

Documento Técnico – Anexo I de Aplicación de gestión de inventario de almacén

Contenido

Anexo I	3
1. Descripción general del proyecto	3
2. Tecnologías	4
3. Características y alcance del trabajo	5
3.1. Flujo de aplicación de trabajadores de almacén	5
3.2. Panel Web Usuario Maestro	6
4. Borrador del cronograma de entrega y diagrama de Gantt	8
5. Gestión de proyectos	9
6. Equipo propuesto del Proyecto	10
7. Supuestos	10
7.1. Supuestos	10

Anexo I

1. Descripción del proyecto

✓ Necesidad de Negocios

El cliente necesita una aplicación para gestionar productos en tres almacenes físicos. El aspecto único de este negocio consiste en alquilar productos por un período específico y posteriormente devolverlos al almacén original.

✓ solución sugerida

Desarrollará una plataforma con funcionalidades clave como importar datos de productos, utilizar códigos QR para una gestión eficiente del inventario y generar informes detallados sobre los movimientos de productos. El énfasis está en el seguimiento en tiempo real, las funciones específicas de los usuarios y los informes completos para mejorar la eficiencia general y el control del proceso de alquiler de productos.

✓ Partes interesadas

Actor	Tarea
Trabajador de almacén	El trabajador utilizará la aplicación con la pistola escáner QR para alquilar o devolver el producto.
Usuario maestro	El usuario maestro cargará productos, generará QR y administrará toda la plataforma desde el panel de administración.

✓ del proyecto y entregables de desarrollo

El alcance de este proyecto consta de los siguientes componentes para entregar:

- Diseño y Desarrollo de Aplicación Móvil para (iOS & Android)
- Desarrollo e Integración de API
- Desarrollo de Panel Web de Administración

2. Tecnologías

Fases de desarrollo		Herramientas y tecnología
Requisito Recopilación y análisis	Redacción de propuestas, redacción de SRS y diagrama de flujo de usuarios	Microsoft Office Word 2019 / Presentación de Microsoft Office 2019 / Microsoft Office Vision 2019
	Estructura de alambre	Axure/UiZard
Desarrollo	Solicitud	Flutter / Reaccionar nativo
	Servidor web	Node.js/PHP (Laravel)
	Base de datos	MongoDB/MySQL
Versiones compatibles	Androide	9.0 y superior
	iOS	13.0 y superior
	Navegador	Google Chrome, Safari, Mozilla Firefox
Seguro de calidad y pruebas	Casos de prueba	Microsoft Office Excel 2019
	Pruebas	Manual

3. Características y alcance del trabajo.

3.1. Flujo de solicitud de trabajadores de almacén

➤ **Acceso**

- El trabajador del almacén inicia sesión con las credenciales proporcionadas por el administrador.

➤ **Pantalla de inicio**

- Menú de hamburguesas
- Pestaña Escaneo del producto
- Pestaña Recogida-Entrega
- Pestaña Volver

➤ **Hamburguesa:**

- Perfil: nombre e identificación del trabajador, solicitud de eliminación de cuenta
- Lista de productos fuera
- Descripción general del inventario
- Cerrar sesión

➤ **Escaneo del producto:**

- Después de hacer clic en esta pestaña, el trabajador puede ver los detalles del producto.
- Utilice una pistola de escáner QR para escanear códigos QR de productos.
- Vea detalles relevantes del producto (ID, ubicación, horas de uso) en la pantalla de la aplicación.

➤ **Recogida y entrega:**

- Después de hacer clic en esta pestaña, el trabajador debe completar los datos del cliente que alquila el producto.

- Escanee el código QR en la ubicación del cliente para registrar la recogida del producto.
- Escanee el código QR en el almacén o en la ubicación del cliente para registrar la entrega del producto.

➤ **Manejo de devolución:**

- Al hacer clic en esta pestaña, cuando el trabajador verifica que el producto ha sido devuelto, se actualiza nuevamente en el inventario.
- Escanee el código QR del producto devuelto para actualizar su estado y ubicación.

