

# Manual DE USUARIO

# Abstrait



Administrador  
Para galerías de arte



Lograr a mejor administración  
para galerías de arte es posible  
con Abstrait

# Índice

<b>1.1. Introducción.....</b>	<b>2</b>
1.2. Objetivo del manual.....	2
1.3. Audiencia.....	2
<b>2.1. Requisitos del Sistema:.....</b>	<b>3</b>
2.2. Hardware:.....	3
2.3 Software:.....	3
<b>3.1. Configuración inicial del sistema.....</b>	<b>3</b>
3.2. Primer uso.....	3
3.3. Primer registro.....	4
3.4. Inicio de sesión.....	5
<b>4.1. Interfaz de Usuario:.....</b>	<b>5</b>
4.2. Dashboard.....	5
4.3. Registro de obras.....	6
4.4. Registro de clientes.....	7
4.5. Registro de usuarios.....	8
4.6. Registro de ventas.....	9
4.6. Detalle de ventas.....	10
<b>5.1 Funciones principales.....</b>	<b>12</b>
5.2. Gestión de productos.....	12
5.3. Gestionar ventas.....	13
5.4. Gestión de empleados.....	14
<b>6.1. Preguntas frecuentes.....</b>	<b>15</b>
6.2. ¿Dónde agrego un cliente nuevo?.....	15
6.3. ¿Cómo edito un dato?.....	15
6.4. ¿Se guardan las imágenes?.....	15
6.5. ¿Se debe colocar un arroba y “.” en el correo?.....	15
6.6. ¿Por qué se llama Abstrait?.....	15
6.7. ¿Para qué tipo de negocio va dirigido el proyecto?.....	15
6.8. ¿Dónde se puede conseguir el programa?.....	15
6.9. ¿Qué funciones ofrece el programa?.....	15
7.2. Correos de contacto.....	16
7.3. Recursos adicionales.....	16
<b>8.1. Glosario:.....</b>	<b>17</b>
8.2. Algoritmo:.....	17
8.3. Base de datos:.....	17
8.4. Encriptar:.....	17
8.5. Interfaz:.....	17
8.6.: Software:.....	17
8.7. Responsive design:.....	17
8.8. GitHub:.....	18
8.9. Servidor:.....	18

## **1.1. Introducción**

En Abstrait se pueden registrar obras las cuales la empresa venderá, el programa recopila la información, El propósito es crear un programa que organice las obras de una galería de arte puede ser variado y beneficioso tanto para los propietarios de la galería como para los visitantes. Puede facilitar la tarea de planificar y diseñar las exposiciones en la galería. El programa puede mostrar los datos de una forma ordenada lo que permite una mejor planificación de la galería. Puede ayudar en la gestión de ventas, seguimiento de transacciones y relaciones, proporciona datos útiles para el análisis, eliminación y edición de los datos. El propósito principal es mejorar la eficiencia de la gestión de la galería, mejorar la experiencia de los visitantes y ayudar a la galería a prosperar tanto en el ámbito de los negocios como en la gestión del arte.

## **1.2. Objetivo del manual**

Nuestro propósito con la creación de este manual es informar y orientar a los usuarios que utilicen nuestro sistema para que se informen sobre las capacidades y funciones que pueden obtener en nuestro programa permitiendo tener un mejor entendimiento de este mismo ya que cuenta con una guía de pasos que se deben seguir e información que se debe conocer para manejar con facilidad y agilidad cada parte del programa.

## **1.3. Audiencia**

Abstrait está creado y dirigido para administrar galerías de arte y sus similares por lo tanto es un sistema que está orientado al manejo de gerentes o empleados de estas por que manejan datos importantes qué la galería recolecta. Abstrait no está diseñada para que los clientes manejen el sistema.

## **2.1. Requisitos del Sistema:**

Daremos a conocer algunos requisitos o características necesarias para poder descargar y manejar nuestro sistema.

