



Facultad de Ingeniería en
Ciencias de la Computación y Telecomunicaciones
U.A.G.R.M.


Somos ingeniería!



SOFTWARE PARA PEDIDOS EN LINEA DE MUEBLES

- Labrandero Perez Cristhian

214043185

MATERIA: MODALIDAD DE GRADUACION

DOCENTE: Ing. Rolando Lijeron Lijeron

SANTA CRUZ – BOLIVIA

INDICE

CAPITULO 1	3
Problema de Investigación	3
1.1. Antecedentes	3
1.2. Descripción del Problema	3
1.3. OBJETIVOS	4
1.3.1. OBJETIVO GENERAL	4
1.3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS	4
1.4. ALCANCE	4
1.5. METODOLOGIA	5
1.5.1. FASES	5
1.5.2 FASE1	5
1.5.3. Historial de Revisiones	5
1.5.4. Personas y Roles del Proyecto	5
CAPITULO 2	6
2.1. Procesos	6
CAPITULO 3	6
3.1. DESARROLLO DE SOFTWARE PARA PEDIDOS EN LINEA DE MUEBLES	6
3.2. Conclusiones	6
3.3. Recomendaciones	6
3.4. Bibliografía	6
3.5. Anexos	6

CAPITULO 1

Problema de Investigación

1.1. Antecedentes

1.2. Descripción del Problema

En la actualidad se ha visto la necesidad de hacer compras en línea de cualquier tipo de productos, ya sean desde herramientas, artefactos electrónicos, hasta comida. En este proyecto nos basaremos en el ámbito de la venta de muebles para el hogar y su traslado hasta el domicilio del cliente. Tales muebles pueden ser: sofá, living, escritorio, camas, armarios, libreros, sillas, mesas, entre otros.

Actualmente las personas para comprar alguno de estos productos deben hacer presencia física en las instalaciones del negocio, lo cual por factores de tiempo muchas veces resulta difícil. Una vez comprado el producto, el cliente debe buscar la manera de transportarlo hasta su hogar, provocando así el problema de buscar un vehículo q haga este transporte y darle la ubicación exacta del domicilio al cual debe llevarlo.

Este software permitirá ahorrar bastante tiempo al hacer las compras en línea y permitirá monitorear el transporte del producto hasta las instalaciones del hogar mediante ubicaciones GPS asegurando así el traslado del producto.

1.3.OBJETIVOS

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar un software para pedidos en línea y distribución de muebles

1.3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Recabar información del funcionamiento de empresas que se dedican al rubro mediante un proceso investigación del tema.
- Analizar la información obtenida en la investigación, para cubrir las necesidades de la idea ya planteada.
- Diseñar e implementar la base de datos en firebase capaz de soportar todos los requerimientos del Sistema.
- Diseñar una interfaz gráfica agradable entre el usuario y el ordenador utilizando html, css, bootstrap.
- Implementar la interfaz del software acorde a los requerimientos del usuario, en el lenguaje PHP para el desarrollo del Portal WEB y con Laravel y angular como framework.
- Realizar pruebas necesarias sobre el buen funcionamiento del sistema, que cumpla los requisitos planteados previa etapa de desarrollo.

1.4.ALCANCE

MODULO DE ADMINISTRACION

En este módulo se registrarán a las empresas, muebles y conductores con el fin de tener control de la parte administrativa y los productos que se ofertan.

Gestionar empresa

Registrar, editar y eliminar empresas

Gestionar muebles

Registrar, editar y eliminar muebles

Gestionar conductor

Registrar, editar y dar de baja a las personas que realizan el traslado del pedido.

Registrar clientes

Registrar a los clientes que manejarán y podrán hacer pedidos mediante la aplicación.

MODULO DE VENTAS

en este módulo se registran los pedidos por parte de los clientes y el método de pago.

Gestionar pedido

Realizar el pedido por parte del cliente, eligiendo el producto que desea comprar y dejando su ubicación para que se le haga el envío.

Gestionar pago

Gestionar el pago ya sea mediante tarjeta de crédito o en efectivo.

1.5.METODOLOGIA

Proyecto	software para pedidos en línea y distribución de muebles
Metodología	SCRUM
Duración	4 meses

1.5.1. FASES

1.5.2 FASE1

1.5.3. Historial de Revisiones

FECHA	VERSION	DESCRIPCION	AUTOR
30/08/18	1.0	Primera revisión	ING. ROLANDO LIJERON LIJERON

1.5.4. Personas y Roles del Proyecto

Persona	Contacto	Rol
CRISTHIAN LABRANDERO PEREZ	<u>labranderoperezcrsthian@gmail.com</u>	Team: desarrollador

CRISTHIAN LABRANDERO PEREZ	<u>labranderoperezcristhian@gmail.com</u>	Scrum Master
CRISTHIAN LABRANDERO PEREZ	<u>labranderoperezcristhian@gmail.com</u>	Product Owner

CAPITULO 2

2.1. Procesos

CAPITULO 3

3.1. DESARROLLO DE SOFTWARE PARA PEDIDOS EN LINEA DE MUEBLES

3.2. Conclusiones

3.3. Recomendaciones

3.4. Bibliografía

3.5. Anexos