➤ **Descripción general del inventario:**

- Acceda a la sección de descripción general del inventario.
- Vea los niveles de inventario en tiempo real para cada producto en todos los almacenes.
- Identifique productos con stock bajo o acercándose a los límites de horas de uso.

➤ **Lista de productos:**

- En esta sección el trabajador podrá ver el listado de productos que se encuentran fuera del almacén con detalle del cliente y duración.

3.2. Panel web de usuario maestro

El back-end de la plataforma contará con un panel administrativo para gestionar las actualizaciones de datos a nivel de aplicación, sitio web y back-end. Las siguientes serían las funcionalidades clave:

➤ **Acceso**

- Proporcionará credenciales para 2 usuarios Master.
- El usuario maestro inicia sesión con credenciales.

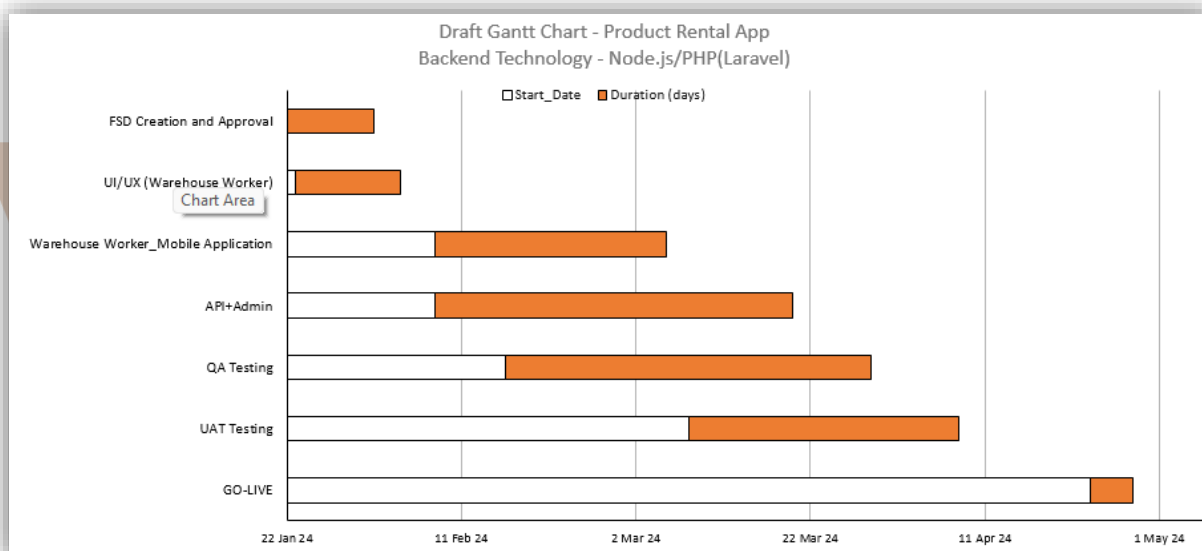
➤ **Gestión de productos:**

- Accede a la sección de gestión de productos.
- Cargue datos de productos o agregue manualmente productos individuales.

- Asigne imágenes y categorice productos utilizando el sistema de 4 niveles definido.
- Edite y actualice los detalles del producto según sea necesario.
- **Generación de Código QR:**
 - Navegue a la sección de generación de códigos QR.
 - Genere códigos QR únicos para cada producto, codificando ID, ubicación y otra información relevante.
 - Imprima o genere códigos QR digitales para que los trabajadores del almacén puedan acceder fácilmente a ellos.
- **Gestión de usuarios:**
 - Cree credenciales para los trabajadores del almacén.
 - Accede a la sección de gestión de usuarios.
 - Crear y administrar cuentas de usuario.
 - Asigne roles y permisos (acceso completo para otros usuarios maestros, acceso de movimiento de productos para trabajadores del almacén).
- **Informes:**
 - Accede a la sección de informes.
 - Vea informes de movimiento, incluidos empleados, fecha, hora, detalles del producto e información de ubicación.
 - Generar informes específicos para el control de horas de uso de productos.
- **Descripción general del inventario:**
 - Acceda a la sección de descripción general del inventario.
 - Vea los niveles de inventario en tiempo real para cada producto en todos los almacenes.
 - Identifique productos con stock bajo o acercándose a los límites de horas de uso.

