

**Fase 2 Planeación del Sitio Web Interactivo**

**Programación de Sitos Web**

**Grupo: 301127\_11**

**Ing. De Sistemas**

**Universidad Nacional Abierta y a Distancia**

**Presentado por:**

**Yerson Esneider Tarache Nova**

**Presentado a:**

**David Andrade Yejas**

**23-04-2020**

**Yerson Tarache, Programación Sitios Web, Ing. de Sistemas, Unad, Correo:**  
**[yersonnova1994@gmail.com](mailto:yersonnova1994@gmail.com), Cel: 3142827844**

## **Introducción**

El siguiente trabajo se hace con el fin de redactar la información sobre la planeación del sitio web interactivo. Como guía de ayuda podemos utilizar los diferentes libros del entorno de conocimiento y buscar información por otras fuentes. Es importante conocer los conceptos de las herramientas que se utilizaran en el desarrollo del proyecto a lo largo del curso. El autoaprendizaje es la base del conocimiento.

## **Propuesta Desarrollo de Software**

### **problema:**

Formulación del La tienda “Osaka Electronics” se dedica a la comercialización de componentes electrónicos tales como: resistencias, transistores, circuitos integrados, sistemas embebidos, condensadores, bobinas y demás elementos de uso común en la industria, control y automatización electrónica de procesos. Pero en los últimos días ha tenido inconvenientes con respecto a la cantidad de productos que ofrece a sus clientes, ya que en existencia aparece una cantidad y cuando se verifica en bodega dicha cantidad de productos no coincide, este descontrol ha generado problemas con los clientes y con los proveedores, por lo anterior requiere un aplicativo web que le permita controlar las compras a proveedores, ventas al público, inventarios y cálculo de precio de venta al público incluyendo impuestos (%) y utilidad para la tienda (%).

**¿Cómo** controlar los diferentes procesos de la tienda OSAKA ELECTRONICS, generando flujo de información entre las diferentes áreas?

### **Objetivos**

#### **Objetivo General**

Diseñar un módulo que permita una interacción dinámica y fácil en el control de operación logística y ventas. Con el fin de lograr óptimos resultados en la tienda OSAKA ELECTRONICS.

#### **Objetivos Específicos**

**1** -Diseñar un aplicativo que permita CONTROLAR el inventario de la tienda.

2 -Diseñar un aplicativa que permita GESTIONAR las compras a los proveedores.

3. Diseñar un aplicativo para los puntos de pago con el fin de REGISTRAR las ventas realizadas.

## **Metodología de Desarrollo**

Para la metodología de desarrollo de software utilizare el modelo SCRUM, debido a que permite una mayor fluidez de las aplicaciones y su comunicación con diversos elementos. Es ágil y permite que nosotros tengamos control y la posibilidad de cambiar algún detalle sin estropear el resto del diseño y la programación. La metodología de XP, ESPIRAL, CASCADA no es recomendable ya que requiere de mucho tiempo y en el desarrollo de este proyecto estamos cortos en horas.

Los diferentes aplicativos deben ser visualizados y ejecutados desde el módulo web. Para su funcionalidad se generan bases de datos, según la información que requiera cada aplicativo. En algunos casos comparten información y de esta manera interactúan dinámicamente actualizando los datos según la operación realizada.

Se proyecta diseñar un modelo según la solicitud de cliente, implementado el modelo vista controlador (MVC). Se busca que con esta implementación el sistema se a fácil de usar, de actualizar y de mantener. Si se requiere hacer alguna modificación o agregar nuevas funcionalidades, el desarrollador tendrá la facilidad de trabajar sobre un campo en específico sin afectar las demás funciones del sistema y los códigos

fuentes de las aplicaciones. El objetivo de este diseño es lograr adaptarlo según la necesidad de la tienda, si se requiere tener una pagina web o tienda en línea los cambios a realizar son mínimos, ya que cuenta con una plataforma en internet.

Para su diseño, desarrollo, programación e implementación, se utilizaran las siguientes herramientas. Se trabaja con el software libre Appserv el cual cuenta con el servidor Apache, el lenguaje de programación PHP y un creador de bases de datos como lo es MySQL.

