizar el Navigation drawer ya que no se queda cerrado si así lo requiero.
- Se pueda agregar un usuario por otro tipo de documento.
- Que no sea necesario darle al botón de actualizar para que se actualicen los precios.
- Al agregar los productos no se pide un valor del, sino que se agregan al generar la venta.
- Se podría añadir verificación de errores en tiempo real para que te aparezca si estas ingresando mal un dato

## **CONCLUSION**

Al culminar las pruebas y la encuesta que le realizamos a nuestro usuario podemos concluir que de lo que tiene del aplicativo resulta ser muy sencillo, fácil en su uso e intuitivo para el usuario. Ya que se incorporó varias metáforas entre ellas el botón icono editar el cual era de fácil acceso, lo cual permitía desenvolverse a la hora de modificar algún dato requerido.

En la opinión del usuario la interacción se le hizo se le hizo muy agradable, las instrucciones que se le dieron le parecieron claras, lo cual permitió llegar al objetivo y finalizarlas con éxito.

Con esto podemos decir que el aplicativo cumple con lo esperado, pero se pueden mejorar y pulir aún más.

## **VIDEO DE SATISFACCION DEL USUARIO**

[Video](#)

## EVALUACION HEURISTICA

### VISIBILIDAD DEL CONTEXTO

#	LISTA DE VERIFICACIÓN	SI	NO	N/A	COMENTARIOS
1.1	Cada parte de la interfaz comienza con un título o encabezamiento que describa el contenido de la pantalla.	X			En la mayor parte del aplicativo cuenta con el encabezado o título que ayuda a identificar donde se encuentra, apartados como el inicio no lo llevan ya que se sobre entiende que es la presentación de la página.
1.2	¿El esquema de diseño de los íconos y su estética es consistente en todo el sistema?	X			Si el diseño que se maneja en el aplicativo, junto con los colores e icono es consistente y dan una estética muy agradable por su combinación.

### COINCIDENCIA ENTRE EL SISTEMA Y EL MUNDO REAL

#	LISTA DE VERIFICACIÓN	SI	NO	N/A	COMENTARIOS
2.1	¿Los íconos son concretos y familiares para el usuario?	X			Los iconos manejados son los que usualmente se usan en otros aplicativos de la vida cotidiana entonces al usuario le resulta familiar
2.2	Cuando se ingresan datos en la pantalla, ¿la terminología utilizada para describir es familiar para los usuarios?	X			Si, ya que se piden datos puntuales que el cliente conoce

## CONTROL Y LIBERTAD DEL USUARIO

#	LISTA DE VERIFICACIÓN	SI	NO	N/A	COMENTARIOS
3.1	¿Se pregunta al usuario que confirme acciones que tendrán consecuencias drásticas, negativas o destructivas?	X			Si, ya que tal vez se le puede ir un clic entonces es mejor que confirme la acción.
3.2	¿Los usuarios pueden reducir el tiempo de entradas de datos, copiando y modificando datos existentes?	X			Si, el usuario puede modificar datos o valores previamente guardados.

## CONSISTENCIA Y ESTÁNDARES

#	LISTA DE VERIFICACIÓN	SI	NO	N/A	COMENTARIOS
4.1	¿Cada ventana tiene su título correspondiente?	X			En la mayor parte del aplicativo cuenta con el encabezado o título que ayuda a identificar donde se encuentra, apartados como el inicio no lo llevan ya que se sobre entiende que es la presentación de la página.
4.2	¿Es posible utilizar las barras de desplazamiento vertical y horizontalmente?	X			En el aplicativo en algunas tablas cuando el espacio se reduce se puede realizar el desplazamiento horizontal y vertical.

## PREVENCIÓN DE ERRORES

#	LISTA DE VERIFICACIÓN	SI	NO	N/A	COMENTARIOS
5.1	¿Las pantallas para entrada de datos y cajas de diálogo indican el número de espacios en caracteres que están disponibles para un campo?		X		No ese tipo de validación que este visible para el usuario no se tuvo en cuenta.
5.2	El cuadro del motor de búsqueda tolera errores tipográficos (mayúsculas), tipografía (acentos) y acepta palabras similares.		X		El motor de búsqueda acepta errores con mayúscula, pero en el caso de los acentos no acepta

## RECONOCIMIENTO EN LUGAR DE RECUPERACIÓN

#	LISTA DE VERIFICACIÓN	SI	NO	N/A	COMENTARIOS
6.1	¿Todos los datos que el usuario necesita se muestran en cada paso de una transacción?	X			El aplicativo le brinda al usuario las herramientas e información necesaria para la interacción.
6.2	¿Se usa el espacio en blanco para crear simetría y guiar el ojo del usuario en la dirección apropiada?	X			Si, un color predominante en el aplicativo es el blanco lo cual genera simetría y guía al ojo respecto a otras acciones ya que resalta

## FLEXIBILIDAD Y EFICIENCIA DE USO

#	LISTA DE VERIFICACIÓN	SI	NO	N/A	COMENTARIOS
7.1	Si el usuario soporta tanto a usuarios nocivos y expertos, ¿se encuentran múltiples niveles de mensaje de error?	X			Cuando un usuario experto o novato interactúa con el aplicativo y comete un error o deja un campo vacío este es advertido.
7.2	¿El sistema provee teclas de función para comandos de alta frecuencia?			X	

## DISEÑO MINIMALISTA Y ESTÉTICA

#	LISTA DE VERIFICACIÓN	SI	NO	N/A	COMENTARIOS
8.1	¿La información esencial para tomar decisiones dentro de la plataforma (y solo esta información) es mostrada en pantalla?	X			La información que el usuario requiere para la toma de decisión la brinda el aplicativo.
8.2	¿Los iconos son visualmente distinguibles de acuerdo a su significado?	X			Si, los iconos se distinguen entre si dándole a entender al usuario a que hace referencia .

## AYUDAR A RECONOCER, DIAGNOSTICAR Y RECUPERARSE DE ERRORES

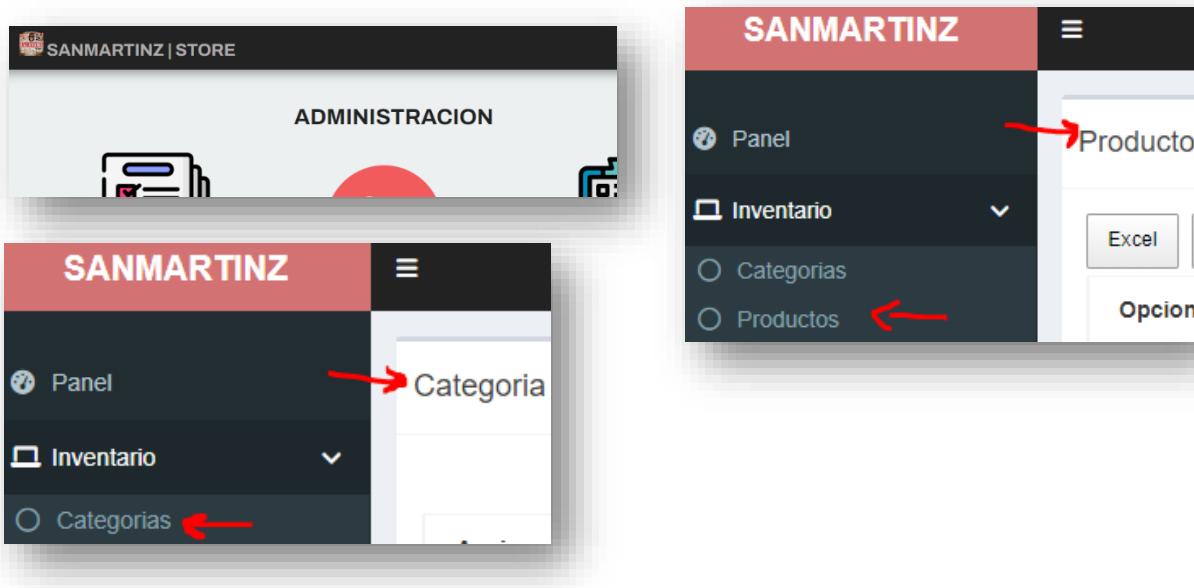
#	LISTA DE VERIFICACIÓN	SI	NO	N/A	COMENTARIOS
9.1	¿Los mensajes de error son gramaticalmente correctos?	X			Si están escritos gramaticalmente bien
9.2	Si se detecta un error en un campo de entrada de datos, ¿el sistema posiciona el cursor en ese campo o lo resalta de alguna manera?	X			Resalta el error y ubica el cursor para llenar el campo en caso de estar vacío.

