



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA
T U N J A

TÍTULO PROPUESTA

PLATAFORMA DE VENTAS MUEBLES VENECIA

PROPONENTE(S)

JOHAN SEBASTIAN BERNAL DIAZ

1056076148

2251174

JUAN DAVID BUITRAGO CHAVEZ

2251180

1056804911

DIRECTOR

IVAN FERNANDO FONSECA BARINAS

Tunja

2 de diciembre del 2021

CONTENIDO

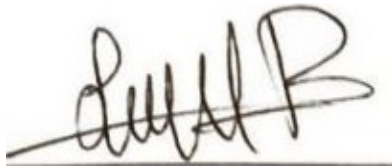
<u>1. FICHA TÉCNICA DEL PROYECTO.....</u>	<u>4</u>
<u>2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</u>	<u>5</u>
<u>3. JUSTIFICACIÓN.....</u>	<u>6</u>
<u>4. OBJETIVOS.....</u>	<u>7</u>
4.1 OBJETIVO GENERAL	7
4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	7
<u>5. MARCO TEÓRICO</u>	<u>8</u>
5.1 CRM.....	8
5.2 MODELO CASCADA.....	8
5.3 HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS	9
5.4 PRUEBAS.....	9
<u>6. METODOLOGÍA</u>	<u>10</u>
6.1 PLANIFICACIÓN.....	12
6.2 DISEÑO Y ARQUITECTURA.....	14
6.3 PROTOTIPOS DEL SISTEMA	15
6.4 ARQUITECTURA DEL SOFTWARE.....	18
6.5 PRUEBAS Y VALIDACION.....	26
6.6 DESPLIEGUE	29
6.7 DOCUMENTACION	30
6.8 CODIFICACION	31
6.9 BUENAS PRACTICAS DE PROGRAMACION	32
<u>7. CONCLUSIONES</u>	<u>34</u>

8. REFERENCIAS	35
9. ANEXOS.....	37
9.1 ANEXO I. ACTAS DE LAS REUNIONES	37
9.2 ANEXO II. DIAGRAMAS	65
9.3 ANEXO III. HISTORIAS DE USUARIO.....	67
9.4 ANEXO IV. MOCKUPS	72
9.5 ANEXO V. MODULOS	77
9.6 ANEXO VII. REQUERIMIENTOS	78

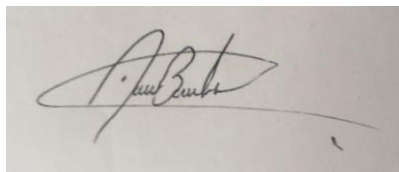
1. FICHA TÉCNICA DEL PROYECTO

Título	PLATAFORMA DE VENTAS MUEBLES VENECIA
Nombre Estudiante	Johan Sebastián Bernal – Juan David Buitrago Chávez
Documento estudiante	1056076158 - 1056804911
Correo electrónico	Johan.bernal@usantoto.edu.co – juan.buitrago@usantoto.edu.co
Director	Iván Fernando Fonseca Barinas
Lugar de ejecución del proyecto	HOGAR VENECIA
Duración	7 meses
Costo	59'000.000
Palabras claves	PLATAFORMA DE VENTAS, SEGUIMIENTOS, CRM

Los abajo firmantes confirman que todos los datos incluidos en la presente propuesta son correctos y verídicos, que no incumplen ninguna ley o norma vigente (incluir nombres y firmas de estudiantes y director).



Firma del autor
Nombre autor
Johan Sebastián Bernal Díaz



Firma del autor
Nombre autor
Juan David Buitrago Chavez



Firma del director
Nombre director del proyecto
Iván Fernando Fonseca Barinas

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La empresa de muebles Venecia, es una empresa que tiene como negocio vender todo tipo de muebles para el hogar, cuenta con una de las plantas de producción más grandes del municipio de Soracá, desde el año 2015 se radicó en dicho municipio y ha venido generando diferentes fuentes de empleo en cada una de sus áreas de producción, Además, ha contribuido al crecimiento industrial del municipio. Entre las áreas con las que cuenta la empresa encontramos el área de ventas.

En el manejo de las ventas se tienen 6 asesores encargados de registrar y vender los productos que ofrece la empresa de Muebles, estos asesores de ventas ocupan puestos como: vendedores quienes son los que tienen el primer contacto con el cliente, dentro de esos 6 asesores encargados hay un coordinador de ventas quien es el encargado de estar al pendiente del desarrollo de las ventas. Se evidencia que se realizan ventas del mismo pedido por diferentes asesores ocasionando un cruce de información y además haciendo que se aliste el mismo pedido, esto conlleva grandes pérdidas monetarias, además de pérdida de credibilidad lo cual no es bueno para la empresa. De otra forma cuando existen cruces de información se pierden los datos de algunos de los clientes, esto conlleva a confundir los pedidos que realiza cada cliente.

Figura 1. Diagrama de Pescado



Fuente: Autor

3. JUSTIFICACIÓN

Con este proyecto se mejora el proceso de ventas de la empresa, orientándola por el camino de la automatización de estos y, además, modernizar la parte del sistema de planeación de ventas. Dicho esto, podemos decir que es una de las estrategias donde la empresa puede diferenciarse de sus competidores y alcanzar un lugar privilegiado en el mercado. Esto se evidenció en el proceso de ventas anteriormente nombrado ya que las falencias que este proceso tiene es el cruce de información o más exactamente la duplicidad de pedidos por sus vendedores. Por lo cual, implementando el software, la empresa solucionara la dualidad de pedidos, con el fin de darle un seguimiento optimo a cada una de las ventas. Cada día es más común ver cómo las empresas cuentan con una excelente infraestructura o atractivos productos y al mismo tiempo poseen retrasos en sus pedidos, situaciones fuera de stock, entre otras, generando una inevitable pérdida de clientes y disminución de la productividad y rentabilidad del negocio. Este proyecto beneficia a la empresa, ya que además de tener una gran infraestructura, cuenta con un sistema de gestión de ventas que ayuda a reducir pérdidas monetarias que representa la producción del mismo pedido dos veces, asimismo se tendrá un incremento de producción ya que mediante dicho sistema será más fácil que los coordinadores encargados puedan ver los pedidos que llegan de una manera más proactiva.

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo General

Crear de un software especializado CRM, para poder darle seguimiento a los pedidos realizados y el manejo de las ventas de la empresa de Muebles, utilizando como lenguaje Php y utilizando el modelo en cascada

4.2 Objetivos específicos

Tabla 1. Objetivos específicos

Nro.	Objetivo específico
1	Incluir condiciones de calidad en el software para garantizar su eficiencia y eficacia mediante el fortalecimiento del factor de usabilidad. Eso incluye documentación y otros aspectos.
2	Diseñar los artefactos necesarios para modelar el software a través de herramientas para el modelo de base de datos, diagramas de clases, mockups, o las que vaya a usar para hacer el diseño.
3	Desarrollar el software de CRM usando como lenguaje php e implementando un modelo en cascada

Fuente: Autor

5. MARCO TEÓRICO

Para esta sección se presentan los fundamentos teóricos para el desarrollo de este trabajo, así como las definiciones de la tecnología usada para la realización del software para la empresa de muebles Venecia.

5.1 CRM

Es un conjunto de estrategias que se utilizan para gestionar la relación de una empresa con los clientes o usuarios [8]. Existen plataformas de CRM que tienen como objetivo la gestión de la información de los clientes, las ventas y los leads o prospectos.

Las grandes empresas manejan y deben procesar grandes cantidades de datos, en específico en cuanto a la relación que tienen con sus clientes o posibles clientes. Un CRM contribuye a que estos procesos dejen de ser manuales, se automaticen y, por tanto, se obtengan beneficios para la compañía en sus esfuerzos de inbound marketing.

- **Ventajas del Software**

El software reúne toda la información de los pedidos realizados por los clientes en una única base de datos, organizada y accesible para toda la empresa. Así se obtiene una visión completa de todos nuestros clientes (actuales, pasados o potenciales) y nos podremos dirigir a ellos de una manera o de otra, ofreciendo diferentes productos y servicios.

5.2 MODELO CASCADA

El modelo cascada es un procedimiento lineal el cual se caracteriza por dividir los procesos de desarrollo en sucesivas fases del proyecto [9].

Para el desarrollo de este software también se utilizó el Modelo Cascada, el cual consistió en cuatro fases de desarrollo las cuales fueron:

- **Fase de Análisis:** Para esta fase se hizo la elicitation del levantamiento de los requerimientos.
- **Fase de Diseño:** Definición de los diferentes diagramas, base de datos y mockups para tener un concepto más claro para el desarrollo.

- **Fase de Desarrollo:** Desarrollo del software con las diferentes herramientas, el Modelo Vista Controlador (MVC) para hacer el desarrollo de manera eficaz.
- **Fase de Pruebas:** Con SonarQube se mejoró la calidad del código del software como lo fue el código small, la duplicidad de código y la calidad del código.

5.3 HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS

Las herramientas tecnológicas se definen en las páginas oficiales de la siguiente manera:

PHP es el lenguaje de programación para el desarrollo del backend más popular. También uno de los lenguajes más usados, cómo se refleja en todos los índices globales [4].

Con PHP puedes desarrollar sitios y aplicaciones de todo tipo. PHP es el motor además de los CMS más populares, como WordPress, Joomla, Drupal o Magento, entre muchos otros. En PHP también encontramos frameworks potentes y muy usados como Laravel o Symfony.

React ayuda a crear interfaces de usuario interactivas de forma sencilla. Diseña vistas simples para cada estado en tu aplicación, y React se encargará de actualizar y renderizar de manera eficiente los componentes correctos cuando los datos cambien [5].

Las vistas declarativas hacen que tu código sea más predecible, por lo tanto, fácil de depurar.

5.4 PRUEBAS

Para el respectivo cumplimiento de las pruebas de calidad realizadas con la ayuda de la herramienta de SonarQube.

- **Pruebas de Calidad y Cumplimiento**
SonarQube es una herramienta para evaluar código fuente, esta utiliza diferentes herramientas de análisis estático de código fuente para obtener métricas exactas que ayudan a mejorar la calidad del código del software. Esta herramienta puede informar sobre código duplicado, estándares de codificación, pruebas unitarias, cobertura de código, complejidad ciclomática, errores potenciales, comentarios y diseño del software.

6. METODOLOGÍA

Para el desarrollo se realizó una documentación que consta de entrevistas de levantamiento de requisitos, casos de uso, diagramas (flujo, clases, estados, e/r) ([Anexo II. Diagramas](#)) Esta documentación fue de gran importancia, ya que, al momento de iniciar el desarrollo se obtuvo una idea clara del inicio y el camino por el cual seguir. Para esta parte se entregó el respectivo documento de levantamiento de los requisitos establecidos con las normas de la IEEE. Así mismo se implementó el modelo en cascada, el cual nos ayudó a tener altos estándares de calidad y así poder cumplir con el 100% de desarrollo de dicho aplicativo. La herramienta utilizada para la realización de dichos diagramas es STARUML la cual nos permitió hacer todo el modelado de diagramas sin tener restricciones, para la realización de las vistas se utilizó Mockups que es una herramienta interactiva de manera online. Los entregables para la parte de Diagramas es el documento de levantamiento de requerimientos en el que se mostraron cada uno de estos además de cada uno de los requerimientos.

Este software se desarrolló en Php para la parte lógica que se escribió mediante el IDE Visual Studio Code, que tiene un valor gratuito para desarrolladores, react se utilizó para la creación de interfaces amigables y fáciles de usar al usuario, la base de datos se elaboró en MySQL y el aplicativo se desplegó en un servidor local.

Cuanta con cuatro módulos (pedidos, productos, usuarios e informes), en esta etapa se trabajará sobre 2 pc's de características específicas para poder desplegar y desarrollar todo el aplicativo.

Toda la parte del desarrollo del proyecto se llevó a cabo en los 2 computadores portátiles que se asignaron para este proceso evaluados en 10 millones de pesos los dos equipos. A continuación, se da a conocer la tabla resumen de las fases de desarrollo del software, en donde se encuentra descrita cada actividad con su respectiva fase, además, de las evidencias relacionadas con dicha actividad.

Tabla 2. Resumen de las fases

Fases	Actividades	Evidencias
1. Análisis.	<ul style="list-style-type: none"> ● Documento de requerimientos ● Historias de usuario 	Bajo el Modelo Cascada se hizo la elicitación del levantamiento de los requerimientos, se trabajó en conjunto con las historias de usuario en la cual se definió la lista de funcionalidades del software
2. Diseño	<ul style="list-style-type: none"> ● Diseño de diagramas 	Mediante el Modelo Cascada se definió cada uno de los modelos para tener la idea para el inicio del desarrollo
Fases	Actividades	Evidencias
3. Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollo del Backend ● Pruebas ● Gestión de cambios ● Despliegue del software en servidor de desarrollo 	Con el Modelo Cascada, el desarrollo del software cumple con las necesidades y requerimientos especificados por la empresa
4. Pruebas	Pruebas de calidad y cumplimiento	El modelo Cascada ayudo con los resultados del análisis mediante SonarQube el cual fue importante para medir la calidad del software

Fuente: Autor

6.1 PLANIFICACIÓN

La planificación del proyecto se basó de acuerdo al análisis de los documentos de las entrevistas que fueron llevadas a cabo a los vendedores y coordinadores de la empresa de muebles Venecia para llegar a la solución más acertada posible. ([Anexo VII. Requerimientos](#)) ([Anexo III. Historias de Usuario](#))([Anexo II. Diagramas](#))([Anexo IV. Mockups](#)).

- Análisis y Especificación de Requisitos
 - El equipo de analistas e Ingenieros de software, propone la documentación para el desarrollo de la plataforma web, compuesta por:
 - Documento de especificación de requisitos.
 - Definir el alcance que tendrá el software al ser desarrollado.
 - Documento de historias de usuario que describen las características y funcionalidad del software a realizar. Permitirán elaborar y actualizar el plan de ejecución y desarrollo. Durante el desarrollo se pueden agregar o modificar las historias de usuario por lo que se modificará el cuadro de planificación.

- Entregables

- Análisis de Historias de Usuario

Nuestro primer acercamiento fue a través de una serie de entrevistas con los vendedores de la empresa de muebles Venecia, se realizaron preguntas sobre los principales problemas que han tenido a la hora de realizar los pedidos y las entregas, los actores involucrados y los diferentes procesos que se llevan a cabo en los servicios que presta. Se analizaron los documentos elaborados por los analistas de datos, especialmente los relacionados con los pedidos y formas de registro de estos mismos.