4. Borrador de cronograma de entrega y diagrama de Gantt

Tecnología backend - Node.js / PHP (Laravel)	
Fecha de inicio del desarrollo	Fecha de finalización del desarrollo
22-ene-24	29-abr-24
Esfuerzo total del proyecto (en días persona)	79,5



*La duración del proyecto se cumplirá con la condición de que se reciban las respuestas del cliente a tiempo.

5. Gestión de proyectos

Antes de la adjudicación del proyecto			
Análisis de Negocios	Gestión de Proyectos / Desarrollo de Software	Desarrollo de Negocios / Ventas	Contabilidad
1. Identificación / Análisis del Proyecto	5. Evaluación de Proyectos por equipos técnicos	12. Llamada de presentación	19. Factura presentada a Manuel Durán
2. Desarrollar una descripción general de la propuesta de una página	6. Llamada de introducción interacción 1 a 1 con Manuel Durán	13. Entregables discutidos con Manuel Durán	20. Pago recibido
3. Crear una descripción general de la gestión de proyectos	7. Servicios apropiados del sistema determinados	14. Hitos discutidos	21. Confirmación de pago enviada a Manuel Durán
4. Manuel Durán asignado a gerente de negocios GBM	8. Requisitos / Arquitectura de aplicaciones del sistema	15. Se discute el éxito del proyecto	22. Cuenta reenviada a PM
	9. Análisis de necesidades del proyecto.	16. Alineación del crecimiento futuro	
	10. Desarrollo de propuesta detallada	17. Propuesta detallada proporcionada	
	11. Estimación de esfuerzo de costo y tiempo.	18. Instrucciones de pago	

Después de la adjudicación del proyecto			
Fase 1	Fase 2	Fase 3	Fase 4
1. Gerente de proyecto asignado	6. Diseño, Desarrollo / equipos técnicos asignados	12. Pruebas / Garantía de Calidad	16. Mantenimiento periódico del proyecto.
2. Llamada de inicio/presentación del proyecto	7. Inicio del proyecto	13. Servidor en vivo pruebas	17. Copias de seguridad de datos
3. Perfil de proyecto en línea creado	8. Manuel Durán retroalimentación semanal	14. Problemas de errores	18. Sitio web: actualizaciones

4. Reuniones semanales del proyecto programadas	9. Sesión semanal de retroalimentación del proyecto: 30 min.	15. Campaña completada	de aplicaciones del sistema
5. Formatos de reporte explicados a Manuel Durán	10. Informes disponibles en línea		19. Marketing online ** Opcional
	11. Catering rebelde online acceso a la aplicación del sistema PM		

6. Equipo de proyecto propuesto

El equipo propuesto para lograr los entregables en un lapso de 16 semanas hábiles que comprende 40 hrs./semana es el siguiente

Designación	Disponibilidad
Gerente de proyecto	Tiempo parcial
Experto en Proyectos	Tiempo parcial
Diseñadores	Tiempo completo
Desarrolladores	Tiempo completo
analista de calidad	Tiempo completo

7. Suposiciones

Esta sección tendría la lista de todos los supuestos que se han considerado durante el desarrollo de la propuesta acompañada de la lista de limitaciones (es decir, restricciones tecnológicas) que estarían más allá de las capacidades de cualquiera.

7.1. Suposiciones

- El cliente proporcionará el SDK de la pistola escáner QR que se integrará con la aplicación, ya que solo se podrá proporcionar la línea de tiempo exacta. A partir de ahora, estamos tardando 15 días en integrar el SDK.

EN FE DE LO CUAL, ambas partes aquí deben acordar el alcance final de este proyecto a la fecha.

Por: Manuel Durán

Para: WebMobril Inc.

Firma:

Firma:

