

I.1. PRESENTACION DEL PROYECTO

I.1.1 TITULO

“Mejoramiento del manejo de la información de la empresa “EFOCOM”, con plataforma web”.

I.1.2 AREA DEL PROYECTO

Tecnología de la Información y Comunicación.

I.1.3 RESPONSABLE DEL PROYECTO

Carrera de Ingeniería Informática – Taller III – Grupo 3

I.1.4 ENTIDADES ASOCIADAS

Empresa EFOCOM Innovación en Sistemas de Computación

Universidad Autónoma “Juan Misael Saracho”.

I.1.5 GRUPO RESPONSABLE DEL PROYECTO

Grupo 2 Taller III

Universitario:

Abrahan Serrano Pereira

I.1.6 DURACION (MESES)

La realización del Proyecto tendrá una duración de 10 meses.

I.1.7 ACTIVIDADES PREVISTAS PARA LOS INTEGRANTES DEL EQUIPO DE INVESTIGACION

Responsable	Actividades
-------------	-------------

Director	Como Jefe de Proyecto: ✓ Planificar y controlar el cronograma del proyecto. ✓ Asignar y gestionar recursos y prioridades a los distintos componentes y actividades del proyecto. ✓ Coordinar las iteraciones entre el equipo de trabajo y los usuarios del proyecto. ✓ Mantener al equipo del proyecto enfocado en los objetivos. ✓ Establecer un conjunto de prácticas que aseguren la calidad e integridad del proyecto. ✓ Supervisar el desarrollo del proyecto. <u>En cuanto al desarrollo de los componentes</u> ✓ Capturar la especificación y validación de requisitos interactuando con los usuarios. ✓ Elaborar el Análisis, y Diseño y Desarrollo del Sistema. ✓ Elaboración del Modelo de datos. ✓ Delineación de los Diagramas UML. ✓ Diseño de la Base de Datos del Sistema. ✓ Programación del Sistema Web. ✓ Preparación de pruebas Funcionales del Sistema. ✓ Planificar el contenido temático de los cursos de capacitación. ✓ Formar al personal en el uso de las TIC para el manejo del producto final. ✓ Definir las estrategias de socialización del proyecto. ✓ Llevar a cabo la socialización del producto final. Como Programador: ✓ Realizar la Programación web del Sistema. ✓ Elaborar las pruebas funcionales del Sistema.

	Como Capacitador: ✓ Formar al personal en el uso de las TIC para el manejo del producto final.
Asesor	✓ Asesoramiento en los aspectos tecnológicos para el desarrollo del Proyecto. ✓ Asesoramiento en el uso de las Metodologías de desarrollo. ✓ Evaluación del documento del proyecto.

TABLA 1: RESPONSABLES DEL PROYECTO

II.2.1.1.1. Tendencia Pedagógica

Constructivismo.- El constructivismo es una corriente de la didáctica que se basa en la teoría del conocimiento constructivista. Postula la necesidad de entregar al alumno herramientas que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo. El constructivismo en el ámbito educativo propone un paradigma en donde el proceso de enseñanza-aprendizaje se percibe y se lleva a cabo como proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto, de modo que el conocimiento sea una auténtica construcción operada por la persona que aprende (por el «sujeto cognoscente»).

Se considera al alumno como poseedor de conocimientos que le pertenecen, en base a los cuales habrá de construir nuevos saberes.

No pone la base genética y hereditaria en una posición superior o por encima de los saberes. Es decir, a partir de los conocimientos previos de los educandos, el docente guía para que los estudiantes logren construir conocimientos nuevos y significativos, siendo ellos los actores principales de su propio aprendizaje. Un sistema educativo que adopta el constructivismo como línea psicopedagógica se orienta a llevar a cabo un cambio educativo en todos los niveles.

II.2.1.1.2. Temario

- 1.- Introducción a las TIC (tecnologías de la información y la comunicación TIC o bien NTIC para *Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación* o IT para «*Information Technology*»).
- 2.- Capacitación sobre el uso del Sistema Web para la Empresa EFOCOM innovación en sistemas de computación.

II.2.1.1.3. Medios de Enseñanza

- Presentación Electrónica (PDF)
- Guías de Laboratorio (Impresiones)

II.2.2. Metodología

Metodología de Enseñanza Socializada

Con esta metodología se pretende realizar una enseñanza dirigida al gerente y personal de la tienda, con lo que se busca una integración social sin descuidar la individualización.

Para llevarlas a cabo se desarrolló el curso usando las siguientes técnicas:

- **Técnica Expositiva**

Consiste en la exposición oral, por parte del capacitador, en la que se estimulará la participación del personal capacitado, éste requiere una buena motivación para atraer la atención de los participantes.

- **Técnica de la Experiencia**

La experiencia es un procedimiento eminentemente activo y que procura:

- o Exponer de forma presencial los pasos a seguir para realizar alguna acción.
- o Explicar el funcionamiento de algo mientras es observado.
- o Comprobar, con razones lo que va a suceder, partiendo de experiencias.
- o Conferir confianza para actuar en el terreno de la realidad de manera lógica.
- o Fortalecer la confianza en sí mismo.
- o Formar la mentalidad científica.
- o Orientar para solucionar problemas.
- o Enriquece el caudal de informaciones, que mejor contribuyan a interpretar la realidad.

Estas técnicas se las realiza para que los participantes puedan interactuar con el sistema web de una manera adecuada.

II.2.3. Capacitación

La capacitación fue realizada en la empresa EFOCOM innovación en sistemas de computación por el universitario Abrahan Serrano Pereira Para la capacitación se vía positivas, que permitieron realizar la capacitación al usuario de forma adecuada.

Fecha	Horas	Lugar	Modulo	Personal Capacitado
2-08-2015	1 hora y media	Empresa EFOCOM.	- Gestionar Producto. - Gestionar Venta.	Egr. Johnny Tejerina Bejarano.(técnico)
2-09-2015	1 hora y media	Empresa EFOCOM.	- Gestionar Producto. - Gestionar Venta.	Lic. Angel Ovando Cruz (Contador).
6-09-2015	2 horas	Empresa EFOCOM.	- Gestionar Cliente. - Gestionar Personal.	Egr. Ediberto Fernández Ovando
13-09-2015	Media hora	Empresa EFOCOM.	- Gestionar Cliente. - Reportes.	Egr. Ediberto Fernández Ovando

TABLA 2: CRONOGRAMA DE CAPACITACIÓN

II.2.4. Conclusiones

- II. Durante la capacitación se hizo evidente el interés, la entrega y la atención del personal en recibir la capacitación. Poniendo de esta manera de relieve que la incorporación del nuevo sistema les facilitara el trabajo relacionado con la gestión de usuarios (registro de usuarios), gestión de los procesos administrativos.
- II. Otro rasgo de la que sobresalió durante la capacitación es que el uso de tecnologías de información y comunicación. Dentro de la institución estas tecnologías son de verdadera importancia ya que con ellas se puede aumentar la productividad y el desempeño del personal de la institución.

II.2.9. Recomendaciones

Las experiencias vividas durante la capacitación me enseñaron algunas lecciones que vale la pena tener en cuenta a la hora de realizar una capacitación al personal de la institución, las mismas son las siguientes:

Organizar los manuales de usuario de manera ordenada, clara, y sencilla en lo referente al funcionamiento del sistema.

Si los involucrados en el sistema son pocos es mejor realizar la capacitación en forma individual pues es más fácil conocer de cerca las necesidades de cada usuario.

Mostrar al usuario que el sistema reducirá altamente los porcentajes de error que se tenía en el sistema manual.

Inculcar en el usuario el uso de manual de usuario en caso de surgir alguna duda.

1.3.2.1 Anexo 1: Material Didáctico de la Capacitación

Diapositiva para la Capacitación.

CAPACITACION DEL PERSONAL DE LA EMPRESA EFOCOM.
EN EL SISTEMA "MEJORAMIENTO DEL MANEJO DE INFORMACION EMPRESA "EFOCOM", CON PLATAFORMA WEB"

UNIV; ABRAHAN SERRANO PEREIRA

CAPACITACION DEL PERSONAL:

ESCRIBIR EL **LOGIN** Y LA **PASSWORD** RESPECTIVA PARA PODER ACCEDER AL SISTEMA.

A screenshot of a web browser showing the login page of the EFOCOM system. The page has a header with the EFOCOM logo and a main area with input fields for 'Usuario' and 'Contraseña', and a 'Login' button.

CAPACITACION DEL PERSONAL:

TIC (TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LAS COMUNICACIONES)

son el conjunto de elementos computacionales e informáticos que procesan, transiten, almacenan, sintetizan recuperan y presentan información según las necesidades. constituyen soportes y medios que emplean en los sistemas informáticos de escritorio y sistemas web

CAPACITACION DEL PERSONAL:

pantalla de bienvenida
una vez validado se visualizara una pantalla de confirmación.

A screenshot of a web browser showing the welcome screen of the EFOCOM system. The page has a header with the EFOCOM logo and a main area with a welcome message and a 'Bienvenido' button.

CAPACITACION DEL PERSONAL:

- * MODULOS DE USUARIO:
 - GESTIÓN VENTAS
 - GESTIÓN COMPRAS
 - GESTIÓN PRODUCTOS
 - GESTIÓN REPORTES
 - GESTIÓN USUARIOS

CAPACITACIÓN DEL PERSONAL:

Pantalla Adicionar Usuario

A screenshot of a web browser showing the 'Adicionar Usuario' screen of the EFOCOM system. The screen has a table with columns for 'Nombre', 'Apellido', 'Correo', 'Telefono', and 'Estado'. A blue callout box points to the 'Estado' column with the text 'El estado se genera a partir del nombre de usuario.'.

Llenado de los campos requeridos

CAPACITACIÓN DEL PERSONAL:

Pantalla Adicionar Usuario
Llenado de los campos requeridos



CAPACITACIÓN DEL PERSONAL:

PANTALLA ELIMINAR USUARIO



CAPACITACIÓN DEL PERSONAL:

Pantalla Modificar Usuario



CAPACITACIÓN DEL PERSONAL:

Mensaje de confirmación



CAPACITACIÓN DEL PERSONAL:

Modificado de datos



CAPACITACIÓN DEL PERSONAL:

Pantalla Ver Usuario



CAPACITACIÓN DEL PERSONAL: Pantalla Ver Usuario



CAPACITACIÓN DEL PERSONAL:

En esta pantalla se podrá adicionar nuevos roles.



CAPACITACIÓN DEL PERSONAL: GESTIÓN ROLES

En esta pantalla se muestra el enlace para adicionar un nuevo rol y los roles ya existente con su respectivo número de usuarios que tienen dicho rol y el número de menús que corresponde.



CAPACITACIÓN DEL PERSONAL:

Pantalla Gestionar Ventas

Se visualiza las ventas realizadas



CAPACITACIÓN DEL PERSONAL:

Gestión de Menús

En esta pantalla se administra los diferentes menús para cada tipo de usuario dependiendo de su rol, pudiendo también añadir, modificar y eliminar menús.