En la parte visual del modelo que se utilizara para el ingreso se solicitara las credenciales del usuario. Al ingresar a la plataforma alojada en el servidor Apache, se mostraran las diferentes aplicaciones web que se utilizaran para el control operacional, logística y ventas de la tienda OSAKA ELECTRONIC

Las aplicaciones son INVENTARIO, COMPRAS Y VENTA. Estas aplicaciones estarán diseñadas en PHP el cual se podrá trabajar incrustado en HTML usando también su opción de estilos en CSS. El diseño debe ser estructurado y cada herramienta tiene su funcionalidad. Para actualizar los datos a presentar al usuario, hará uso de MySQL donde se guardaran las bases de datos. De igual manera se actualizara con la información que se ingrese en las Aplicaciones mencionadas, ya sea ventas, compras, inventarios, devoluciones, novedades y otros datos utilizados en la tienda.

Cada aplicativo contara con interfaz grafica y solicitud de acceso para evitar que todos los usuarios las usen. Se maneja perfil de roles y se permite el acceso solamente al usuario asignado.

## **Requerimientos del Sistema**

La tienda “Osaka Electronics” se dedica a la comercialización de componentes electrónicos tales como: resistencias, transistores, circuitos integrados, sistemas embebidos, condensadores, bobinas y demás elementos de uso común en la industria, control y automatización electrónica de procesos. Pero en los últimos días ha tenido inconvenientes con respecto a la cantidad de productos que ofrece a sus clientes, ya que en existencia aparece una cantidad y cuando se verifica en bodega dicha cantidad de productos no coincide, este descontrol ha generado problemas con los clientes y con los proveedores, por lo anterior requiere un aplicativo web que le permita controlar las compras a proveedores, ventas al público, inventarios y cálculo de precio de venta al público incluyendo impuestos (%) y utilidad para la tienda (%).

### **Requerimientos Funcionales:**

Los requerimientos funcionales hacen énfasis en lo que se le presenta al usuario:

- El usuario podrá ingresar a la plataforma según el rol asignado mediante usuario y contraseña.
- El usuario podrá modificar, editar y copiar la información solamente en los aplicativos donde tiene privilegios.
- El modulo de bienvenida tendrá las diferentes aplicaciones y especificara cual es su uso

#### ***Aplicativo de inventario***

- Ver código, descripción del articulo, Costos, precio de ventas, disponibilidad
- Historial de compras y ventas

- Proveedores y ordenes de compra generadas
- Descargar archivos en Excel del total del inventario, por filtros de categoría y por proveedor.
- Novedades de roturas, perdidas, devoluciones y otras opciones mas.
- Permite ingresar datos como son la llegada de productos, las mermas y novedades relacionadas con inventarios físicos.

#### ***Aplicativo de compras***

- Este aplicativo su uso exclusivo es para generar las ordenes de compra
- Permite al usuario cargar archivos y generar las ordenes de compra

#### ***Aplicativo de ventas***

- Este aplicativo permite al usuario registrar los productos vendidos.
- Registrar clientes
- Visualizar la información del producto
- Detalles de la venta como son el precio de venta, total de art, subtotal, iva, total y las formas de pago

#### **Requerimientos no funcionales**

- El sistema debe ser rápido y eficaz.
- El sistema debe contar con la información real almacenada en las bases de datos.
- La comunicación con las bases de datos debe ser instantánea máximo 2 segundos.
- El sistema cuenta con roles de usuario según el área asignada.

- El sistema solo puede ser modificado por el desarrollador.
- El sistema debe operar por lo menos 100 usuarios conectados
- Las transacciones de ventas, compras y demás realizadas durante se guardan temporalmente en una base de datos y actualizan la base de datos general en horas de la noche, para evitar que el sistema colapse.
- El tiempo de aprendizaje del usuario a utilizar no debe pasar las 3 horas en ventas y compras y 6 horas en inventario.
- El sistema hará copia de respaldo cada 24 horas y se guardara, esta copia estará vigente durante 10 días
- En caso de un ataque de software el sistema mostrara alertas.
- El sistema solamente se podrá visualizar en computadoras.
- En caso de reinicio no debe durar mas de 4 minutos.

