



Aprendices

Mosquera Rodríguez

Rafael Darío Escalante Sandoval

Instructor: Andrés Rubiano Cucarian

informe de evaluación a los artefactos de diseño del software GA4220501095- AA4-
EV04

ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE. (2977466)

Fase de planeación proyecto 4

Centro de servicios financieros

Contenido

Introduccion	3
Objetivos Específicos	3
1. Desarrollar un sistema de ventas intuitivo y funcional	3
2. Implementar un sistema de gestión de pedidos	3
3. Integrar métodos de pago electrónicos	3
4. Diseñar una base de datos optimizada:	3
5. Garantizar una experiencia de usuario satisfactoria	4
6. Implementar notificaciones en tiempo real.....	4
7. Asegurar la escalabilidad y el rendimiento.....	4
Recursos Tecnológicos del Proyecto.....	4
Lenguajes de Programación	4
Bases de Datos:.....	4
Frameworks y Librerías:.....	5
Herramientas de Desarrollo:	5
Infraestructura:	5
Versionamiento:.....	5

Introduccion

Los informes son documentos en los que se plasma una serie de procesos de acuerdo con los requerimientos y objetivos a alcanzar, también son conocidos como **reporting** y su fin es realizar un análisis exhaustivo del sistema que se desea desarrollar y el rendimiento de los procesos logrando influir directamente en la toma de decisiones.

El presente informe tiene como propósito evaluar los artefactos de diseño del software desarrollado para el sistema de ventas de productos de comida y bebidas en Gramalote. La evaluación se realizó con base en listas de chequeo previamente definidas, teniendo en cuenta el **cumplimiento de los requisitos y la calidad de los entregables** generados.

Dado el crecimiento a nivel empresarial y la necesidad de las pequeñas empresas en poder organizar su respectiva contabilidad de manera practica y organizada y con la necesidad de avanzar de manera tecnológica, A continuación, presentamos un documento con los **artefactos técnicos, y sus respectivos requerimientos**, listas de chequeo etc. donde serán evaluados y calificados según la necesidad del cliente para nuestro software contable.

Objetivos Específicos

Objetivos Específicos del Proyecto de Software de Comida y Bebidas

1. **Desarrollar un sistema de ventas intuitivo y funcional:**
Crear una plataforma web y móvil que permita a los usuarios seleccionar productos de comida y bebidas, añadirlos a un carrito de compras y realizar pedidos de forma sencilla.
2. **Implementar un sistema de gestión de pedidos:**
Diseñar funcionalidades para que los administradores puedan gestionar eficientemente los pedidos, actualizando estados como "En preparación", "En camino" y "Entregado".
3. **Integrar métodos de pago electrónicos:**
Configurar el sistema para aceptar pagos a través de plataformas como Nequi y transferencias bancarias, asegurando la seguridad de las transacciones.
4. **Diseñar una base de datos optimizada:**

Crear un modelo de datos que permita almacenar de manera estructurada y eficiente la información de productos, usuarios, pedidos y métodos de pago

5. **Garantizar una experiencia de usuario satisfactoria:**
Implementar un diseño responsivo, accesible y amigable, asegurando que la plataforma funcione adecuadamente en dispositivos móviles y de escritorio.
6. **Implementar notificaciones en tiempo real:**
Diseñar un sistema que envíe actualizaciones automáticas a los usuarios sobre el estado de sus pedidos mediante correo electrónico o notificaciones en la aplicación.
7. **Asegurar la escalabilidad y el rendimiento:**
Desarrollar el sistema con tecnologías y arquitecturas que permitan manejar un aumento en el número de usuarios y pedidos sin afectar el rendimiento.

Resultados de la Evaluación

Artefacto	Criterio Evaluado	Cumplimiento (Sí/No)	Observaciones
Diagramas	Representación precisa de los flujos del sistema.	Sí	Los diagramas están claros, pero falta detallar algunos componentes en el flujo.
Prototipos de Interfaz	Consistencia visual y usabilidad.	No	El diseño es funcional, pero carece de pruebas con usuarios finales.
Especificaciones Técnicas	Coherencia con los requisitos iniciales.	Sí	Cumple, aunque algunos términos técnicos podrían simplificarse.
Modelo de Base de Datos	Normalización y relaciones correctas.	Sí	El modelo está bien diseñado, pero requiere ajustes en índices para optimización.

Recursos Tecnológicos del Proyecto

Lenguajes de Programación:

- **Frontend:** HTML, CSS, JavaScript.
- **Backend:** Node.js o PHP (dependiendo de la preferencia).

Bases de Datos:

- MySQL para la gestión de los datos.

Frameworks y Librerías:

- **Frontend:** React.js (opcional para un diseño dinámico e interactivo).
- **Backend:** Express.js (en caso de usar Node.js).

Herramientas de Desarrollo:

- Visual Studio Code como editor de código.
- Postman para pruebas de API.

Infraestructura:

- Servidor web (Apache o Nginx).
- Hosting en la nube (Ejemplo: AWS, Heroku o DigitalOcean).

Versionamiento:

- Git y GitHub para control de versiones.

2. Plataformas de Prueba:

- Navegadores web: Chrome, Firefox.
- Simuladores móviles: Android Studio o navegadores con modo de dispositivo.

Categoría	Requisito
Funcionales	
1. Registro de Usuarios	El sistema debe permitir a los usuarios crear cuentas con su información personal y de contacto
2. Inicio de Sesión	Los usuarios deben poder autenticarse con correo y contraseña.
3. Gestión de Productos	Los administradores deben poder agregar, editar y eliminar productos desde el sistema.
4. Carrito de Compras	Los usuarios deben poder agregar productos al carrito y procesar pedidos.
5. Métodos de Pago	El sistema debe integrar métodos de pago como Nequi o transferencias bancarias.
6. Seguimiento de Pedidos	Los clientes deben poder consultar el estado de sus pedidos en tiempo real.
7. Notificaciones	Enviar confirmaciones por correo o notificaciones en la aplicación móvil.
No Funcionales	

1. Escalabilidad	El sistema debe soportar un crecimiento en el número de usuarios sin afectar el rendimiento.
2. Seguridad	Proteger los datos de los usuarios con estándares de seguridad como HTTPS y cifrado de contraseñas.
3. Usabilidad	El diseño debe ser intuitivo y accesible desde dispositivos móviles y computadoras.
4. Tiempo de Respuesta	Las operaciones críticas deben ejecutarse en menos de 3 segundos.
5. Mantenimiento	El sistema debe ser fácil de actualizar y depurar en caso de errores.
6. Disponibilidad	Garantizar una disponibilidad del sistema del 99% durante el horario comercial.

Conclusión

de requerimientos que hay al querer implementar un programa en una empresa. Con este informe tuvimos la oportunidad de reunir una parte fundamental para la realización del software de inventario del **emprendimiento Mitady cafetería local** y darnos cuenta de la cantidad