[](http://www.google.com.mx/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&docid=G9CmGraXWW9TMM&tbnid=6FUsnBtl_yYhiM:&ved=0CAUQjRw&url=http://www.cedesoft.com.mx/Default.aspx&ei=QfOIU8ytAdWcqAb0-IGYDw&psig=AFQjCNElZaMdgm2JOB5N2iSnh8GKM9cKrQ&ust=1401570486255318)

**Universidad Tecnológica del Centro de Veracruz**

**Tecnologías de la información y la comunicación**

**MULTIMEDIA Y COMERCIO ELECTRONICO**

**IMPLEMENTACION DE E-COMERCE**

Presenta

Calderón Huerta Ofelio

Reyes Rojas Freddy Arturo

Rosas Zamudio Gloria Guadalupe

Vázquez Ávila Nora

Contenido

[1.1 Antecedentes de la empresa 3](#_Toc430266977)

[1.1.1 Nombre de la empresa 3](#_Toc430266978)

[1.1.2 Actividad de la empresa 3](#_Toc430266979)

[1.1.3 Antecedentes 3](#_Toc430266980)

[1.1.4 PROBLEMATICA 4](#_Toc430266981)

[1.1.5 Objetivo General 4](#_Toc430266982)

[1.1.6 Justificación 5](#_Toc430266983)

[1.1.7 Alcance 5](#_Toc430266984)

[1.1.8 Limitaciones 5](#_Toc430266985)

[1.1.9 Marco teórico 6](#_Toc430266986)

# 1.1 Antecedentes de la empresa

# 1.2 Nombre de la empresa

Zapatería Tenis Manía.

# 1.3 Actividad de la empresa

Venta de calzado.

# 1.4 Antecedentes

La empresa Tenis manía se creó en el año 2010 con la creación de una zapatería con

ubicación en Cuitláhuac ver. En av. 1 en calle 4 con lo más innovador en calzado en dicha locación, cuenta con tres personas capacitadas con gran conocimiento sobre todo el calzado con el que cuenta la empresa, así mismo en el año 2013 su fundador el sr. Pedro Moreno Almeida al ver el resultado económico decidió abrir otra sucursal en la ciudad de córdoba ver. Con la siguiente dirección av. 8 al ver su gran crecimiento en sus sucursales el sr. Pedro Moreno Almeida se percató que en la actualidad no cuenta con un catálogo de ventas donde observo que al no tener un catálogo sus ventas pueden bajar y decidió que el equipo integrador le realice un ya mencionado catálogo de ventas Desde su fundación a la fecha ha logrado mantenerse vigente en el sector.

# 

# 1.5 PROBLEMATICA

La empresa tenis manía cuenta actualmente con un par de sucursales de calzado, pero al no contar con algo que la ayude a ser reconocida como una página web o cátalo de ventas en el mundo del mercado tiene pocas ventas. Para poder difundir la empresa se decidió el desarrollo de un catálogo de ventas, para la difusión del calzado con el que cuenta y así sus clientes puedan observar todos los tipos de calzado precio y ofertas que pueda tener dicha empresa y así mismo subir sus ventas.

# 1.6 Objetivo General

Desarrollar un catálogo de ventas para la empresa Tenis Manía que contenga la información que el cliente (usuario) espera encontrar en el catálogo sobre el calzado y llenar las expectativas del propietario de la misma, con las limitantes establecidas.

# 1.7 Objetivos Específicos

• Elaborar un catálogo de ventas.

• Dar a conocer los tipos de calzado.

• Mostar la zapatería a sus clientes potenciales.

* Lograr que mejoren sus ventas.
* Que se vuelva una empresa reconocida en el ámbito del mercado.

# 1.8 Justificación

El propósito del proyecto es crear un catálogo de ventas para la empresa Tenis Manía que le sirva como tarjeta de presentación hacia sus clientes potenciales y así proporcionar una herramienta para que se conozcan los tipos de calzado con los que cuenta la empresa y donde sea fácil el acceso a esta información, brindando un recurso multimedia para el buen aprovechamiento de su catálogo de ventas.

El proyecto beneficiará la empresa directamente con el desarrollo del catálogo ayudándole a incrementar sus ventas.

# 1.9 Alcance

El desarrollo de un catalogó de ventas para la empresa tenis manía se hará en 4 meses, delimitando que el catalogo será básicamente. El alcance que se pretende en este proyecto es desarrollar un catálogo de ventas, donde permita procesar información, referente a todo el calzado con el que cuenta la empresa tenis manía

En un momento dado este catálogo en un futuro podrá cumplir más expectativas o más funciones que se vallan requiriendo, o que se vallan impactando dentro de la sociedad o la empresa

# 1.10 Limitaciones

Por la limitante del tiempo, el proyecto no podrá ir más allá de los alcances establecidos, de igual manera no se podrán realizar cambios significativos al mismo, durante el periodo de desarrollo, tales como una mejor gestión de los comentarios o algunas modificaciones en el diseño estructural del catálogo.

