TEMA DE TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE INGENIERO INFORMÁTICO

|  |  |
| --- | --- |
| **TÍTULO:** | **Análisis, Diseño e Implementación de una solución open source para una Cadena de Cafeterías.** |
| **ÁREA:** | Sistemas de Información |
| **PROPONENTE:** | Johan Baldeon |
| **ASESOR:** | Johan Baldeon |
| **ALUMNO:** | Giancarlo Rau Espinoza |
| **CÓDIGO:** | 20077134 |
| **TEMA N°:** | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| **FECHA:** | San Miguel, 27 de Agosto de 2012 |

DESCRIPCIÓN

En los últimos años se ha incrementado una gran variedad de negocios que brindan servicio al público, entre los principales negocios se puede considerar a los restaurantes y las cafeterías. Estos tipos de negocios inicialmente cuentan con diversos procesos dentro de la empresa que se realizan manualmente y que dificultan al momento de la atención al cliente. Es por esto que se recurre a los sistemas de información, con el fin de tener un sistema y cubrir los procesos principales que existen en un negocio de cafeterías.

El sistema web propuesto para la solución, será una herramienta útil para apoyar a los procesos claves que tiene la empresa. Las áreas principales de la empresa que son clave para su desarrollo son el área de ventas, compras, almacén y administración. En cada una de estas áreas hay procesos que se realizan manualmente como por ejemplo la generación de orden de compra y el registro de notas de entrada. También en el sistema se va a considerar la integración entre las distintas sucursales que tiene la empresa; es decir, el gerente de la empresa puede obtener información en cualquier momento sobre el estado de las diferentes sucursales.

OBJETIVO GENERAL

Implementar un sistema de información de código abierto para automatizar las operaciones de las áreas de almacén, compras, ventas y administración de sucursales en una cadena de cafeterías.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Los objetivos específicos del presente proyecto son:

* Facilitar el registro de documentos y la generación de reportes en el área de compras de una cadena de cafeterías.
* Desarrollar una plataforma para la gestión de mercaderías en el área de almacén.
* Proveer un medio para el registro, control de promociones y reportes en el área de ventas.
* Contar con un entorno que facilite la gestión del personal y control de usuarios en el área de Administración.
* Diseñar e implementar un medio integrado que soporte las operaciones de un negocio de cafeterías.

ALCANCE

El sistema se basará en las áreas principales de un negocio de cafeterías. Las áreas que va cubrir el sistema son el área de ventas, compras, almacén, y administración.

El sistema abarcará la gestión de clientes, gestión de mercaderías, gestión del personal por medio de manejo de turnos y la administración de sucursales de una cadena de cafeterías.

En la área de administración, el sistema tendrá un subsistema que gestione los roles para los distintos usuarios que están en contacto al negocio de cafeterías.

En el área de compras, el sistema permitirá el registro de la mercadería a los almacenes, la generación de órdenes de compra y el registro de las notas de entrada.

Adicionalmente, el sistema utilizará información almacenada para la generación de reportes que ayudarán a una mejor toma de decisiones en las diferentes áreas de la empresa.

El pago del personal como también el pago a los proveedores no está incluido del alcance del proyecto ni tampoco estará disponible para dispositivos móviles.

INDICE

Introducción.

Capítulo 1: Generalidades

* 1. Definición del problema
  2. Objetivo general
  3. Objetivo especifico
  4. Resultados esperados
  5. Alcance y limitaciones
  6. Métodos y procedimientos
  7. Justificación y viabilidad
  8. Plan de proyecto

Capítulo 2:

* 1. Marco conceptual del problema
  2. Estado del arte
  3. Análisis de la solución
  4. Descripción y sustentación de la solución

Capítulo 3: Análisis

* 1. Metodología aplicada para el desarrollo de la solución
  2. Identificación de requerimientos
  3. Análisis de la solución

Capítulo 4: Diseño

* 1. Arquitectura de la solución
  2. Diseño de Interfaz Gráfica
  3. Arquitectura de Información

Capítulo 5: Construcción y Pruebas

* 1. Construcción
  2. Pruebas

Capítulo 6: Observaciones, conclusiones y recomendaciones

* 1. Observaciones
  2. Conclusiones
  3. Recomendaciones y trabajos futuros

Bibliografía.

Anexos.