CAPACITACIÓN DEL PERSONAL:

Pantalla Adicionar Venta

Se Procede a adicionar un nueva venta



CAPACITACIÓN DEL PERSONAL:

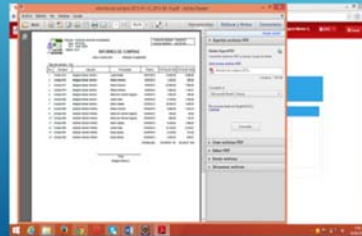
Pantalla Factura

Se visualiza la factura para su impresión
(ahora solo comprobante)



CAPACITACIÓN DEL PERSONAL:

Reportes generados



CAPACITACIÓN DEL PERSONAL:

Pantalla Adicionar compra

Se Procede a adicionar un nueva Compra

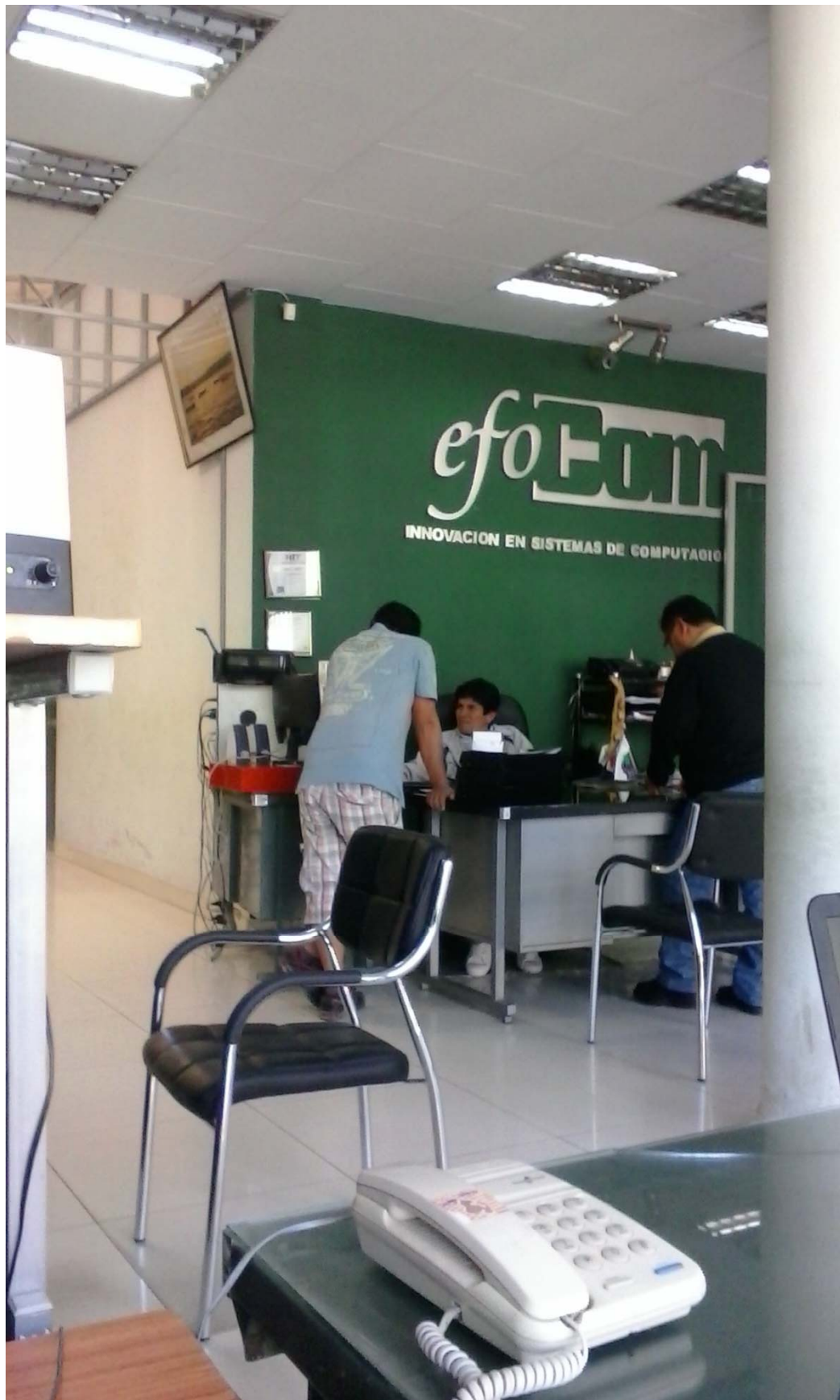


CAPACITACIÓN DEL PERSONAL:

Pantalla Reportes













Innovación en Sistemas de Computación



Dirección Av. Belgrano #1217 Edif.:efoCOM Telf 6647522-6637647 Fax 6637647 Cel 71876703

Certificado

El suscrito, Lic. Ediberto Fernandez Ovando Gerente Propietario de la Empresa Efocom, a petición del interesado:

CERTIFICA-

Que el señor Abraham Serrano P. es, estudiante de la Carrera de Ingeniería Informática de la Universidad Autónoma "Juan Misael Saracho", como parte del Proyecto "Mejoramiento del manejo de la información empresa EFOCOM plataforma web", ha organizado y desarrollado un taller de presentación y capacitación dirigido al personal de la Empresa EFOCOM en fecha 13 de Agosto del 2015.

Es cuanto certifico para los fines que convengan al interesado en la ciudad de Tarija a los dieciseis días del mes de Agosto de 2015.



Ediberto Fernández O.
GERENTE GENERAL
[Signature]

II.1.1. REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

II.1.1.1. Introducción

En este apartado se describen los requerimientos funcionales del sistema, la funcionalidad o los servicios que se espera que éste provea.

II.1.1.1.1. Descripción Textual de los Requerimientos Funcionales

F1) Gestión de Usuarios.

Req(01) Listado de Usuarios. *Prioridad: Alta.* El sistema deberá permitir el listado de todo el usuario debidamente registrados.

Req(02) Adicionar Usuarios. *Prioridad: Alta.* El sistema deberá registrar o adicionar usuarios.

Req(03) Modificar Usuarios. *Prioridad: Alta.* El sistema deberá permitir la modificación de los diferentes usuarios.

Req(04) Eliminación o baja de Usuarios. *Prioridad: Alta.* El sistema deberá permitir la baja de usuarios.

Req(05) Reasignar roles. *Prioridad: Alta.* El sistema deberá permitir la reasignación de usuarios.

Req(06) Modificar datos de Usuarios. *Prioridad: Alta.* El sistema deberá permitir la modificación de datos de usuarios.

Req(07) Ver Usuarios. *Prioridad: Alta.* El sistema deberá permitir ver el usuario.

F2) Gestión de Cliente.

Req(08) Listado de Cliente. *Prioridad: Alta.* El sistema deberá permitir el listado de todos los clientes debidamente registrados.

Req(09) Adicionar Cliente. *Prioridad: Alta.* El sistema deberá registrar o adicionar cliente.

Req(10) Modificar Cliente. *Prioridad: Alta.* El sistema deberá permitir la modificación de los diferentes clientes.

Req(11) Eliminación o baja de Cliente. *Prioridad: Alta.* El sistema deberá permitir la baja o eliminación de clientes.

Req(12) Ver Cliente.*Prioridad: Alta.* El sistema deberá permitir ver el cliente.

F3) Gestión Productos.

Req(13) Listado de Productos. *Prioridad: Alta.* El sistema deberá permitir el listado de todos los productos debidamente registrados.

Req(14) Adicionar Producto. *Prioridad: Alta.* El sistema deberá registrar o añadir productos.

Req(15) Modificar Producto.*Prioridad: Alta.* El sistema deberá permitir la modificación de los diferentes productos.

Req(16) Eliminación o baja de Producto.*Prioridad: Alta.* El sistema deberá permitir la baja de productos.

Req(17) Ver Producto.*Prioridad: Alta.* El sistema deberá permitir ver el Producto.

F4) Gestión Ventas.

Req(18) Listado de Ventas. *Prioridad: Alta.* El sistema deberá permitir el listado de todas las ventas debidamente registradas.

Req(19) Adicionar Venta. *Prioridad: Alta.* El sistema deberá registrar o añadir ventas.

Req(20) Modificar Venta.*Prioridad: Alta.* El sistema deberá permitir la modificación de datos de la venta.

Req(21) Eliminación o baja de Venta.*Prioridad: Alta.* El sistema deberá permitir la baja de la venta.

Req(22) Ver Venta.*Prioridad: Alta.* El sistema deberá permitir ver la venta.

Req(23) Imprimir Venta.*Prioridad: Alta.* El sistema deberá permitir la impresión de la factura.

F5) Gestión Entrada de Productos.

Req(24) Listado de Entrada de Productos. *Prioridad: Alta.* El sistema deberá permitir el listado de todos los productos que entran a la empresa.

Req(25) Adicionar Entrada de Productos. *Prioridad: Alta.* El sistema deberá registrar o añadir productos.

Req(26) Modificar Entrada de Productos. *Prioridad: Alta.* El sistema deberá permitir la modificación de los diferentes productos.

Req(27) Eliminación o baja de Entrada de Productos. *Prioridad: Alta.* El sistema deberá permitir la baja de productos.

Req(28) Ver Gestion entrada de productos. *Prioridad: Alta.* El sistema deberá permitir ver el producto.

F7) Gestion Ofertas

Req(29) Adicionar Oferta. *Prioridad: Alta.* El sistema permitirá adicionar una oferta.

Req(30) Modificar Oferta. *Prioridad: Alta.* El sistema deberá permitir modificar la oferta.

Req(31) Eliminar Oferta. *Prioridad: Alta.* El sistema permitirá dar de baja o eliminar la oferta.

Req(32) Ver Oferta. *Prioridad: Alta.* El sistema deberá permitir ver las ofertas.

F8) Administrar (Area).

Req(33) Administrar Area. *Prioridad: Alta.* El sistema permitirá al administrador poder publicar promociones de productos, descuentos de productos y avisos que requiera dar a conocer la empresa.

Req(34) Adicionar Área. *Prioridad: Alta.* El sistema deberá registrar o añadir publicaciones.

Req(35) Modificar Área. *Prioridad: Alta.* El sistema deberá permitir la modificación de datos de la publicación.

Req(36) Cambiar de Estado Área. *Prioridad: Alta.* El sistema deberá permitir la baja de la publicación.

F8) Gestión Compras

Req(37) Adicionar Compra. Prioridad: Alta. El sistema permitirá adicionar una compra.

Req(38) Modificar compra. Prioridad: Alta. El sistema deberá permitir modificar la compra.

Req(39) Eliminar compra. Prioridad: Alta. El sistema permitirá dar de baja o eliminar la compra.

Req(40) Imprimir Compra. Prioridad: Alta. El sistema deberá permitir ver las ofertas.

F9) Gestión Menu

Req(41) Adicionar Menu. Prioridad: Alta. El sistema permitirá adicionar un menu.