## AYUDA Y DOCUMENTACIÓN

#	LISTA DE VERIFICACIÓN	SI	NO	N/A	COMENTARIOS
10.1	¿Las instrucciones en línea se distinguen visualmente?			X	
10.2	Si las opciones del menú son ambiguas ¿el sistema provee información aclaratoria adicional cuando el ítem es seleccionado?			X	

## Imágenes

### 1.1



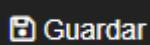
### 1.2



Opción agregar.



Opción editar.

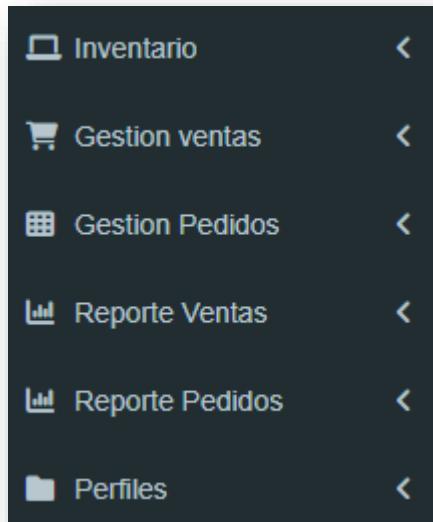


Opción guardar.



Opción cancelar.

## 2.1



## 2.2

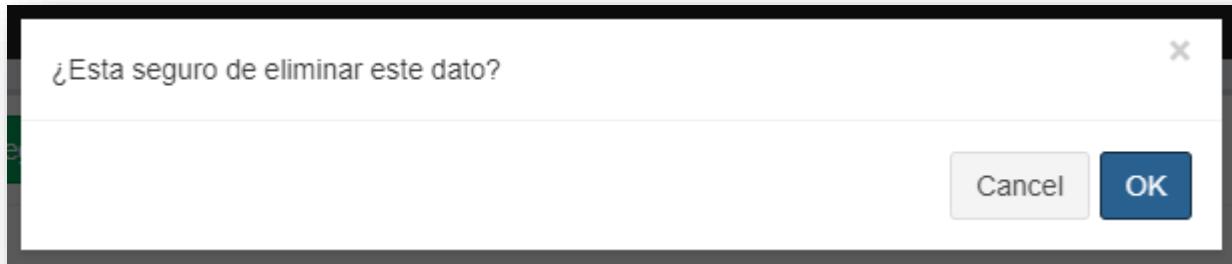
**Nombre(\*):**

Nombre del producto

**Descripcion**

Descripcion del producto

### 3.1



### 3.2



### 4.1

A screenshot of a web-based application interface. On the left, there is a dark sidebar menu with the following items: "Panel", "Inventario", "Gestion ventas", "Gestion Pedidos", "Reporte Ventas", "Reporte Pedidos", and "Perfiles". The main content area has a title "Categoria" with a green "Agregar" button. Below this is a table with three columns: "Acciones", "Nombre", and "Descripcion". There are two rows in the table:

Acciones	Nombre	Descripcion
	Zapatilla	Importadas
	Busos	Contra marca

At the bottom of the table, it says "Mostrando 1 a 2 de 2 entradas".

## 4.2

Cedula	Documento	Numero	Telefono	Email
15898254	3023657894	medellin@gmail.com		

## 6.1

<b>Nombre</b> Nombre del cliente	<b>Tipo Documento</b> CEDULA
<b>Número Documento</b> Número de Documento	<b>Dirección</b> Direccion
<b>Telefono</b> Número de Telefono	<b>Email</b> Email

**Guardar** **Cancelar**

## 6.2

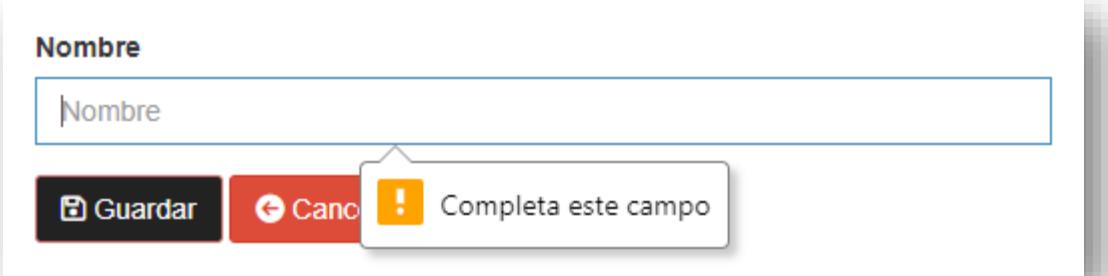
<b>Nombre</b> Nombre	<b>Descripción</b> Descripcion
-------------------------	-----------------------------------

