

# **Departamento de Ciencias de la Computación(DCCO)**

## **Curso de Ingeniería de Software I**

Presentado por: Vilaña Anthony, Collaguazo Pablo,  
Rodríguez, Jeicol (Grupo 5)

Director: RUIZ ROBALINO, JENNY ALEXANDRA

Ciudad: (Quito)

Fecha: 19/11/2024

## Índice

1. Introducción.....	3
2. Planteamiento del trabajo .....	3
2.1 Formulación del problema .....	3
2.2 Justificación .....	3
3. Sistema de Objetivos .....	3
4. Alcance .....	4
Ideas a defender .....	4
Resultados esperados.....	5

## **1. Introducción**

El negocio de venta de dulces junto a un colegio enfrenta dificultades para llevar un control eficiente del inventario y las ventas diarias. Actualmente, no existe un sistema estructurado para registrar los ingresos, las cantidades de productos vendidos o el reabastecimiento de stock, lo que puede ocasionar pérdidas económicas debido a errores en los cálculos o desabastecimiento de productos populares.

## **2. Planteamiento del trabajo**

### **2.1 Formulación del problema**

En la tienda de dulces al lado del colegio, no tener un sistema organizado para saber qué productos hay y cuánto se vende cada día está causando problemas para tener control de las cosas y calcular cuánto dinero entra. Estos problemas pueden hacer que falten productos que la gente quiere comprar, causar pérdidas de dinero por errores en los registros hechos a mano y hacer que las operaciones diarias sean menos eficientes, especialmente en momentos con mucha demanda. Este problema muestra que es importante usar una herramienta tecnológica para hacer que el negocio funcione mejor y sea más eficiente.

### **2.2 Justificación**

Consideramos interesante esta propuesta porque es importante el saber manejar cualquier entrada y salida de ingresos en cualquier negocio, por eso se ha dado la idea de ayudar a los negocios de dulces a implementar un sistema que le ayude a organizar todo el dinero obtenido.

## **3. Sistema de Objetivos**

### **3.1. Objetivo General**

Diseñar una propuesta donde se explique como una aplicación le permitirá al cliente tener un mejor control de su negocio usando el método de las 5w y 2h para resolver la problemática dada por el cliente.

### **3.2. Objetivos Específicos**

- Diseñar un bosquejo de la aplicación donde observe y le permita conocer la cantidad de producto que se tiene y el valor de cada uno de ellos

- Realizar la matriz de marco de referencias de historia que permita identificar requisitos funcionales
- Realizar pruebas de caja blanca para validar cada requisito funcional

#### **4. Alcance**

El objetivo del proyecto es hacer un programa para manejar un negocio de dulces. Este programa tendrá funciones como:

Explicar al cliente como un apartado en la aplicación le permitirá conocer como el dinero ingresa y sale del negocio, obteniendo un mejor control al momento de organizar su dinero para comprar más producto a lo largo del tiempo

Control de lo que se vende.

Apuntar cada día lo que vendemos, anotando qué vendimos, cuánto vendimos y por cuánto lo vendimos.

Crear informes que muestren cuánto dinero se gana cada día, semana y mes automáticamente.

Controlar todo lo que tenemos en la tienda.

Apuntar todos los productos que llegan al almacén, anotando cuántos son y cuánto cuestan.

Controlar lo que tenemos en la tienda en todo momento para saber cuándo se están acabando algunos productos.

Recibir notificaciones cuando un producto se esté acabando.

Estudio de los productos:

Encontrar cuáles son los productos que más se venden para comprar de manera más eficiente.

El sistema será simple de usar y se ajustará a lo que la empresa necesita para funcionar mejor y estar más ordenada.

Para lograr estas actividades es importante crear un bosquejo donde se muestre como estaría diseñada la aplicación, además es importante instruir al cliente cómo funciona la aplicación y las funcionalidades de cada uno de los apartados.

Hardware La parte externa del bosquejo, es decir todos los planos hechos anteriormente.

Software: Todo lo que contenga la explicación de la aplicación

Administrativos: Salida e ingreso del dinero

## **Ideas a defender**

Accesibilidad y facilidad: Diseñado de manera que se pueda usar por cualquier usuario domine o no la tecnología.

Organización: Permite al usuario tomar las mejores decisiones para su negocio ya que el aplicativo le dará una lista sobre los productos.

Solución a un problema: El aplicativo facilitará tareas comunes en el diario vivir como calculo mental, registro de productos, etc.

Tiempo: Actividades que se pueden demorar más hacerlas manualmente, el aplicativo le ayudará ahorrar tiempo.

Interactividad: Respuestas de manera rápida y concreta que mantiene al usuario satisfecho.

## **Resultados esperados**

Se espera que el cliente haga uso del aplicativo solicitado sin ningún inconveniente después de una explicación dada por el equipo detallada sobre cómo funciona el software

Los resultados esperados por parte del cliente es que el aplicativo funciones correctamente y cumpla con lo se ha solicitado.

- Primero que pueda agregar valores tanto enteros como decimales y le entregue el valor final para poder atender a las demás personas con mayor rapidez.
- En segundo, al momento de ingresar todos los valores este aplicativo calcule todo y no se tenga que hacer manualmente o mentalmente para evitar pérdida de dinero.

Los resultados esperados por parte del equipo es obtener la satisfacción del cliente y solucionar el problema que nos ha presentado.