## **2.2. Hardware:**

Procesador Intel(R) Core(TM) i3-4170 CPU @ 3.70GHz 3.70 GHz RAM 4.00 GB  
Sistema operativo de 64 bits, procesador basado en x64

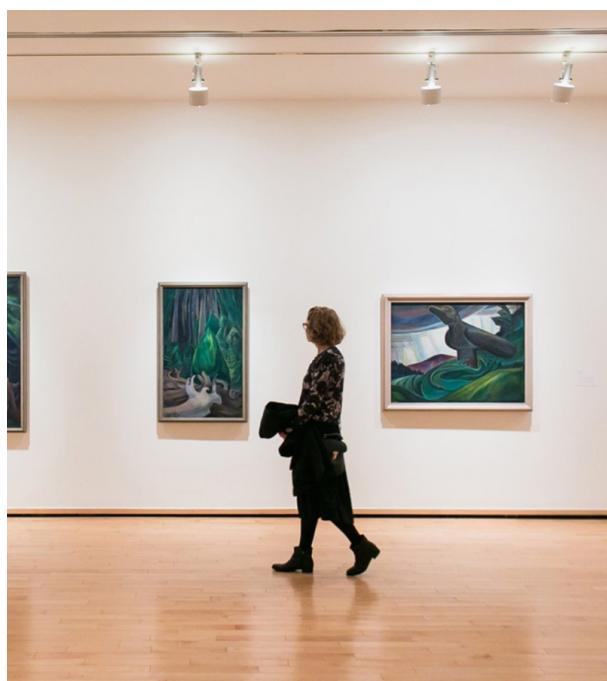
## **2.3 Software:**

.NET Framework 4.8, Microsoft Windows 8, Microsoft Windows 10, y Microsoft Windows 11, SQL Server 2012

## **3.1. Configuración inicial del sistema**

Mostraremos cómo iniciar correctamente por primera vez el programa paso a paso para evitar inconvenientes

## **3.2. Primer uso**



**Abstrait**

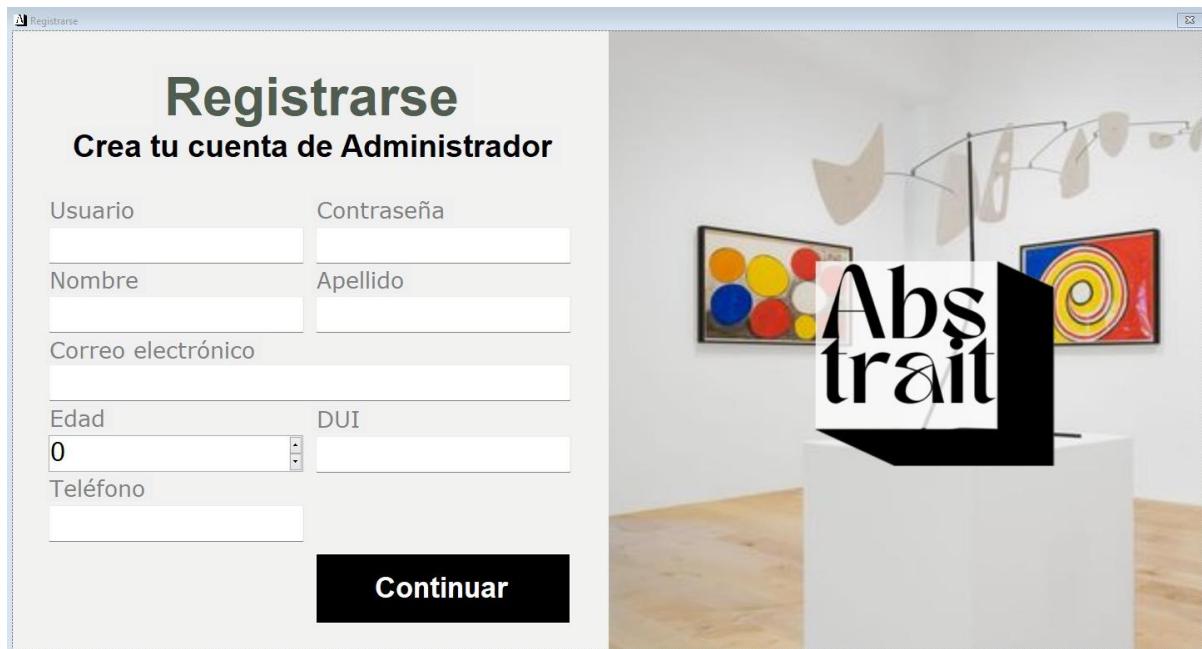
Bienvenido a Abstrait, un  
programa creado para  
administrar galerías de arte.



