

MANUAL TECNICO  
PROYECTO DE INVENTARIO SEACH

Gualdron jhonny Alejandro

Diaz Juan Sebastián

Rodríguez Erick Santiago

Cardona Cristian

Gámez Tatiana

SENA

Servicio Nacional de Aprendizaje SENA

Análisis y desarrollo de Software

## Ficha 2522352 Grupo 3

### Contenido

1. Introducción.....	3
2. Componentes.....	4
a. Técnicas de recolección de información.	
b. Mapa de procesos o BPMN.	
c. Diagrama de Gantt (Actividades y Recursos).	
d. Requerimientos del sistema (RF & RNF).	
e. Diagramación UML (Casos de Uso, Clases, Distribución, etc.).	
f. Prototipos (Mockups).	
g. Sistemas de control de versiones	
h. Modelado de Bases de Datos. (MER, SQL, Diccionario De Datos).	
i. Pruebas	
j. Informe Migración.	

## 1. Introducción

En este manual encontraremos toda la información necesaria para identificar los componentes que conforman el software y en que se basa para su diseño y construcción

## 2. Componentes

### a) Recolección de información

Nos ayuda a reconocer o identificar los problemas de manera más sencilla mediante una serie de dinámicas en la cual nosotros usamos la Encuesta.

Encuestado:

Angela

Rodríguez

Hurtado

Encuestadores:

Jhonny Alejandro Gualdron

Cardona Cristian

Encuesta:

¿Cada cuánto tiempo hacen el control del inventario?

Respuesta: anual

¿Qué tipos de productos o categorías manejan?

Respuesta: fabricamos y distribuimos todo lo relacionado con el aseo doméstico e industrial

¿De qué manera están manejando la gestión de inventario actualmente?

No cuento con una gestión de inventarios

¿Cuántos empleados tiene encargado de gestionar el inventario?

Ninguno

¿En alguna ocasión se han perdido productos? ¿En qué cantidad o que frecuencia sucede?

Cuando el cliente no paga

¿Cuentan con recursos tecnológicos? Computadores, etc. ¿En el caso de que no, cuentan con posibilidad de adquirir estos tipos de dispositivos?

Si contamos con computador

¿Qué usuarios tendrán acceso al sistema al momento de terminarlo?

El jefe de operaciones y la encargada de facturación

¿Los productos almacenados en bodega, se encuentran documentados en físico o digital?

Físico

¿Con cuantas bodegas cuentan?

Una bodega

¿Con cuántos locales de distribución cuentan?

Respuesta: Ninguno se despacha desde bodega

¿En qué ciudades se encuentran las sucursales?

Bogotá

¿Fabrican sus productos o los adquieren por medio de algún proveedor? ¿Cuántos proveedores tienen?

La empresa RYR clean se fabricamos productos líquidos (Detergente, Limpia pisos, Varsol, Suavizante, etc....) actualmente contamos con 5 proveedores

¿Anteriormente han utilizado algún sistema de información similar?

Nunca se ha manejado un sistema digitalmente

¿Con cuántos tipos de productos manejan?

Aproximadamente se maneja 25 productos

¿Cada cuanto ingresan productos?

Aproximadamente 12 veces por semana

¿Cuáles son las cosas que principalmente quieren en la interfaz gráfica?

Principalmente se desea que la interfaz tenga los colores de la empresa (colores ecológicos), aparte de esto se necesita un formulario en el cual, los atributos de los productos de la descripción adicionalmente la capacidad de poder generar reportes generales y específicos.

**b)** Mapa de procesos o [BPMN](#).

BPMN es la abreviatura de Business Process Modeling and Notation o, en la traducción literal al español, Modelo y Notación de Procesos de Negocios. Básicamente, se trata de un conjunto de símbolos o iconos para estandarizar la representación de los elementos de forma gráfica y facilitar su comprensión.

**c)** Diagrama de [Gantt](#) (Actividades y Recursos).

Los diagramas de Gantt sirven para visualizar los componentes básicos de un proyecto y para organizarlo en tareas más pequeñas y gestionables. Las pequeñas tareas resultantes se programan en la línea de tiempo del diagrama de Gantt, junto con las dependencias entre las tareas, las personas asignadas y los hitos.