### Finalidad del Proyecto

El diseño del modulo con sus diferentes aplicativos se hace con el fin de controlar las diferentes operaciones en la tienda OSAKA ELECTRONICS. Se busca evitar procesos manuales que son tediosos y contar con un sistema que simplifique las actividades y lleve un control tanto logístico, de ventas y contabilidad.

### Cronograma

ACTIVIDADES A REALIZAR						
Planeación sitio web interactivo	16 abril vs 11 mayo					
Diseño del lado del cliente		12 mayo vs 7 junio				
Diseño del lado del servidor			9 junio vs 7			



			julio			
pruebas				20 mayo vs 8 julio		
Evaluación y operación					8 Julio vs 12 Julio	
Mantenimiento						13 julio vs 21 Julio

## Recursos

Para llevar a cabo las diferentes etapas desde la planeación hasta la operación de los aplicativos se requiere de: Equipo de computo, Software APPSERV con sus herramientas PHP, APACHE Y MySQL. Y equipo humano para el diseño, programación e implementación.

## Evaluación de Aplicabilidad Basada en el Desarrollo de Software

El avance tecnológico y el auge del comercio online, obliga a las empresas a optar por la tecnología, como un medio fiable para administrar algunas de sus operaciones. Consultando diferentes fuentes, profesionales y empresas donde se ha implementado las aplicaciones web para el control de sus operaciones, los resultados son satisfactorios. El aplicativo web a diseñar tendrá ejecución semiautomática, lo cual beneficiara en gran medida los resultados esperados. Se evita procesos manuales tediosos, mayor fiabilidad de los datos y seguridad de la información. Los procesos de ventas, inventarios y compras tendrán una excelente adaptabilidad. Permite realizar un análisis mas completo y de

forma dinámica, los datos contables de la tienda siempre estarán actualizados. El impacto en el personal será positivo, ya que el sistema es de interacción cómoda para el usuario y muestra a detalle la información que necesita. El impacto negativo realmente es poco, no es un sistema de reemplazo sino una herramienta de ayuda. El tiempo perdido en los procesos que el sistema implementara de forma automática, se pueden utilizar para realizar otras tareas que si ameriten el trabajo manual o físico. A nivel ambiental el impacto es positivo, evita la utilización de grandes cantidades de papel. A nivel social el impacto será positivo en los clientes porque evita experiencias negativas.

### **Client-Server Architecture**

Model for the development of information systems. Transactions are divided into separate processes that cooperate with each other to exchange information, services and resources.

The client is the one who initiates the dialogue or requests the resources. Server responds to requests made by the client.

Features: Client does not need to know the logic of the server, only its external interface.

Functions performed by the client: user interface management, data capture, data validation, querying and reporting. Server presents all users with a unique and well-defined interface. Server functions: Access to databases, processes and business logic.