**Continuar**

El primer uso es la primera versión que el usuario verá esta no necesita de ningún tipo de validación ya que es precisamente la primera interacción y cuando se le da click en el botón de continuar se despliega la siguiente parte

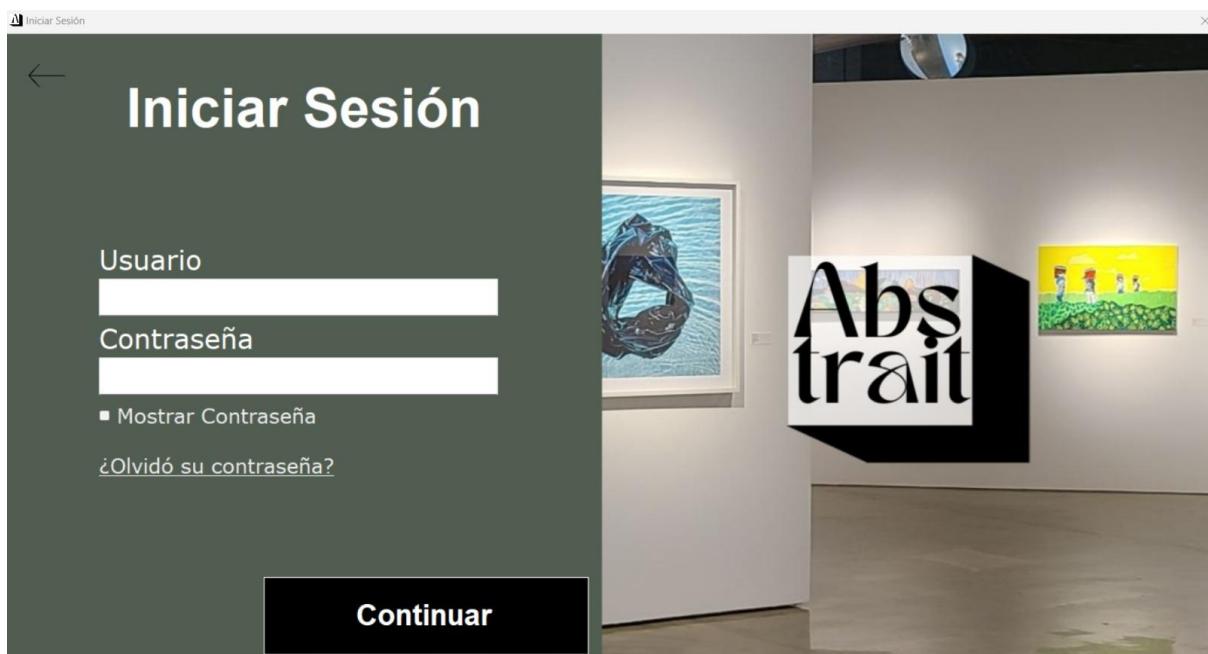
### 3.3. Primer registro



The image shows a registration form titled "Registrarse" (Register) with the subtitle "Crea tu cuenta de Administrador" (Create your administrator account). The form includes fields for User (Usuario), Password (Contraseña), Name (Nombre), Surname (Apellido), Email (Correo electrónico), Age (Edad), and ID (DUI). A numeric input field for age contains the value "0". Below the form is a large black button labeled "Continuar" (Continue). To the right of the form is a blurred image of an art gallery interior featuring abstract paintings and sculptures.

Esta es la segunda interfaz que se muestra al cliente al iniciar el programa, aquí permite crear el primer registro de un usuario que predeterminadamente se crea de tipo administrador ya que para poder acceder por primera vez a todos los apartados se necesita tener un administrador y así poder asignar más usuarios.

### 3.4. Inicio de sesión



Aquí debe ingresar por primera vez con los datos que haya proporcionado así puede acceder a todos los apartados del programa y crear nuevos usuarios.

### 4.1. Interfaz de Usuario:

### 4.2. Dashboard



- 1-Botón para cerrar sesión**
- 2-Botón de inicio**
- 3- Botón del formulario de ventas**
- 4- Botón para ver los detalles de ventas**
- 5- Botón del formulario de obras**
- 6-Botón del formulario de clientes**
- 7-Botón del formulario de usuarios**
- 8- Botón de configuración**

### 4.3. Registro de obras

ID	Nombre	Precio	Descripción	Disponible	Tipo
1	La noche estrellada	500.50	Es un paisaje nocturno q...	1	Escultura
2	Los Girasoles	250.55	Los girasoles es una serie...	1	Pintura