**d)** Requerimientos del sistema ([RF & RNF](#)).

Generalmente hay dos tipos de requerimientos en el desarrollo de software y aplicaciones: funcionales y no funcionales. Los requerimientos funcionales especifican lo que debe hacer un sistema, mientras que los requerimientos no funcionales especifican cómo debe comportarse el sistema.

Identificación del requerimiento:	RF01
Nombre del Requerimiento:	Crear usuario
Características:	La administradora crea los usuarios <u>de acuerdo a</u> los empleados
Descripción del requerimiento:	<u>De acuerdo al</u> número de usuarios se crearán ciertas restricciones que tendrán en el sistema
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento:	Alta

Identificación del requerimiento:	RF02
Nombre del Requerimiento:	Modificar usuario
Características:	La administradora podrá añadir o restringir las acciones de algunos usuarios
Descripción del requerimiento:	La administradora será encargada de que es lo que puede hacer el usuario en el sistema y el empleado solamente podrá modificar sus datos personales
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento:	Alta

Identificación del requerimiento:	RF03
Nombre del Requerimiento:	Consultar usuario
Características:	Esto solamente lo podrá hacer la administradora
Descripción del requerimiento:	Para consultar a algún usuario esto solamente podrá hacerlo el usuario “administrador”
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento:	Alta

## Requisitos no Funcionales

### 3.1.1 Interfaces de usuario

Describir los requisitos del interfaz de usuario para el producto. Esto puede estar en la forma de descripciones del texto o pantallas del interfaz. Por ejemplo, posiblemente el cliente ha especificado el estilo y los colores del producto. Describa exactamente cómo el producto aparecerá a su usuario previsto.

### 3.1.2 Interfaces de hardware

Especificar las características lógicas para cada interfaz entre el producto y los componentes de hardware del sistema. Se incluirán características de configuración.

### 3.1.3 Interfaces de software

Indicar si hay que integrar el producto con otros productos de software. Para cada producto de software debe especificarse lo siguiente:

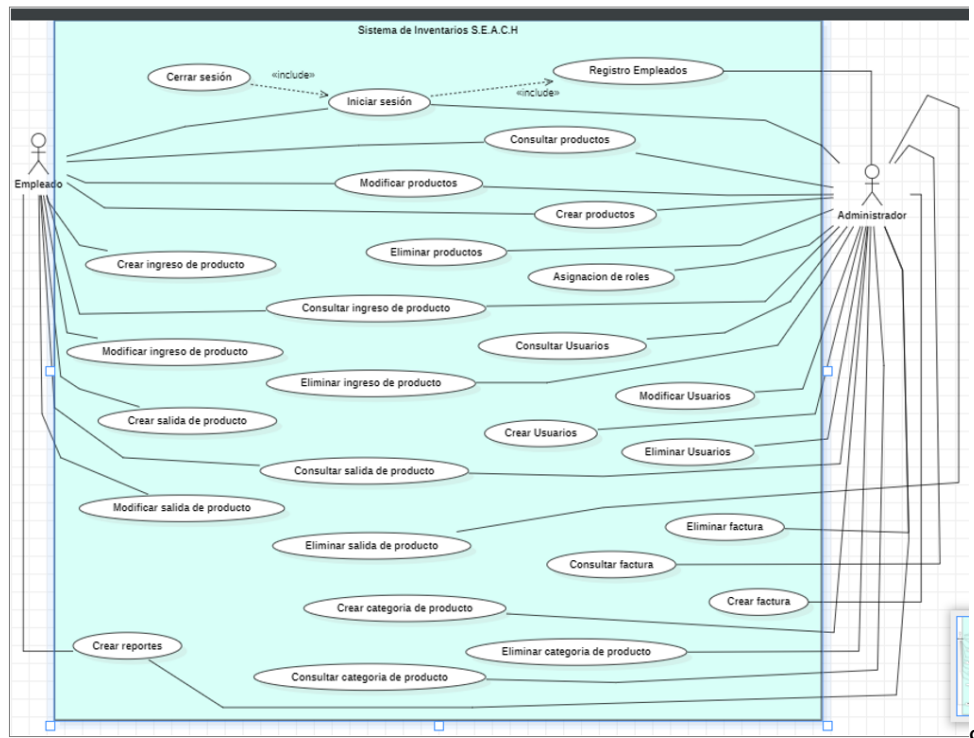
- Descripción del producto software utilizado
- Propósito del interfaz
- Definición del interfaz: contiendo y formato

