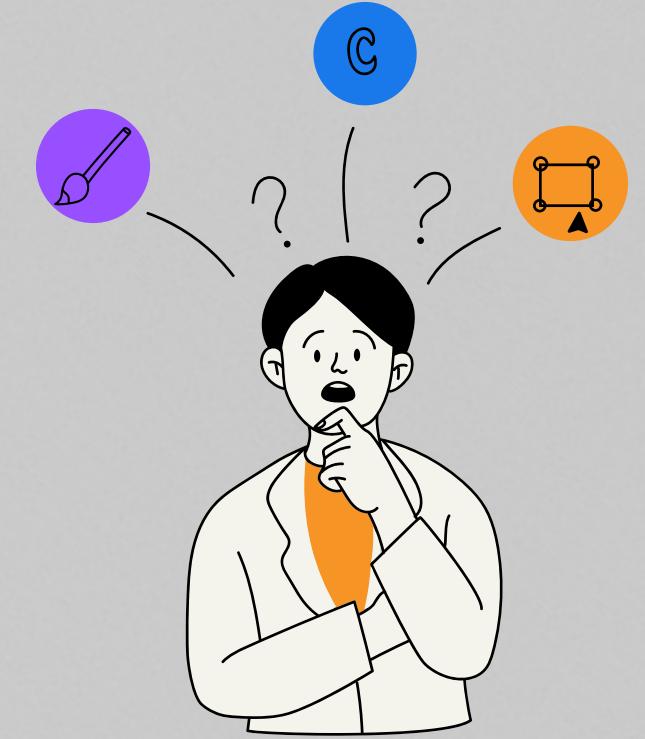


# SOFTWARE *INVENTORY*

## EDBOAM



Equipo de desarrollo buena  
onda alfa maravilla



PRESENTADO POR :  
JUAN CERQUERA  
YANUAR BONILLA  
DANIEL LEYTON  
MARTHA LUCIA RICO  
HECTOR CARDOZO

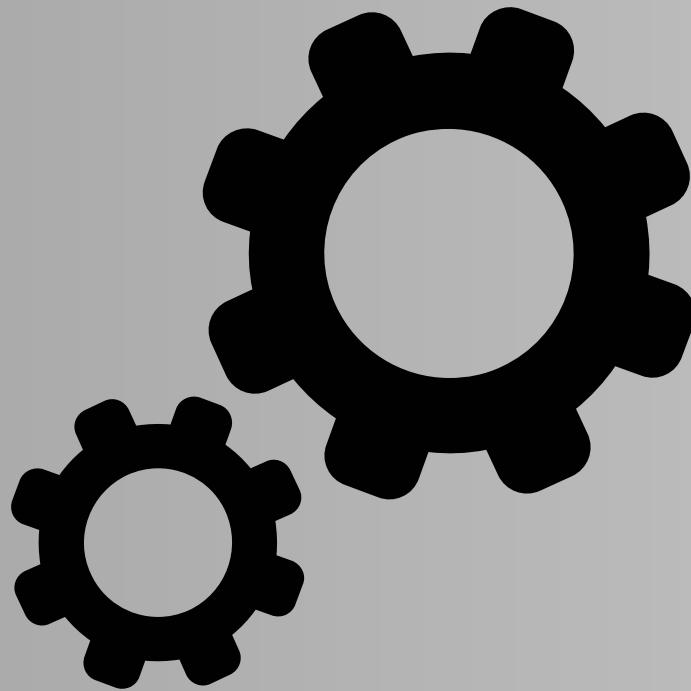


**PROYECTO**

**METODOLOGIA DE SOFTWARE**

**CRONOGRAMA**

**PROTOTIPO**



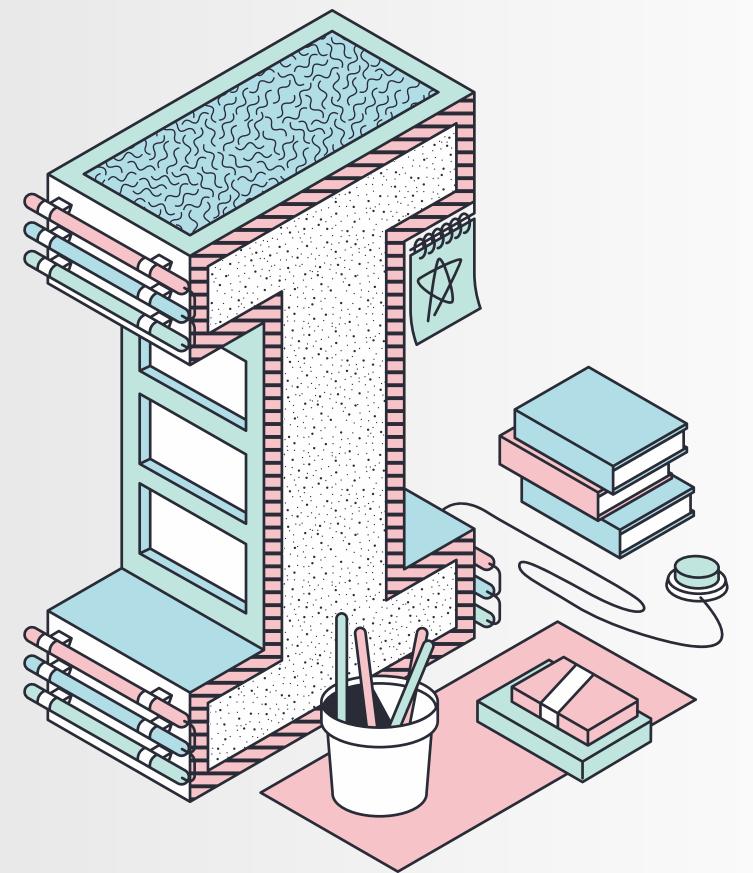
# SOFTWARE INVENTORY

Descripción del Proyecto:

Características Clave:

Beneficios para los Clientes:

Este proyecto tiene como objetivo satisfacer las necesidades de los usuarios y administradores al proporcionar un acceso conveniente a productos esenciales para el hogar. Tanto la tienda en línea como el punto de venta físico trabajarán