**Guardar** **Cancelar**

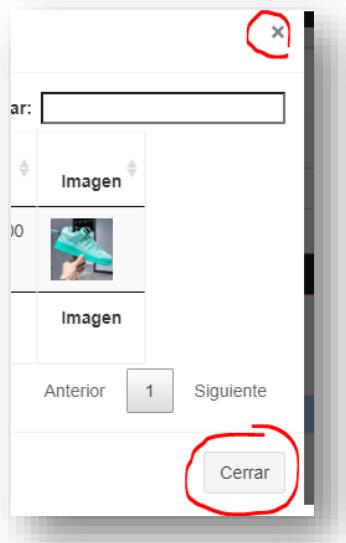
## 7.1

Nombre

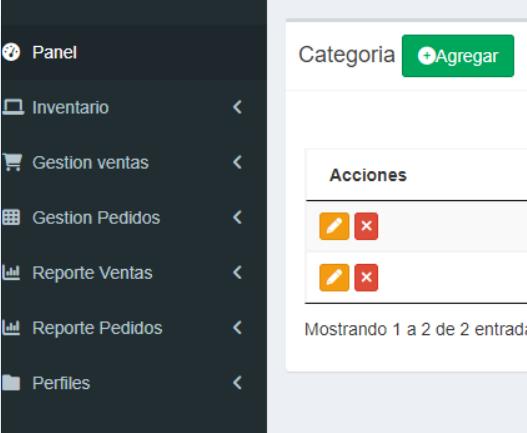
Guardar Canc Completa este campo



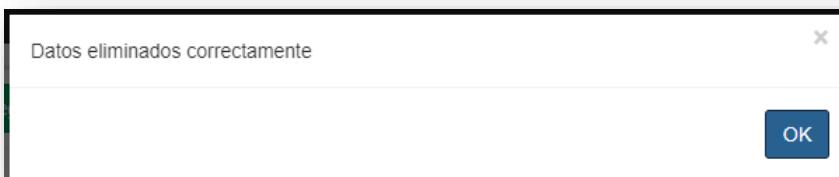
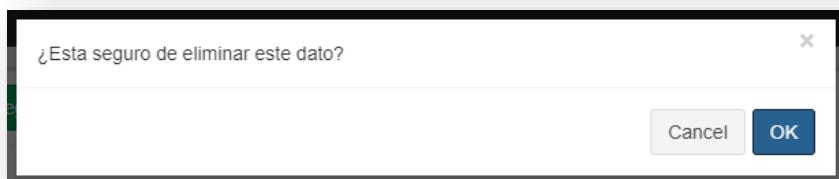
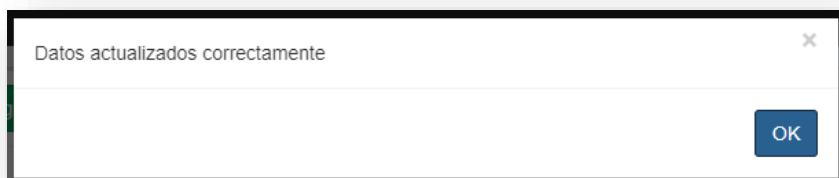
## 8.1



## 8.2



## 9.1



## 9.2

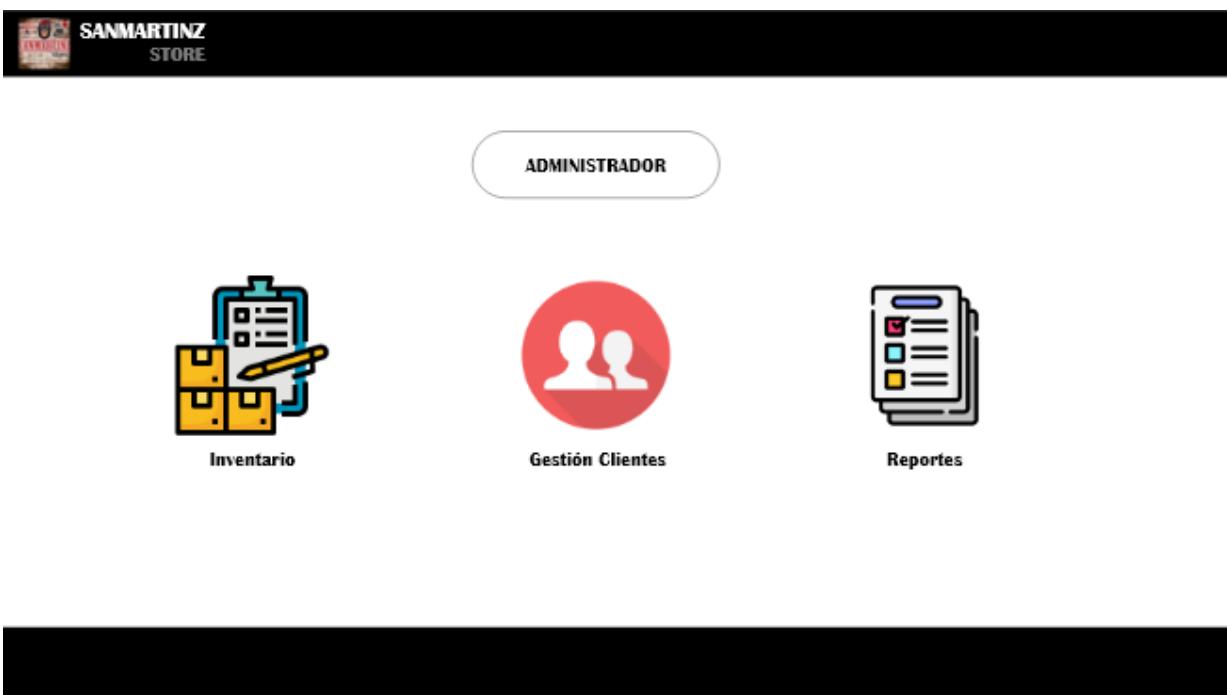
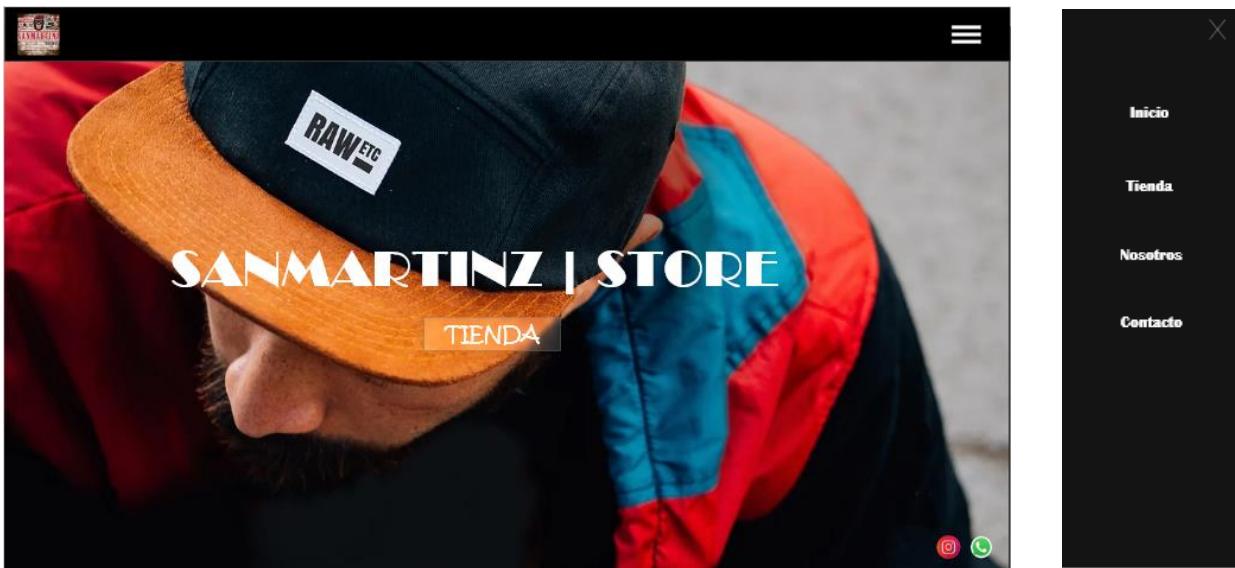
A screenshot of a form submission interface. The form fields are:

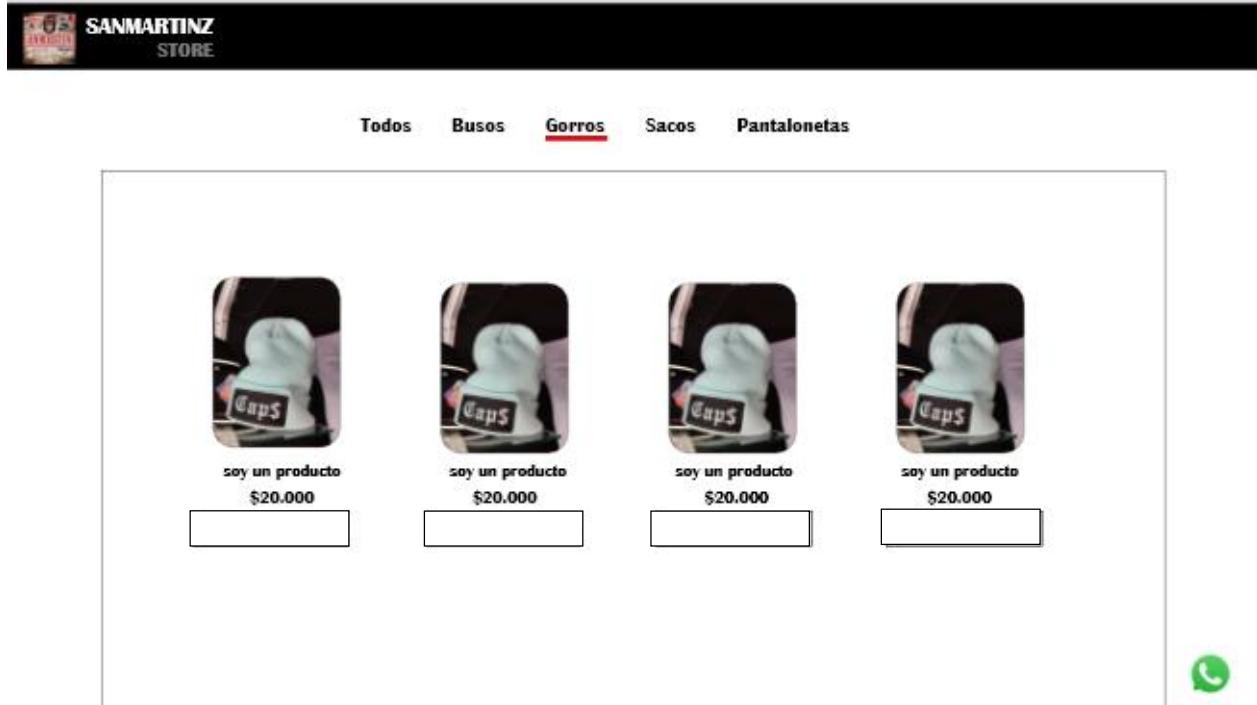
- Nombre(\*):** A text input field containing "Nombre".
- Stock:** An input field with a validation error message: "Completa este campo" (Incomplete this field) displayed in a callout bubble above it.
- Imagen:** A file selection input field showing "Seleccionar archivo Ninguno archivo selec." (Select file No files selected).

At the bottom are two buttons: "Guardar" (Save) and "Cancelar" (Cancel).

## COMPARATIVO

Prototipo





## APLICATIVO ACTUAL

The application features a top navigation bar with categories: Busos, Blusas, Gorras, Sudaderas, and Zapateras. A large central image shows a person wearing a dark blue baseball cap with an orange brim and a 'RAW ETC' logo, with the text 'SANMARTINZ | STORE' overlaid. A 'PRODUCTOS' button is visible in the bottom right corner of the image area. To the left is a sidebar with links: Inicio, Productos, Nosotros, Instagram, and Whatsapp. At the bottom right of the screen are social media icons for Instagram and Facebook.

 SANMARTINZ | STORE

Todos Busos Blusas Gorras Sudaderas Zapatillas



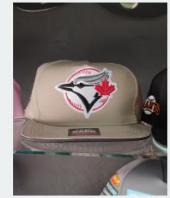
Nike:Los Angeles  
★★★★★  
\$35.000  
[S](#) [I](#)



Calvin klein  
★★★★★  
\$35.000  
[S](#) [I](#)



Nike  
★★★★★  
\$35.000  
[S](#) [I](#)



Bulls  
★★★★★  
\$35.000  
[S](#) [I](#)

 ENVIO A NIVEL NACIONAL

 100% DE GARANTIA

**INFORMACION**

Sobre nosotros  
Términos y condiciones  
Contáctenos

**CONTACTO**

📍 Florida, Calle 7 # 8-37  
✉ sammava2013@gmail.com  
📞 311 493 6647  
📍 Florida, Colombia



 SANMARTINZ | STORE



**ADMINISTRACION**



[Ingresar](#)

[Volver](#)

**INFORMACION**

Sobre nosotros  
Términos y condiciones  
Contáctenos

**CONTACTO**

📍 Florida, Calle 7 # 8-37  
✉ sammava2013@gmail.com  
📞 311 493 6647  
📍 Florida, Colombia

Realizando una comparación entre los prototipos previos y la versión actual del aplicativo, podemos ver que manejan cierta similitud en tonalidades y la manera en la que se encuentra organizada el contenido, entre los cambios más relevantes podemos encontrar:

### **Principal**

- Intercambio de posición entre el menú lateral y el logo.
- Cambiamos el Botón “Tienda” por “Productos, ya que no es una tienda es una visualización de productos que se pueden encontrar en la tienda.
- Se cambió el tipo de letra del título principal.
- Los iconos tuvieron cierta modificación en su apariencia.
- Al menú lateral se cambió el “contacto” por las redes de la empresa.

### **Producto**

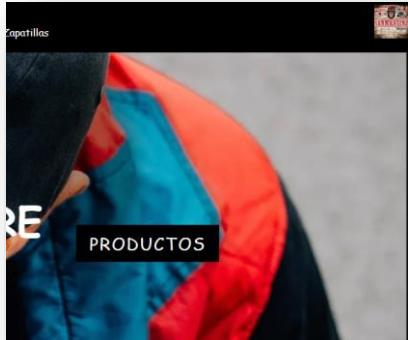
- Se agregaron 2 iconos de interacción en el header.
- Se modificó la forma de mostrar la categoría.
- Se agregó precio, descripción y las redes para consultar.
- Se agregó un footer con información.

### **Panel Pre-Administración**

- Se conservaron las imágenes, pero se eliminó los nombres
- Se agregó 2 botones: 1 Ingresar, el cual dirige al login que dará paso al panel administrativo con todas sus funcionalidades, botón “volver” el cual devuelve a la pag. principal del aplicativo
- Se agregó el footer con información.