### 3.1.4 Interfaces de comunicación

Describir los requisitos del interfaz de comunicación si hay comunicaciones con otros sistemas y cuáles son los protocolos de comunicación.

e) Diagramación UML (Casos de Uso, Clases, Distribución, etc.).

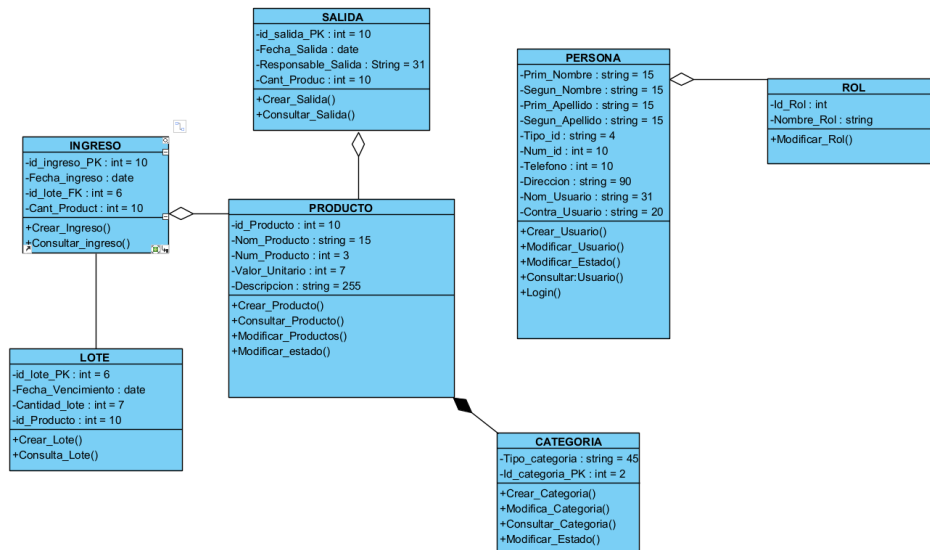
El modelo UML es un lenguaje de modelado estándar que se utiliza para visualizar un plan arquitectónico para elementos como actividades, procesos de negocio y esquemas de base de datos. Puede mejorar la efectividad del entorno de modelado al incorporar términos de glosario empresarial en el modelo UML.



Los casos de uso pretenden ser herramientas simples para describir el comportamiento del software o de los sistemas. Un caso de uso contiene una descripción textual de todas las maneras que los actores previstos podrían trabajar con el software o el sistema.

En UML, una clase representa un objeto o un conjunto de objetos que comparte una estructura y un comportamiento comunes. Se representan con un rectángulo que incluye filas del nombre de la clase, sus atributos y sus operaciones. Al dibujar una clase en un diagrama de clases, solo se debe cumplimentar la fila superior.

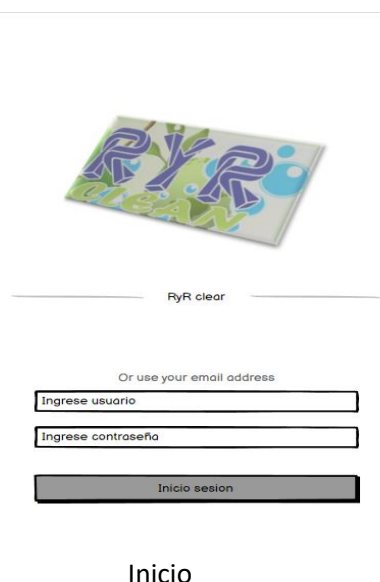


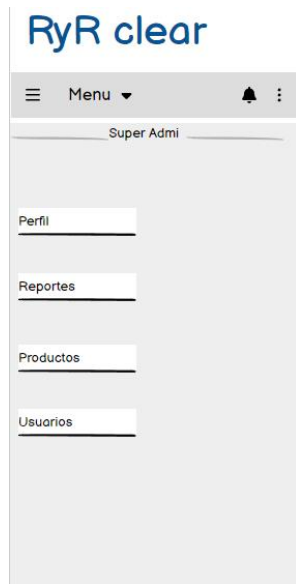


El diagrama de [distribución](#) es el artefacto de UML que nos permite representar los elementos físicos de un sistema; lo que mucha gente conoce tradicionalmente como la arquitectura física.