Req(42) Modificar Menu. Prioridad: Alta. El sistema deberá permitir modificar el menu.

Req(43) Eliminar Menu. Prioridad: Alta. El sistema permitirá dar de baja o eliminar el menu.

F10) Gestión Roles

Req(44) Adicionar Roles. Prioridad: Alta. El sistema permitirá adicionar roles a los usuarios.

Req(45) Modificar Roles. Prioridad: Alta. El sistema deberá permitir modificar rol.

Req(46) Eliminar Roles. Prioridad: Alta. El sistema permitirá dar de baja o eliminar el rol de usuario.

Req(47) Listar Roles. Prioridad: Alta. El sistema deberá permitir listar roles de usuarios.

F11) Gestión Reportes

Req(48) Informes de Compra. Prioridad: Alta. El sistema permitirá ver compras totales por fechas.

Req(49) informes de ventas. Prioridad: Alta. El sistema deberá permitir ver las ventas por fecha.

Req(50) Productos mas vendido. *Prioridad: Alta.* El sistema permitirá ver el producto mas vendido.

Req(51) Historial de precios. *Prioridad: Alta.* El sistema deberá permitir ver el historial de precios.

II.1.2. GLOSARIO

II.1.2.1. Introducción

Este documento recoge términos manejados durante la elaboración del proyecto de desarrollo del sistema. Se trata de un diccionario informal de datos y de definiciones de la nomenclatura que se maneja, de tal modo que se crea un estándar para el proyecto.

II.1.2.1.1. Propósito

El propósito de este glosario es definir con exactitud y sin ambigüedad la terminología manejada en el proyecto de desarrollo.

II.1.2.1.2. Alcance

El alcance del presente documento se extiende a todos los subsistemas definidos.

De tal modo que la terminología empleada, se refleja con claridad en este documento.

II.1.2.2. Referencias

El presente glosario hace referencia a los siguientes documentos:

- Documento Plan de Desarrollo Software del Proyecto.
- Documento Visión del Proyecto.

Documentos de Especificación de Casos de Uso del Proyecto.

II.1.2.3. Organización del Glosario

El presente documento está organizado por definiciones de términos ordenados de forma

ascendente según la ordenación alfabética tradicional de la lengua español.

II.1.2.4. Definiciones

A continuación se presentan todos los términos manejados a lo largo de todo el proyecto de desarrollo.

Administrador

Persona encargada de dirigir el negocio realizando la programación y control de diferentes opciones de ventas.

Apache

Servidor HTTP de dominio público basado en el sistema operativo Linux. Apache fue desarrollado en 1995 y es actualmente uno de los servidores HTTP más utilizados en la red.

Aplicación

Un programa informático que lleva a cabo una función con el objeto de ayudar a un usuario a realizar una determinada actividad. WWW, FTP, correo electrónico y Telnet son ejemplos de aplicaciones en el ámbito de Internet.

Cliente – Servidor

Modelo de comunicación entre ordenadores conectados a una red en el cual hay uno, llamado cliente, que satisface las peticiones realizadas por otro llamado servidor.

Usuario

El usuario es aquella persona y sea perteneciente o no a la Empresa el cual puede realizar varias acciones en el Sistema y poder visualizar varias páginas. El usuario representa uno de los agentes con los que interactúa con el Sistema con ciertos privilegios.

Código Fuente

Conjunto de instrucciones que componen un programa informático. Estos programas se escriben en determinados lenguajes; el lenguaje que se utiliza para elaborar una página web, que puede considerarse en cierto sentido un programa, es el HTML.

Computadora

Máquina electrónica capaz de procesar información siguiendo instrucciones almacenadas en programas. Antes que electrónicas estas máquinas fueron mecánicas o electromecánicas.

Correo

Envío de mensajes de correo electrónico en cuya cabecera no aparece la identificación del remitente del mensaje. Suele realizarse a través de servidores especializados, que eliminan dicha información. Dichos servidores han tenido, y aún tienen, problemas legales en algunos países, pero, dejando a un lado las cuestiones legales, esta modalidad de correo electrónico es también discutible desde el punto de vista ético, como lo es en general la correspondencia anónima, dentro y fuera de la red.

Hardware

Conjunto de los componentes que integran la parte material para el funcionamiento de una computadora.

HTML (Lenguaje de Marcado de Hipertexto)

Lenguaje en el que se escriben las páginas a las que se accede a través de navegadores WWW. Admite componentes hipertextuales y multimedia.

HTTP (Protocolo de Transferencia de Hipertexto)

Protocolo usado para la transferencia de documentos WWW.

Internet

Red de telecomunicaciones nacida en 1969 en los EE.UU. a la cual están conectadas centenares de millones de personas, organismos y empresas en todo el mundo, mayoritariamente en los países más desarrollados, y cuyo rápido desarrollo está teniendo importantes efectos sociales, económicos y culturales, convirtiéndose de esta manera en uno de los medios más influyentes de la llamada Sociedad de la Información y en la Autopista de la Información por excelencia. Fue conocida como ARPANET hasta 1974.

Requerimientos funcionales

Se refiere a la funcionalidad o los servicios que se espera que el sistema provea.

Requerimientos no funcionales

Los requerimientos no funcionales tienen que ver con las características que de una u otra forma puedan limitar el sistema como son: el rendimiento (en tiempo y espacio), confiabilidad, interfaces, fiabilidad (robustez del sistema, disponibilidad de equipo), mantenimiento, seguridad, portabilidad, estándares, etc.

Rol

Asignación de un cargo a los usuarios del negocio.

RUP

Rational Unified Process. Primero se ve en que principios se basa, luego se trata su estructura desde dos puntos de vista: las cuatro fases y los nueve flujos de trabajo. El Proceso Unificado de Rational es un proceso de ingeniería del software. Proporciona un acercamiento disciplinado a la asignación de tareas y responsabilidades en una organización de desarrollo. Su propósito es asegurar la producción de software de alta calidad que se ajuste a las necesidades de sus usuarios finales con unos costos y calendario predecibles.

En definitiva el RUP es una metodología de desarrollo de software que intenta integrar todos los aspectos a tener en cuenta durante todo el ciclo de vida del software, con el objetivo de hacer abarcables tanto pequeños como grandes proyectos software. Además Rational proporciona herramientas para todos los pasos del desarrollo así como documentación en línea para sus clientes.

Servidor Web

Un servidor Web es el programa, que se administra a través de la computadora, que maneja los dominios y páginas Web, interpretando lenguajes como html, Jdbc y spring, entre otros. Ejemplos: Apache y Microsoft IIS.

Software

Conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora.

TIC

Las **tecnologías de la información y la comunicación** (**TIC** o bien **NTIC** para *Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación* o **IT** para *Information Technology*) agrupan los elementos y las técnicas usadas en el tratamiento y la transmisión de las informaciones, principalmente de informática, internet y telecomunicaciones.

Técnicas usadas para conseguir, recibir, adquirir, procesar, guardar y diseminar información numérica, textual, pictórica, audible, visible (multimedia) a través de accesorios o dispositivos basados en combinación de la microelectrónica, la computación y las telecomunicaciones.

Web Site

Conjunto de páginas Web que comparten un mismo tema e intención y que generalmente se encuentra en un sólo servidor. Punto de la red con una dirección única y al que pueden acceder los usuarios para obtener información.

INDICE

<u>1.</u>	<u>Introducción</u>	2
<u>2.</u>	<u>Propósito</u>	2
<u>3.</u>	<u>Alcance</u>	2
<u>4.</u>	<u>Requerimientos del Sistema</u>	2
<u>5.</u>	<u>Opciones del Instalador</u>	3
<u>6.</u>	<u>Instalación de PostgreSQL</u>	3
<u>7.</u>	<u>INSTALACION DE JAVA</u>	7
<u>8.</u>	<u>Creación de Base de Datos</u>	10
<u>9.</u>	<u>Restauración de Base de Datos</u>	10
<u>10.</u>	<u>Instalación del Sistema “Efocom”</u>	12

- **Introducción**

En este apartado se pretende proporcionar una guía práctica sobre la instalación del Sistema y todo el software necesario para su funcionamiento, de esta forma el usuario no tendrá problemas para la utilización del sistema.

- **Propósito**

- Proporcionar al usuario todo lo necesario para que la instalación del sistema sea óptimo y sencillo.

- **Alcance**

- Describe todas las opciones a las que puede acceder el usuario mediante el instalador.
- Describir la navegación entre las pantallas del instalador

- **Requerimientos del Sistema**

- **Requerimientos Mínimos de Software**

- Servidor con plataforma Windows
- Gestor de Base de Datos PostgreSQL
- Navegador Web Mozilla Firefox o Chrome
- Java jdk.

Requerimientos Mínimos de Hardware

- Equipo de computación CORE2duo con 2.66 GHz en velocidad o superior
- Memoria RAM de 2 GB o superior
- Espacio en disco duro de 120 GB o superior
- Tarjeta de Video de 512Mb o superior
- Demás accesorios como: monitor, impresora, mouse, teclado, etc.

- **Opciones del Instalador**

Para realizar la instalación el CD tendrá un instalador.

Este instalador tendrá todo los programas que requiere el sistema

Secuencia de Instalación:

- Instalar Postgres SQL (Base de Datos)
- Instalar Java
- Crear Base de Datos
- Restaurar Base de Datos
- Instalar el Sistema

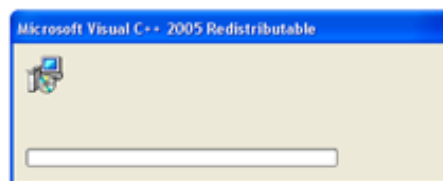
- **Instalación de PostgreSQL**

El botón de la instalación de PostgreSQL te permitirá acceder al instalador de dicho gestor de base de datos, en este caso a la versión 9.1.4 windows, para la cual deberás seguir la siguiente secuencia de pasos:

Paso 1. Espera un poco, pues instalador tardará. Se te presentará el siguiente símbolo:



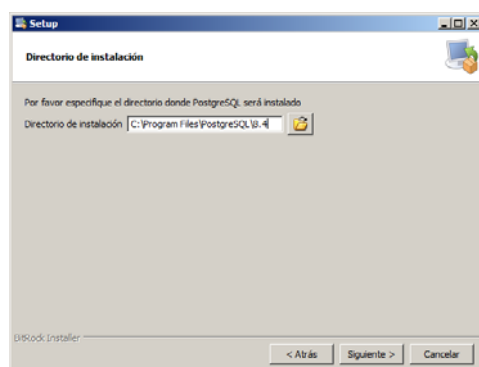
Posteriormente se pondrá a cargar la siguiente pantalla, debes esperar pues también tardara en cargar:



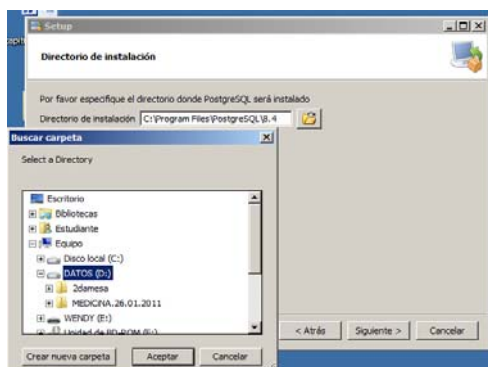
Paso 2. Cuando termine de cargar se te presentará la siguiente pantalla, pulsa **Siguiente >**



Paso 3. Presiona **Siguiente>** si deseas instalar el gestor de base de datos en el directorio por defecto que es: C:\Program Files\PostgreSQL\8.4

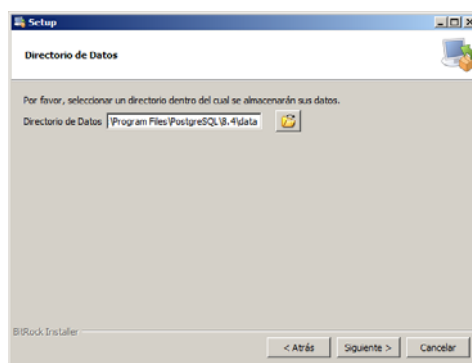


En el caso de que desee instalar en otra dirección debe pulsar sobre el botón  y se visualizará una pantalla para seleccionar su ubicación:

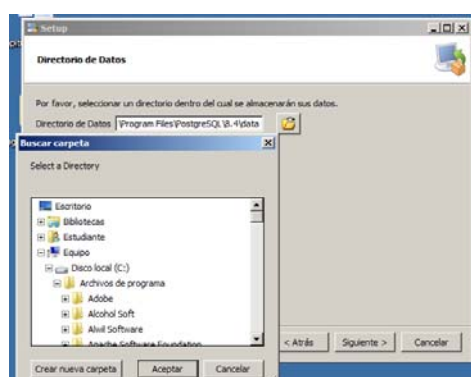


Después de seleccionar su ubicación presiona **Siguiente>**.

Paso 4. Presione **Siguiente>** para almacenar los datos en un directorio por defecto: C:\Program Files\PostgreSQL\9.1.4\data

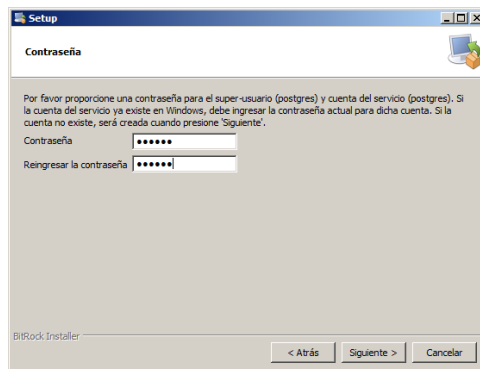


En el caso de que desee registrar en otra dirección debe pulsar sobre el botón  y se visualizará una pantalla para seleccionar su ubicación:

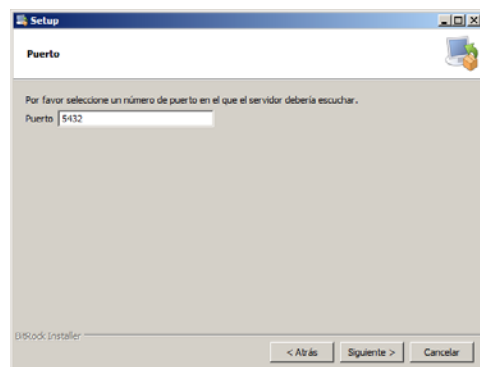


Después de seleccionar su ubicación presiona **Siguiente>**.

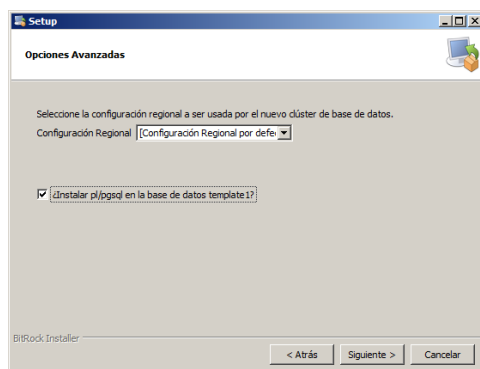
Paso 5. Ingrese una contraseña y su confirmación para poder ingresar a los datos del usuario postgres que se creara al momento de la instalación, ya registrados los datos presione **Siguiente>**



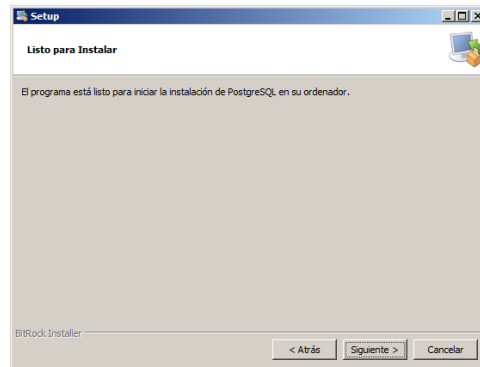
Paso 6. Presione **Siguiente>** sin modificar los datos.



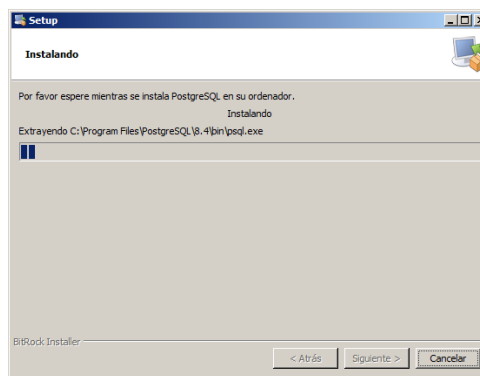
Paso 7. Presione **Siguiente>** sin modificar los datos.



Paso 8. Presione **Siguiente>**, para que se inicie con la instalación.



Paso 9. Le visualizará lo siguiente, debe esperar pues tardará en instalar toda la información.



Paso 10. Ya terminada la instalación presione en el botón **Terminar**.

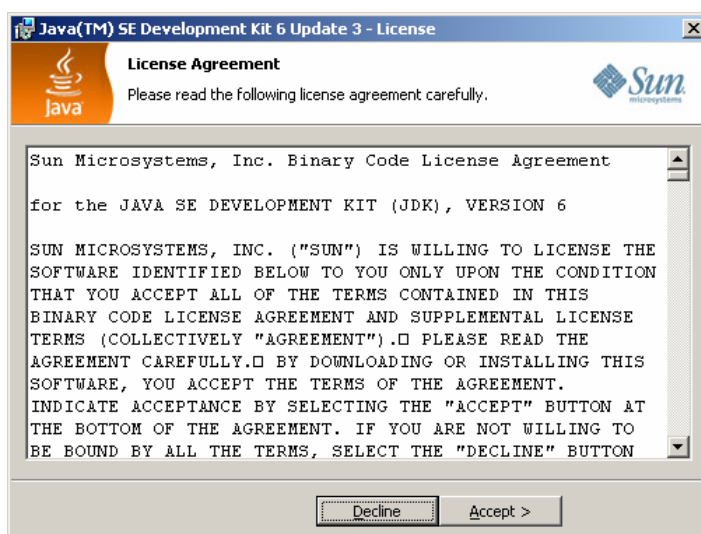


Ahora ya podrás acceder a postgresQL desde el menú de Windows.

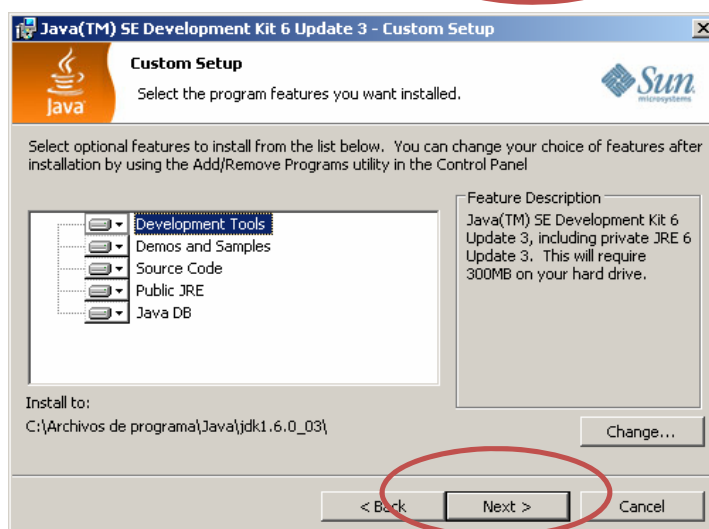
- **INSTALACION DE JAVA**

El botón de la instalación de JAVA te permitirá acceder al instalador, en este caso a la versión 6.3, para el cual deberás seguir los siguientes pasos:

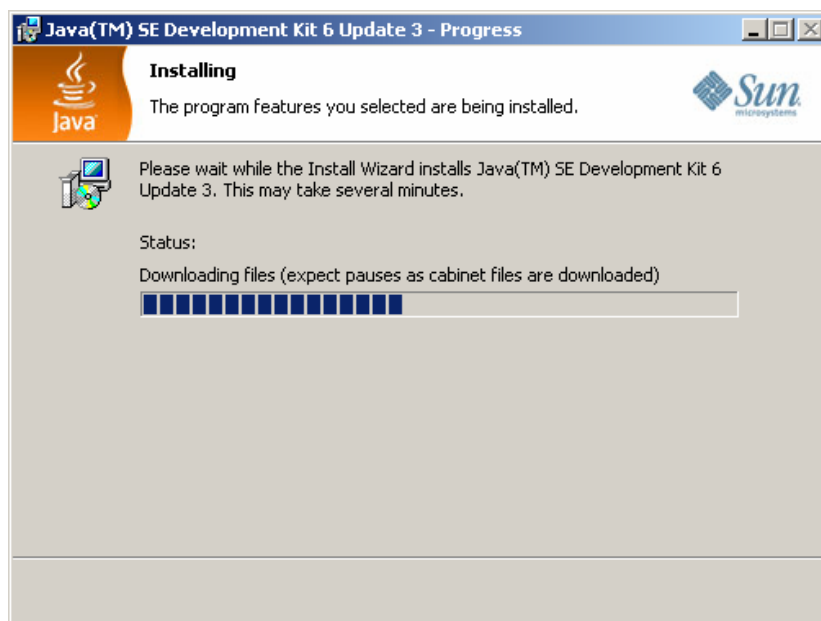
Paso 1. El instalador de java inicia con la pantalla de licencia, aquí solo hacemos clic en **Accept >**



Paso 2. Seguimos con la instalación haciendo clic en **Next >**



Paso 3. En este paso esperamos unos minutos, ya que java se está instalando en nuestro sistema, copiando archivos y demás procesos para un buen funcionamiento.



Paso 4. Se concluye la instalación finalmente presionamos el botón **Finish**.



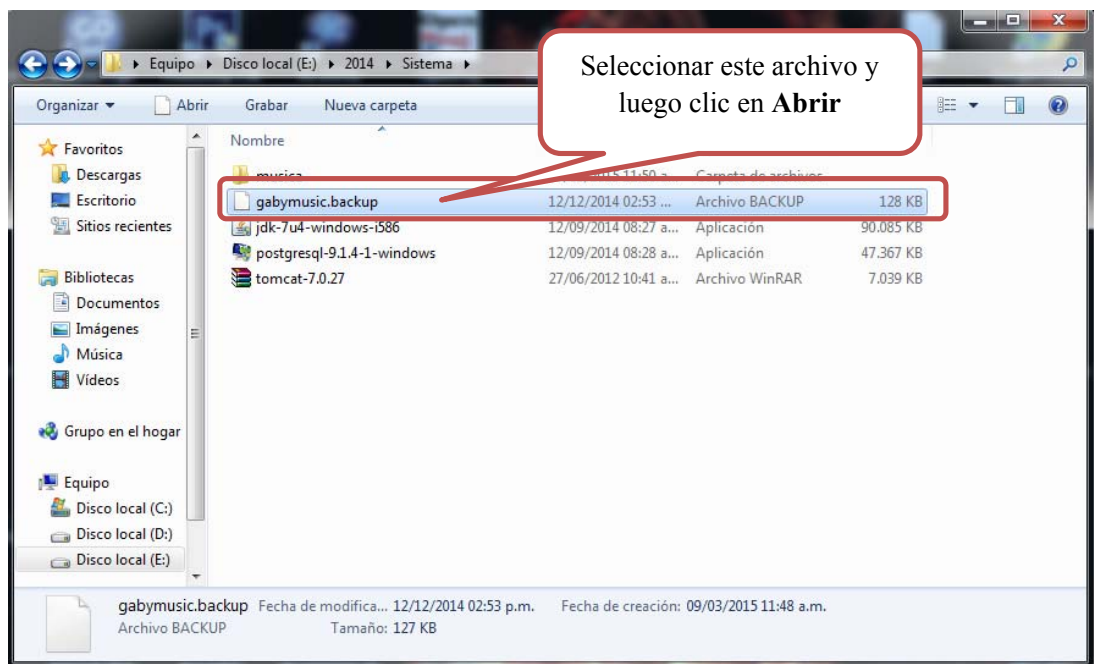
- **Creación de Base de Datos**

El botón Crear Base de datos te permitirá crear automáticamente la base de Datos con el nombre de **EFOCOM**, ya que este es nombre de base de datos con la que trabaja el sistema.

- **Restauración de Base de Datos**

Esta opción permitirá la restauración de la base de datos **EFOCOM**, debe seguir los siguientes pasos:

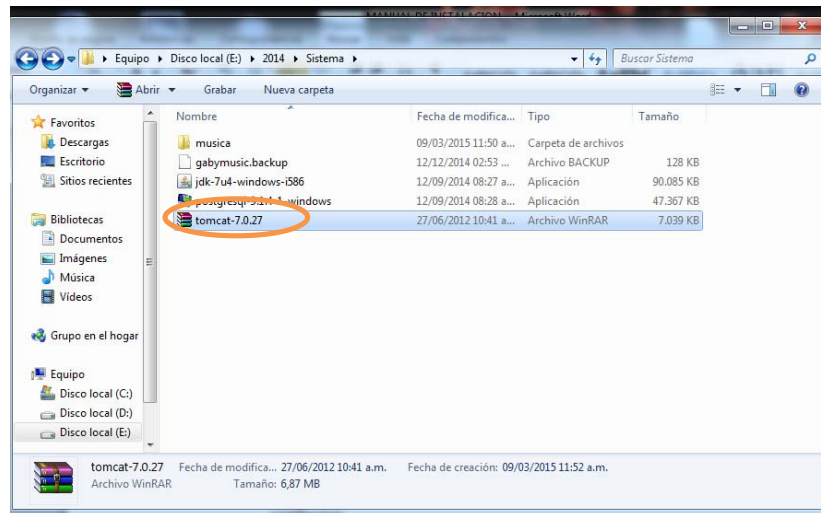
- 1) Haciendo clic en el botón restaurar el instalador desplegara una ventana, donde usted debe seleccionar el archivo "**efocom.backup**" que se encuentra en el cd de instalación. Ver Figura



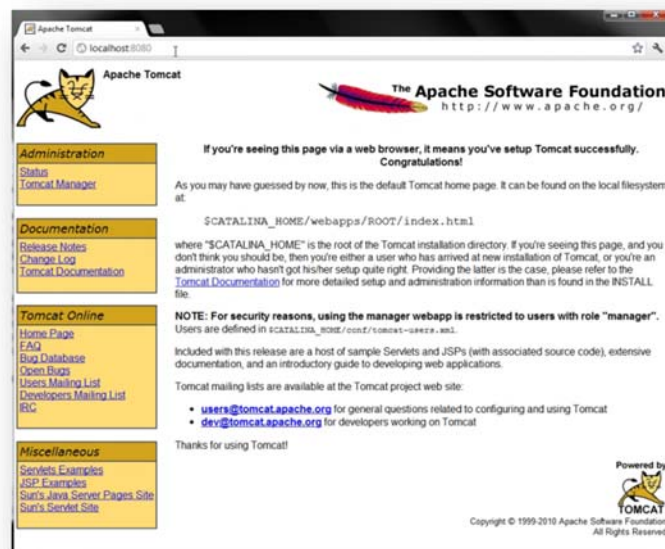
- 2) El sistema realizara el proceso de restauración automáticamente, al finalizar se desplegara un mensaje de proceso finalizado.

• Instalación del Sistema dinámico Web “EFOCOM”

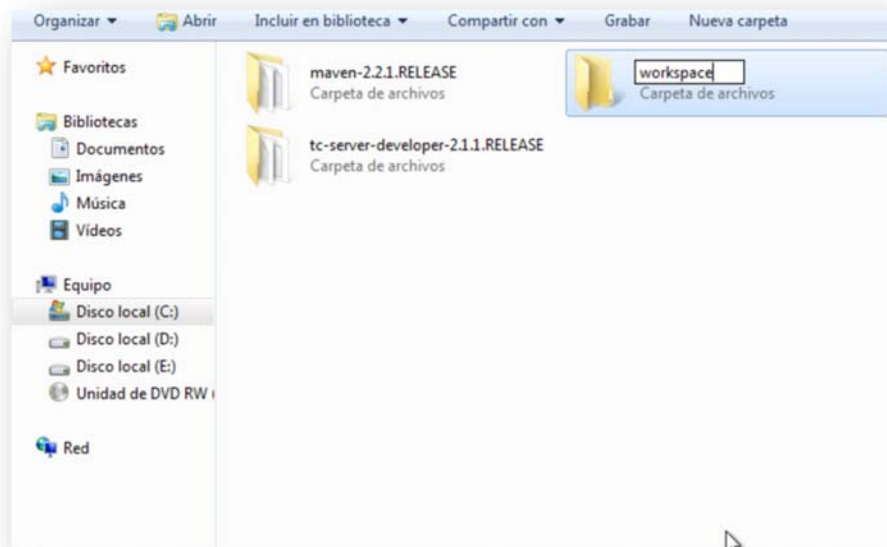
1. Instalación Apache **tomcat-7.0.27**



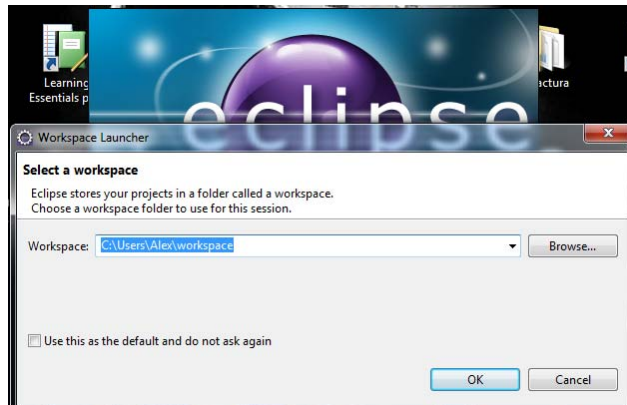
2. Una vez instalado el servidor **tomcat 7.0.27** nos sale esta pantalla de verificación.



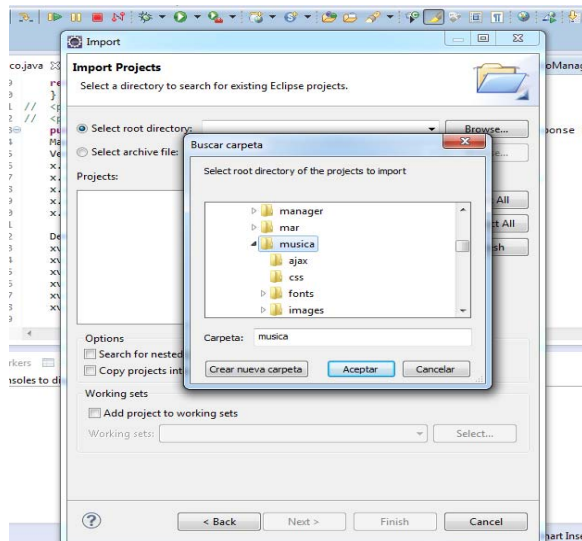
3. Creamos una carpeta que se llamara “workspace”. Es donde se almacenara nuestro proyecto.



4. Precederemos a abrir la herramienta Eclipse. Lo damos la ubicación del nuevo workspace.

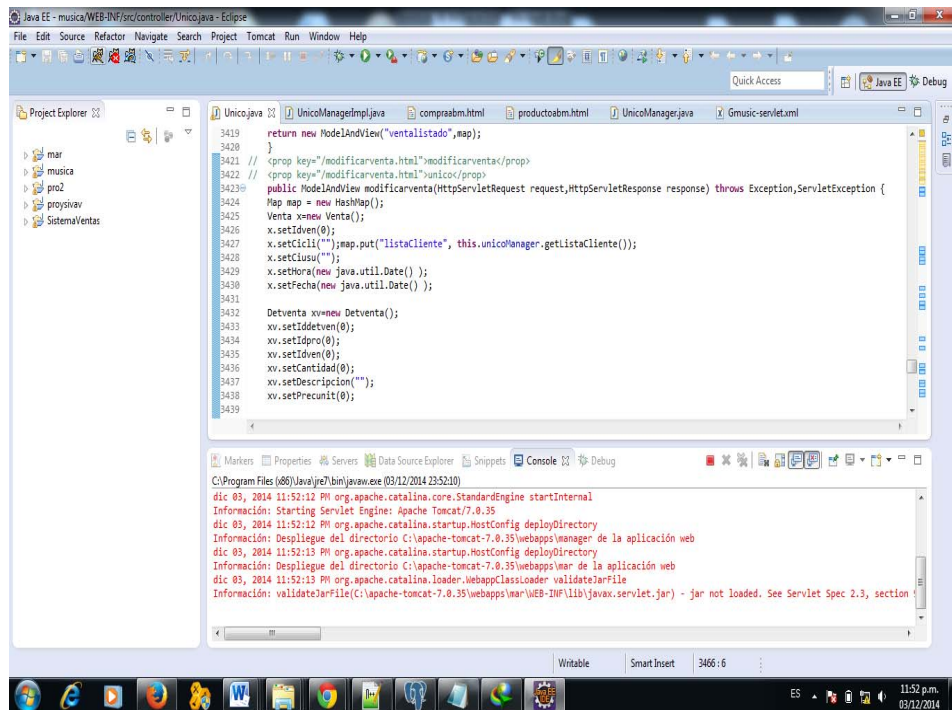


5. Abrimos nuestro proyecto.



6. Procedemos a hacer levantar nuestro servidor **tomcat 7.0.27**, haciendo click como se ve en la figura.

Levantar servidor



7. Una vez levantado nuestro servidor, podemos pararlo cuando se

Parar
servidor
tomcat



8. Abrimos nuestro navegador, y en este caso le damos la siguiente dirección <http://localhost:8080/efocom/spike/principal/login> (La dirección cambia de acuerdo al origen de ejecución del proyecto).

