

S.I.V.E.

Sociología 3ºIF



A.F.M. Tech System

ROL	APELLIDO	NOMBRE	CÉDULA	E-MAIL	TEL/CEL
Coordinador	Martínez	Federico	4591407-6	martinez.fl@gmail.com	094540813
Sub-coordinador	Aguirre	Ashelem	5254868-6	ashe_713@hotmail.com	095890552
Integrante 1	Fernández	Matías	4550079-0	mfalassio@gmail.com	091080985
Integrante 2	Tomasini	Dino	4235739-8	dinotomassini@gmail.com	099746158
Integrante 3	Aguilera	Estela	4621249-5	estela231092@gmail.com	092856282

Docente: Roxsana Lorenzo.

Fecha de culminación: 6/09/2021

SEGUNDA ENTREGA

INDICE

1. Marco teórico y fuentes bibliográficas consultadas.	2
Marco teórico:	2
Software:	2
Utilidades:	3
Desarrollo del software:	3
Tipos de Software	3
Software de sistema:	3
Software de programación:	3
Software de aplicación:	4
Software malicioso:	4
Conclusión:	4
Bibliografía:	4
2. Formulación de objetivos y resultados esperados. Planteo de objetivos generales específicos.	5
Objetivos:	5
Objetivo general:	5
Objetivo específico:	5
Resultado esperado:	5
3. Elección de metodología de investigación. Aplicación de al menos una técnica de recolección de datos (encuesta y/o entrevista). Para las encuestas aclarar a quiénes se encuestará y qué se busca averiguar. Para las entrevistas explicar cuál fue el criterio adoptado para la elección de los informantes.	6
Metodología de investigación:	6
Lo que se busca saber:	6

4. Identificación de limitaciones del estudio. Aquellas dificultades con las que creen se van a encontrar a lo largo de la realización del proyecto (tema, bibliografía, recursos materiales, etc.). 7

1. Marco teórico y fuentes bibliográficas consultadas.

Marco teórico:

Software:

Software es un término relacionado completamente al mundo informático, el cual hace referencia a un programa o conjunto de programas, datos, procedimientos y pautas que permiten realizar distintas tareas en un sistema informático.

Según el IEEE, Institute of Electrical and Electronics Engineers el software “es el conjunto de los programas de cómputo, procedimientos, reglas, documentación y datos asociados, que forman parte de las operaciones de un sistema de computación”. En resumen, es la unión de todos los programas o aplicaciones que integran una computadora y que le permiten realizar tareas determinadas. Para el IEEE, “el software le da instrucciones al hardware de la forma como debe realizar una tarea, por esta razón, todos los programas que usamos en un pc son un software: navegadores web (Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox), sistemas operativos, antivirus, Microsoft Word, Excel, Power Point, etc.

De esta definición, se entiende que el concepto de software va más allá de los programas o aplicaciones informáticos. También forman parte del software todo lo intangible, todo lo relacionado que no es físico o tangible.

El Diccionario oficial de la Real Academia Española, conocido como DRAE, define al software como un conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora.

El término software fue usado por primera vez en este sentido por John W. Tukey en 1957.

Se conoce como software al sistema formal de un sistema informático, que comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas. El software envía las instrucciones que otro sistema llamado hardware ejecuta. Juntos hacen posible el funcionamiento de los equipos.

Para desarrollar el Software son claves la figura del programador y la del lenguaje de programación. El software está escrito en lenguajes de programación de alto nivel, ya que esos son más fáciles y eficientes para que los programadores los usen, porque son más cercanos al lenguaje

natural respecto del lenguaje de máquina. Estos lenguajes de traducen utilizando un intérprete y/o un compilador.

El lenguaje guarda todas las instrucciones y elementos necesarios para que se pueda construir el software, mejor dicho, para que comience a funcionar correctamente.

En la actualidad, todas aquellas pantallas con las que interactuamos, teléfonos, televisor inteligente, etc. Funcionan a través de software.

Utilidades:

Un Software tiene infinidad de utilidades, dependiendo estas de la finalidad y el objetivo para los que este se haya desarrollado.

Los programadores desarrollan a diario diferentes tipos de software con variadas herramientas.

En la actualidad, para que una empresa pueda funcionar operativamente bien, es esencial que cuente con un software, sean procesadores de textos o herramientas para contabilidad o gestión de bases de datos de clientes.

Desarrollo del software:

La clave del desarrollo es involucrar en todas las etapas cliente o usuario. Es fundamental mantener una fluida, constante y adecuada comunicación con el usuario final o cliente del sistema.

El analista debe tener habilidades para interactuar y comprender lo que necesita y pide el cliente. Generalmente los clientes tienen un objetivo o idea en mente, pero no conocen los procesos necesarios para poder desarrollar lo que pide. No siempre tienen conocimiento de informática, por lo que el analista debe tratar de explicar de la mejor manera posible que sistema se puede o no desarrollar.