Luego de reunir la información, se socializó el documento de historias de usuario dispuesto en un documento realizado en Word. En el documento se listan las historias de usuario y adjunto se realizó el primer diseño de mockups (diseños de interfaz de usuario) que el desarrollador frontend da cumplimiento. [Figura 2]

Figura 2 Historias de Usuario

**HISTORIAS DE USUARIO
 MÓDULO ADMINISTRADOR**

Historia épica:

id	HU	Descripción	Criterio de aceptación
HU1	COMO administrador QUIERO crear coordinadores, vendedores y clientes en el aplicativo fácilmente PARA tener un control de quien administra la aplicación	Poder ingresar datos como: Nombre, apellido, cedula usuario, clave, rol, correo, teléfono y registrarse	Se crea el usuario y se almacena en la base de datos.

id	HU	Descripción	Criterio de aceptación
HU2	COMO administrador QUIERO listar los usuarios y visualizarlos todos o por roles en el aplicativo fácilmente PARA conocer los datos de cada usuario	Poder ver los datos del usuario ingresados al momento de crear el usuario (Nombre, apellido, rol)	Se listan los datos de los usuarios previamente creados y visualizar por roles

Se determinó realizar la lectura y verificación de cada una de las historias contenidas en el documento, dando como resultado la descripción de los módulos para comprender los requisitos funcionales y no funcionales que el software debía cumplir para luego en la siguiente fase (diseño y arquitectura) ser verificadas en el diseño de la base de datos:

- **Administrador:** tiene la capacidad de registrar y crear toda la información de los clientes, de los vendedores, de todos los productos en general, de los pedidos y de los informes sobre los usuarios, productos y pedidos realizados.
- **Módulo de pedidos:** El módulo de pedidos se encarga realizar el pedido que el cliente solicite a la empresa. El módulo de pedidos puede ser creado, editado, listado y borrado.
- **Módulo de productos:** El módulo de productos se encarga de la gestión, ya que caracteriza a un objeto ofrecido a los clientes. Un producto puede ser creado, editado, listado y borrado.

- **Módulo de usuarios:** automatiza el proceso de trabajo, reduciendo las tareas manuales y gestionando fácilmente todo el proceso de ventas, para que el vendedor pueda centrarse en lo que realmente importa: vender.
- **Módulo de soporte:** está diseñado para gestionar y realizar un seguimiento del servicio de atención al cliente de la empresa, como, por ejemplo, el soporte que se presta desde un departamento técnico. Si un cliente tiene alguna duda en relación con los pagos, facturación, reembolsos, etc., puede ponerse en contacto con un agente para resolverla.
- **Módulo de informes:** nos permite conocer las estadísticas de ventas, estas estadísticas se pueden dividir por: Productos creados, pedidos realizados y usuarios de la empresa. Estas estadísticas se podrán ver reflejadas mediante gráficas.

Tabla 3. Análisis de las Historias de Usuario

Tipo	Elementos
Entradas	<ul style="list-style-type: none"> ● Documentos de historias de usuario
Instrumentos y/o herramientas	<ul style="list-style-type: none"> ● Computador ● Conexión a internet ● Navegador Web
Entregables	Documento de historias de usuario
Tiempo	2 semanas

6.2 DISEÑO Y ARQUITECTURA

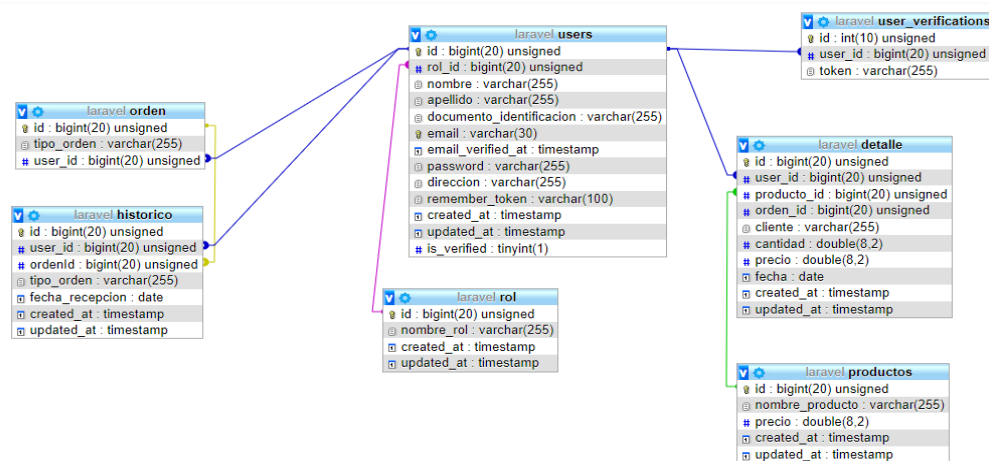
- Diseño y configuración entorno de pruebas
- Diagrama de Base de Datos (Entidad / Relación).
- Prototipos del sistema.
- Elección de lenguajes de programación.
- Configuración de servidor para entorno de pruebas.
- Arquitectura
- La arquitectura del software se basa en el modelo vista-controlador (MVC).
- Este modelo propone la construcción de tres componentes distintos que son el modelo, la vista y el controlador. Este patrón se basa en las ideas de reutilización de código y la separación de conceptos.

- Entregables

Diseño de la base de datos, A continuación, presentamos el diseño E/R (entidad-relación) de la base de datos, el cual está compuesto por las siguientes tablas:

- usuario
- detalle
- producto
- histórico
- orden

Figura 3 Diseño de la base de Datos



Respecto al motor de base de datos se eligió fue MySQL. Esta decisión se realizó debido a que este motor de base de datos es relacional, gratuito, seguro, ampliamente usado en el mundo empresarial, además cuenta con buena documentación y soporte. Además, permite almacenar datos grandes y sofisticados de forma segura.

6.3 PROTOTIPOS DEL SISTEMA

Se realizó el primer diseño de mockups (diseños de interfaz de usuario) que el desarrollador frontend da cumplimiento. [Figura 4]

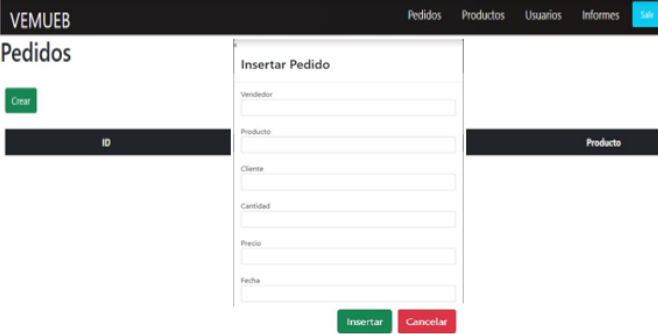
Figura 4 Mockups



The login form features a header with a yellow key icon and the text "Iniciar". Below this are two input fields: the first has a user icon and the second has a lock icon. A blue "Acceder" button is positioned below the fields. The form is set against a light gray background.

VEMUEB Pedidos Productos Usuarios Informes [Salir](#)

Bienvenido a Hogar
Venecia



The order form is titled "Pedidos" and includes a "Crear" button. A table with columns "ID" and "Producto" is partially visible. A modal window titled "Insertar Pedido" is open, containing input fields for "Vendedor", "Producto", "Cliente", "Cantidad", "Precio", and "Fecha". "Insertar" and "Cancelar" buttons are at the bottom of the modal.

VEMUEB Pedidos Productos Usuarios Informes [Salir](#)

Pedidos

Crear

ID	Producto
----	----------

Insertar Pedido

Vendedor:

Producto:

Cliente:

Cantidad:

Precio:

Fecha:

[Insertar](#) [Cancelar](#)

VEMUEB Pedidos Productos Usuarios Informes Salir

Productos

Insertar Producto

Crear

ID	Precio
<input type="text"/>	<input type="text"/>
name <input type="text"/>	
Precio <input type="text"/>	

Insertar Cancelar

Insertar Usuario

Crear

ID	Nombre	Apellido	Nombre de Usuario App	Correo	Telefono
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Apellido <input type="text"/>					
Nombre de Usuario App <input type="text"/>					
Tipo de Usuario <input type="text"/>					
Clave <input type="text"/>					
Correo <input type="text"/>					
Telefono <input type="text"/>					

Insertar Cancelar

VEMUEB Pedidos Productos Usuarios Informes Salir

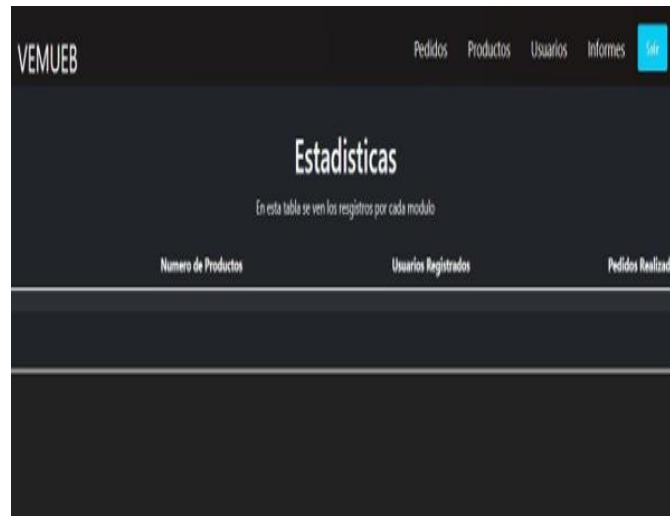
Usuarios

Insertar Usuario

Crear

ID	Rol	Nombre	Email	Dirección
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nombre <input type="text"/>				
Apellido <input type="text"/>				
Documento <input type="text"/>				
Email <input type="text"/>				
Clave <input type="text"/>				

Insertar Cancelar



6.4 ARQUITECTURA DEL SOFTWARE

El desarrollo de la fase de diseño y arquitectura estuvo compuesto por: el diseño de la base de datos.

- Tecnología Backend

Los factores que se tuvieron en cuenta para elegir el framework de Laravel [6] son:

- Velocidad y Sencillez

Uno de los principales objetivos de php y más en específico de Laravel es simplificar el trabajo a la hora de desarrollarlo:

Filosofía DRY: (don't repeat yourself), lo que significa que su arquitectura nos permite y nos invita a reutilizar el código existente y centrarse en el único.

Tabla 4. Diseño y Arquitectura

Tipo	Elementos
Entradas	<ul style="list-style-type: none"> ● Documentos de historias de usuario
Instrumentos y/o herramientas	<ul style="list-style-type: none"> ● Computador ● Conexión a internet ● Navegador Web <ul style="list-style-type: none"> ● Cuenta de Google (acceso a la carpeta compartida) ● Power Designer
Entregables	Documento de historias de usuario
Tiempo	3 semanas

- Desarrollo del Backend

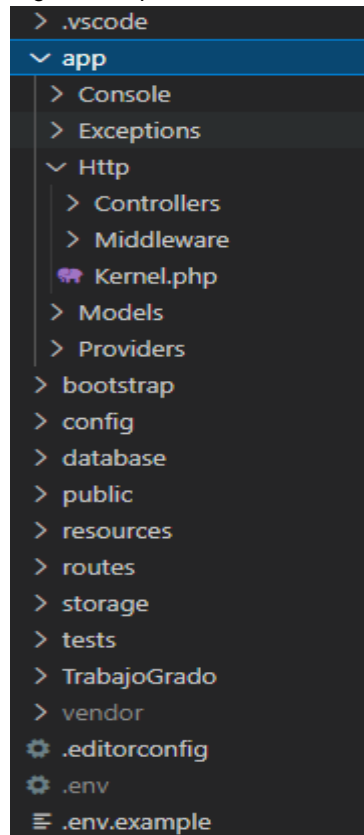
El desarrollo Backend se realizó en php con el framework Laravel, el cual fue la arquitectura propuesta. Uno de los principales objetivos de php es simplificar el trabajo a la hora de desarrollarlo, ya que ayuda para un desarrollo rápido. También su arquitectura permite e invita a reutilizar el código existente y centrarse en el único.

La arquitectura de backend para el software consta de los siguientes elementos: Los modelos: gestionan las relaciones entre las tablas de la base de datos (MySQL).

- Los serializadores: validan y serializan los datos entrantes y salientes.
- Conjuntos de consultas: crear, consultar y almacenar los resultados de las consultas de la base de datos como instancias de modelo.
- Vistas: son las clases que incluyen un modelo, un serializador y un conjunto de consultas para cada punto final.
- URL: especifica cuándo llamar a la vista.
- Uno de los puntos más importantes en el backend del software para la empresa de muebles Venecia, es proteger los datos referentes a los pedidos, los productos, los usuarios y los informes.

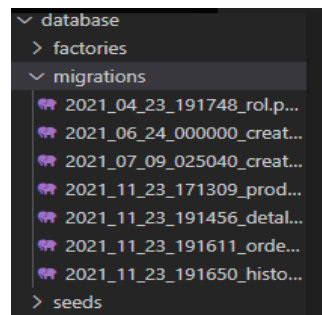
Laravel, así como cualquier framework PHP, propone una estructura de carpetas, para la organización del código de los sitios o aplicaciones web. Se separa el código por responsabilidades, para tener más facilidad de mantenimiento de la aplicación. Por lo tanto, en el desarrollo del framework se cuidan mucho estos detalles, para que aquellos desarrolladores que lo utilicen sean capaces también de organizarse de manera que puedan cumplir estas tareas con éxito y rapidez. De esta manera:

Figura 5 Arquitectura del software



Una vez estructurada la arquitectura del software, se procede a realizar la correspondiente base de datos mediante las migraciones desde laravel.

Figura 6 Migraciones Base de Datos



Se crearon las tablas mediante laravel y luego se realizaron las migraciones hacia MySQL

Figura 7 Ejemplo migración creación tabla usuarios

```
public function up()
{
    Schema::create('users', function (Blueprint $table) {
        $table->id();
        //$table->bigInteger('rol_id')->unsigned();
        $table->unsignedBigInteger('rol_id');
        $table->foreign('rol_id')->references('id')->on('rol');
        $table->string('nombre');
        $table->string('apellido');
        $table->string('documento_identificacion');
        $table->string('email',30)->unique();
        $table->timestamp('email_verified_at')->nullable();
        $table->string('password');
        $table->string('direccion');
        $table->rememberToken();
        $table->timestamps();
    });
}
```

Teniendo la base de datos con sus respectivas migraciones se procedió a implementar las funciones de la lógica de negocio y por cada uno de sus módulos y expuestas como un servicio utilizando el Frontend creado en React.

Figura 8 Implementación lógica del negocio

```
public function login(Request $request)
{
    $credentials = $request->only('email', 'password');

    $rules = [
        'email' => 'required|email',
        'password' => 'required',
    ];

    $validator = Validator::make($credentials, $rules);
    if($validator->fails()) {
        return response()->json(['success' => false, 'error' => $validator->messages()], 401);
    }

    try {
        // attempt to verify the credentials and create a token for the user
        if (!$token = JWTAuth::attempt($credentials)) {
            return response()->json(['success' => false,
                'error' => 'We cant find an account with this credentials. Please make sure you entered the right info
            ]);
        }
    } catch (JWTException $e) {
        // something went wrong whilst attempting to encode the token
    }
}
```

Luego de realizada la implementación se realizaron correcciones a la lógica para dar cumplimiento a lo indicado en las historias de usuario.

