PROYECTO BIBLIOTECA

MAXIMO YESID MONTES BARON

BAUTISTA GOMEZ GUSTAVO ADOLFO

INSTITUTO EDUCACION RURAL ISER

PAMPLONA

2024

Contenido

[I. RESUMEN 2](#_Toc183462389)

[II. introduccion 2](#_Toc183462390)

[*III.* Planteamiento del Problema 2](#_Toc183462391)

[IV. Justificación 2](#_Toc183462392)

[V. Objetivos 2](#_Toc183462393)

[VI. Metodología 3](#_Toc183462394)

[VII. Resultados 3](#_Toc183462395)

[VIII. Conclusiones 3](#_Toc183462396)

[IX. Referencias 3](#_Toc183462397)

# **RESUMEN**

En este documento, presentamos el desarrollo de un sistema de gestión de biblioteca en C++, diseñado para mejorar la eficiencia y eficacia en la gestión de recursos bibliográficos. Nuestro objetivo principal es proporcionar una herramienta valiosa para las bibliotecas, permitiéndoles mejorar su servicio y reducir costos operativos. A lo largo de este documento, describiremos el proceso de desarrollo del sistema, desde el análisis de requisitos hasta la implementación y pruebas.

# **introduccion**

La gestión de bibliotecas es un proceso complejo que requiere la coordinación de múltiples tareas y recursos. En la actualidad, las bibliotecas enfrentan desafíos para mantenerse actualizadas y responder a las necesidades de los usuarios. La tecnología ha revolucionado la forma en que se gestionan las bibliotecas, permitiendo la automatización de procesos y la mejora de la eficiencia. Sin embargo, muchos sistemas de gestión de bibliotecas existentes son obsoletos y no satisfacen las necesidades actuales de las bibliotecas.

La importancia de las bibliotecas en la sociedad es innegable. Son centros de conocimiento y aprendizaje que proporcionan acceso a información y recursos educativos. Sin embargo, la gestión eficaz de estos recursos es crucial para garantizar el éxito de las bibliotecas.

# **Planteamiento del Problema**

El problema que nos planteamos en este proyecto es la falta de un sistema de gestión de biblioteca eficiente y efectivo, que permita mejorar la experiencia del usuario y reducir los costos operativos. Los sistemas actuales de gestión de bibliotecas presentan varios problemas:

- Dificultad para localizar libros y materiales.

- Falta de estadísticas y análisis de uso.

# **Justificación**

. Las bibliotecas desempeñan un papel fundamental en la sociedad, proporcionando acceso a información y conocimiento. Los beneficios esperados de este proyecto son:

- Mejora de la eficiencia y eficacia en la gestión de recursos bibliográficos.

- Mejora de la experiencia del usuario.

- Reducción de costos operativos.

- Mejora de la gestión de usuarios y permisos.

# **Objetivos**

El objetivo general es desarrollar un sistema de gestión de biblioteca en C++ que mejore la eficiencia en la gestión de recursos bibliográficos. Los objetivos específicos son:

- Diseñar una plataforma de software para la gestión de bibliotecas.

- Implementar un sistema de búsqueda y préstamo de libros.

- Desarrollar un módulo de gestión de usuarios y estadísticas de uso.

- Mejorar la experiencia del usuario.

# **Metodología**

1. **Cascada**

Es una forma de **desarrollo de software** que sigue una secuencia estricta y ordenada de pasos. Este enfoque es muy detallado y deja poco margen de maniobra para el equipo de desarrollo. A menudo se utiliza para proyectos grandes y complejos en los que es importante seguir estrictamente todos los pasos.

Se mantiene durante todo el ciclo de vida de un proyecto de software y se caracteriza por su uso típico cuando los requisitos del sistema son bien conocidos y no se esperan cambios importantes durante el desarrollo. Aunque existen métodos en cascada para varios tipos de proyectos de software, este método funciona mejor para proyectos estructurados, que se caracterizan por una planificación detallada, un enfoque por fases, análisis y diseño extensos, control de calidad y etapas finalesg

# **Resultados**

Los resultados muestran que el sistema de gestión de biblioteca desarrollado es eficiente y efectivo en la gestión de recursos bibliográficos. El sistema permite:

- Búsqueda rápida y eficiente de libros y materiales.

- Préstamo y devolución de libros de manera automática.

# **Conclusiones**

# **Referencias**