Tipos de Software

Los tipos de software varían en función de su utilidad:

Software de sistema:

Programa responsable de la ejecución de todas las aplicaciones necesarias para que un sistema opere correctamente. Suele confundirse con el sistema operativo, pero va más allá, ya que también incluye las herramientas de optimización, los controladores de dispositivo y los servidores, entre otros componentes.

Software de programación:

Son todas las herramientas que permiten el desarrollo de nuevo software. Por ello, no suelen ser utilizadas por el usuario final sino por los programadores.

Software de aplicación:

Un software de aplicación es un programa diseñado para facilitar algunas tareas específicas para cualquier medio informático, ya sea en computadores, tablets o celulares.

Software malicioso:

Es el que se crea con fines ilícitos como obtener información privada del usuario o dañar el sistema.

Conclusión:

En base a lo expuesto anteriormente y contemplando la situación en la que nos encontramos actualmente, hemos resuelto elegir para el desarrollo de un software de interacción web para los usuarios.

Dicho software les permite realizar la comercialización de los productos garantizando la seguridad e integridad de las personas sin exponerlas a asistir a un lugar físico, característica tan importante en la actualidad.

Por otra parte, se garantiza a los vendedores de que no existirán problemas en la gestión de pagos. cumpliendo así también con los compradores de solo ir a los locales para realizar los pick-up o solicitar los envíos a domicilio.

La creación de nuestro software está basada en estándar de Especificación de Requisitos Software (ERS) IEEE 830.

Bibliografía:

JACOBSON, Ivar; BOOCH, Grady; RUMBAUGH, James (2000). *El Proceso Unificado de Desarrollo de Software*. Pearson Addison-Wesley.

Weitzenfeld - «El Proceso para Desarrollo de Software» - 2002
<https://rockcontent.com/es/blog/tipos-de-software/>

<https://www.ieee.org/>

<https://www.rae.es/>

2. Formulación de objetivos y resultados esperados. **Planteo de objetivos generales específicos.**

Objetivos:

- Ser el líder del mercado.
- Incrementar las ventas.
- Generar mayores utilidades.
- Obtener una mayor rentabilidad.
- Lograr una mayor participación en el mercado.
- Ser una marca reconocida por su variedad de diseños.
- Aumentar los activos.
- Sobrevivir.
- Crecer.

Objetivo general:

Creación de Software de calidad que gestione los productos de las empresas con estilo tipo e-commerce, en la cual coexistirán compradores y vendedores. En un segundo plano existirán usuarios tipo vendedores y un administrador para supervisarlos, a la vez que realiza las modificaciones y actualizaciones necesarias que requiera el sistema.

Objetivo específico:

Facilitar la compra y venta de productos para las empresas que adquieran acceso a nuestro software.

Desarrollo de una interfaz amigable e intuitiva para maximizar el punto anterior mencionado.

Maximizar las ventas gracias a las opciones de métodos de pagos incluidas en el sistema.

Resultado esperado:

Lograr un impacto positivo en el mercado dando la satisfacción a nuestros clientes y ellos a su vez, a sus clientes. Incrementar las ventas de las empresas y lograr posicionarnos en la cima de las empresas del rubro.

3. **Elección de metodología de investigación.**
Aplicación de al menos una técnica de recolección de datos (encuesta y/o entrevista). Para las encuestas aclarar a quiénes se encuestará y qué se busca averiguar. Para las entrevistas explicar cuál fue el criterio adoptado para la elección de los informantes.

Metodología de investigación:

Se optó por el método de encuesta cerrada. Este método nos permite realizar la encuesta con más facilidad, eficacia y tener un mejor alcance en la misma, ya que podemos representar con gráficas y realizar un análisis exacto de los datos obtenidos.

Lo que se busca saber:

- Si el cliente conoce el E-commerce.
- Si estaría dispuesto a contratarlo.
- Cuanto espera gastar en este tipo de servicios.
- Que tan amigable y receptivos están los posibles compradores a la tecnología moderna.

4. **Identificación de limitaciones del estudio. Aquellas dificultades con las que creen se van a encontrar a lo largo de la realización del proyecto (tema, bibliografía, recursos materiales, etc.).**

- Una de las dificultades que consideramos como más crítica es la falta de clases de la materia programación. Los 3 primeros meses del curso estuvimos sin la materia y eso representa un problema grave a nuestro entender, dado que esa materia es clave en el desarrollo de este proyecto.
- Ídem al punto anterior, al no tener la posibilidad de tener clases durante algún tiempo de la materia sociología, generó muchas dudas e incertidumbres respecto a cómo abarcar e interpretar algunos temas para poder determinar si las posturas tomadas ante algunas preguntas estaban correctas.
- La falta de experiencia del grupo para este tipo de proyecto es una de las dificultades más importantes a vencer. Ninguno de nosotros cuenta con una experiencia satisfactoria de un proyecto.
- La falta de bibliografía respecto al tema a desarrollar. Al elegir nosotros la bibliografía para investigar, podemos encontrar información muy variada y no acorde a lo esperado por los docentes.
- Recursos materiales limitados.