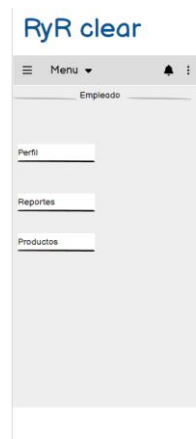
f) Prototipos ([Mockups](#)).

Un mockup es un modelo o prototipo visual utilizado en diseño y desarrollo de productos para representar cómo se verá y funcionará un producto final, ya sea de una página web, una aplicación móvil, un producto físico.





## Productos



### g) Sistemas de control de versiones

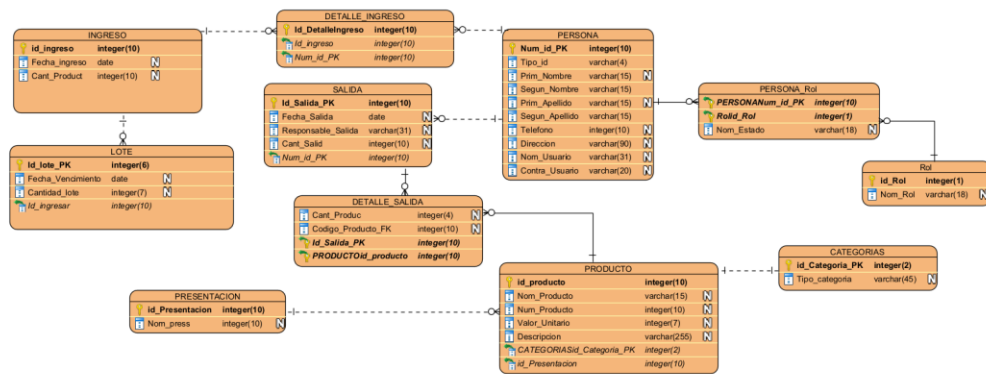
Los sistemas de control de versiones son herramientas de software que ayudan a los equipos de software a gestionar los cambios en el código fuente a lo largo del tiempo.

[GitHub](#) es una forja para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git. Se utiliza principalmente para la creación de código fuente de programas de ordenador.

### h) Modelado de Bases de Datos. (MER, SQL, Diccionario De Datos).

El modelado de datos es el proceso de diagramación de los flujos de datos. Al crear la estructura de una base de datos nueva o alternativa, el diseñador comienza con un diagrama del flujo de los datos por dentro y fuera de la [base de datos](#)

Un diagrama entidad-relación, también conocido como modelo entidad relación o MER, es un tipo de diagrama de flujo que ilustra cómo las "entidades", como personas, objetos o conceptos, se relacionan entre sí dentro de un sistema.



El objetivo de un [Diccionario de Datos](#) es dar precisión semántica sobre los datos que se manejan en la base de datos de un sistema de información, evitando diferentes interpretaciones o ambigüedades, para cada perfil de usuario que lo requiera, desarrollador.

Una base de datos se encarga no solo de almacenar datos, sino también de conectarlos entre sí en una unidad lógica. (falta imagen)

#### i) Pruebas

Las pruebas de software son las investigaciones empíricas y técnicas cuyo objetivo es proporcionar información objetiva e independiente sobre la calidad del producto a la parte interesada o stakeholder. Es una actividad más en el proceso de control de calidad. (faltan links)

#### j) Informe Migración.

La [migración](#) de datos consiste en la transferencia de materiales digitales de un origen de datos a otro, transformando la forma lógica del ente digital de modo que el objeto conceptual pueda ser restituido o presentado por un nuevo equipo o programa informático