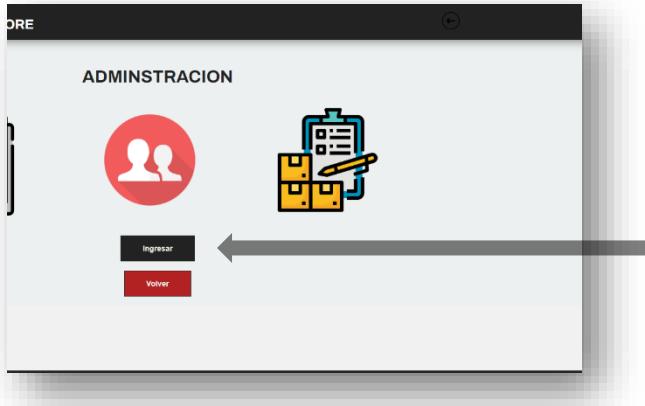
## MANUAL DE USUARIO

### Realizar Login



*Dar clic al logo*

*Este redirige al panel que dará paso al inicio de sesión.*

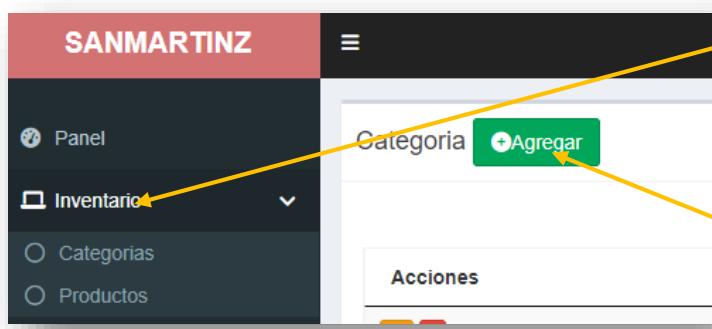


*Dar clic en “Ingresar”*



*Ingrese con las credenciales, dar clic en ingresar.*

## Crear categoría



1. Desplegamos el inventario y damos clic en "categoría".

2. Clic en "agregar".

Nombre

Nombre

Guardar Cancelar

Descripción

Descripción

1. Diligenciamos, nombre de la categoría y descripción.

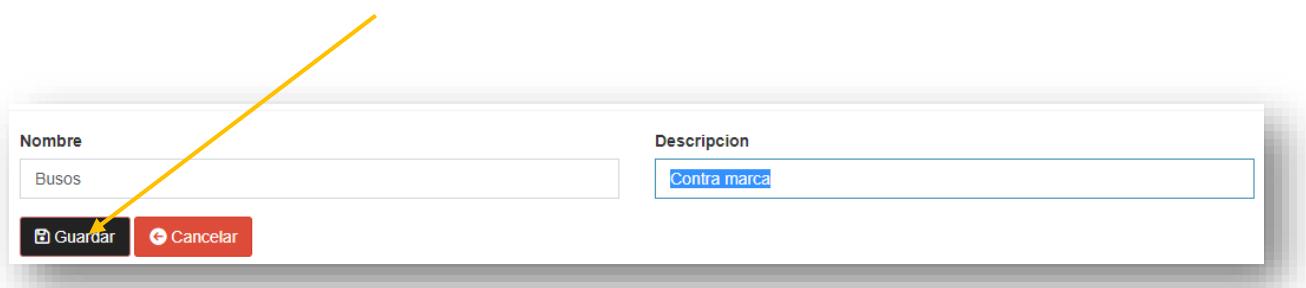
2. Clic en guardar.

## Editar categoría

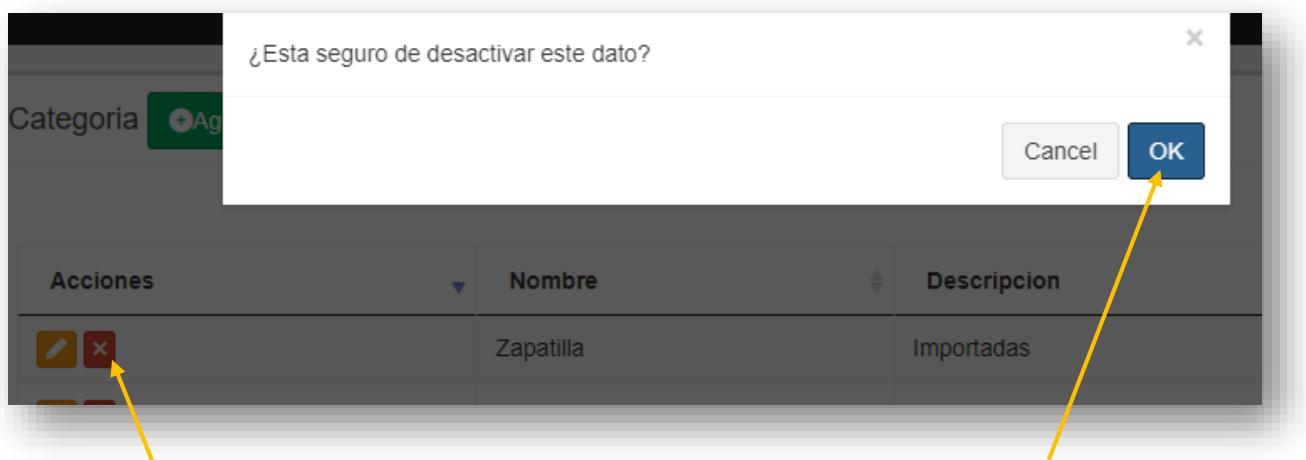
Acciones	Nombre
	Zapatilla
	Busos

1. Damos clic en ícono de editar.

2. Realizamos la respectiva modificación y damos clic en guardar.



## Desactivar Categoría



1.Damos clic en el ícono.

2. Procedemos a confirmar la acción.

## Crear producto

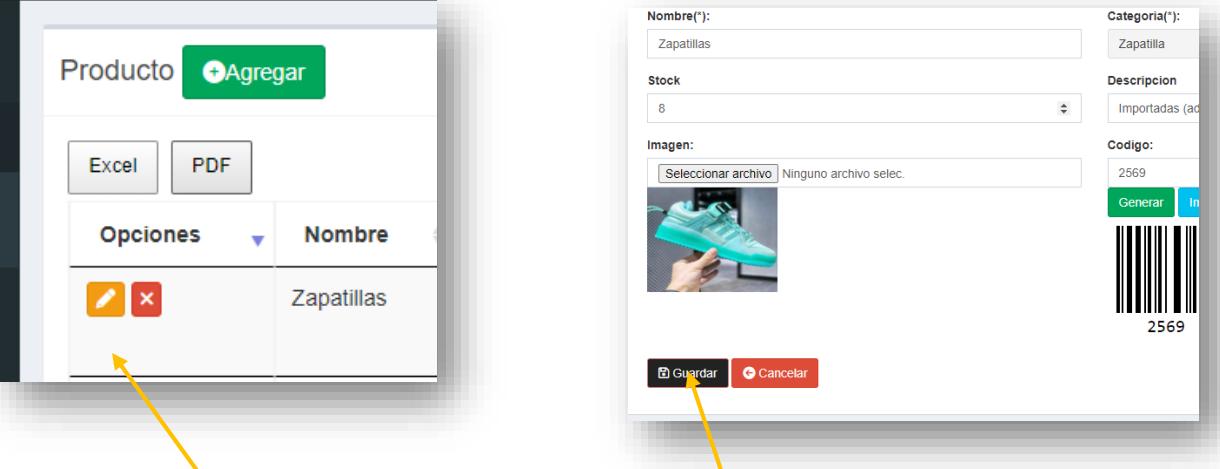


Producto

Nombre(*):	Nombre	Categoría(*):	Zapatilla
Stock		Descripción	
Imagen:	Seleccionar archivo Ninguno archivo selec.	Código:	codigo del producto
		Generar	Imprimir
		 Guardar	 Cancelar

Diligenciamos el formulario con los datos, agregamos imagen del producto y su respectiva categoría y guardamos.

## Editar Producto



The screenshot shows the 'Editar Producto' (Edit Product) screen. On the left, there's a list of products with a 'Zapatillas' item selected. On the right, a detailed form is displayed for editing the product:

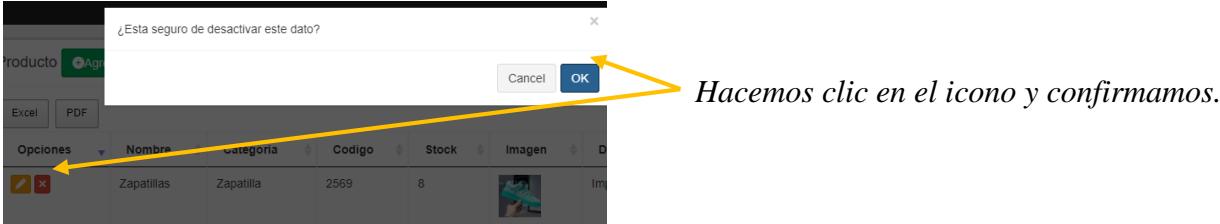
- Nombre(\*):** Zapatillas
- Categoría(\*):** Zapatilla
- Stock:** 8
- Imagen:** An image of a teal-colored sneaker is uploaded.
- Código:** 2569

At the bottom of the form are two buttons:  Guardar (Save) and  Cancelar (Cancel). A yellow arrow points from the 'Opciones' column of the list on the left to the edit icon in the row for 'Zapatillas'. Another yellow arrow points from the 'Guardar' button on the right to the 'Guardar' button on the form.

1. Hacemos clic en el ícono de edición.

2. Modificamos lo deseado o guardamos.

## Desactivar producto



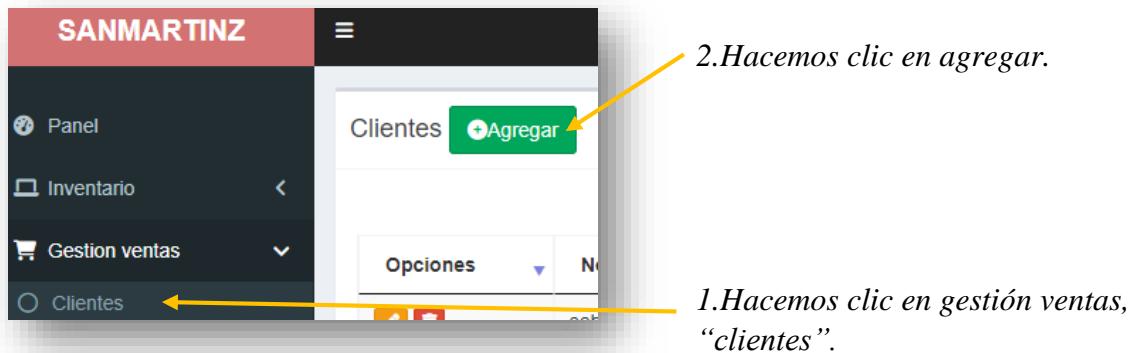
The screenshot shows a confirmation dialog box asking '¿Está seguro de desactivar este dato?' (Are you sure you want to deactivate this data?). Below the dialog, the product details are visible:

Opciones	Nombre	Categoría	Código	Stock	Imagen
 	Zapatillas	Zapatilla	2569	8	

A yellow arrow points from the 'Opciones' column of the list on the left to the edit icon in the row for 'Zapatillas'. Another yellow arrow points from the 'OK' button in the confirmation dialog to the 'OK' button on the form.

Hacemos clic en el ícono y confirmamos.

## Agregar cliente



This is a detailed view of the 'Agregar cliente' form. It contains fields for Nombre (Name), Número Documento (Document Number), Telefono (Phone), Tipo Documento (Document Type) set to CEDULA, Dirección (Address), Email, and a date field labeled 'Fecha'. At the bottom are two buttons: 'Guardar' (Save) and 'Cancelar' (Cancel). A yellow arrow points from the text 'Diligenciamos y damos clic en guardar.' to the 'Guardar' button.

Diligenciamos y damos clic en guardar.

## Editar cliente

This screenshot shows the 'Clientes' list screen. The left sidebar has 'Gestion ventas' expanded, with 'Clientes' selected. The main area displays a table with columns 'Opciones' (Actions) and 'Nombre' (Name). Three rows are listed: 'sebastian', 'Tulio', and 'Geronimo Rodriguez'. Each row has an 'editar' icon (pencil and square) and a 'eliminar' icon (trash can). A yellow arrow points from the text 'Clic en el icono editar.' to the 'editar' icon of the first row.

Opciones	Nombre
	sebastian
	Tulio
	Geronimo Rodriguez

Clic en el icono editar.

Modificamos el atributo a editar y guardamos.

## Eliminar cliente



Damos clic en el icono eliminar

Confirmamos la acción

## Agregar venta



1.Damos clic en Gestión ventas, “Ventas”

2.Damos clic en agregar

Ventas **Agregar**

Cliente(\*):  Fecha(\*):

Tipo Comprobante(\*):  Número:

**+Añadir Artículos**

Opciones	Artículo	Cantidad	Precio Venta	Descuento	Subtotal
TOTAL				0	0

**Cancelar**

Diligenciamos los datos y damos en agregar artículos.

Seleccione un Artículo

Buscar:

Opciones	Nombre	Categoría	Código	Stock	Precio Venta	Imagen
<b>+</b>	Zapatillas	Zapatilla	2569	8	150000.00	

Agregamos el artículo

Opciones	Artículo	Cantidad	Precio Venta	Descuento	Subtotal
<b>x</b>	Zapatillas	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="150000"/>	<input type="text" value="0"/>	150000
TOTAL					\$150000

**Guardar** **Cancelar**

Si no presenta alguna modificación en el precio o un descuento le daremos en guardar.

## Visualizar, archivar o ver ticket

Opciones	Fecha	Cliente	Usuario
	2022-06-18	Tulio	Santiago Martinez
	2022-06-18	Tulio	Santiago Martinez

Visualizar

Ver ticket

Archivar

## Ticket



## Agregar Proveedor



The screenshot shows a form for adding a supplier. The fields are:

- Nombre:** Nombre del proveedor
- Número Documento:** Número de Documento
- Telefono:** Número de Telefono
- Dirección:** Dirección
- Email:** Email
- Tipo Documento:** CEDULA

At the bottom are two buttons: **Guardar** (in green) and **Cancelar** (in red).

*Diligenciamos los datos y guardamos*

## Eliminar o Editar

Opciones	Nombre	Documento
	Medellin Shop	CEDULA

*Damos clic al icono y confirmamos la acción*

*Hacemos clic en editar, modificamos y guardamos*

## Agregar Pedidos

The sidebar menu is:

- Panel
- Inventario
- Gestion ventas
- Gestión Pedidos
- Proveedores
- Pedidos

The main content area shows:

- Pedidos
- Buttons: Agregar (highlighted), Excel, PDF
- Table: Opciones, Folio (with values 202 and 203)

*Damos clic en agregar.*

*Vamos a Gestión Pedidos, "Pedidos".*

Pedidos Agregar

Proveedor(*):	Medellin Shop	Fecha(*):	19/06/2022
Tipo Comprobante(*):	Comprobante	Número:	<input type="text"/>
Opciones	Artículo	Cantidad	Precio Compra
TOTAL			Subtotal 0

Cancelar

Diligenciamos los datos, llenamos “numero” el cual es el número de guía del envío que hizo el proveedor y damos en agregar artículos.

Seleccione un Artículo

Opciones	Nombre	Categoría	Código	Stock	Imagen
<span style="background-color: orange; color: white; border-radius: 5px; padding: 2px 5px;">+</span>	Zapatillas	Zapatilla	2569	8	

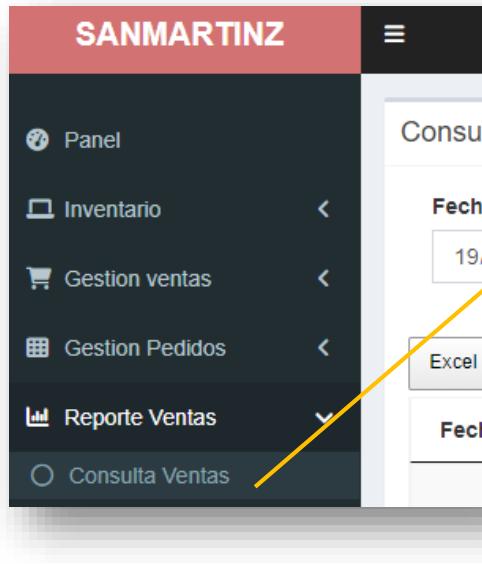
Seleccionamos el artículo el cual el proveedor envía.

Opciones	Artículo	Cantidad	Precio Compra	Precio Venta	Subtotal
X	Zapatillas	20	100000	150000	2000000
TOTAL					\$2000000

Guardar Cancelar

Modificamos cantidad, precio de compra y precio que se venderá al público, Guardamos.