- Tecnología Frontend

Las razones principales por la cual se optó por desarrollar el frontend en la tecnología React js [5] son:

- **DOM Virtual**
Permite poder visualizar los cambios de los datos, no es necesario renderizar toda la página de nuevo, sino, solo el componente que se actualizo.
- **Reutilización por Componentes**
Las aplicaciones desarrolladas en React están basadas en componentes reutilizables, gracias a esto se logra que la aplicación sea más escalable y fácil de mantener ya que los errores funcionarán en propia funcionalidad del componente.
- **React Native**
Si se quiere generar aplicaciones móviles utilizando el mismo código de java Script será más sencillo gracias a React Native.
- **Desarrollo Frontend**
Para el desarrollo del frontend se trabajó con React.js y los elementos que se tuvieron en cuenta son:
 - **Modularidad**
La arquitectura de React [5] permite agrupar código de frontend en componentes personalizados, proporcionando así una base sólida para la optimización general del proceso de desarrollo. React ayuda a cómo se deben crear componentes reutilizables. Por otro lado, da libertad para decidir cómo manejar el enrutamiento y las pruebas, organizar las dependencias. React.js permite escribir código limpio, dividiendo el proyecto en componentes separados.
React es flexible en el sentido de que puede integrarse con otras bibliotecas. Se puede optar por crear un proyecto de React desde cero o introducir gradualmente React en su base de código existente. Crear una nueva aplicación React no es difícil. Incrustar componentes de React uno por uno en su código escrito usando otras tecnologías tampoco es un problema.
 - **Renderizado rápido**
React es una biblioteca de JavaScript del lado del cliente que utiliza la representación del lado del servidor. De esta manera brinda el soporte

mejorado para la representación del lado del servidor y convierte a React en una buena solución.

○ Interfaces de Usuario Ricas y Fáciles de Probar

El desarrollo de frontend con React da como resultado no solo aplicaciones de alto rendimiento sino también altamente probables. React en sí mismo facilita la creación de una arquitectura limpia que sea fácil de probar.

La arquitectura frontend fue diseñada siguiendo buenas prácticas de programación [12] las cuales son:

- Config: contiene la configuración de la aplicación, como el envío de solicitudes al backend y funciones que se pueden llamar en cualquier parte de la aplicación.
- Componentes: elementos visuales como botones, formularios, tarjetas que se pueden utilizar en cualquier lugar de la aplicación.
- Páginas: toma varios componentes para crear páginas web, como la página de inicio, el inicio de sesión, el administrador de usuarios y el administrador de citas.
- Hooks personalizados: son un mecanismo para reutilizar la lógica de estado (como establecer una suscripción y guardar el valor actual).
- Servicios: una capa para recuperar o enviar información desde la aplicación back-end.
- Bibliotecas: una capa con una lógica para almacenar la información en la base de datos y manejar las fechas del sistema para un caso.
- Estilos: estilos CSS globales personalizados que se utilizan en componentes y páginas.
- Rutas: permiten configurar la navegación de las páginas de la aplicación, login, rol, inició, pedidos, productos y usuarios.

A continuación, se muestran las entradas, herramientas, entregables y tiempo de la fase de Implementación.

Tabla 5 Implementación

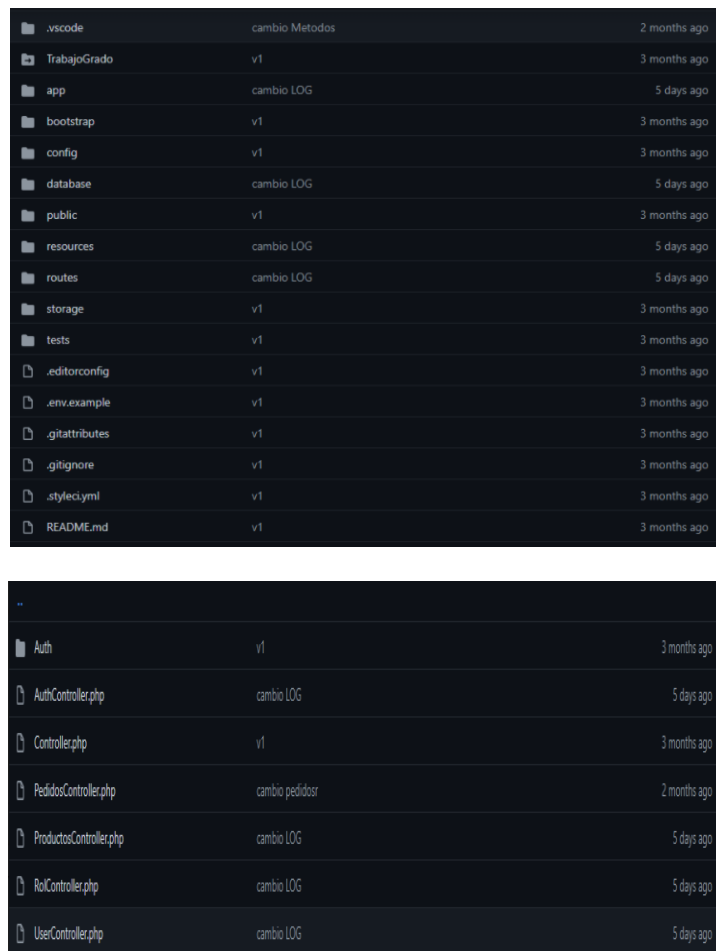
Tipo	Elementos
Entradas	Archivo.dml del diseño entidad-relación de la base de datos
Instrumentos y/o herramientas	<ul style="list-style-type: none">• Computador• Conexión a internet

	<ul style="list-style-type: none"> • Navegador Web • Cuenta De Google (acceso a la carpeta compartida) • Power Designer • Git • Postman
Entregables	Software cumple con las necesidades y requerimientos especificados por la empresa de muebles Venecia
Tiempo	4 semanas

Fuente: Autor

A continuación, se muestra como resultado el código fuente dispuesto en el repositorio del proyecto en GitHub.

Figura 9 Repositorio en GitHub del código fuente del software



- Interfaz de usuario

La interfaz de usuario de la plataforma fue adaptada por React. La paleta de colores utilizados que se eligieron con base en colores simples, receptivos para que no

cansen al usuario que la utiliza. Tiene colores como: azul, naranja, blanco y negro. Con el objetivo de resaltar los colores con los cuales la empresa de muebles Venancia se identifica a la hora de trabajar con la materia prima.

Figura 10 Paleta de Colores



Fuente: Autor

A continuación, se definen los colores utilizados con su correspondiente significado [11]:

Tabla 6 Definición Paleta de Colores

Color	Función
Azul	Evoca calma, confianza, honestidad.
Naranja	Es un color representativo para la empresa ya que su logo es de color naranja
Blanco	Evoca pureza, inocencia y positividad. Ayuda a limpiar el diseño
Negro	Evoca una vista acromática del menú
Verde	El color de la aprobación, hace saber a los usuarios que han realizado una acción bien.
Rojo	Es el color de las advertencias en las interfaces

6.5 PRUEBAS Y VALIDACION

Estas pruebas ayudan a tener una visión más clara de los problemas que se presentan en el desarrollo del software y así corregir las falencias para llegar a un software de alta calidad.

- Entregables
- Pruebas de Calidad y Cumplimiento

Para el respectivo cumplimiento de las pruebas de caja blanca realizadas con SonarQube dieron los siguientes resultados:

- Tamaño del Código Fuente

Gracias a la aplicación SonarQube se calcularon las líneas de código, funciones, clases, archivos, líneas comentadas, declaraciones, entre muchas otras líneas [Figura 2] del tamaño del software.

El software tiene un total de comentarios de 9.0% debido a que solo las funcionalidades complejas se documentaron mientras las otras no ya que tenían código legible.

Figura 11. Código del software

Size	LINES OF CODE
New Lines	4
Lines of Code	1,528
Lines	18,900
Statements	160
Functions	101
Classes	6
Files	30
Comment Lines	152
Comments (%)	9.0%

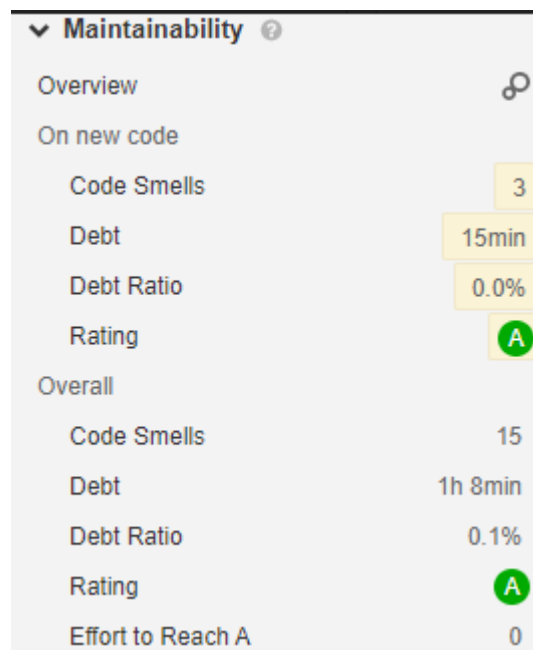
Fuente: Autor

- **Mantenibilidad del Código**

La mantenibilidad del software es la capacidad del producto para ser modificado efectiva y eficientemente, debido a necesidades [7].

Para la mantenibilidad del código se obtuvo una calificación positiva A, esto indica que no es demasiado complejo aplicar respectivos procesos correctivos.

Figura 12. Mantenibilidad del código



Fuente: Autor

- **Code Smells**

SonarQube define a Code Smells (2021) como:

Un problema de mantenimiento del código. Dejarlo como está significa que, en el mejor de los casos, los mantenedores tendrán más dificultades de las que deberían para hacer cambios en el código. En el peor de los casos, estarán tan confundidos por el estado del código que introducirán errores adicionales al realizar los cambios. La cantidad de code smells encontrados fueron 15. Entre ellos: comentarios, corrección de sintaxis y definición de constantes. En la siguiente imagen se muestra parte del código donde encontramos el code smell debido a que tiene una complejidad ciclomática de 16 donde se permite máximo 15.

Figura 13. Código Smell del código

```
9 import Ventas from './componentes/pages/Ventas';
10
11
12 import Navbar from './componentes/Navbar';
13
14
15 function App() {
16 // const [conectado, setConectado] = useState(false);
17
18 // const acceder = (estado) => {
19 //   setConectado(estado);
20 // };
21
22
23 return (
24
25
26
```

Remove this commented out code. Why is this an issue? yesterday ▾ L16 🔗
🗑️ Code Smell ▾ 🚨 Major ▾ 🔓 Open ▾ Not assigned ▾ 5min effort Comment 🗑️ unused ▾

Remove this commented out code. Why is this an issue? yesterday ▾ L20 🔗
🗑️ Code Smell ▾ 🚨 Major ▾ 🔓 Open ▾ Not assigned ▾ 5min effort Comment 🗑️ unused ▾

Fuente: Autor

- Duplicidad de Código del Software

Para la duplicidad de código de nuestro software calculado por SonarQube, es de 98 líneas, ya que se encuentran duplicadas importaciones lo cual indica que el software es de calidad.

Figura 14. Duplicidad del código

Duplications	
Overview	🔗
On new code	
Density	0.0%
Duplicated Lines	0
Duplicated Blocks	0
Overall	
Density	52.1%
Duplicated Lines	98
Duplicated Blocks	1
Duplicated Files	1

Fuente: Autor

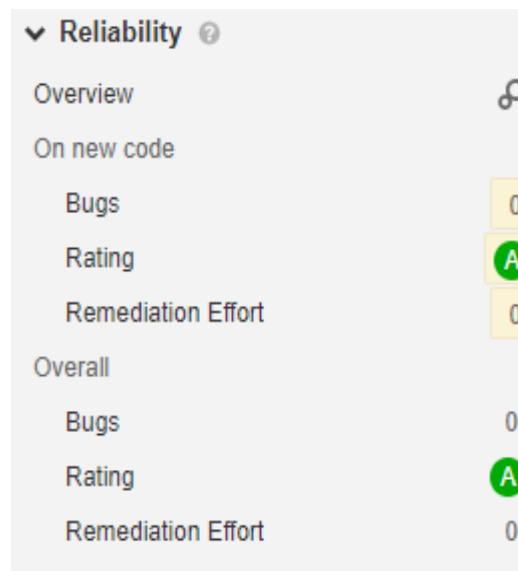
6.6 DESPLIEGUE

- Confiabilidad del código

La confiabilidad nos indica cuál es la capacidad del software para dar cumplimiento o desempeñar las funciones especificadas cuando se usa bajo una condición o periodo de tiempo [7].

Aquí se obtuvo una calificación positiva A indicando que no se encuentra ningún bug en el software por lo que no es necesario aplicar procesos correctivos.

Figura 15. Confiabilidad del código

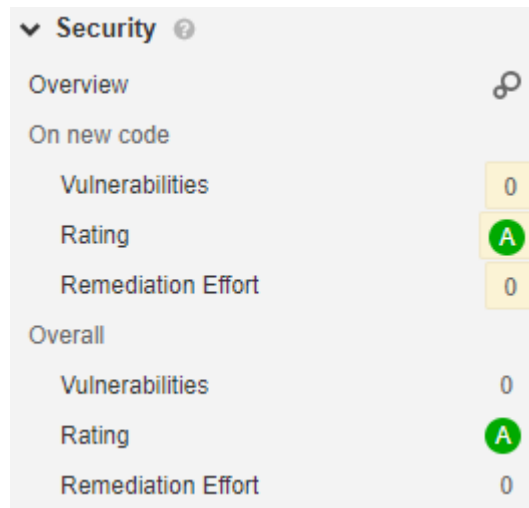


Fuente: Autor

- Seguridad del código

En la seguridad del código se obtuvo una calificación positiva A, la cual nos indica que no se encuentra ninguna vulnerabilidad en el software por lo que no es necesario aplicar procesos correctivos [7].

Figura 16. Seguridad del código



Fuente: Autor

A continuación, se muestra la fase de pruebas y validación en la siguiente tabla:

Tabla 7. Pruebas

Tipo	Elementos
Entradas	Código del software
Instrumentos y/o herramientas	<ul style="list-style-type: none"> • Computador • Conexión a internet • Navegador Web • Cuenta de Google (acceso a la carpeta compartida) • SonarQube
Entregables	Resultados de análisis con SonarQube
Tiempo	4 días

6.7 DOCUMENTACION

La documentación es parte fundamental del software ya que en está consigna cada uno de los requerimientos, además, de la visión general de lo que se quiere lograr con la realización del software.

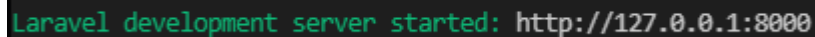
- Entregables:
 - Documento de requisitos ([Anexo VII. Requerimientos](#)).
 - Entrevistas ([Anexo VII. Requerimientos](#)).
 - Observaciones ([Anexo VII. Requerimientos](#)).

Durante el ciclo de vida de la aplicación se realiza un proceso llamado despliegue, que es la puesta en marcha de cada una de las capas que componen en dicho sistema.

- Entregables:

Se desplegó el software en el servidor dispuesto por el cliente donde se hicieron las respectivas configuraciones previamente.

Figura 17 Despliegue del servidor



```
Laravel development server started: http://127.0.0.1:8000
```

- Equipo de trabajo

A continuación, se indica los roles de los miembros del equipo que desarrollaran el proyecto:

- Un **desarrollador/tester** quién se encargó de definir los documentos de requisitos, historias de usuario basadas en la documentación realizada por nosotros, desarrollar el software y aplicar las pruebas.
- Un **director** que se encargó del acompañamiento y orientación continuo para nuestro equipo de trabajo, facilitándonos recursos para las reuniones sobre avances de nuestro proyecto, hacer cumplimiento de cada requisito de especificaciones, las fechas planteadas para las entregas según el cronograma y la realización pruebas.