- 1-Botón para cerrar sesión**
- 2-Botón de inicio**
- 3- Botón del formulario de ventas**
- 4- Botón para ver los detalles de ventas**
- 5- Botón del formulario de obras**
- 6-Botón del formulario de clientes**
- 7-Botón del formulario de usuarios**
- 8- Botón de configuración**
- 9- TextBox para ingresar el nombre de la obra**
- 10- TextBox para ingresar la descripción de la obra**
- 11- TextBox para ingresar el valor de la obra en \$**
- 12- Combobox para el tipo de obra**

- 13-TextBox para ingresar la cantidad disponible
- 14-Botón para ingresar imágenes
- 15-Botón para buscar
- 16- Datagridview donde se muestran todo lo ingresado en el formulario
- 17- Botón para agregar datos
- 18- Botón para editar datos
- 19- Botón para eliminar datos

#### 4.4. Registro de clientes

ID	Nombre	Apellido	Dirección	Teléfono	Edad	Género
1	Luis	Perez	calle el sunsal #45	7890-9090	45	Hombre
2	Cata	Lois	colonia vistas de sa...	7723-8989	50	Mujer
3	Malcolm	Smith	santa elena #7	7534-8911	23	Hombre
4	Charles	Stone	santa tecla #4	7333-8080	30	Hombre
5	Abigail	Arias	soyapango city #88	7788-0099	80	Mujer
6	Rose	kim	Seoul corea del sur...	7555-5577	29	Mujer

- 1-Botón para cerrar sesión
- 2-Botón de inicio
- 3- Botón del formulario de ventas
- 4- Botón para ver los detalles de ventas
- 5- Botón del formulario de obras
- 6-Botón del formulario de clientes
- 7-Botón del formulario de usuarios
- 8- Botón de configuración
- 9-TextBox para ingresar el nombre del cliente
- 10-TextBox para ingresar el apellido del cliente
- 11-TextBox para ingresar el teléfono del cliente
- 12-TextBox para ingresar la edad del cliente
- 13-TextBox para ingresar el género del cliente
- 14-TextBox para ingresar la dirección del cliente

**15- Botón para ingresar imágenes**

**16-Botón para buscar**

**17-Datagridview donde se muestran todo lo ingresado en el formulario**

**18- Botón para agregar datos**

**19- Botón para editar datos**

**20- Botón para eliminar datos**

## 4.5. Registro de usuarios

D_Usuario	Nombre	Apellido	Usuario	Edad	Teléfono	DUI	Correo	Tipo
1	admin	uno	admin	20	2233-9900	1234567	admin@gmail.c...	Administrador
2	empleado	uno	empleado	20	2233-9900	1234567	empleado@gmail.c...	Empleado

**1-Botón para cerrar sesión**

**2-Botón de inicio**

**3- Botón del formulario de ventas**

**4- Botón para ver los detalles de ventas**

**5- Botón del formulario de obras**

**6-Botón del formulario de clientes**

**7-Botón del formulario de usuarios**

**8- Botón de configuración**

**9-TextBox para ingresar el usuario**

**10-TextBox para ingresar el nombre del usuario**

**11-TextBox para ingresar la edad del usuario**

**12-TextBox para ingresar el DUI del usuario**

**13-TextBox para ingresar la contraseña del usuario**

**14-TextBox para ingresar el apellido del usuario**

**15- TextBox para ingresar el teléfono del usuario**

- 16- TextBox para ingresar el correo electrónico
- 17- Combobox para el tipo de usuario
- 18- Botón para ingresar imágenes
- 19- Botón para buscar
- 20- Datagridview donde se muestran todo lo ingresado en el formulario
- 21- Botón para agregar datos
- 22- Botón para editar datos
- 23- Botón para eliminar datos

## 4.6. Registro de ventas



- 1-Botón para cerrar sesión
- 2-Botón de inicio
- 3- Botón del formulario de ventas
- 4- Botón para ver los detalles de ventas
- 5- Botón del formulario de obras
- 6-Botón del formulario de clientes
- 7-Botón del formulario de usuarios
- 8- Botón de configuración
- 9-Espacio para poner la fecha de la venta
- 10-Nombre y número del cliente
- 11-Usuario del vendedor a cargo
- 12-Botón para generar una factura