# 1.11 Marco teórico

Para llevar a cabo el proyecto “catálogo de ventas” se utilizaran las siguientes herramientas en este primer parcial.

1.11.1 Github

GitHub es una plataforma de desarrollo colaborativo para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git. Utiliza el framework Ruby on Rais por *GitHub, Inc.* (anteriormente conocida como *Logical Awesome*). Desde enero de 2010, GitHub opera bajo el nombre de *GitHub, Inc.* El código se almacena de forma pública, aunque también se puede hacer de forma privada, creando una cuenta de pago.



**1.1.2 Trello**

Es un gestor de tareas que permite el trabajo de forma colaborativa mediante tableros (board) compuestos de columnas (llamadas listas) que representan distintos estados. Se basa en el método Kanban para gestión de proyectos, con tarjetas que viajan por diferentes listas en función de su estado.



**1.11.3 Microsoft Word**

Es una [aplicación informática](https://es.wikipedia.org/wiki/Aplicaci%C3%B3n_inform%C3%A1tica) orientada al [procesamiento de textos](https://es.wikipedia.org/wiki/Procesador_de_texto). Fue creado por la empresa [Microsoft](https://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft), y viene integrado en el [paquete ofimático](https://es.wikipedia.org/wiki/Paquete_de_oficina) denominado [Microsoft Office](https://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Office).[1](https://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Word#cite_note-1)

Originalmente fue desarrollado por [Richard Brodie](https://es.wikipedia.org/wiki/Richard_Brodie) para el computador de [IBM](https://es.wikipedia.org/wiki/IBM) bajo sistema [DOS](https://es.wikipedia.org/wiki/DOS) en [1983](https://es.wikipedia.org/wiki/1983). Versiones subsecuentes fueron programadas para muchas otras plataformas, incluyendo, las computadoras IBM que corrían en sistema [MS-DOS](https://es.wikipedia.org/wiki/MS-DOS) ([1983](https://es.wikipedia.org/wiki/1983)).



1.11.4 Kanban

Es un sistema que controla el flujo de recursos en procesos de producción a través de tarjetas, las cuales son utilizadas para indicar abastecimiento de material o producción de piezas, está basada en la demanda y consumo del cliente, y no en la planeación de la demanda. Puede entenderse también, como un sistema de producción que determina el flujo de materiales a través de  señales que indican cuando debe producirse un bien o producto y cuando debe reabastecerse de materias primas entre dos centros de trabajo que son consecutivos.



**1.11.5 scrum**

Scrum es el nombre con el que se denomina a los marcos de desarrollo ágiles caracterizados por:

* Adoptar una estrategia de desarrollo incremental, en lugar de la planificación y ejecución completa del producto.
* Basar la calidad del resultado más en el conocimiento tácito de las personas en equipos auto organizados, que en la calidad de los procesos empleados.
* Solapamiento de las diferentes fases del desarrollo, en lugar de realizar una tras otra en un ciclo secuencial o de cascada.
* Este modelo fue identificado y definido por Ikujiro Nonaka e Hirotaka Takeuchi a principios de los 80, al analizar cómo desarrollaban los nuevos productos las principales empresas de manufactura tecnológica: Fuji-Xerox, Canon, Honda, Nec, Epson, Brother, 3M y Hewlett-Packard (Nonaka & Takeuchi, The New New Product Development Game, 1986)
* En su estudio, Nonaka y Takeuchi compararon la nueva forma de trabajo en equipo, con el avance en formación de melé (scrum en inglés) de los jugadores de Rugby, a raíz de lo cual quedó acuñado el término “scrum” para referirse a ella.



**1.11.6 uwe**

UWE UML (UML-Based Web Engineering)

*Es una herramienta para modelar aplicaciones web, utilizada en la ingeniería web, prestando especial atención en sistematización y personalización (sistemas adaptativos).  
UWE es una propuesta basada en el proceso unificado y UML pero adaptados a la web. En requisitos separa las fases de captura, definición y validación. Hace además una clasificación y un tratamiento especial dependiendo del carácter de cada requisito.  
Consiste en una notación y en un método.  
La notación se basa en UML (OMG, 2003): para aplicaciones Web en general y para aplicaciones adaptativas en particular  
.*

****