## Reporte de ventas



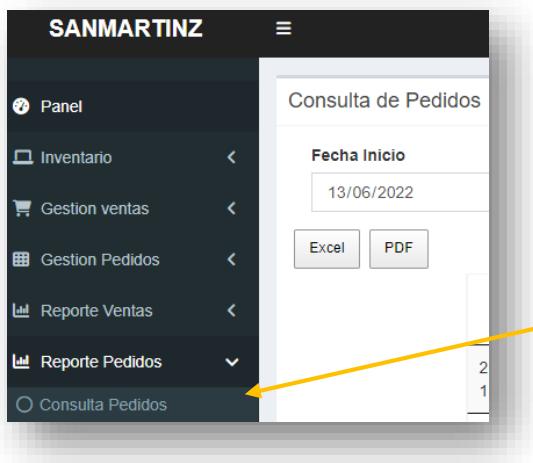
Vamos a Reporte Ventas, "Consulta Ventas"

Consulta de Ventas por Fecha			
Fecha Inicio	Fecha Fin	Cliente	Buscar:
18/06/2022	19/06/2022	Tullio	<input type="text"/>
Junio de 2022			
DO LU MA MI JU VI SA			
29 30 31 1 2 3 4			
5 6 7 8 9 10 11			
12 13 14 15 16 17 18			
19 20 21 22 23 24 25			
26 27 28 29 30 1 2			
3 4 5 6 7 8 9			

Seleccionamos la fecha desde donde necesitamos consultar y el cliente

Se visualizará en la parte inferior

## Consulta Pedidos



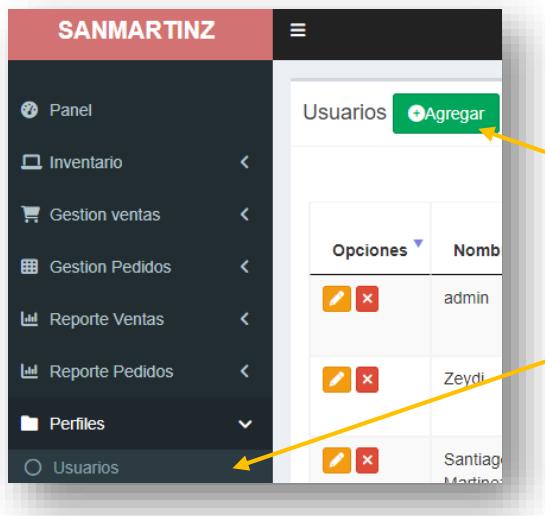
Vamos a Reporte Pedidos, "Consulta Pedidos".

The screenshot shows the 'Consulta de Pedidos' report page. The 'Fecha Inicio' field is set to '13/06/2022'. The 'Fecha Fin' field is set to '19/06/2022'. Below these fields is a calendar for June 2022, with the 13th highlighted. To the right is a table with columns: Usuario, Proveedor, Comprobante, Número, Total Compra, and Impuesto. One row is visible: Santiago Martinez, Medellin Shop, Ticket, 294 3944, 1100000.00, 0.00. A yellow arrow points from the text 'Seleccionamos la fecha desde donde haremos la consulta y se verá reflejado en la tabla que se genera.' to the 'Fecha Inicio' field.

Usuario	Proveedor	Comprobante	Número	Total Compra	Impuesto
Santiago Martinez	Medellin Shop	Ticket	294 3944	1100000.00	0.00

Seleccionamos la fecha desde donde haremos la consulta y se verá reflejado en la tabla que se genera.

## Perfiles de Usuario



Damos clic en agregar.

Vamos a Perfiles, "Usuarios".

Usuarios

Nombre(*):	Documento
Tipo Documento(*):	CEDULA
Direccion	Número de telefono
Email:	Cargo
Login(*):	Clave(*):
Permisos	Imagen:
<input type="checkbox"/> Panel <input type="checkbox"/> Inventario <input type="checkbox"/> Gestion Ventas <input type="checkbox"/> Gestion Pedidos <input type="checkbox"/> Reporte Ventas <input type="checkbox"/> Reporte Pedidos <input type="checkbox"/> Perfiles	<input type="button" value="Seleccionar archivo"/> Ninguno archivo selec.
<input type="button" value="Guardar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>	

*Diligenciamos los datos solicitados, asignamos permisos según el administrador lo deseé y guardamos.*

## Edición



*Para deshabilitar al usuario*

*Damos clic en el ícono editar.*

Usuarios

Zeydi	CEDULA	29504808
<input type="text" value="Zeydi"/> <input type="button" value="Guardar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>		

*Modificamos lo necesario y guardamos.*

## Salir



## Valor estimado del desarrollo

				Costos adicionales, garantia y ganancia		
				Valor	semanas	Total
<b>SERVICIOS Y RECURSOS SEMANAL</b>				<b>Valor semanal</b>	\$ 600.000	11 \$ 6.600.000
Servicios publicos	\$ 100.000			Reserva Garantia (10%)	\$ 60.000	11 \$ 660.000
Ariendo	\$ 130.000			Reservas adicionales (10%)	\$ 28.000	11 \$ 308.000
Otros costos	\$ 90.000			<b>Subtotal</b>		\$ 7.568.000
<b>Total</b>	<b>\$ 320.000</b>			<b>Utilidad(Aproximado de 30-35%)</b>		\$ 2.648.800
				<b>Total</b>		\$ 10.216.800
<b>Personal</b>				<b>Iva, seguridad social y retefuente</b>		
	Valor hora	H/semana	Valor semana	IVA(19%)	\$ 1.941.192	
Desarrollador	\$ 14.000	20	\$ 280.000	Salud, arl y pension	\$ 650.000	
<b>Total</b>			<b>\$ 280.000</b>	Retefuente(3.5%)	\$ 357.588	
<b>Personal</b>	<b>\$ 280.000</b>			<b>Subtotal</b>	\$ 2.948.780	
<b>Servicios y recursos</b>	<b>\$ 320.000</b>			<b>Valor estimado</b>	<b>\$ 13.165.580</b>	
<b>Costo semanal</b>	<b>\$ 410.000</b>					

## Contrato

### CONTRATO DE DESARROLLO DE SOFTWARE ENTRE SANTIAGO MARTINEZ Y JOAN ROSERO

Florida valle

#### COMPARCEN

De una parte,

Joan Rosero, mayor de edad, con domicilio Calle 8a # 10-37, CC 1010133050,  
y en su nombre y representación.

En delante, el "Desarrollador".

De otra parte,

Santiago Martínez, mayor de edad, con domicilio en Calle 7 # 8-37, CC 1006035761,  
y en su propio nombre y representación.

En delante, el "Cliente".

#### MANIFIESTAN

I.- Que el Desarrollador se dedica a la siguiente actividad:  
Estudiante de Tecnología en sistemas de la universidad del valle

II.- Que, en virtud a lo anterior, el Desarrollador dispone de los conocimientos y medio necesarios para el diseño y codificación de programas informáticos o aplicativos;

III.- Que ambas partes están interesadas en suscribir el presente contrato, con el objeto de que el desarrollar un aplicativo con las especificaciones y funcionalidades solicitadas por el cliente, las partes han negociado y aceptado un presupuesto el cual es de 0.

IV.- Que, en virtud a lo anterior el cliente se compromete a cooperar con el desarrollo, suministrarnos información de valor para el Desarrollador y aceptar entrevistas grabadas como evidencia para 2 asignaturas de la universidad del valle.

Por lo que, reconociéndose mutuamente la capacidad y representación con que actúan, ambas partes otorgan el presente CONTRATO DE DESARROLLO DE SOFTWARE que se regirá por las siguientes

## **CLÁUSULAS**

### **PRIMERA.- Objeto del contrato**

Mediante el presente contrato, el Desarrollador se compromete a diseñar, estructurar y codificar el Software en favor del cliente.