juntos para ofrecer una experiencia de compra completa y garantizar la disponibilidad de productos de la canasta familiar de alta calidad.



# METODOLOGÍA DE SOFTWARE



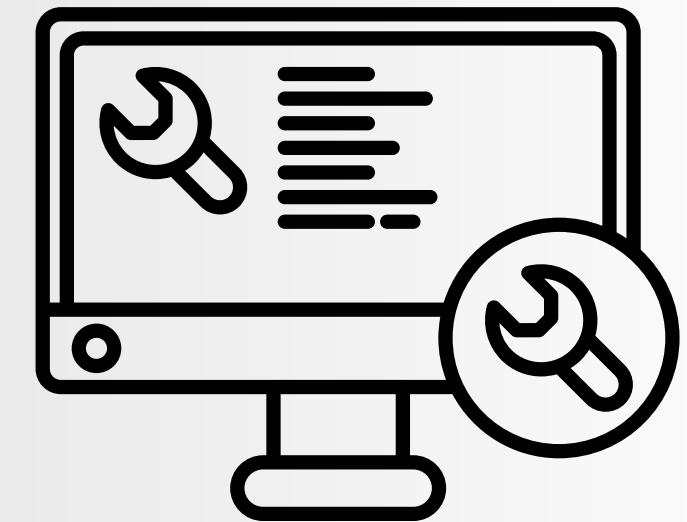
## Modelo de prototipo

Para que el cliente comprenda los objetivos generales del software.



Reconocer problemas de forma temprana.

Tener retroalimentación de manera temprana en el proceso de desarrollo.



# CRONOGRAMA:

# PROTOTIPO DE PAPEL O WIREFRAME:

Este es un prototipo muy básico que implica dibujar en papel o crear representaciones gráficas simples de las páginas de la tienda. Es útil para visualizar la disposición y la estructura de la interfaz de usuario antes de pasar a la fase de diseño y desarrollo.