Y listo estamos listos para usar el sistema.

(Administrador login=admin password=admin)



Índice

I. Introducción	2
II. Propósito	2
III. Alcance	2
IV. MANUAL DE USUARIO.....	3
Pantalla de inicio	3
Pantalla de Validación.....	3
Pantalla de Bienvenida.....	4
Pantalla Gestión Usuario.....	4
Pantalla Adicionar Usuario	5
Pantalla Modificar Usuario	6
Pantalla Eliminar Usuario.....	7
Pantalla Ver Usuario.....	8
Gestión Roles.....	9
Adicionar Rol	9
Gestión de Menús	10
Pantalla Adicionar Menú.....	11
Pantalla Gestionar enlaces.....	11
Pantalla Gestionar Ventas.....	12
Pantalla Adicionar Venta	12
Pantalla Factura.....	13
Pantalla Adicionar compra.....	13
Pantalla Reportes	14

I. Introducción

En este apartado se pretende proporcionar una visión global del Sistema que le permita al usuario entender su estructura y comportamiento general, para su posterior utilización.

El presente manual de usuario describe la forma de operar adecuadamente el sistema “EFOCOM”. Permite al usuario entender su estructura y comportamiento general, para su posterior utilización.

El sistema cuenta con los módulos de Gestionar Roles, Usuarios, Clientes, Proveedores, Productos, Ventas, Compras, Ofertas, Reportes.

II. Propósito

- Proporcionar al usuario que ejercerá cualquier rol dentro del sistema, los conocimientos básicos para su correcta utilización.

III. Alcance

- Describe la forma correcta de ingreso al sistema que todos los usuarios deben conocer.
- Describe todas las opciones a las que puede acceder el usuario.
- Describe la navegación entre las pantallas del sistema

IV. MANUAL DE USUARIO

La primera pantalla muestra las opciones de la página web e **iniciar sesión** Para poder acceder al sistema el usuario deberá estar registrado, de lo contrario solo deberá iniciar la sesión.

Pantalla de inicio



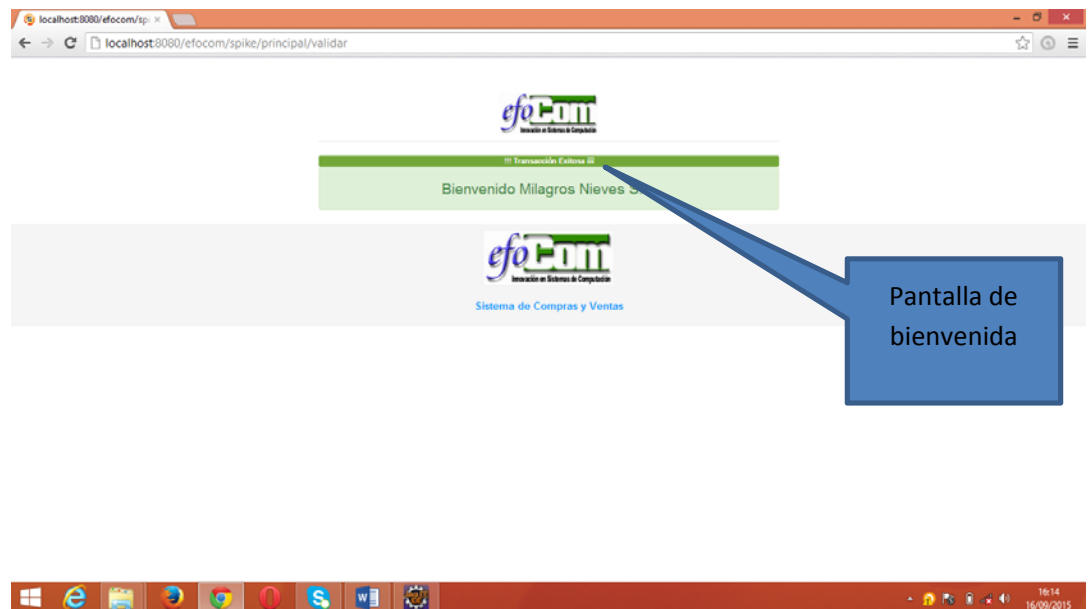
Pantalla de Validación

Escribir el **login** y la **password** respectiva para poder acceder al sistema.



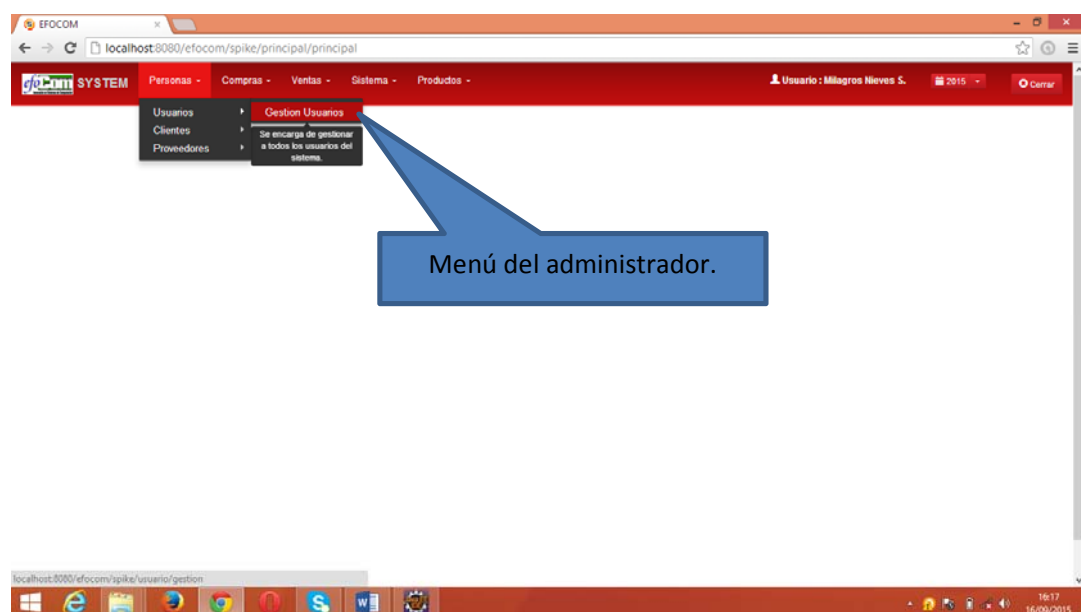
Pantalla de Bienvenida

Una vez validado se visualizara una pantalla de confirmación.



Pantalla Gestión Usuario

Una vez dentro del sistema se visualiza una pantalla con el menú correspondiente dependiendo del rol del usuario. En este caso estamos registrados como administrador.