**13-Botón para buscar**

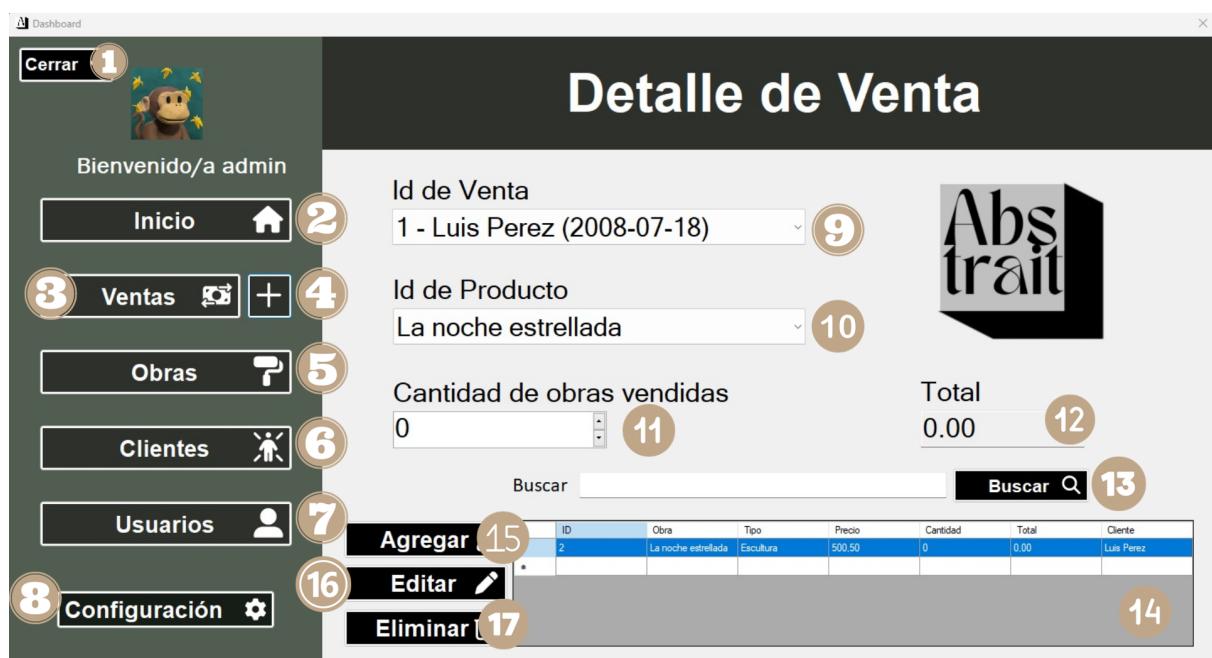
**14-Datagridview donde se muestran todo lo ingresado en el formulario**

