**Proyecto**: Tienda\_Deportiva

**Estudiantes**: Dellarossa, Nidia; Moreno, Daniela; Picatto, Mauro; Lamas, Liliana Elizabet.

**Nombre de la Asignatura**: Módulo Innovación en Gestión de Datos. Asignaturas Programación 1 y Base de Datos 2.

**Fecha**: 06 de septiembre de 2024.

**Resumen del proyecto**. Se propone realizar una aplicación mediante un software que se vincule a una base de datos, basada en la información solicitada por el usuario. La propuesta será llevada a cabo en el comercio DeporBe, situado en la localidad de Monte Cristo. El mismo se dedica a la comercialización de indumentaria, calzado y accesorios deportivos, y se encuentra bajo la necesidad de mantener una gestión organizada de los datos concernientes a productos, clientes, proveedores, entre otros, mediante una aplicación accesible y eficiente que le permita el manejo de la información.

Objetivos principales:

***Desarrollar una aplicación mediante un software que permita al cliente la gestión de stock****.* Específicamente la aplicación debe permitir al usuario poder gestionar el inventario de productos, incluyendo la incorporación, modificación y eliminación de stock, por el motivo que fuere. Esto le permitirá a la empresa poder controlar la mercadería que comercializa evitando el exceso y falta de stock.

***Desarrollar un sistema de gestión de ventas****.* El fin es contar con una aplicación que permita a la empresa registrar las ventas realizadas, con el detalle del producto vendido, cantidad, precio, fecha, etc. Esto le permitirá al comercio contar con datos certeros de las ventas realizadas, información fundamental para evaluar las finanzas de la tienda y el rendimiento de los productos comercializados.

***Crear una base de datos relacional.*** Mediante la misma se busca almacenar la información sobre productos, clientes, proveedores y venta, aspirando a lograr la integridad y consistencia de los datos a fines que puedan adquirir un papel indispensable en la toma de decisiones de la empresa.

***Diseñar una interfaz eficiente.*** Esta debiera ser amigable, intuitiva y fácil de usar para el usuario en la interacción con la misma. Esto ayudará a mejorar la experiencia del usuario y facilitar la adopción del sistema por parte de los usuarios que interactúen con la misma.

**Metodología**:

***Planificación***: definir los requerimientos detallados del sistema.

***Desarrollo***: implementar la aplicación en base al soporte de los conocimientos adquiridos en las asignaturas involucradas, tanto en lo referido a la programación como al diseño de la base de datos.

***Pruebas***: realizar pruebas a fines de verificar la funcionalidad de la aplicación.

***Implementación***: Desplegar la aplicación y dar soporte a los usuarios finales de la misma

***Evaluación y mejora continua:*** recolectar feedback por parte de los usuarios, realizar los ajustes y mejoras pertinentes.

**Relevancia del proyecto en el contexto académico o profesional.** Como estudiantes, consideramos que estas prácticas son muy importantes a fin de poder aplicar los conocimientos teóricos adquiridos en las asignaturas involucradas. De esta manera podremos tener un acercamiento a lo que es la realidad en los requerimientos de los clientes, como la aplicabilidad de dichos requerimientos al producto final, aspirando a que el mismo cubra todas las necesidades manifestadas por el usuario final. También nos ayudará como estudiantes a adquirir habilidades técnicas tanto en el desarrollo del software como en la gestión y análisis de la base de datos, y de esta manera adquirir experiencia en la aplicación a un caso real. Nos brindará también experiencia en la gestión de proyectos en equipo, en lo que concierne a administración de los tiempos, las solicitudes del proyecto, los recursos.