Pantalla Adicionar Usuario



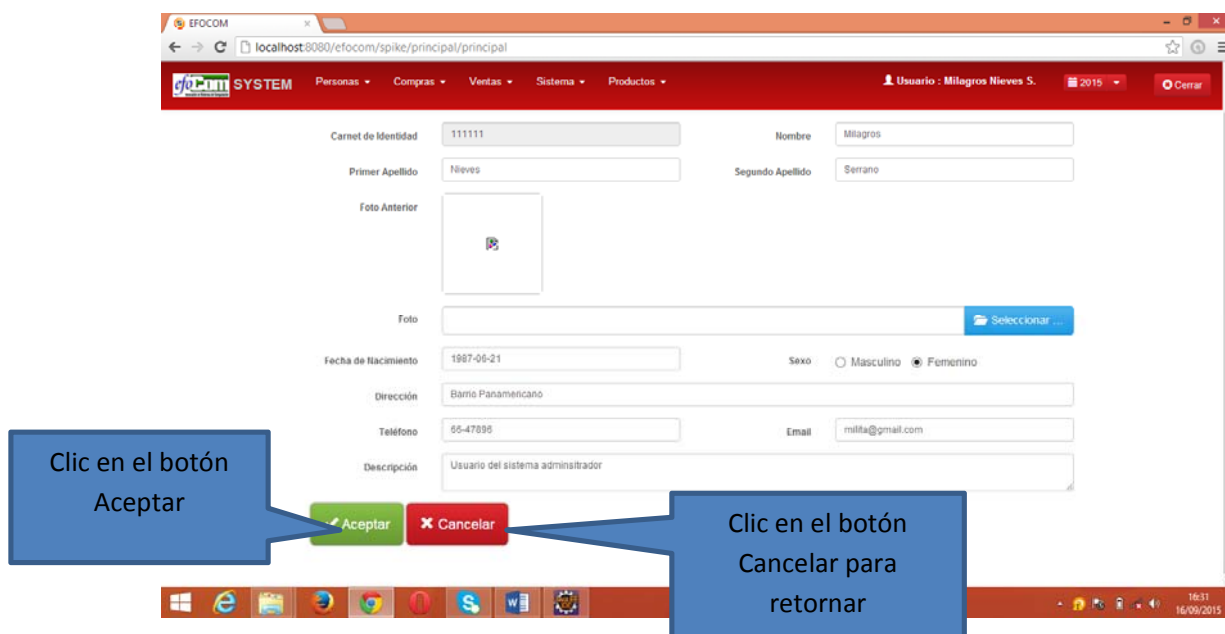
Llenado de los campos requeridos



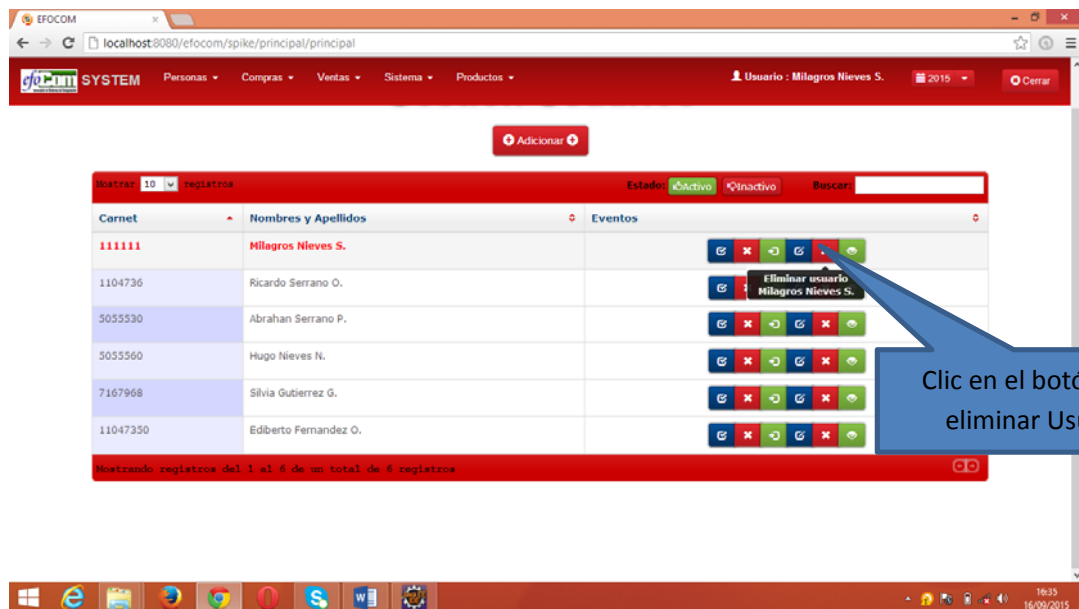
Pantalla Modificar Usuario



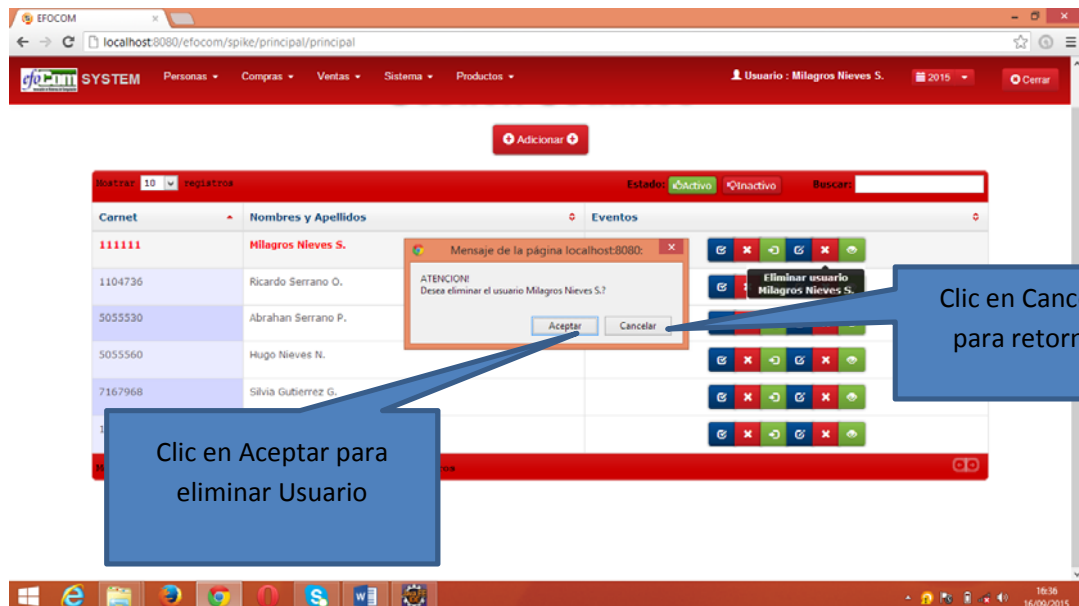
Modificado de datos



Pantalla Eliminar Usuario



Mensaje de confirmación



Pantalla Ver Usuario

Gestión Usuarios

Mostrar: 10 registros Estado: ☒ Activo ☐ Inactivo Buscar:

Carnet	Nombres y Apellidos	Eventos
111111	Milagros Nieves S.	Ver usuario Editar Eliminar
1104736	Ricardo Serrano O.	Ver usuario Editar Eliminar
5055530	Abraham Serrano P.	Ver usuario Editar Eliminar
5055560	Hugo Nieves N.	Ver usuario Editar Eliminar
7167968	Silvia Gutierrez G.	Ver usuario Editar Eliminar
11047350	Ediberto Fernandez O.	Ver usuario Editar Eliminar

Mostrando registros del 1 al 6 de un total de 6 registros

Ver Usuario

Carnet de Identidad: 111111

Nombre: Milagros Primer Apellido: Nieves

Segundo Apellido: Serrano Fecha de Nacimiento: 1987-06-21

Sexo: Femenino Dirección: Barrio Panamericano

Teléfono: 96-47896 Email: milita@gmail.com

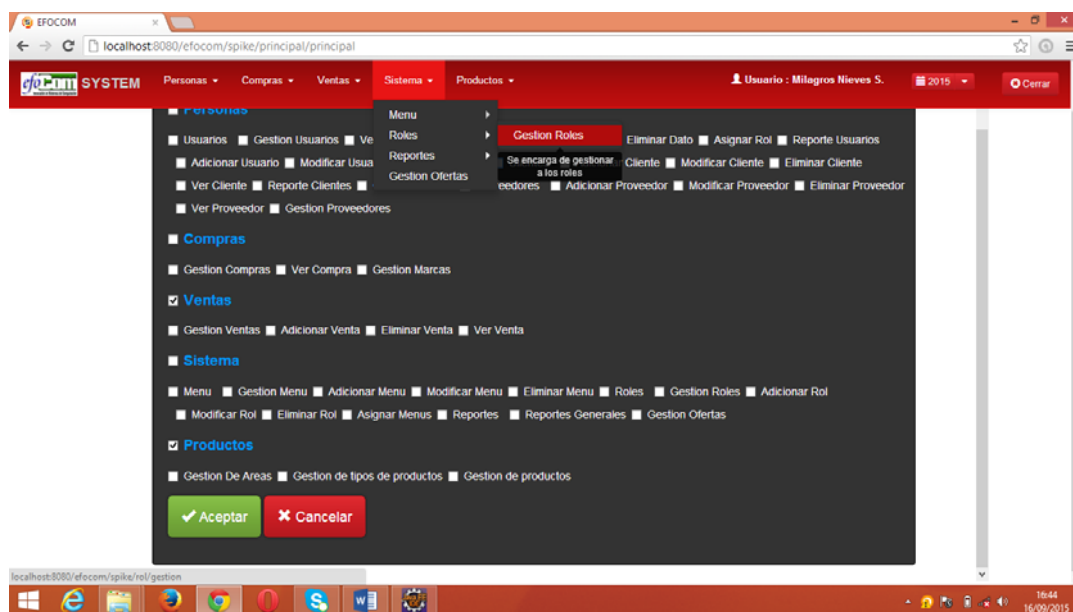
Descripción: Usuario del sistema administrador

[Imprimir](#) [Cancelar](#)

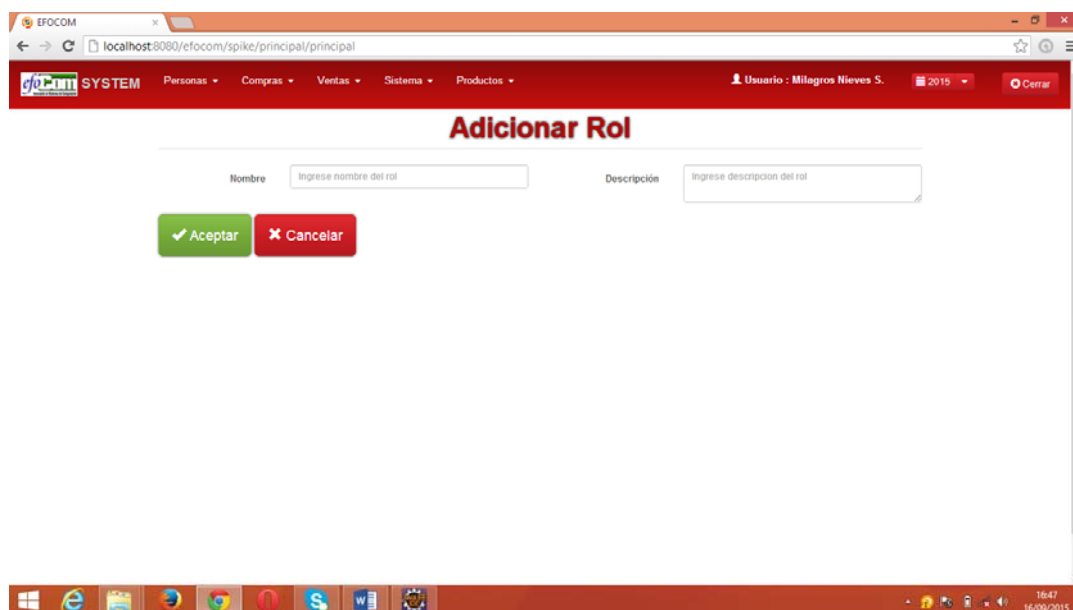
Nota: De la misma forma se realiza para Gestionar Clientes, Proveedores, Productos, Ofertas

Gestión Roles

En esta pantalla se muestra el enlace para **adicionar un nuevo rol** y los roles ya existente con su respectivo número **de usuarios** que tienen dicho rol y el **número de menús** que corresponde.



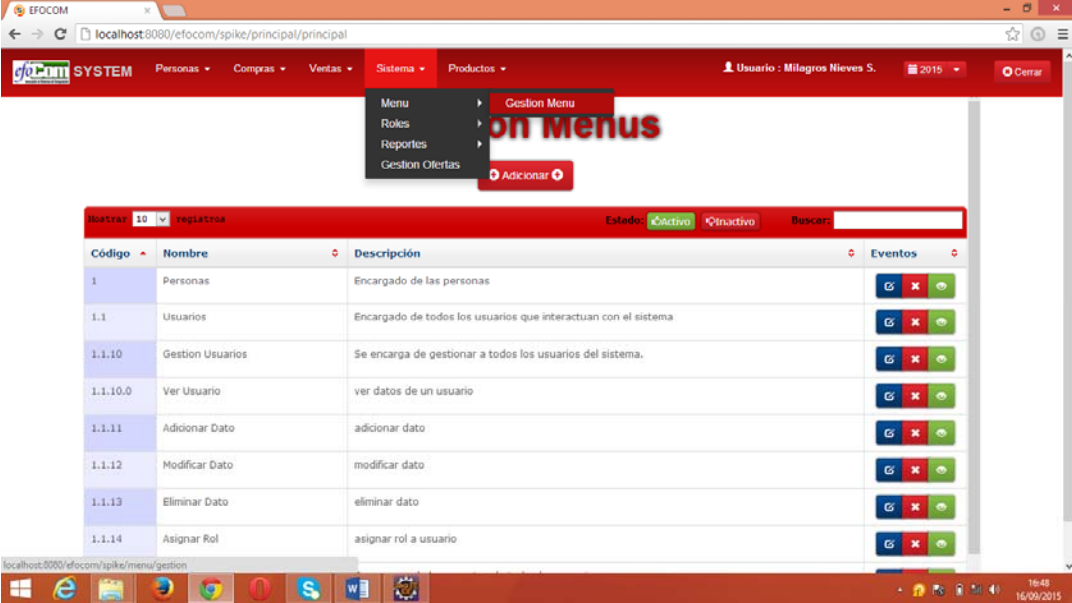
Adicionar Rol



En esta pantalla se podrá adicionar nuevos roles.