6.8 CODIFICACION

Equipo de Desarrollo: El Backend fue desarrollado por Johan Sebastián Bernal Diaz y Juan David Buitrago Chavez encargado de desarrollar el Frontend del producto dando cumplimiento a las historias de usuario

- Desarrollo de los módulos del software
 - De acuerdo con la documentación generada en el numeral de análisis y especificación de requisitos, se llevó a cabo el desarrollo de cada uno de los módulos planteados, teniendo en cuenta las siguientes sub actividades:
 - Desarrollo de los módulos de acuerdo a lineamientos del documento de especificación de requisitos.
 - Definición y ejecución de pruebas y de validaciones.

6.9 BUENAS PRACTICAS DE PROGRAMACION

Durante el desarrollo del software se trabajaron con las buenas prácticas de programación orientada a objetos, aplicando los principios SOLID [10], los cuales son:

- **S – Single Responsibility:** Es el principio más importante y fundamental de SOLID el cual consiste en que las clases tienen una sola razón para cambiar, Por ejemplo: podemos decir que la clase AuthController tiene la única responsabilidad de guardar un objeto con las variables del formulario.
- **– Open-Close:** Es el segundo principio de SOLID, el cual formuló (Bertrand Meyer, 1998) ya que el habla que las clases deben estar abiertas para así poder extenderse y cerradas para poder modificarse.
- **L – Liskov Substitution:** Para este principio las clases derivadas deben poder sustituirse por las clases base, El cual garantiza que los objetos deben poder ser reemplazados por instancias de subtipos sin cambiar el correcto funcionamiento del sistema. Para este principio se cumplió por defecto sin presentarse comportamientos inesperados al extender clases como es la clase modelo.
- **I – Interface Segregation:** Para el cuarto principio de SOLID se hacen interfaces concretas para el cliente para una finalidad concreta, es decir, según el Interface Segregation Principle (ISP), es de mayor relevancia contar con interfaces que logren definir pocos métodos que tener varias interfaces forzadas implementando muchos métodos a los cuales no se les dará uso, evitando las interfaces pesadas y dar preferencia a muchas interfaces pequeñas específicas para el cliente. No fue necesario la segregación de las clases debido al amplio uso del principio de responsabilidad única.
- **D – Dependency Inversion:** Es el último módulo de SOLID el cual consiste en que depende de abstracciones y no de clases concretas. También consiste en reducir

las dependencias entre los módulos del código, es decir, se alcanza un bajo acoplamiento de las clases.

Figura 18 Aplicación del principio de SOLID

```
public function store(Request $request)
{
    $credentials = $request->only('nombre', 'email', 'password');

    $rules = [
        'nombre' => 'required|max:255',
        'email' => 'required|email|max:255|unique:users'
    ];

    $validator = Validator::make($credentials, $rules);
    if($validator->fails() {
        return response()->json(['success'=> false, 'error'=> $validator->messages()]);
    }

    $rol_id = $request->rol_id;
    $nombre = $request->nombre;
    $apellido = $request->apellido;
    $documento_identificacion = $request->documento_identificacion;
    $email = $request->email;
    $password = $request->password;
    $direccion = $request->direccion;

    $user = User::create(['rol_id'=>$rol_id, 'nombre' => $nombre, 'apellido' => $apellido,
        'documento_identificacion' => $documento_identificacion,
```

Figura 19 Aplicación del principio de Open-Close

7. Conclusiones

- Con la correcta implementación de los principios de buenas prácticas de desarrollo que logra incluir dentro de cada una de las fases del desarrollo, logramos que el software cuente con buenos estándares de calidad.
- La empresa mejorará la gestión de sus datos, la rapidez de sus servicios gracias a los datos gestionados y los módulos y los informes desarrollados.
- Con el uso de las herramientas correspondientes para cada caso, fue posible obtener los diagramas pertinentes para las diferentes fases de diseño del software, y de esta manera dar cumplimiento de manera efectiva a los requerimientos establecidos.
- Se determinó el alcance del sistema para definir las necesidades mediante el uso de las historias de usuario las cuales fueron importantes para el desarrollo de este proyecto ya que nos facilitaron identificar y analizar los requisitos del software funcionales y no funcionales y las restricciones de estos permitiendo una comprensión clara de las necesidades del cliente a resolver.
- Con base en la metodología de desarrollo en cascada y el uso de las herramientas de programación fue creado un software funcional compuesto por cuatro módulos principales que ayudan con las necesidades de la empresa de muebles Venecia para así brindar un mejor servicio a todas las personas usuarias.
- La realización y ejecución satisfactoria de las pruebas permite comprobar de manera efectiva la correcta ejecución de cada funcionalidad, ayuda a descartar posibles fallos en la calidad de desempeño.

8. REFERENCIAS

- [1] DataCRM Soluciones S.A.S., «DATACRM,» 11 11 2020. [En línea]. Available: <https://www.datacrm.com/blog/que-es-crm-y-para-que-sirve/>. [Último acceso: 20 11 2020].
- [2] M. T. Gallego, «openaccess,» 2020. [En línea]. Available: <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/17885/1/mtrigasTFC0612memoria.pdf>. [Último acceso: 12 11 2020].
- [3] C. A. Montoya Agudelo y M. R. Boyero Saavedra, «EL CRM COMO HERRAMIENTA PARA EL SERVICIO AL CLIENTE EN LA ORGANIZACIÓN,» Revista Científica "Visión de Futuro", vol. 17, nº 1, pp. 130-151, 2013.
- [4] The PHP development team announces the immediate availability of PHP 8.1.0. This release marks the latest minor release of the PHP language.
<https://www.php.net/>
- [5] React Framework. (27 de marzo de 2019). Obtenido de:
<https://es.reactjs.org/>
- [6] Laravel. (30 de septiembre de 2020). Obtenido de:
<https://laravel.com/>
- [7] SonarQube. (26 de febrero de 2020). Obtenido de:
https://www.sonarqube.org/enterprise-edition/?qads_campaign=South-America-SonarQube&qads_ad_group=SonarQubeEE&qads_keyword=sonarqube&qclid=Cj0KCQiA-gGNBhD3ARIsAO_o7ylskBrENVUx3oqKeWVQ69MxXrUNYND5pkiz_tlewL_latl0qR_NN3MaAq1bEALw_wcB

[8]Módulos CRM. (2019). Obtenido de:

<https://softwarepara.net/modulos-crm/#:~:text=El%20CRM%20tiene%20diferentes%20m%C3%B3dulos,%20Soporte%20Informes%20y%20Actividades.&text=Un%20CRM%20es%20una%20aplicaci%C3%B3n,para%20alcanzar%20los%20objetivos%20establecidos>

[9]Modelo Cascada. (marzo de 2019). Obtenido de: 1 refe doc

<https://www.ionos.es/digitalguide/paginas-web/desarrollo-web/el-modelo-en-cascada/>

[10]Principios SOLID. (noviembre de 2018). Obtenido De:

<https://profile.es/blog/principios-solid-desarrollo-software-calidad>

[11] El color en el diseño web: cómo elegir una entonación correcta.

<https://www.iempresa.net/creatividad/el-color-en-el-diseno-web-como-elegir-una-entonacion-correcta-para-tu-web/#:~:text=El%20color%20es%20el%20medio,excitar%20estimular%20a%20las%20acciones%E2%80%A6>

[12] Buenas prácticas de programación React. (marzo de 2020). Obtenido De:

<https://www.pragma.com.co/academia/lecciones/7-buenas-practicas-para-tus-apps-en-react>

9. ANEXOS

9.1 ANEXO I. ACTAS DE LAS REUNIONES

01_ACTA 12-02-2021

ACTA N° 019					
Proyecto: PLATAFORMA DE VENTAS MUEBLES VENECIA					
LUGAR:	Reunión medio Meet	FECHA:	DD	MM	AA
			12	02	2021
HORA DE INICIO:	5:00 p.m.	HORA DE FINALIZACIÓN:	6:00 p.m.		
ASISTENTES:	Nombre		Rol		
	Iván Fernando Fonseca Barinas		Director del Proyecto		
	Juan David Buitrago Chavez		Estudiante		
	Johan Sebastian Bernal Diaz		Estudiante		
OBJETIVO:	Revisar y realizar primer acercamiento al proyecto, realizar documentación para el desarrollo.				
INVITADOS:					
AGENDA					
<ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo 2. intervención de cada uno de los participantes 3. Revisión del proyecto 4. Recomendaciones 5. Trabajo a realizar 6. Firma del acta 					
DESARROLLO DE LA REUNIÓN					
<p>En el desarrollo de la reunión se llevaron a cabo cada uno de los ítems que abarca la agenda del presente documento, donde se realizó la intervención de cada uno de los participantes, se presentó el proyecto y se realizaron las recomendaciones pertinentes y trabajo a realizar.</p>					

COMPROMISOS	
ACTIVIDAD	RESPONSABLE
<ul style="list-style-type: none"> Realizar documentación correspondiente para el aplicativo. 	Johan Sebastian Bernal Diaz Juan David Buitrago Chavez

Se da por terminada la reunión y en constancia se firma el acta correspondiente.

Firmas.

Iván Fernando Fonseca Barinas	
Juan David Buitrago Chavez	
Johan Sebastian Bernal Diaz	

02_ACTA 21-05-2021

ACTA Nº 019					
Proyecto: PLATAFORMA DE VENTAS MUEBLES VENECIA					
LUGAR:	Reunión medio Meet	FECHA:	DD	MM	AA
			21	05	2021
HORA DE INICIO:	2:00 p.m.	HORA DE FINALIZACIÓN:	3:00 p.m.		
ASISTENTES:	Nombre		Rol		
	Iván Fernando Fonseca Barinas		Director del Proyecto		
	Juan David Buitrago Chavez		Estudiante		
	Johan Sebastian Bernal Diaz		Estudiante		
OBJETIVO:	Revisar y corregir documentación y fase de desarrollo.				
INVITADOS:					
AGENDA					

1. Saludo
2. intervención de cada uno de los participantes
3. Revisión de adelantos
4. Recomendaciones
5. Trabajo a realizar
6. Firma del acta

DESARROLLO DE LA REUNIÓN

En el desarrollo de la reunión se llevaron a cabo cada uno de los ítems que abarca la agenda del presente documento, donde se realizó la intervención de cada uno de los participantes, se presentaron los requerimientos del proyecto y se realizaron las recomendaciones pertinentes y trabajo a realizar.

COMPROMISOS

ACTIVIDAD	RESPONSABLE
<ul style="list-style-type: none"> • Realizar historias de usuario, revisión del CRM recomendaciones para la realización de módulos y recomendaciones para las buenas prácticas del desarrollo 	<p>Johan Sebastian Bernal Diaz Juan David Buitrago Chavez</p>

Se da por terminada la reunión y en constancia se firma el acta correspondiente.

Firmas.

Iván Fernando Fonseca Barinas	
Juan David Buitrago Chavez	
Johan Sebastian Bernal Diaz	

03_ACTA 26-05-2021

ACTA Nº 019
Proyecto: PLATAFORMA DE VENTAS MUEBLES VENECIA

LUGAR:	Reunión medio Meet	FECHA:	DD	MM	AA
			26	05	2021
HORA DE INICIO:	5:00 p.m.	HORA DE FINALIZACIÓN:	6:00 p.m.		
ASISTENTES:	Nombre		Rol		
	Iván Fernando Fonseca Barinas		Director del Proyecto		
	Juan David Buitrago Chavez		Estudiante		
	Johan Sebastian Bernal Diaz		Estudiante		
OBJETIVO:	Revisar y corregir documentación.				
INVITADOS:					
AGENDA					
<ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo 2. intervención de cada uno de los participantes 3. Revisión de adelantos 4. Recomendaciones 5. Trabajo a realizar 6. Firma del acta 					
DESARROLLO DE LA REUNIÓN					
<p>En el desarrollo de la reunión se llevaron a cabo cada uno de los ítems que abarca la agenda del presente documento, donde se realizó la intervención de cada uno de los participantes, se presentó historias de usuario y definición del módulo CRM se realizaron las recomendaciones pertinentes para estas y el trabajo a realizar fue: terminación total de estas dos tareas para dar el aval.</p>					
COMPROMISOS					
ACTIVIDAD			RESPONSABLE		
<ul style="list-style-type: none"> • Realizar historias de usuario, revisión del CRM recomendaciones para la 			<p>Johan Sebastián Bernal Diaz Juan David Buitrago Chavez</p>		

realización de módulos y recomendaciones para las buenas prácticas del desarrollo	
-----------------------------------------------------------------------------------	--

Se da por terminada la reunión y en constancia se firma el acta correspondiente.

Firmas.

Iván Fernando Fonseca Barinas	
Juan David Buitrago Chavez	
Johan Sebastian Bernal Diaz	

04_ACTA 02-06-2021

ACTA Nº 019					
Proyecto: PLATAFORMA DE VENTAS MUEBLES VENECIA					
LUGAR:	Reunión medio Meet	FECHA:	DD	MM	AA
			02	06	2021
HORA DE INICIO:	5:00 p.m.	HORA DE FINALIZACIÓN:	6:00 p.m.		
ASISTENTES:	Nombre		Rol		
	Iván Fernando Fonseca Barinas		Director del Proyecto		
	Juan David Buitrago Chavez		Estudiante		
	Johan Sebastian Bernal Diaz		Estudiante		
OBJETIVO:	Revisar y corregir documentación y fase de desarrollo.				
INVITADOS:					
AGENDA					
<ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo 2. intervención de cada uno de los participantes 3. Revisión de adelantos 4. Recomendaciones 					

5. Trabajo a realizar 6. Firma del acta	
DESARROLLO DE LA REUNIÓN	
En el desarrollo de la reunión se llevaron a cabo cada uno de los ítems que abarca la agenda del presente documento, donde se realizó la intervención de cada uno de los participantes, se presentaron las historias de usuario corregidas junto con el módulo CRM, dándonos el aval. Con las recomendaciones pertinentes, el trabajo a realizar: corrección tablas base de datos e igualmente el diagrama E/R.	
COMPROMISOS	
ACTIVIDAD	RESPONSABLE
<ul style="list-style-type: none"> Realizar corrección base de datos e igualmente diagrama E/R para dar el aval. 	Johan Sebastian Bernal Diaz Juan David Buitrago Chavez

Se da por terminada la reunión y en constancia se firma el acta correspondiente.

Firmas.

Iván Fernando Fonseca Barinas	
Juan David Buitrago Chavez	
Johan Sebastian Bernal Diaz	

05_ACTA 09-06-2021

ACTA Nº 019					
Proyecto: PLATAFORMA DE VENTAS MUEBLES VENECIA					
LUGAR:	Reunión medio Meet	FECHA:	DD	MM	AA
			09	06	2021
HORA DE INICIO:	6:00 p.m.	HORA DE FINALIZACIÓN:	7:00 p.m.		