**15- Botón para agregar datos**

**16- Botón para editar datos**

**17- Botón para eliminar datos**

## 4.6. Detalle de ventas



**1-Botón para cerrar sesión**

**2-Botón de inicio**

**3- Botón del formulario de ventas**

**4- Botón para ver los detalles de ventas**

**5- Botón del formulario de obras**

**6-Botón del formulario de clientes**

**7-Botón del formulario de usuarios**

**8- Botón de configuración**

**9- id de la venta**

**10- nombre del producto**

**11- cantidad las cuales se vendieron**

**12- total de la compra**

**13-Botón para buscar**

**14-Datagridview donde se muestran todo lo ingresado en el formulario**

**15- Botón para agregar datos**

**16- Botón para editar datos**

**17- Botón para eliminar datos**

## 4.7. Configuración



**1-Botón para cerrar sesión**

**2-Botón de inicio**

**3- Botón del formulario de ventas**

**4- Botón para ver los detalles de ventas**

**5- Botón del formulario de obras**

**6-Botón del formulario de clientes**

**7-Botón del formulario de usuarios**

**8- Botón de configuración**

**9- Botón para cargar una imagen**

**10- Nombre del usuario**

**11- Text box para la contraseña del usuario**

**12- tipo del empleado**

**13- DUI del empleado**

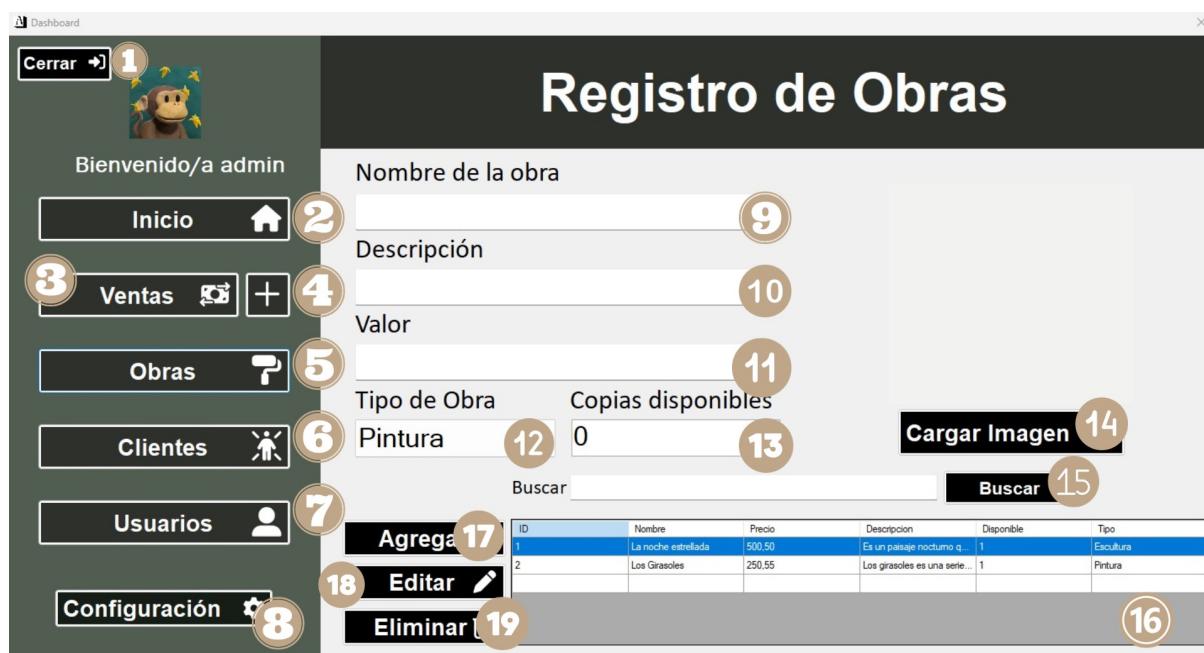
- 14- Correo del empleado**
- 15- Teléfono del empleado**
- 16 Botón de editar datos**
- 17- Botón de confirmar datos**
- 18- Botón de salir**

## 5.1 Funciones principales

Daremos una definición y un parámetro de las actividades y beneficios que ofrece nuestro sistema así como definiremos los límites de estos mismos para que los usuarios y clientes interesados conozcan sobre las funcionalidades de nuestro programa.

## 5.2. Gestión de productos

Nuestro sistema permite llevar un conteo, almacenamiento de inventario sobre todos los productos que la galería tenga permitiendo agregar nuevos productos, eliminar productos y generar reportes sobre estos mismo con imágenes de referencia así como descripciones cortas para poder ofrecerle a los clientes lo cual permite tener una mejor eficiencia a la hora de las ventas.



### 5.3. Gestionar ventas

Nuestro sistema permite realizar ventas, generar facturas y así mismo autogenerar el total final de las compras evitando la pérdida de tiempo al estar sumando los artículos ya que con solo seleccionar todas las piezas a comprar se va generando el total las cuales son herramientas de gran importancia por la automatización que esta permite, siendo un sistema intuitivo qué simplifica el proceso de compra de obras.

The screenshot shows a software interface titled "Detalle de Venta". On the left is a sidebar with icons for Home, Sales, Works, Clients, Users, and Configuration. The main area displays a sale record for Luis Perez on July 18, 2008, involving the artwork "La noche estrellada". It shows 0 items sold with a total of 0.00. A search bar and a "Buscar" button are present. At the bottom is a table with columns: ID, Obra, Tipo, Precio, Cantidad, Total, and Cliente. One row is shown for the artwork. Action buttons for Agregar (Add), Editar (Edit), and Eliminar (Delete) are located at the bottom right of the table.