Gestión de Menús

En esta pantalla se administra los diferentes menús para cada tipo de usuario dependiendo de su rol, pudiendo también añadir, modificar y eliminar **menús**.



The screenshot displays the EFOCOM SYSTEM web application. The navigation menu includes: Personas, Compras, Ventas, Sistema, and Productos. The user is logged in as 'Usuario: Milagros Nieves S.' in the year 2015. The 'Sistema' menu is expanded, showing options: Menu, Roles, Reportes, Gestion Olerias, and Gestion Menu. The 'Gestion Menu' option is selected, leading to the 'Gestión de Menús' page. The page features a table with the following data:

Código	Nombre	Descripción	Eventos
1	Personas	Encargado de las personas	[Iconos de gestión]
1.1	Usuarios	Encargado de todos los usuarios que interactúan con el sistema	[Iconos de gestión]
1.1.10	Gestion Usuarios	Se encarga de gestionar a todos los usuarios del sistema.	[Iconos de gestión]
1.1.10.0	Ver Usuario	ver datos de un usuario	[Iconos de gestión]
1.1.11	Adicionar Dato	adicionar dato	[Iconos de gestión]
1.1.12	Modificar Dato	modificar dato	[Iconos de gestión]
1.1.13	Eliminar Dato	eliminar dato	[Iconos de gestión]
1.1.14	Asignar Rol	asignar rol a usuario	[Iconos de gestión]

Pantalla Adicionar Menú

The screenshot shows the 'Adicionar Menú' screen in the EFOCOM system. The form includes the following fields:

- Nombre:** Ingrese nombre menu
- Dirección Url:** Ingrese direccion url
- Descripción:** Ingrese descripción del menu
- Tipo:** ☒ Proceso ☐ Menú
- Padre del Menú:** Select an Option

Buttons: Aceptar (green), Cancelar (red).

Pantalla Gestionar enlaces

The screenshot shows the 'Gestionar enlaces' screen in the EFOCOM system. The form includes the following fields:

- Nombre:** Adicionar Usuario
- Dirección Url:** .usuario/adicionar
- Descripción:** Encargado de adicionar un usuario
- Tipo:** ☒ Proceso ☐ Menú
- Padre del Menú:** 1.1 Usuarios

Buttons: Aceptar (green), Cancelar (red).

Callout box text: Administración de enlaces Url's con las que cuenta el sistema. Pudiendo modificarlas y eliminarlas

Pantalla Gestionar Ventas

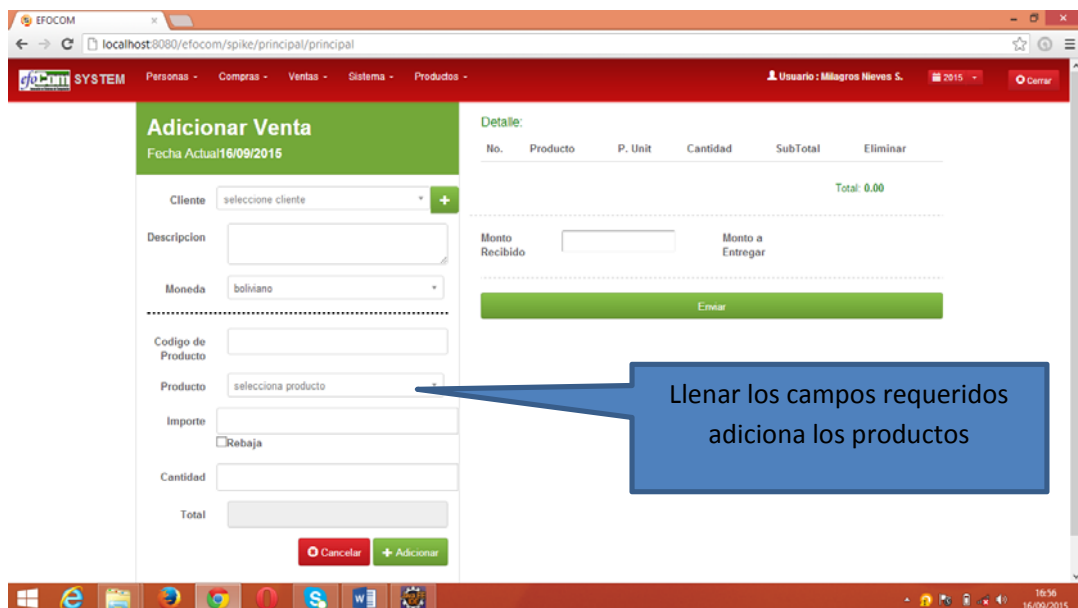
Se visualiza las ventas realizadas



Fecha	Cliente	Usuario	Monto total	Moneda	Eventos
2015-08-12	Yarima Baldivezo Yarvi	Milagros Nieves S.	1800.0	Bs.	[X] [+] [i]
2015-08-12	Yarima Baldivezo Yarvi	Milagros Nieves S.	7070.0	Bs.	[X] [+] [i]
2015-08-12	Juan Perez Galindo	Milagros Nieves S.	1080.0	Bs.	[X] [+] [i]
2015-08-12	Wilma Condori Rueda	Milagros Nieves S.	2850.0	Bs.	[X] [+] [i]
2015-08-12	Juan Perez Galindo	Milagros Nieves S.	2850.0	Bs.	[X] [+] [i]
2015-08-26	Agustina Pereira Iporre	Milagros Nieves S.	5040.0	Bs.	[X] [+] [i]
2015-08-28	Wilma Condori Rueda	Milagros Nieves S.	150.0	Bs.	[X] [+] [i]
2015-09-13	Marco Cadena Lopez	Milagros Nieves S.	700.0	Bs.	[X] [+] [i]

Pantalla Adicionar Venta

Se Procede a adicionar un nueva venta



Adicionar Venta

Fecha Actual: 16/09/2015

Cliente:

Descripción:

Moneda:

Código de Producto:

Producto:

Importe:

Cantidad:

Total:

Detalle:

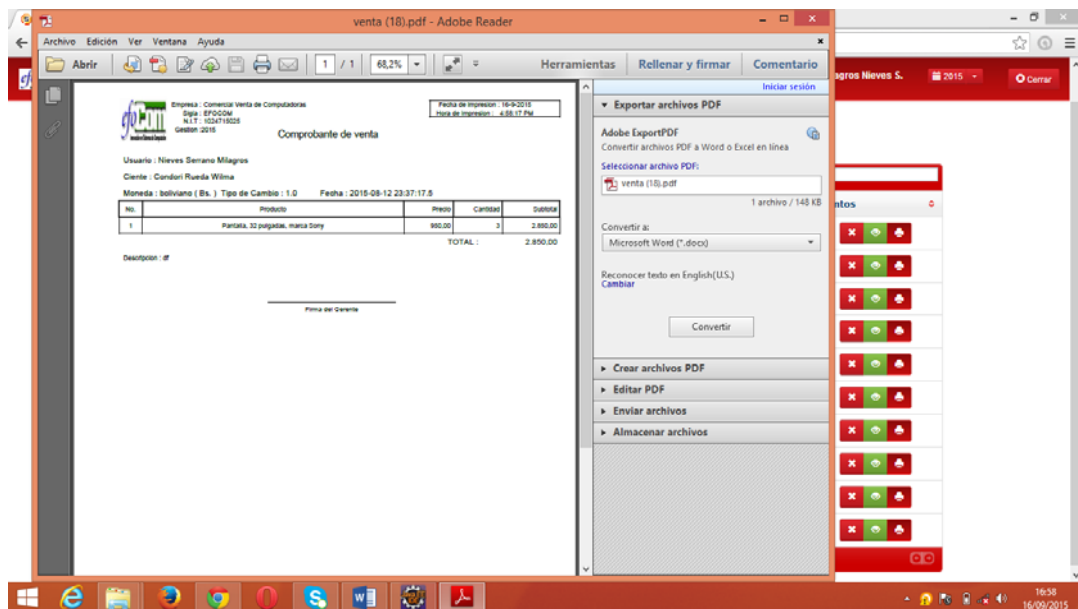
No.	Producto	P. Unit	Cantidad	SubTotal	Eliminar
					Total: 0.00

Monto Recibido: Monto a Entregar:

Llenar los campos requeridos adiciona los productos

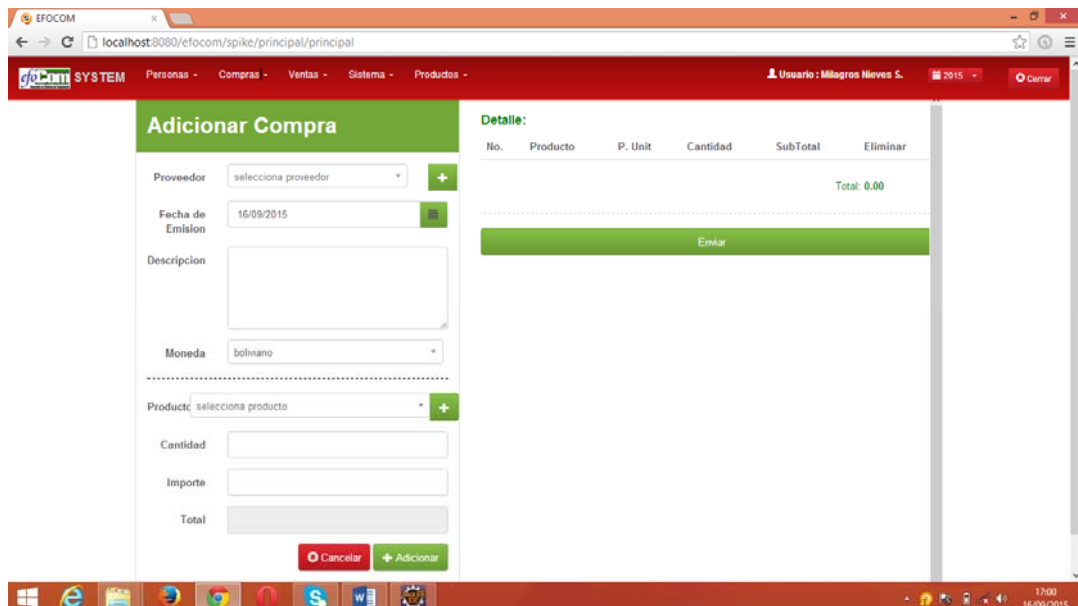
Pantalla Factura

Se visualiza la factura para su impresión (ahora solo comprovante)



Pantalla Adicionar compra

Se Procede a adicionar un nueva Compra



Pantalla Reportes



Reportes generados