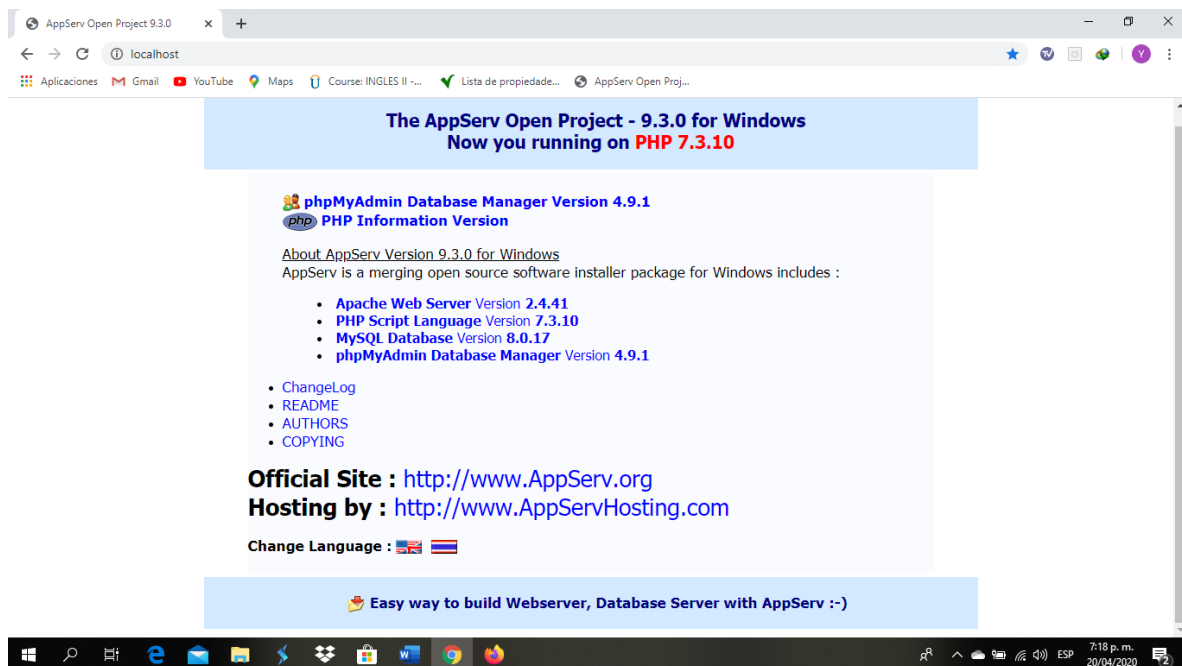
### **Model Controller View**

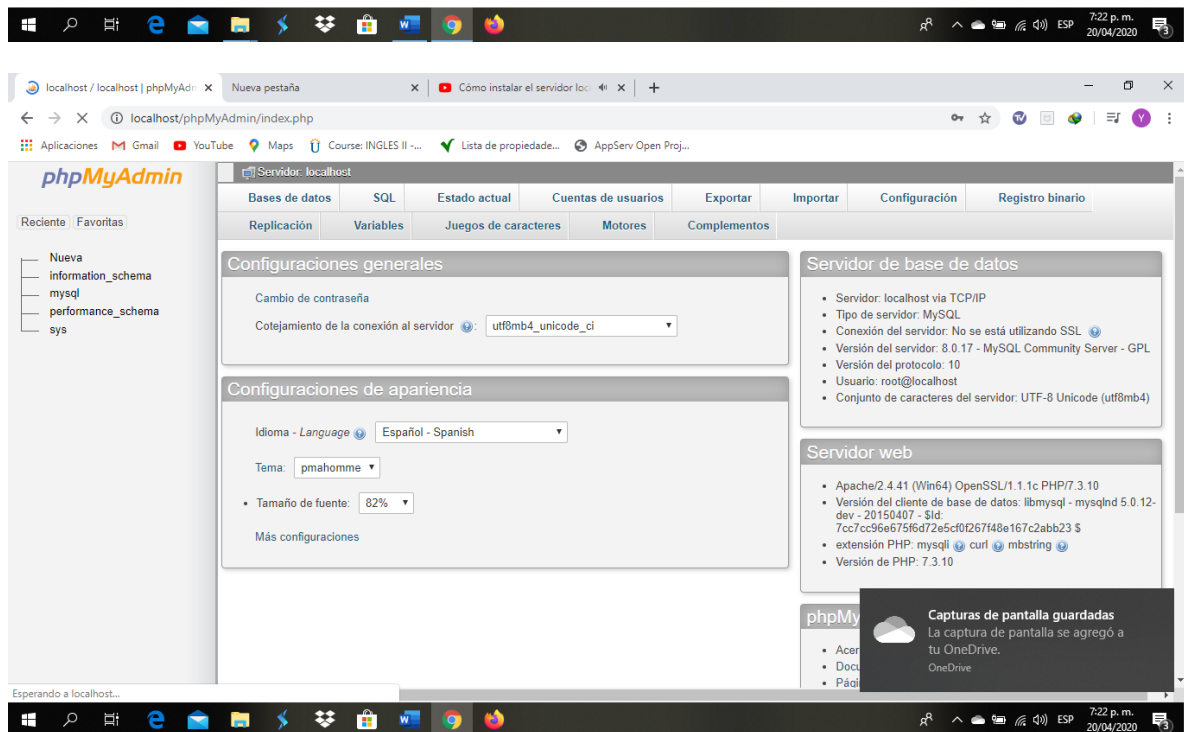
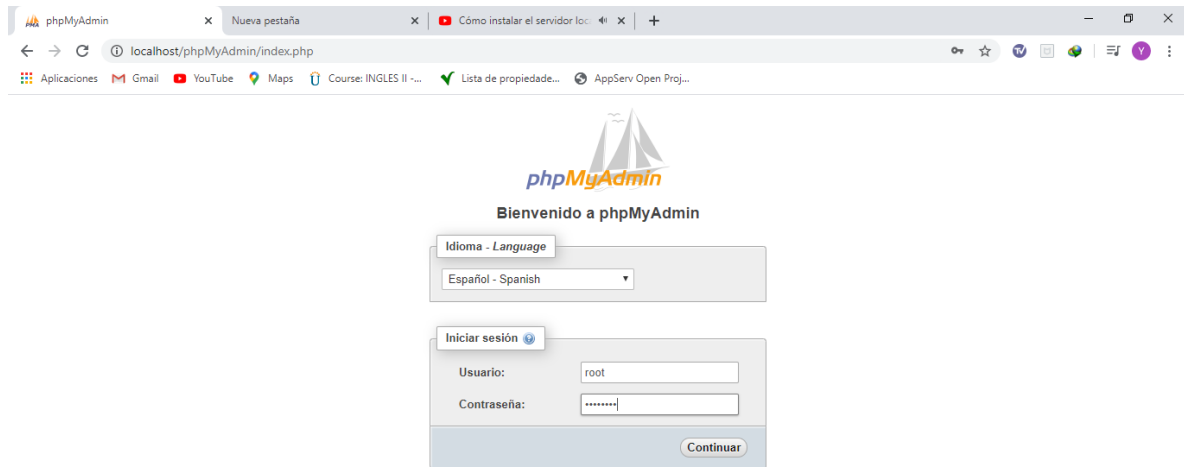
MVC or Model-View-Controller is a software architecture pattern that, using 3 components (Views, Models and Controllers) separates application logic from view logic in an