ID	Obra	Tipo	Precio	Cantidad	Total	Cliente
2	La noche estrellada	Escultura	500.50	0	0.00	Luis Perez

Callout numbers:

- Cerrar (Close)
- Inicio (Home)
- Ventas (Sales)
- Obras (Works)
- Ciientes (Clients)
- Usuarios (Users)
- Configuración (Configuration)
- Bienvenido/a admin (Welcome admin)
- Id de Venta (Sale ID): 1 - Luis Perez (2008-07-18)
- Id de Producto (Product ID): La noche estrellada
- Cantidad de obras vendidas (Quantity sold): 0
- Total (Total): 0.00
- Buscar (Search)
- Agregar (Add)
- Editar (Edit)
- Eliminar (Delete)
- Dashboard
- Detalle de Venta
- Buscador (Searcher)
- Botón para agregar (Add button)
- Botón para editar (Edit button)
- Botón para eliminar (Delete button)

## 5.4. Gestión de empleados

Permite mantener un registro de todos los empleados con usuarios que pueden acceder y solo el administrador puede ver cuántos usuarios hay registrados y puede modificarlos y en el apartado de configuración puede editar algunos datos excepto la denominación (administrador o empleado) ya que los empleados no pueden autodenominarse como administradores por motivos de seguridad.



## **6.1. Preguntas frecuentes**

### **6.2. ¿Dónde agrego un cliente nuevo?**

//En registro de clientes

### **6.3. ¿Cómo edito un dato?**

//Se le da doble click al DataGridView

### **6.4. ¿Se guardan las imágenes?**

//Si pero no se muestran en el DataGridView, pero si al dar doble click en la fila

### **6.5. ¿Se debe colocar un arroba y “.” en el correo?**

// Si, para poder ser guardado

### **6.6. ¿Por qué se llama Abstrait?**

//“Abstrait” es una palabra de origen francés que significa “abstracto”, escogimos la palabra como nombre ya que recuerda al arte, también por que existe un estilo artístico llamado abstracto.

### **6.7. ¿Para qué tipo de negocio va dirigido el proyecto?**

// El proyecto está creado para ser usado en la administración de galerías de arte.

### **6.8. ¿Dónde se puede conseguir el programa?**

//En la sección de Licencias puede realizar su compra.

### **6.9. ¿Qué funciones ofrece el programa?**

//En el programa se conectan los datos ingresados a una base de datos, usted puede agregar, editar y eliminar los datos de todas las categorías para tener un mejor manejo de su galería.

## **7.1. Soporte y recursos adicionales**

## **7.2. Correos de contacto**

- [Abstrait.app@gmail.com](mailto:Abstrait.app@gmail.com)
- [20230009@ricaldone.edu.sv](mailto:20230009@ricaldone.edu.sv)
- [20230159@ricaldone.edu.sv](mailto:20230159@ricaldone.edu.sv)
- [20220525@ricaldone.edu.sv](mailto:20220525@ricaldone.edu.sv)
- [20230602@ricaldone.edu.sv](mailto:20230602@ricaldone.edu.sv)
- [20230268@ricaldone.edu.sv](mailto:20230268@ricaldone.edu.sv)
- [20200595@ricaldone.edu.sv](mailto:20200595@ricaldone.edu.sv)

## **7.3. Recursos adicionales**

Link a pagina informativa sobre el sistema

- <https://abstrait.netlify.app/>

## **8.1. Glosario:**

### **8.2. Algoritmo:**

Conjunto de instrucciones concretas y detalladas mediante el cual se consigue una acción determinada.

### **8.3. Base de datos:**

Sistema de almacenamiento de datos muy flexible que permite organizar la información de forma muy eficiente.

### **8.4. Encriptar:**

Proteger archivos expresando su contenido en un lenguaje cifrado. Los lenguajes cifrados simples consisten, por ejemplo, en la sustitución de letras por números.

### **8.5. Interfaz:**

Aspecto que presentan los programas tras su ejecución mediante el cual ejercemos la comunicación con éstos

### **8.6.: Software:**

Partes blandas de un ordenador o soportes donde se almacenarán los datos generados con éste.

### **8.7. Responsive design:**

Es la filosofía de diseño y desarrollo web que indica que una página o aplicación web se debe adaptar al dispositivo que usa el usuario. De tal manera que no importa si estás viendo una página web en laptop, PC, tablet o smartphone, en todos se ve bien la página web.

## **8.8. GitHub:**

Es un servicio de alojamiento popular de Git. Es usado principalmente para programar. Además de Git, proporciona varias características de colaboración tales como seguimiento de errores, solicitudes de funciones, gestión de tareas y wikis.

## **8.9. Servidor:**

Un servidor es un equipo que tiene instalado un software que sirve recursos. Esos recursos pueden ser almacenamiento de archivos, almacenamiento web o de email.