ASISTENTES:	Nombre		Rol	
	Iván Fernando Fonseca Barinas		Director del Proyecto	
	Juan David Buitrago Chavez		Estudiante	
	Johan Sebastian Bernal Diaz		Estudiante	
OBJETIVO:	Revisar y corregir el diagrama E/R junto con la base de datos.			
INVITADOS:				
AGENDA				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo 2. intervención de cada uno de los participantes 3. Revisión de adelantos 4. Recomendaciones 5. Trabajo a realizar 6. Firma del acta 				
DESARROLLO DE LA REUNIÓN				
<p>En el desarrollo de la reunión se llevaron a cabo cada uno de los ítems que abarca la agenda del presente documento, donde se realizó la intervención de cada uno de los participantes, se presentó la corrección del diagrama de E/R junto con la base de datos y sus respectivas consultas, el ingeniero aún no nos dio el aval. Con las recomendaciones pertinentes, el trabajo a realizar: corregir y trabajar las tablas (Detalles, Histórico) con sus respectivas consultas tablas base e igualmente el diagrama E/R.</p>				
COMPROMISOS				
ACTIVIDAD		RESPONSABLE		
<ul style="list-style-type: none"> • A la base de datos corregir y trabajar las tablas (Detalles, Histórico) con sus respectivas consultas. • E igualmente corregir el diagrama E/R. 		<p>Johan Sebastian Bernal Diaz Juan David Buitrago Chavez</p>		

Se da por terminada la reunión y en constancia se firma el acta correspondiente.

Firmas.

Iván Fernando Fonseca Barinas	
Juan David Buitrago Chavez	
Johan Sebastian Bernal Diaz	

06_ACTA 16-06-2021

ACTA Nº 019					
Proyecto: PLATAFORMA DE VENTAS MUEBLES VENECIA					
LUGAR:	Reunión medio Meet	FECHA:	DD	MM	AA
			16	06	2021
HORA DE INICIO:	5:00 p.m.	HORA DE FINALIZACIÓN:	6:00 p.m.		
ASISTENTES:	Nombre		Rol		
	Iván Fernando Fonseca Barinas		Director del Proyecto		
	Juan David Buitrago Chavez		Estudiante		
	Johan Sebastian Bernal Diaz		Estudiante		
OBJETIVO:	Revisar y corregir el diagrama E/R junto con la base de datos.				
INVITADOS:					
AGENDA					
1. Saludo 2. intervención de cada uno de los participantes 3. Revisión de adelantos 4. Recomendaciones 5. Trabajo a realizar 6. Firma del acta					
DESARROLLO DE LA REUNIÓN					

En el desarrollo de la reunión se llevaron a cabo cada uno de los ítems que abarca la agenda del presente documento, donde se realizó la intervención de cada uno de los participantes, se presentó la corrección del diagrama de E/R junto con la base de datos y sus respectivas consultas, el ingeniero aún dio el aval. Con las recomendaciones pertinentes, el trabajo a realizar: ampliar conocimientos de las metodología y herramientas a utilizar para el desarrollo del proyecto.

COMPROMISOS

ACTIVIDAD	RESPONSABLE
<ul style="list-style-type: none"> Afianzar conocimientos de las metodología y herramientas a utilizar para el desarrollo del proyecto 	<p>Johan Sebastian Bernal Diaz Juan David Buitrago Chavez</p>

Se da por terminada la reunión y en constancia se firma el acta correspondiente.

Firmas.

Iván Fernando Fonseca Barinas	
Juan David Buitrago Chavez	
Johan Sebastian Bernal Diaz	

07_ACTA 30-06-2021

ACTA Nº 019					
Proyecto: PLATAFORMA DE VENTAS MUEBLES VENECIA					
LUGAR:	Reunión medio Meet	FECHA:	DD	MM	AA
			30	06	2021
HORA DE INICIO:	5:00 p.m.	HORA DE FINALIZACIÓN:	6:00 p.m.		
ASISTENTES:	Nombre		Rol		
	Iván Fernando Fonseca Barinas		Director del Proyecto		
	Juan David Buitrago Chavez		Estudiante		

	Johan Sebastian Bernal Diaz	Estudiante
OBJETIVO:	Metodologías y herramientas a utilizar	
INVITADOS:		
AGENDA		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo 2. intervención de cada uno de los participantes 3. Revisión de adelantos 4. Recomendaciones 5. Trabajo a realizar 6. Firma del acta 		
DESARROLLO DE LA REUNIÓN		
<p>En el desarrollo de la reunión se llevaron a cabo cada uno de los ítems que abarca la agenda del presente documento, donde se realizó la intervención de cada uno de los participantes, se presentó la metodología y las herramientas que se están usando en el desarrollo del software al ingeniero. Con las recomendaciones pertinentes, el trabajo a realizar: Se inicia con la fase de desarrollo de software.</p>		
COMPROMISOS		
ACTIVIDAD	RESPONSABLE	
<ul style="list-style-type: none"> • Iniciar con la fase de desarrollo de software. 	<p>Johan Sebastian Bernal Diaz Juan David Buitrago Chavez</p>	

Se da por terminada la reunión y en constancia se firma el acta correspondiente.

Firmas.

Iván Fernando Fonseca Barinas	
Juan David Buitrago Chavez	
Johan Sebastian Bernal Diaz	

08_ACTA 14-07-2021

ACTA N° 019					
Proyecto: PLATAFORMA DE VENTAS MUEBLES VENECIA					
LUGAR:	Reunión medio Meet	FECHA:	DD	MM	AA
			14	07	2021
HORA DE INICIO:	5:00 p.m.	HORA DE FINALIZACIÓN:	6:00 p.m.		
ASISTENTES:	Nombre		Rol		
	Iván Fernando Fonseca Barinas		Director del Proyecto		
	Juan David Buitrago Chavez		Estudiante		
	Johan Sebastian Bernal Diaz		Estudiante		
OBJETIVO:	Avances con el desarrollo del software (Backend)				
INVITADOS:					
AGENDA					
1. Saludo 2. intervención de cada uno de los participantes 3. Revisión de adelantos 4. Recomendaciones 5. Trabajo a realizar 6. Firma del acta					
DESARROLLO DE LA REUNIÓN					
En el desarrollo de la reunión se llevaron a cabo cada uno de los ítems que abarca la agenda del presente documento, donde se realizó la intervención de cada uno de los participantes, se presentó avances sobre el desarrollo del Backend (módulos y métodos de inicio de sesión). Con las recomendaciones pertinentes, el trabajo a realizar: Avances inicio de sesión con la utilización de JWT (web token).					
COMPROMISOS					

ACTIVIDAD	RESPONSABLE
<ul style="list-style-type: none"> inicio de sesión con la utilización de JWT (web token). 	Johan Sebastian Bernal Diaz Juan David Buitrago Chavez

Se da por terminada la reunión y en constancia se firma el acta correspondiente.

Firmas.

Iván Fernando Fonseca Barinas	
Juan David Buitrago Chavez	
Johan Sebastian Bernal Diaz	

09_ACTA 28-07-2021

ACTA N° 019					
Proyecto: PLATAFORMA DE VENTAS MUEBLES VENECIA					
LUGAR:	Reunión medio Meet	FECHA:	DD	MM	AA
			28	07	2021
HORA DE INICIO:	5:00 p.m.	HORA DE FINALIZACIÓN:	6:00 p.m.		
ASISTENTES:	Nombre		Rol		
	Iván Fernando Fonseca Barinas		Director del Proyecto		
	Juan David Buitrago Chavez		Estudiante		
	Johan Sebastian Bernal Diaz		Estudiante		
OBJETIVO:	Avances con el desarrollo del software (Backend)				
INVITADOS:					
AGENDA					

<ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo 2. intervención de cada uno de los participantes 3. Revisión de adelantos 4. Recomendaciones 5. Trabajo a realizar 6. Firma del acta 	
DESARROLLO DE LA REUNIÓN	
<p>En el desarrollo de la reunión se llevaron a cabo cada uno de los ítems que abarca la agenda del presente documento, donde se realizó la intervención de cada uno de los participantes, se presentó inicio de sesión con la utilización de JWT (web token). Con las recomendaciones pertinentes, el trabajo a realizar: controladores para cada uno de los módulos.</p>	
COMPROMISOS	
ACTIVIDAD	RESPONSABLE
<ul style="list-style-type: none"> • Realizar controladores para cada uno de los módulos. 	<p>Johan Sebastian Bernal Diaz Juan David Buitrago Chavez</p>

Se da por terminada la reunión y en constancia se firma el acta correspondiente.

Firmas.

Iván Fernando Fonseca Barinas	
Juan David Buitrago Chavez	
Johan Sebastian Bernal Diaz	

10_ACTA 11-08-2021

ACTA Nº 019					
Proyecto: PLATAFORMA DE VENTAS MUEBLES VENECIA					
LUGAR:	Reunión medio Meet	FECHA:	DD	MM	AA
			11	08	2021

HORA DE INICIO:	5:00 p.m.	HORA DE FINALIZACIÓN:	6:00 p.m.
ASISTENTES:	Nombre		Rol
	Iván Fernando Fonseca Barinas		Director del Proyecto
	Juan David Buitrago Chavez		Estudiante
	Johan Sebastian Bernal Diaz		Estudiante
OBJETIVO:	Avances con el desarrollo del software (Backend)		
INVITADOS:			
AGENDA			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo 2. intervención de cada uno de los participantes 3. Revisión de adelantos 4. Recomendaciones 5. Trabajo a realizar 6. Firma del acta 			
DESARROLLO DE LA REUNIÓN			
<p>En el desarrollo de la reunión se llevaron a cabo cada uno de los ítems que abarca la agenda del presente documento, donde se realizó la intervención de cada uno de los participantes, se presentó los controladores para cada uno de los módulos. Con las recomendaciones pertinentes, el trabajo a realizar: Se inició con los modelos vista controlador (MVC).</p>			
COMPROMISOS			
ACTIVIDAD		RESPONSABLE	
<ul style="list-style-type: none"> • Iniciar con los modelos vista controlador (MVC). 		Johan Sebastian Bernal Diaz Juan David Buitrago Chavez	

Se da por terminada la reunión y en constancia se firma el acta correspondiente.

Firmas.

Iván Fernando Fonseca Barinas	
Juan David Buitrago Chavez	
Johan Sebastian Bernal Diaz	

11_ACTA 25-08-2021

ACTA Nº 019					
Proyecto: PLATAFORMA DE VENTAS MUEBLES VENECIA					
LUGAR:	Reunión medio Meet	FECHA:	DD	MM	AA
			25	08	2021
HORA DE INICIO:	5:00 p.m.	HORA DE FINALIZACIÓN:	6:00 p.m.		
ASISTENTES:	Nombre		Rol		
	Iván Fernando Fonseca Barinas		Director del Proyecto		
	Juan David Buitrago Chavez		Estudiante		
	Johan Sebastian Bernal Diaz		Estudiante		
OBJETIVO:	Avances con el desarrollo del software (Backend)				
INVITADOS:					
AGENDA					
1. Saludo 2. intervención de cada uno de los participantes 3. Revisión de adelantos 4. Recomendaciones 5. Trabajo a realizar 6. Firma del acta					
DESARROLLO DE LA REUNIÓN					

En el desarrollo de la reunión se llevaron a cabo cada uno de los ítems que abarca la agenda del presente documento, donde se realizó la intervención de cada uno de los participantes, se presentó con los modelos vista controlador (MVC). Con las recomendaciones pertinentes, el trabajo a realizar: El CRUD de cada uno de los módulos, siguiendo con la documentación realizada.

COMPROMISOS

ACTIVIDAD	RESPONSABLE
<ul style="list-style-type: none"> realizar el CRUD de cada uno de los módulos, siguiendo con la documentación realizada 	Johan Sebastián Bernal Diaz Juan David Buitrago Chavez

Se da por terminada la reunión y en constancia se firma el acta correspondiente.

Firmas.

Iván Fernando Fonseca Barinas	
Juan David Buitrago Chavez	
Johan Sebastian Bernal Diaz	

12_ACTA 08-09-2021

ACTA Nº 019					
Proyecto: PLATAFORMA DE VENTAS MUEBLES VENEZIA					
LUGAR:	Reunión medio Meet	FECHA:	DD	MM	AA
			08	09	2021
HORA DE INICIO:	5:00 p.m.	HORA DE FINALIZACIÓN:	6:00 p.m.		
ASISTENTES:	Nombre		Rol		
	Iván Fernando Fonseca Barinas		Director del Proyecto		
	Juan David Buitrago Chavez		Estudiante		
	Johan Sebastian Bernal Diaz		Estudiante		

OBJETIVO:	Avances con el desarrollo del software (Backend)	
INVITADOS:		
AGENDA		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo 2. intervención de cada uno de los participantes 3. Revisión de adelantos 4. Recomendaciones 5. Trabajo a realizar 6. Firma del acta 		
DESARROLLO DE LA REUNIÓN		
<p>En el desarrollo de la reunión se llevaron a cabo cada uno de los ítems que abarca la agenda del presente documento, donde se realizó la intervención de cada uno de los participantes, se presentó el CRUD de cada uno de los módulos. Con las recomendaciones pertinentes, el trabajo a realizar: Comenzar con la realización del Frontend.</p>		
COMPROMISOS		
ACTIVIDAD	RESPONSABLE	
<ul style="list-style-type: none"> • Comenzar con la realización del Frontend 	Johan Sebastian Bernal Diaz Juan David Buitrago Chavez	

Se da por terminada la reunión y en constancia se firma el acta correspondiente.

Firmas.

Iván Fernando Fonseca Barinas	
Juan David Buitrago Chavez	
Johan Sebastian Bernal Diaz	

13_ACTA 22-09-2021

ACTA N° 019					
Proyecto: PLATAFORMA DE VENTAS MUEBLES VENECIA					
LUGAR:	Reunión medio Meet	FECHA:	DD	MM	AA
			22	09	2021
HORA DE INICIO:	5:00 p.m.	HORA DE FINALIZACIÓN:	6:00 p.m.		
ASISTENTES:	Nombre		Rol		
	Iván Fernando Fonseca Barinas		Director del Proyecto		
	Juan David Buitrago Chavez		Estudiante		
	Johan Sebastian Bernal Diaz		Estudiante		
OBJETIVO:	Avances con el desarrollo del software (Frontend)				
INVITADOS:					
AGENDA					
1. Saludo 2. intervención de cada uno de los participantes 3. Revisión de adelantos 4. Recomendaciones 5. Trabajo a realizar 6. Firma del acta					
DESARROLLO DE LA REUNIÓN					
En el desarrollo de la reunión se llevaron a cabo cada uno de los ítems que abarca la agenda del presente documento, donde se realizó la intervención de cada uno de los participantes, se presentó los avances del Frontend que fue la vista para el Login. Con las recomendaciones pertinentes, el trabajo a realizar: Vista para los módulos (Ventas, productos, usuarios y soporte).					
COMPROMISOS					

ACTIVIDAD	RESPONSABLE
<ul style="list-style-type: none"> realizar las vistas para los módulos (Ventas, productos, usuarios y soporte). 	Johan Sebastian Bernal Diaz Juan David Buitrago Chavez

Se da por terminada la reunión y en constancia se firma el acta correspondiente.

Firmas.