application. It is used in all kinds of applications on many languages and development platforms.

The Model contains a representation of the data handled by the system, its business logic and its persistence mechanisms. The View, or user interface, composes the information that is sent to the client and the mechanisms of interaction with it. The Controller acts as an intermediary between the Model and the View, managing the information flow between them and the transformations to adapt the data to the needs of each one.

#### CAPTURAS DEL SOFTWARE APPSERVER





## **Conclusiones**

En el desarrollo de la actividad busque información de diferentes medios para proceder con el desarrollo del trabajo propuesto. Se puede apreciar que un software implementado en una empresa para ayudar a controlar las diferentes operaciones es una herramienta muy valiosa. Cabe resaltar que la planificación de un proyecto de creación de un aplicativo web es un punto muy importante. Porque nos da una idea de como seria, para que sirve y como funcionaria el aplicativo.

## Referencias Bibliográficas

- Díaz Scarpetta, C. ( 20,11,2018). Planificación de proyectos web. [Archivo de video]. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10596/21647>
- Hilarion Novoa, F. ( 16,11,2018). Modelo vista controlador. [Archivo de video]. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10596/21624>
- Solórzano, P. B. (2006). Planeación y desarrollo de web site. (Páginas. 3 - 6). Recuperado de: <https://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2538/lib/unadsp/reader.action?ppg=3&docID=3170657&tm=1544023208758>
- Cobo, Ángel, et al. PHP y MySQL: tecnologías para el desarrollo de aplicaciones web. (Páginas. 1 - 20). Ediciones Díaz de Santos, 2005. ProQuest Ebook Central. Recuperado de: <https://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2538/lib/unadsp/reader.action?ppg=19&docID=3173408&tm=1544022923309>

- Cardador, C. A. L. (2014). Implantación de aplicaciones web en entornos internet, intranet y extranet (mf0493\_3). (Páginas. 9 - 44). Recuperado de  
[https://ebookcentral-proquest-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co /lib/unadsp/reader.action?docID=4184063&ppg=15](https://ebookcentral-proquest-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/lib/unadsp/reader.action?docID=4184063&ppg=15)
- Libre Wikipedia, 19-01-2020, Arquitectura de software, tomado de  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Categor%C3%ADa:Arquitectura\\_de\\_software](https://es.wikipedia.org/wiki/Categor%C3%ADa:Arquitectura_de_software)