



Proyecto: Gestión de inventarios	2
Aspectos teóricos	2
01. - Descripción	2
02.- Público objetivo	2
03.- Objetivo del proyecto	2
04.- Descripción detallada	3
05.-Conclusión	3

Proyecto: Gestión de inventarios

Aspectos teóricos

01. - Descripción

Esta aplicación puede permitir a los usuarios llevar un registro de sus inventarios, ya sean productos o materiales. La aplicación puede tener una interfaz fácil de usar, con funciones como el registro de entrada y salida de productos y la generación de informes detallados sobre el estado del inventario y facturación para que los usuarios puedan hacer un seguimiento de sus ventas y compras.

02.- Público objetivo

El objetivo de mercado podrían ser pequeñas empresas o negocios que necesitan controlar sus existencias. La aplicación podría ser útil para cualquier empresa que maneje un inventario y necesite mantener un control detallado sobre sus productos o materiales. Podría ser especialmente útil para pequeñas empresas que no cuentan con un sistema de gestión de inventarios sofisticado o que están utilizando hojas de cálculo para llevar un registro de sus existencias. La aplicación podría ayudarles a ahorrar tiempo y recursos al automatizar gran parte del proceso de gestión de inventarios.

03.- Objetivo del proyecto

La aplicación ofrecerá una interfaz fácil de usar, permitiendo registrar la entrada y salida de productos, generar informes detallados sobre el estado del inventario y facturación. El objetivo es proporcionar una herramienta que ayude a los negocios a ahorrar tiempo y recursos al simplificar y agilizar el proceso de gestión de inventarios, mejorando así su eficiencia y rentabilidad.

04.- Descripción detallada

1. Pestaña de identificación, que da acceso a cada usuario a su inventario personalizado, son sus diferentes productos y hojas de facturación.
2. Pestaña de "Inicio": Esta pestaña contendrá información general de la aplicación, como una breve descripción del propósito de la aplicación, la información del usuario que inició sesión y las opciones de navegación a otras pestañas de la aplicación.
3. Pestaña de "Inventario": Esta pestaña permitirá la gestión del inventario, permitiendo la visualización de los productos disponibles, la adición y eliminación de productos, y la actualización de la información del producto, como el nombre, el precio y la cantidad en stock. Se incluirán botones para agregar y eliminar productos.
4. Pestaña de "Ventas": En esta pestaña se podrán registrar las ventas de productos y se llevará un registro de las mismas. También se podrán realizar consultas sobre las ventas realizadas y las ganancias obtenidas. Esta pestaña incluye botones para agregar ventas.
5. Pestaña de "Clientes": En esta pestaña se podrán registrar los clientes que compran los productos y con información de contacto.
6. Pestaña de "Proveedores": En esta pestaña se podrán elegir entre varios proveedores , que alteran los precios de los productos en la aplicación de manera automática en función del proveedor, para dar más juego y cabida al manejo de los precios.
7. Pestaña de "Configuración": Esta pestaña se incluirá información extra de la aplicación así como cambio de contraseña de usuario y opciones de compra como la ampliación del inventario o la prolongación del servicio

En cuanto a la interfaz gráfica de usuario, se utilizará el plugin "WindowBuilder" en Eclipse para la creación de la misma, el cual permitirá la creación visual de la interfaz de usuario de la aplicación. La interfaz se diseñará de manera intuitiva y amigable, con una disposición clara y ordenada de los elementos de la pantalla. Además, se utilizarán iconos y colores representativos de cada funcionalidad para facilitar la comprensión y el uso de la aplicación.

05.-Estrategia empresarial

El proyecto está enfocado en generar una herramienta simple de uso sencillo y agradable a la vista que permita a los pequeños y medianos usuarios poder gestionar sus recursos de una manera dinámica sin tener que depender de los costosos programas industriales de las grandes compañías con todos los gastos y complicaciones que conllevan.

En los inicios del proyecto entendemos la dificultad de poder llegar a nuestro público objetivo, debido a que en numerosas ocasiones pueden no estar muy adaptados al mundo tecnológico, , la clave para solucionar este problema es enfocarnos en los sectores más relacionados y que dependen más de la tecnología, como puede ser el turismo que tienen necesidad de estar muy al tanto de los productos que ofrecen y la cantidad de plazas disponibles. Conocemos que el primer paso es el más complicado , pero una vez superado el primer obstáculo un equipo comercial reducido puede llegar a las necesidades de cualquier persona además de poder tener disponibles nuestros servicios de una manera online en el futuro.

06.- Diagrama de Uso