Iván Fernando Fonseca Barinas	
Juan David Buitrago Chavez	
Johan Sebastian Bernal Diaz	

14_ACTA 06-10-2021

ACTA Nº 019					
Proyecto: PLATAFORMA DE VENTAS MUEBLES VENECIA					
LUGAR:	Reunión medio Meet	FECHA:	DD	MM	AA
			06	10	2021
HORA DE INICIO:	5:00 p.m.	HORA DE FINALIZACIÓN:	6:00 p.m.		
ASISTENTES:	Nombre		Rol		
	Iván Fernando Fonseca Barinas		Director del Proyecto		
	Juan David Buitrago Chavez		Estudiante		
	Johan Sebastian Bernal Diaz		Estudiante		
OBJETIVO:	Avances con el desarrollo del software (Frontend)				
INVITADOS:					
AGENDA					

<ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo 2. intervención de cada uno de los participantes 3. Revisión de adelantos 4. Recomendaciones 5. Trabajo a realizar 6. Firma del acta 	
DESARROLLO DE LA REUNIÓN	
<p>En el desarrollo de la reunión se llevaron a cabo cada uno de los ítems que abarca la agenda del presente documento, donde se realizó la intervención de cada uno de los participantes, se presentó las vistas para los módulos (Ventas, productos, usuarios y soporte). Con las recomendaciones pertinentes, el trabajo a realizar: Mejorar interfaces de los módulos.</p>	
COMPROMISOS	
ACTIVIDAD	RESPONSABLE
<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar interfaces de los módulos. 	Johan Sebastian Bernal Diaz Juan David Buitrago Chavez

Se da por terminada la reunión y en constancia se firma el acta correspondiente.

Firmas.

Iván Fernando Fonseca Barinas	
Juan David Buitrago Chavez	
Johan Sebastian Bernal Diaz	

15_ACTA 20-10-2021

ACTA Nº 019					
Proyecto: PLATAFORMA DE VENTAS MUEBLES VENECIA					
LUGAR:	Reunión medio Meet	FECHA:	DD	MM	AA
			20	10	2021

HORA DE INICIO:	5:00 p.m.	HORA DE FINALIZACIÓN:	6:00 p.m.
ASISTENTES:	Nombre		Rol
	Iván Fernando Fonseca Barinas		Director del Proyecto
	Juan David Buitrago Chavez		Estudiante
	Johan Sebastian Bernal Diaz		Estudiante
OBJETIVO:	Avances con el desarrollo del software (Backend, Frontend)		
INVITADOS:			
AGENDA			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo 2. intervención de cada uno de los participantes 3. Revisión de adelantos 4. Recomendaciones 5. Trabajo a realizar 6. Firma del acta 			
DESARROLLO DE LA REUNIÓN			
<p>En el desarrollo de la reunión se llevaron a cabo cada uno de los ítems que abarca la agenda del presente documento, donde se realizó la intervención de cada uno de los participantes, se presentó las mejoras de las interfaces de los módulos. Con las recomendaciones pertinentes, el trabajo a realizar: Búsqueda de la vulnerabilidad del software.</p>			
COMPROMISOS			
ACTIVIDAD		RESPONSABLE	
<ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de la vulnerabilidad del software 		Johan Sebastian Bernal Diaz Juan David Buitrago Chavez	

Se da por terminada la reunión y en constancia se firma el acta correspondiente.

Firmas.

Iván Fernando Fonseca Barinas	
Juan David Buitrago Chavez	
Johan Sebastian Bernal Diaz	

16_ACTA 03-11-2021

ACTA Nº 019					
Proyecto: PLATAFORMA DE VENTAS MUEBLES VENECIA					
LUGAR:	Reunión medio Meet	FECHA:	DD	MM	AA
			03	11	2021
HORA DE INICIO:	5:00 p.m.	HORA DE FINALIZACIÓN:	6:00 p.m.		
ASISTENTES:	Nombre		Rol		
	Iván Fernando Fonseca Barinas		Director del Proyecto		
	Juan David Buitrago Chavez		Estudiante		
	Johan Sebastian Bernal Diaz		Estudiante		
OBJETIVO:	Avances con el desarrollo del software (Backend, Frontend)				
INVITADOS:					
AGENDA					
<ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo 2. intervención de cada uno de los participantes 3. Revisión de adelantos 4. Recomendaciones 5. Trabajo a realizar 6. Firma del acta 					
DESARROLLO DE LA REUNIÓN					

En el desarrollo de la reunión se llevaron a cabo cada uno de los ítems que abarca la agenda del presente documento, donde se realizó la intervención de cada uno de los participantes, se presentó la búsqueda de las vulnerabilidades del software. Con las recomendaciones pertinentes, el trabajo a realizar: Asignación de roles para cada uno de los usuarios.

COMPROMISOS

ACTIVIDAD	RESPONSABLE
<ul style="list-style-type: none"> Asignación de roles para cada uno de los usuarios. 	Johan Sebastian Bernal Diaz Juan David Buitrago Chavez

Se da por terminada la reunión y en constancia se firma el acta correspondiente.

Firmas.

Iván Fernando Fonseca Barinas	
Juan David Buitrago Chavez	
Johan Sebastian Bernal Diaz	

17_ACTA 10-11-2021

ACTA Nº 019					
Proyecto: PLATAFORMA DE VENTAS MUEBLES VENECIA					
LUGAR:	Reunión medio Meet	FECHA:	DD	MM	AA
			10	11	2021
HORA DE INICIO:	5:00 p.m.	HORA DE FINALIZACIÓN:	6:00 p.m.		
ASISTENTES:	Nombre		Rol		
	Iván Fernando Fonseca Barinas		Director del Proyecto		
	Juan David Buitrago Chavez		Estudiante		
	Johan Sebastian Bernal Diaz		Estudiante		

OBJETIVO:	Avances con el desarrollo del software (Backend, Frontend)	
INVITADOS:		
AGENDA		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo 2. intervención de cada uno de los participantes 3. Revisión de adelantos 4. Recomendaciones 5. Trabajo a realizar 6. Firma del acta 		
DESARROLLO DE LA REUNIÓN		
<p>En el desarrollo de la reunión se llevaron a cabo cada uno de los ítems que abarca la agenda del presente documento, donde se realizó la intervención de cada uno de los participantes, se presentó la asignación de roles para cada uno de los usuarios. Con las recomendaciones pertinentes, el trabajo a realizar: Pruebas de calidad de nuestro software.</p>		
COMPROMISOS		
ACTIVIDAD	RESPONSABLE	
<ul style="list-style-type: none"> • Pruebas de calidad de nuestro software. 	Johan Sebastian Bernal Diaz Juan David Buitrago Chavez	

Se da por terminada la reunión y en constancia se firma el acta correspondiente.

Firmas.

Iván Fernando Fonseca Barinas	
Juan David Buitrago Chavez	
Johan Sebastian Bernal Diaz	

18_ACTA 17-11-2021

ACTA N° 019					
Proyecto: PLATAFORMA DE VENTAS MUEBLES VENECIA					
LUGAR:	Reunión medio Meet	FECHA:	DD	MM	AA
			17	11	2021
HORA DE INICIO:	5:00 p.m.	HORA DE FINALIZACIÓN:	6:00 p.m.		
ASISTENTES:	Nombre		Rol		
	Iván Fernando Fonseca Barinas		Director del Proyecto		
	Juan David Buitrago Chavez		Estudiante		
	Johan Sebastian Bernal Diaz		Estudiante		
OBJETIVO:	Pruebas de calidad de nuestro software.				
INVITADOS:					
AGENDA					
1. Saludo 2. intervención de cada uno de los participantes 3. Revisión de adelantos 4. Recomendaciones 5. Trabajo a realizar 6. Firma del acta					
DESARROLLO DE LA REUNIÓN					
En el desarrollo de la reunión se llevaron a cabo cada uno de los ítems que abarca la agenda del presente documento, donde se realizó la intervención de cada uno de los participantes, se presentó las pruebas de calidad de nuestro software. Con las recomendaciones pertinentes, el trabajo a realizar: Documento final de nuestro proyecto.					
COMPROMISOS					

ACTIVIDAD	RESPONSABLE
<ul style="list-style-type: none"> Empezar con el documento final de nuestro proyecto. 	Johan Sebastian Bernal Diaz Juan David Buitrago Chavez

Se da por terminada la reunión y en constancia se firma el acta correspondiente.

Firmas.

Iván Fernando Fonseca Barinas	
Juan David Buitrago Chavez	
Johan Sebastian Bernal Diaz	

19_ACTA 24-11-2021

ACTA N° 019					
Proyecto: PLATAFORMA DE VENTAS MUEBLES VENECIA					
LUGAR:	Reunión medio Meet	FECHA:	DD	MM	AA
			24	11	2021
HORA DE INICIO:	5:00 p.m.	HORA DE FINALIZACIÓN:	6:00 p.m.		
ASISTENTES:	Nombre		Rol		
	Iván Fernando Fonseca Barinas		Director del Proyecto		
	Juan David Buitrago Chavez		Estudiante		
	Johan Sebastian Bernal Diaz		Estudiante		
OBJETIVO:	Realización del documento final del proyecto				
INVITADOS:					
AGENDA					

<ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo 2. intervención de cada uno de los participantes 3. Revisión de adelantos 4. Recomendaciones 5. Trabajo a realizar 6. Firma del acta 	
DESARROLLO DE LA REUNIÓN	
<p>En el desarrollo de la reunión se llevaron a cabo cada uno de los ítems que abarca la agenda del presente documento, donde se realizó la intervención de cada uno de los participantes, se presentó el documento final de nuestro proyecto. Con las recomendaciones pertinentes, el trabajo a realizar: Correcciones al documento final.</p>	
COMPROMISOS	
ACTIVIDAD	RESPONSABLE
<ul style="list-style-type: none"> • Correcciones al documento final. 	Johan Sebastian Bernal Diaz Juan David Buitrago Chavez

Se da por terminada la reunión y en constancia se firma el acta correspondiente.

Firmas.

Iván Fernando Fonseca Barinas	
Juan David Buitrago Chavez	
Johan Sebastian Bernal Diaz	

20_ACTA 01-12-2021

ACTA Nº 019					
Proyecto: PLATAFORMA DE VENTAS MUEBLES VENECIA					
LUGAR:	Reunión medio Meet	FECHA:	DD	MM	AA
			01	12	2021
HORA DE INICIO:	5:00 p.m.	HORA DE FINALIZACIÓN:	6:00 p.m.		
ASISTENTES:	Nombre		Rol		
	Iván Fernando Fonseca Barinas		Director del Proyecto		
	Juan David Buitrago Chavez		Estudiante		

	Johan Sebastian Bernal Diaz	Estudiante
OBJETIVO:	Realización del documento final del proyecto	
INVITADOS:		
AGENDA		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo 2. intervención de cada uno de los participantes 3. Revisión de adelantos 4. Recomendaciones 5. Trabajo a realizar 6. Firma del acta 		
DESARROLLO DE LA REUNIÓN		
<p>En el desarrollo de la reunión se llevaron a cabo cada uno de los ítems que abarca la agenda del presente documento, donde se realizó la intervención de cada uno de los participantes, se presentó las correcciones al documento final. Con las recomendaciones pertinentes, el trabajo a realizar: Enviar documento final</p>		
COMPROMISOS		
ACTIVIDAD	RESPONSABLE	
•	Johan Sebastian Bernal Diaz Juan David Buitrago Chavez	

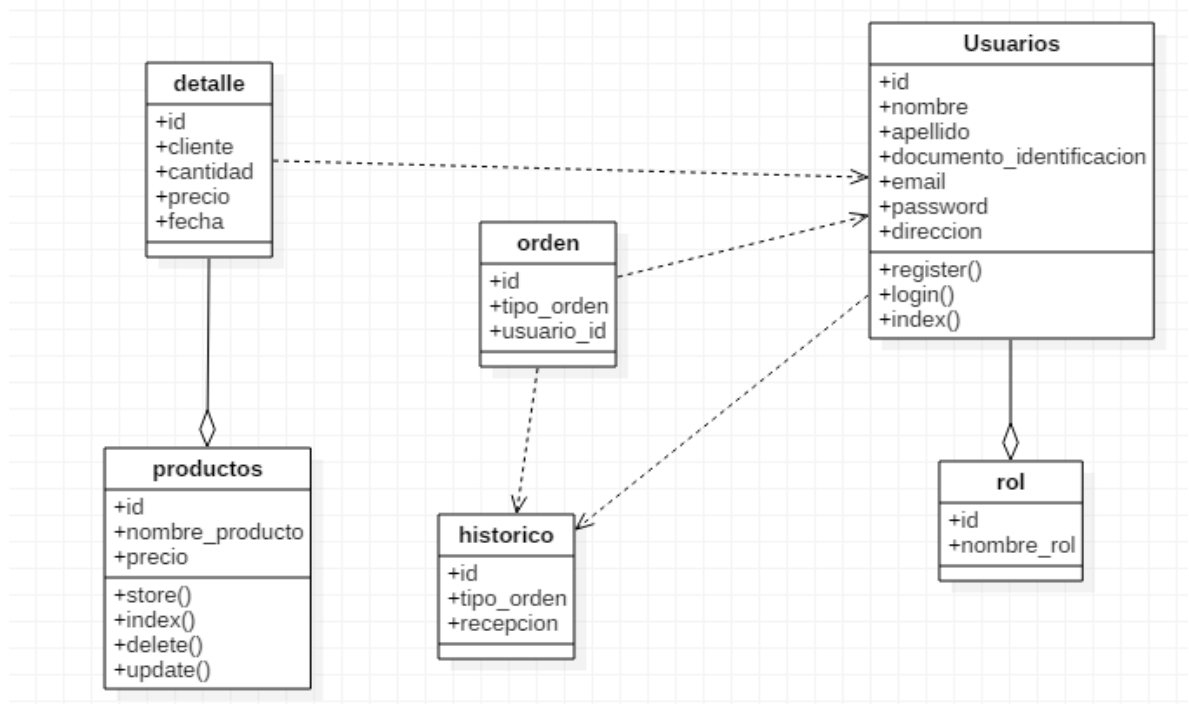
Se da por terminada la reunión y en constancia se firma el acta correspondiente.

Firmas.