De esta forma, el Desarrollador creara un Software personalizado según lo negociado entre las partes de forma previa en el presente contrato.

### **SEGUNDA. - Fases de desarrollo y funcionalidad**

Siguiendo las peticiones del cliente, y de acuerdo con la negociación precia llevada a cabo entre las partes, el Desarrollador queda obligado a diseñar y codificar el software cumpliendo con las siguientes funcionalidades o características:

- I.- Apartado de productos: Se mostrarán algunos productos con los que cuenta el cliente.
- II.- Información de la empresa: Se mostrará información acerca de la empresa del cliente y sus redes.
- III.- Inventario: El cual le podrá agregar productos para dejar un registro cuando se vendan.
- IV.- Gestión Ventas: se podrá agregar clientes y asignarles una venta que se realice a ese cliente.
- V.- Usuarios: Podrá agregar empleados los cuales tendrán limitaciones a la hora de la interacción.
- VI.-Reportes: Se podrá generar reportes de las ventas realizadas a lo largo del tiempo.

El desarrollo del programa objeto del presente contrato, cuenta con las siguientes fases:

- a) **Fase inicial**, que comprende las etapas de análisis y diseño del software.

En la fase de análisis se realizar una entrevista para identificar la necesidad del cliente, identificar requerimientos funcionales y no funcionales.

La fase de diseño comprende el diseño de las interfaces de usuario presentando prototipos a nuestro cliente para saber cuál sea más agradable a su vista y consecuente con su uso.

- b) **Fase de pruebas**, que consistirá en la realización por parte del Desarrollador todas aquellas actividades necesarias para la comprobación del buen funcionamiento del programa desarrollado.
- c) **Fase de modificaciones**: que podrá darse en caso de que, como consecuencia de la fase descrita en el apartado anterior, surja la necesidad de llevar a cabo una serie de modificaciones en el programa desarrollado.
- d) **Fase de entrega e instalación** definitiva del programa.

En este momento el desarrollador hace entrega de manera local el aplicativo junto con toda la documentación del desarrollo y uso del programa informático, incluido el manual de operaciones.

Cada una de las Fases queda desarrollada en el Anexo al presente contrato.

#### **TERCERA. - Duración**

La duración del presente contrato será de 60 días contados a partir de la fecha de la firma del mismo, pudiendo prorrogarse por acuerdo expreso de las partes si consideran oportuna su prosecución para el buen fin del mismo.

#### **CUARTA.- Lugar de prestación del servicio.**

El desarrollo del programa objeto del presente contrato se efectuará en las instalaciones del Desarrollador

En el caso de que el equipo de trabajo del Desarrollador necesitara acudir a las instalaciones de la Empresa, ésta se compromete a facilitar el acceso a su local, suministrándole cuanta información relacionada con el desarrollo del programa en cuestión le sea requerida.

#### **QUINTA.- Responsable del trabajo**

El responsable del desarrollo del trabajo por parte del Desarrollador será Joan Rosero identificado con la CC 1010133850. Expedida en la ciudad de Cali valle

#### **SEXTA.- Precio y forma de pago**

El precio total convenido a pagar por la empresa es de \$ 0.

#### **SÉPTIMA. - Confidencialidad**

Cada una de las partes se compromete a no difundir, bajo ningún aspecto, la información científica o técnica perteneciente a la otra parte a la que haya podido tener acceso en el desarrollo del presente contrato.

Los datos e informes obtenidos durante la realización del presente contrato, así como los resultados finales, tendrán carácter confidencial.

Ambas partes se comprometen a que todo el personal participante en el desarrollo del contrato conozca y observe el compromiso de confidencialidad regulado por esta cláusula.

Las disposiciones de esta cláusula referentes a confidencialidad subsistirán durante 1 año después de la terminación del presente contrato.

#### **OCTAVA. - Propiedad de resultados**

El Desarrollador reconoce expresamente que pertenece a EL CONTRATANTE la plena y exclusiva titularidad y propiedad de todos y cada uno de los elementos del aplicativo objeto del presente contrato, por este acto el Desarrollador cede y transfiere, en forma irrevocable y

sin limitación alguna al Cliente, todos los derechos patrimoniales de autor derivados del diseño del aplicativo contratado y acciones que le corresponden, y que le sean reconocidos en el futuro en cualquier país.

El precio pactado en el presente contrato cubre a satisfacción del Desarrollador la totalidad de los trabajos por la creación del aplicativo. Así mismo será responsabilidad de EL CONTRATANTE obtener todo tipo de licencias permisos o cesiones de derechos relativos al material que entrega y se incluye en los sitios, así como del software requerido para el correcto funcionamiento de dicho sitio.

#### **NOVENA.- Garantía de servicio**

Se establece un plazo de garantía de 5 días naturales, a partir de la fecha de la instalación definitiva del programa informático en el equipo de la Empresa. Si la Empresa no notifica la existencia de defectos al desarrollador durante el periodo referido, se considerará que está conforme en todos los aspectos con el funcionamiento del programa, renunciando, a partir de entonces, a cualquier reclamación.

Esta garantía será válida siempre y cuando la Empresa utilice el programa desarrollado conforme a las especificaciones técnicas realizadas por el Desarrollador.

#### **DECIMA. - Responsabilidades**

El desarrollador no será responsable de las pérdidas o daños sufridos por la Empresa, sus empleados o clientes, directa o indirectamente originados por errores en el programa.

#### **UNDÉCIMA. - Actividades Adicionales**

Cualquier actividad adicional relacionada con el software desarrollado, tales como mantenimiento, ampliaciones y/o modificaciones, quedarán fijadas documentalmente en un nuevo contrato.

#### **DUODECIMO. -Modificación y Resolución del Contrato**

Las partes podrán modificar el presente contrato en cualquier momento por mutuo acuerdo y por escrito, dentro del periodo de vigencia del mismo.

El presente contrato podrá resolverse por las siguientes causas:

1.- Por mutuo acuerdo de las partes.

2.- Por caso fortuito o fuerza mayor.

Si por este motivo alguna de las partes se viera obligada a resolver este contrato, deberá comunicarlo de forma fehaciente a la otra parte.

3.- Por incumplimiento de las obligaciones.

Cuando una de las partes considere que la otra parte está incumpliendo los compromisos adquiridos en el presente contrato se lo notificará, mediante método de comunicación fehaciente, e indicará las causas que originan dicho incumplimiento. La otra parte deberá

subsanar dicha situación en un plazo de 30 días, a contar desde la fecha de recepción de la notificación.

En caso de no subsanación por la parte incumplidora, la otra parte podrá resolver este contrato, y se valorará el trabajo realizado hasta el momento, los gastos comprometidos, y los daños y perjuicios causados por dicho incumplimiento. Esta valoración nunca superará la cuantía económica total de este contrato.

El contrato queda sujeto a lo establecido en el Reglamento para la contratación de trabajos de carácter científico, técnico o artístico, aprobado por el Consejo de Gobierno en sesión de 1 de diciembre de 2009, así como en la Normativa provisional sobre la gestión económico administrativa de acuerdos de investigación, prestaciones de servicio y estudios de postgrado, perfeccionamiento y especialización, aprobada por la Comisión Gestora el día 5 de noviembre de 1997, y sus posteriores modificaciones.

EL CONTRATANTE:

Santiago Martínez

CC. 1006 035 761

EL DESARROLLADOR:

Juan

CC. 1010133860

---