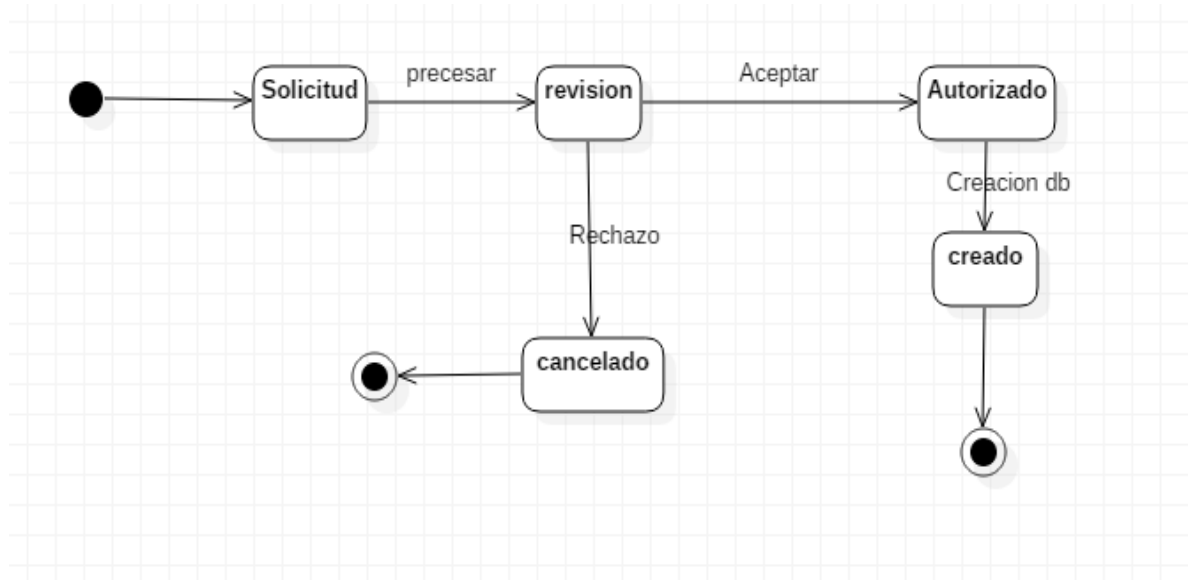
Iván Fernando Fonseca Barinas	
Juan David Buitrago Chavez	
Johan Sebastian Bernal Diaz	

9.2 ANEXO II. DIAGRAMAS

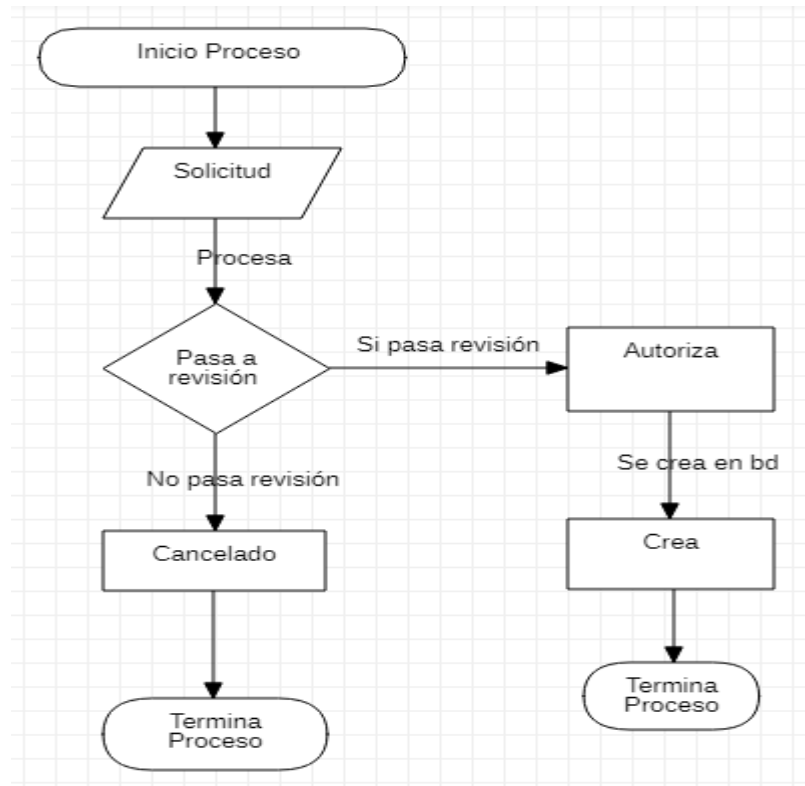
- Diagrama de Clases:



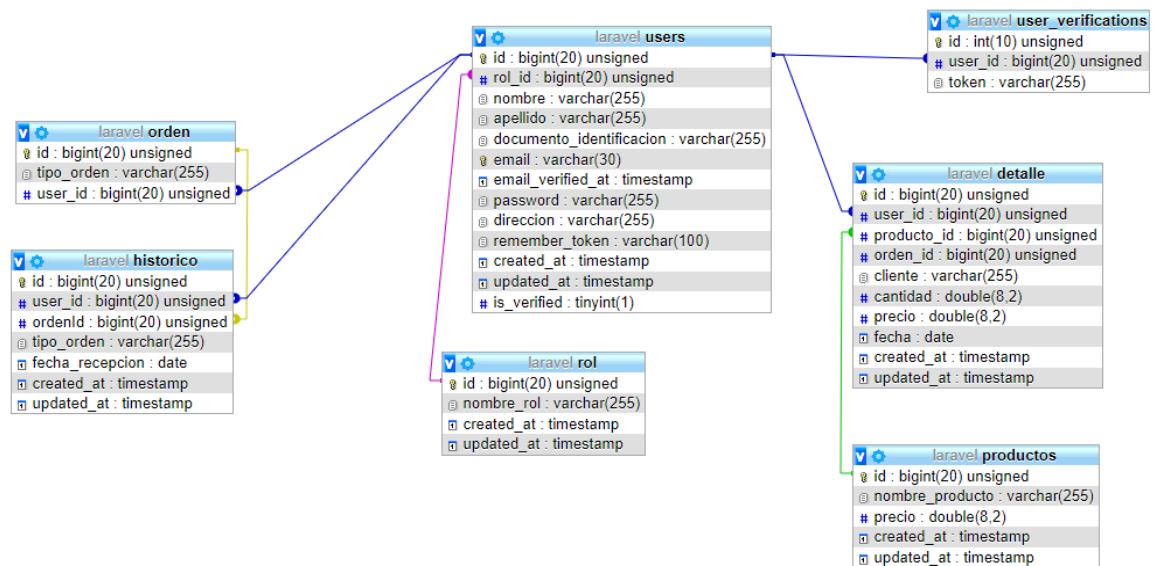
- Diagrama de Estados:



- Diagrama de Flujo:



- Diagrama E/R:



9.3 ANEXO III. HISTORIAS DE USUARIO

HISTORIAS DE USUARIO MÓDULO ADMINISTRADOR

Historia épica:

id	HU	Descripción	Criterio de aceptación
HU1	COMO administrador QUIERO crear usuarios en el aplicativo fácilmente PARA tener un control de quien administra la aplicación	Poder ingresar datos como: Nombre, apellido, cedula usuario, clave, rol, correo y registrarse	Se crea el usuario y se almacena en la base de datos.

id	HU	Descripción	Criterio de aceptación
HU2	COMO administrador QUIERO listar los usuarios y visualizarlos en el aplicativo fácilmente PARA conocer los datos de cada usuario	Poder ver los datos del usuario ingresados al momento de crear el usuario (Nombre, apellido)	Se listan los datos de los usuarios previamente creados y visualizarlos

id	HU	Descripción	Criterio de aceptación
HU3	COMO administrador QUIERO visualizar los usuarios que más venden en la aplicativo fácilmente PARA encontrar la respectiva información.	Poder ver los datos del usuario que más vende, se tendrán los siguientes criterios de búsqueda (Nombre, apellido, cantidad)	Se podrán buscar los datos de los usuarios que más venden.

id	HU	Descripción	Criterio de aceptación
----	----	-------------	------------------------

HU4	COMO administrador QUIERO editar los usuarios en la aplicativo fácilmente PARA mantener actualizada la base de datos.	Poder ver los datos de los usuarios ingresados al momento de crear el usuario (Nombre, apellido, cédula) Y si así lo desea, cambiarlos, luego guardar el resultado	Se podrán editar los datos de los usuarios previamente creados y se almacenará de nuevo en la base de datos.
-----	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------

id	HU	Descripción	Criterio de aceptación
HU5	COMO administrador QUIERO eliminar (activo e inactivo) los usuarios fácilmente PARA mantener actualizada validar el acceso al sistema	Poder eliminar el usuario completo, acción la cual se ejecutará luego de una pregunta de confirmación.	Se elimina el usuario y se actualizará la base de datos.

id	HU	Descripción	Criterio de aceptación
HU6	COMO administrador QUIERO listar los pedidos realizados por cada comprador PARA tener un control de venta sobre ellos.	Poder ingresar datos como: Cliente que más compra	Se lista la información.

id	HU	Descripción	Criterio de aceptación
HU7	COMO administrador QUIERO listar todos los pedidos hasta la fecha PARA conocer a detalles los pedidos que hay.	Poder ver los datos del pedido	Se podrán listar todos los pedidos

id	HU	Descripción	Criterio de aceptación
HU8	COMO administrador QUIERO ver el historial de los pedidos ya realizados PARA tener un control de lo que se ha vendido.	Poder ver los datos de los pedidos que ya se despacharon y listarlos por fecha	Se podrán listar todos los pedidos ya despachados

id	HU	Descripción	Criterio de aceptación
HU9	COMO administrador QUIERO visualizar los pedidos por fecha PARA saber las ventas en un lapso de tiempo.	Poder ver todos los pedidos realizados por fecha.	Se podrán filtrar los pedidos por fecha según lo prefiera el administrador.

id	HU	Descripción	Criterio de aceptación
HU10	COMO administrador QUIERO crear productos en el aplicativo fácilmente PARA mantener actualizada la base de datos de los productos que se tienen.	Poder ingresar datos como: Nombre, precio.	Se crea el producto y se almacena en la base de datos.

id	HU	Descripción	Criterio de aceptación
HU11	COMO administrador QUIERO listar los productos y visualizarlos todos PARA saber lo que ofrezco en venta.	Poder ver los datos del producto ingresados al momento de crear el usuario (Nombre, precio)	Se podrán listar los datos del producto previamente creados y visualizarlos

id	HU	Descripción	Criterio de aceptación
----	----	-------------	------------------------

HU13	COMO administrador QUIERO editar los productos en la aplicación fácilmente PARA mantener la base de actualizada ante cualquier cambio.	Poder ver los datos de los productos ingresados al momento de crear el producto (Nombre, precio) Y si así lo desea, cambiarlos, luego guardar el resultado	Se podrán editar los datos de los productos previamente creados y se almacenará de nuevo en la base de datos.
------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------

id	HU	Descripción	Criterio de aceptación
HU14	COMO administrador QUIERO eliminar los productos fácilmente PARA tener actualizada la base de datos en caso de que un producto salga de venta	Poder eliminar el producto completo, acción la cual se ejecutará luego de una pregunta de confirmación.	Se elimina el producto y se actualiza la base de datos.

HISTORIAS DE USUARIO MÓDULO VENDEDOR

id	HU	Descripción	Criterio de aceptación
HU15	COMO vendedor QUIERO crear pedidos en el aplicativo fácilmente PARA generar ventas.	Poder ingresar datos como: Nombre del vendedor, nombre del producto, nombre Cliente, dirección, teléfono precio total.	Se crea el pedido y se almacena en la base de datos.

id	HU	Descripción	Criterio de aceptación
----	----	-------------	------------------------

HU16	COMO vendedor QUIERO listar los pedidos y visualizarlos todos PARA tener claro los pedidos que se han realizado.	Poder ver los datos de los pedidos ingresados	Se podrán listar los datos de pedidos previamente creados y visualizarlos
------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------

id	HU	Descripción	Criterio de aceptación
HU17	COMO vendedor QUIERO editar los pedidos en la aplicativo fácilmente PARA mantener la base de actualizada ante cualquier cambio.	Poder ver los datos de los pedidos ingresados al momento de crear el producto Nombre del vendedor, nombre del producto, nombre Cliente, dirección, teléfono precio total.) Y si así lo desea, cambiarlos, luego guardar el resultado	Se podrán editar los datos de los pedidos previamente creados y se almacenará de nuevo en la base de datos.

id	HU	Descripción	Criterio de aceptación
HU18	COMO administrador QUIERO cambiar el estado de los pedidos fácilmente PARA saber que pedidos ya se enviaron	Poder cambiar el estado del pedido completo, acción la cual se ejecutará luego de una pregunta de confirmación.	Cambiará el estado del pedido y se actualizará la base de datos.

**HISTORIAS DE USUARIO
 MÓDULO COORDINADORES**

id	HU	Descripción	Criterio de aceptación
----	----	-------------	------------------------

HU 19	COMO coordinador QUIERO listar los productos asignados a mi área PARA iniciar la producción de dicho pedido.	Poder ver los productos asignados a mi área con los siguientes datos: área y por id.	Se podrán listar los datos de los productos previamente creados y asignados a mi área
----------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------

9.4 ANEXO IV. MOCKUPS

- Mockups Login:



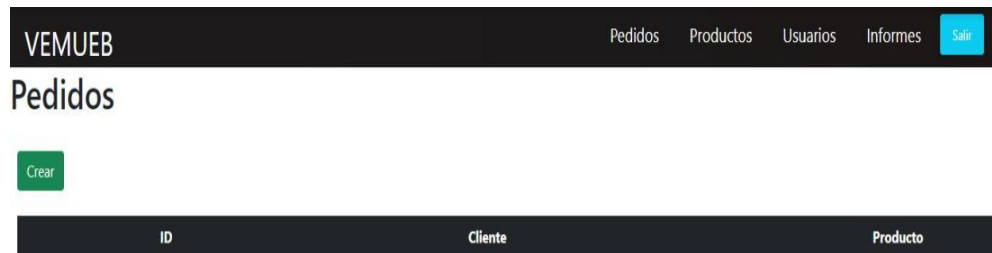
The mockup shows a login interface. At the top, there is a header bar with a yellow padlock icon and the text "Iniciar". Below the header, there are two input fields: the first is for email, indicated by an envelope icon, and the second is for password, indicated by a padlock icon. At the bottom of the form is a blue button labeled "Acceder".

- Mockups Página Principal:



Bienvenido a Hogar
Venecia

- Mockups Modulo Pedidos:



VEMUEB Pedidos Productos Usuarios Informes Salir

Pedidos

Crear

ID	Producto
----	----------

Insertar Pedido

Vendedor

Producto

Cliente

Cantidad

Precio

Fecha

Insertar Cancelar

- Mockups Modulo Productos:

VEMUEB Pedidos Productos Usuarios Informes Salir

Productos

Crear

ID	Nombre	Precio
----	--------	--------

The screenshot shows a web application interface for 'VEMUEB'. At the top, there is a dark navigation bar with the logo 'VEMUEB' on the left and menu items 'Pedidos', 'Productos', 'Usuarios', 'Informes', and 'Salir' on the right. Below the navigation bar, the page title is 'Productos' with a close button 'x'. The main content area is titled 'Insertar Producto'. On the left side of this area, there is a green 'Crear' button. Below it is a table header with columns 'ID' and 'Precio'. The main form contains three input fields: 'ID' (a wide grey field), 'name' (a white field), and 'Precio' (a white field). At the bottom right of the form, there are two buttons: a green 'Insertar' button and a red 'Cancelar' button.

- Mockups Modulo Usuarios:

The screenshot shows the header of the 'Usuarios' module in the VEMUEB application. It features a dark navigation bar with the logo 'VEMUEB' on the left and menu items 'Pedidos', 'Productos', 'Usuarios', 'Informes', and 'Salir' on the right. Below the navigation bar, the page title is 'Usuarios'. On the left side, there is a green 'Crear' button. Below it is a table header with columns: 'ID', 'Rol', 'Nombre', 'Apellido', 'Documento', 'Email', and 'Dirección'.

VEMUEB Pedidos Productos Usuarios Informes Salir

Usuarios

Insertar Usuario

Crear

ID	Rol	Nombre	Email	Dirección
----	-----	--------	-------	-----------

ID

Rol

Nombre

Apellido

Documento

Email

Clave

Insertar Cancelar

- Mockups Modulo Informes:

VEMUEB Pedidos Productos Usuarios Informes Salir

Estadísticas

En esta tabla se ven los registros por cada modulo

Numero de Productos	Usuarios Registrados	Pedidos Realizados
---------------------	----------------------	--------------------

9.5 ANEXO V. MODULOS

- **DEFINICIÓN DE LOS MÓDULOS**

- Ventas

El proceso de ventas inicia cuando el cliente se comunica a las líneas de atención de la empresa mostrando el interés de comprar determinados productos, el cliente le indica al vendedor el producto que desea comprar, luego de esto el vendedor va ingresando los datos respectivos en el sistema para gestionar un nuevo pedido y así iniciar la producción de este.

El módulo de ventas automatiza el proceso de trabajo, reduciendo las tareas manuales y gestionando fácilmente todo el proceso de ventas, para que el vendedor pueda centrarse en lo que realmente importa: vender.

- Informes

En el módulo de informes podemos encontrar las estadísticas de los pedidos realizados, productos creados que se pueden ofrecer al cliente y el número usuarios que pueden utilizar el software para vender los productos de la empresa. Estas estadísticas se podrán ver reflejadas mediante gráficas en el módulo mencionado.

- Soporte

El módulo de soporte está diseñado para gestionar y realizar un seguimiento del servicio de atención al cliente de las empresas, como, por ejemplo, el soporte que se presta desde un departamento técnico. Si un cliente tiene alguna duda en relación con los pagos, facturación, reembolsos, etc. puede ponerse en contacto con un agente para resolverla. De igual manera, en este módulo se soluciona cualquier impedimento relacionado con la trazabilidad de los pedidos.

- Productos

- El módulo de productos se encargará de la gestión de cada producto que ofrece la empresa, ya que caracteriza a un objeto ofrecido a los clientes. En este módulo, un producto puede ser creado, editado, listado y borrado.

9.6 ANEXO VII. REQUERIMIENTOS

—

Especificación de requisitos de software

Proyecto: Plataforma de Ventas Muebles Venecia

Historial de Revisiones

Fecha	Revisión	Autor
25/12/2020		Iván Fonseca

1. Introducción

La realización de este proyecto tiene como fin el poder mejorar los procesos de una manera más óptima y efectiva para así poder encaminar la empresa a la automatización de procesos y además poder modernizar la parte del sistema de planeación de ventas. Dicho esto, podemos decir que una de las estrategias donde las empresas pueden diferenciarse de sus competidores y alcanzar un lugar privilegiado en el mercado es cumpliendo exitosamente con los pedidos de sus clientes y la rapidez en sus procesos.

1.1 Propósito

El presente documento tiene como propósito definir las especificaciones funcionales, no Funcionales para el desarrollo del aplicativo que permitirá, con la implementación del desarrollo tecnológico que cuando un pedido ingrese al sistema y se le pueda hacer un seguimiento y que no les permita a otros asesores tomar el mismo pedido ya que se encuentra en proceso de alistamientos.

1.2 Alcance

Esta especificación de requisitos está dirigida al usuario del sistema, para continuar con el desarrollo del aplicativo, la realización de este proyecto tiene como fin el poder mejorar los procesos de una manera más óptima y efectiva para así poder encaminar la empresa a la automatización de procesos y además poder modernizar la parte del sistema de planeación de ventas.

1.3 Personal involucrado

Nombre	Juan David Buitrago Chavez Johan Sebastián Bernal Díaz
Rol	Analistas diseñadores y programadores
Categoría profesional	Estudiantes de pregrado universitario
Responsabilidades	Análisis de información, diseño y programación
Información de contacto	juan.buitrago@usantoto.edu.co johan.bernal@usantoto.edu.co

Nombre	
Rol	Dueño del producto
Categoría profesional	Coordinadora Investigadora social
Información de contacto	laura.zabala@uptc.edu.co

1.4 Definiciones, acrónimos y abreviaturas

Nombre	Descripción
Usuario	Persona que usará el sistema para gestionar procesos
ERS	Especificación de Requisitos Software
RF	Requerimiento Funcional
RNF	Requerimiento No Funcional
FTP	Protocolo de Transferencia de Archivos

1.6 Resumen

Este documento consta de tres secciones. En la primera sección se realiza una introducción al mismo y se proporciona una visión general de la especificación de recursos del aplicativo.

En la segunda sección del documento se realiza una descripción general del aplicativo, con el fin de conocer las principales funciones que éste debe realizar, los datos asociados y los factores, restricciones, supuestos y dependencias que afectan al desarrollo, sin entrar en excesivos detalles.

Por último, la tercera sección del documento es aquella en la que se definen detalladamente los requisitos que debe satisfacer el aplicativo.

2. Descripción general

2.1 Perspectiva del producto

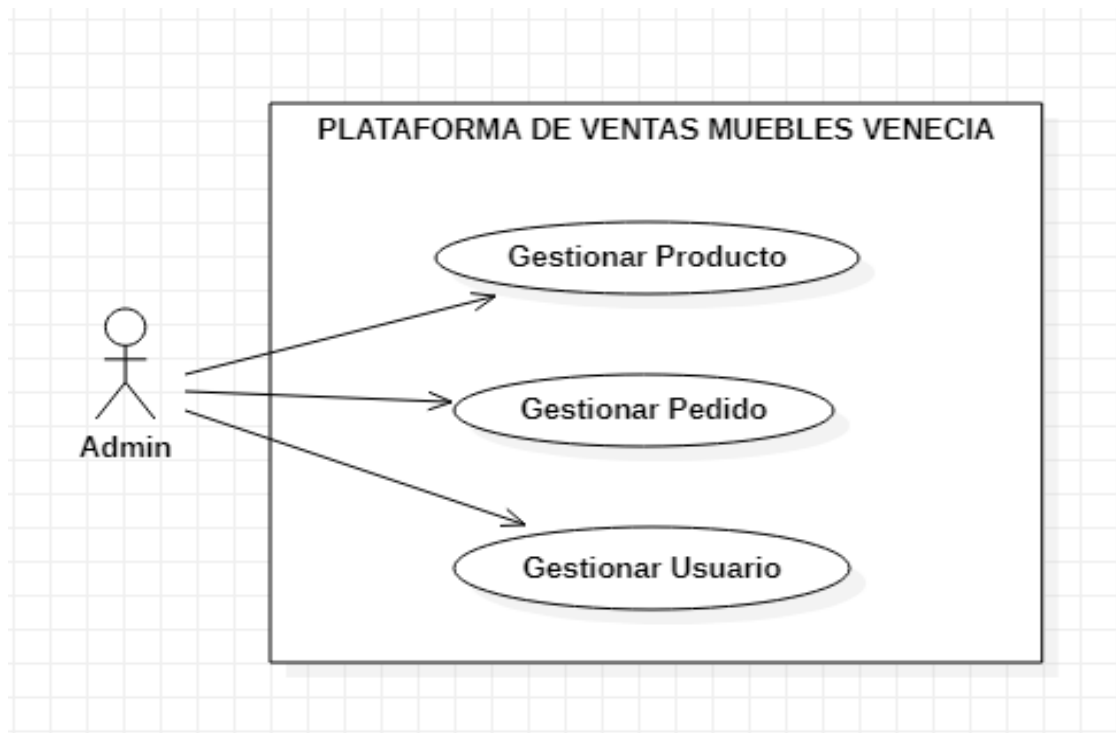
El sistema informático será un producto diseñado para trabajar en entornos WEB, lo que permitirá su utilización de forma rápida y eficaz para brindar información de apoyo que ayude a identificar de una manera más oportuna y acertada los casos en los que se presenta una falta grave que atente a la integridad de la mujer.

2.2 Funcionalidad del producto

2.3 DOCUMENTACIÓN DIAGRAMAS DE CASOS DE USO

CASOS DE USO

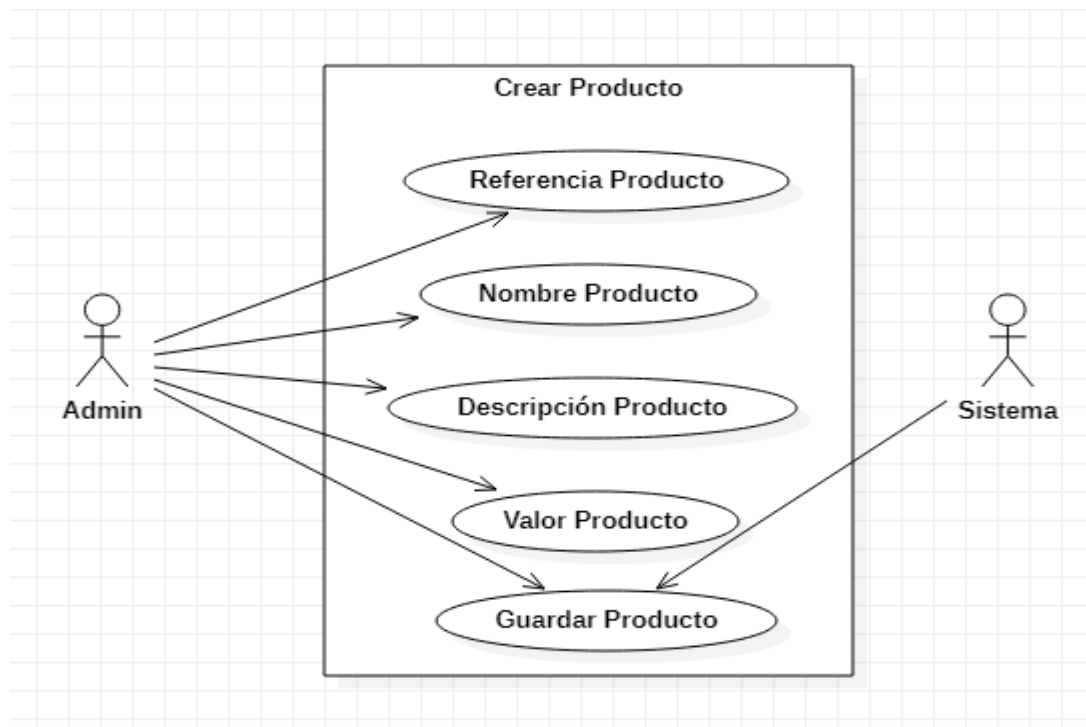
Caso de Uso General



ETAPA 1. GESTIONAR PRODUCTO

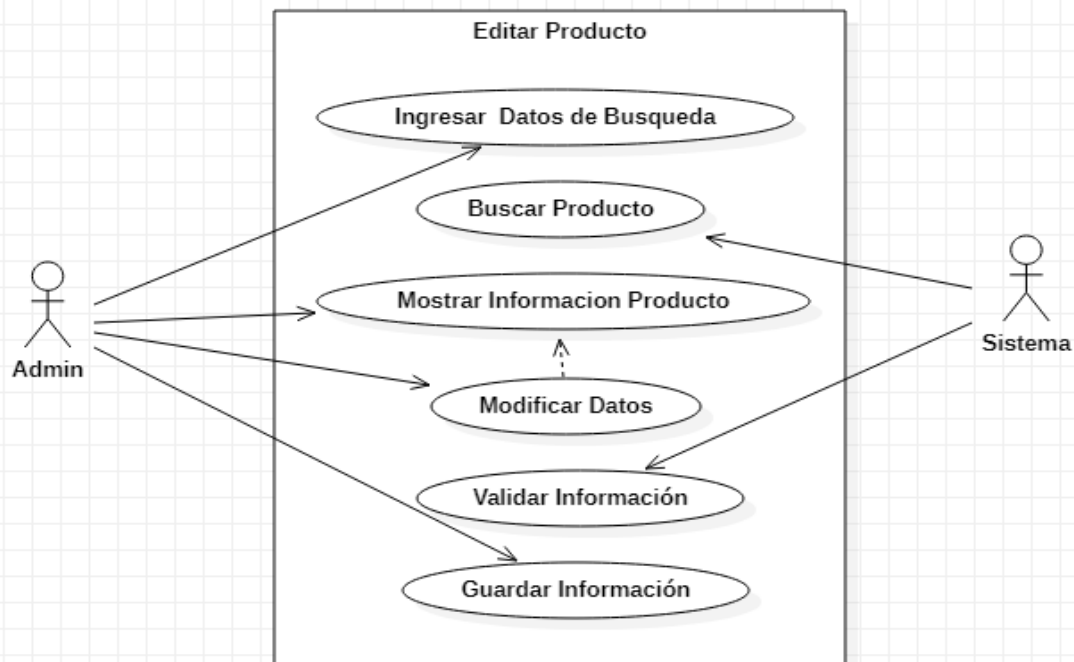
ID:	CU-001-00
Actor:	Administrador y sistema
Nombre	Gestionar Producto
Descripción	Se hará la gestión de los productos de la empresa de muebles Venecia
Precondición:	La empresa de muebles debe tener un empleado como administrador
Secuencia de Acciones	1. El caso de uso inicia cuando el empleado de la empresa de muebles Venecia presione el botón ingresar 2. Crear Producto 3. Editar Producto 4. Borrar Producto 5. Listar Producto
Post condición:	
Pantalla	

Actividad 1: Crear Producto



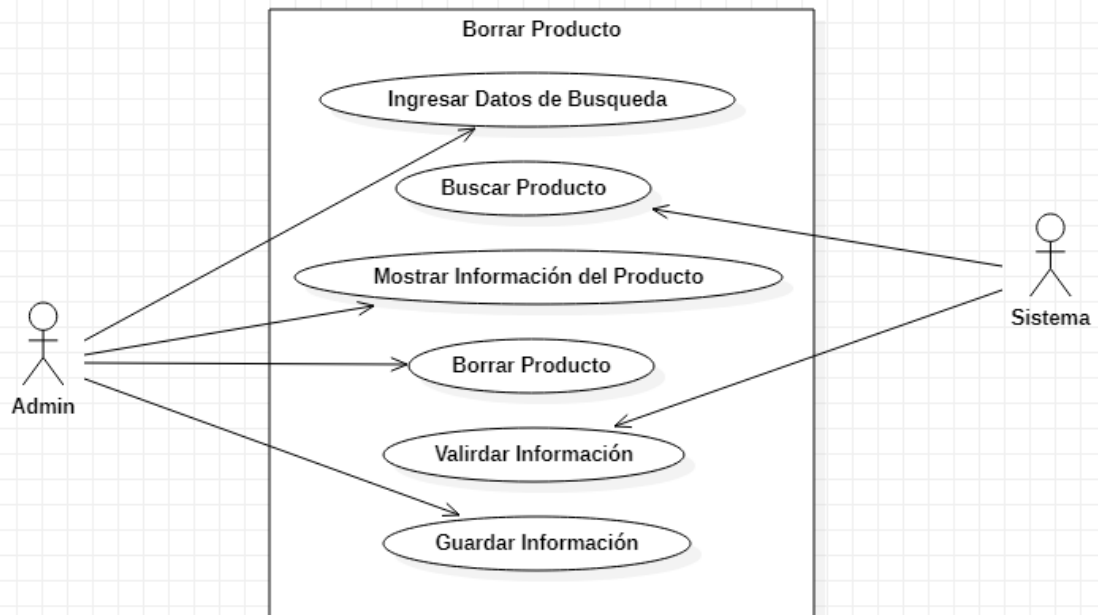
ID:	CU-001-01
Actor:	Administrador y sistema
Nombre	Crear Producto
Descripción	Creación del producto, ingresando los datos básicos del producto
Precondición:	La empresa de muebles Venecia debe tener un empleado como administrador
Secuencia de Acciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar referencia del producto (id del producto) 2. Nombre del producto 3. Descripción del producto (material, color) 4. Valor producto 5. Guardar producto
Post condición:	
Pantalla	

Actividad 2: Editar Producto



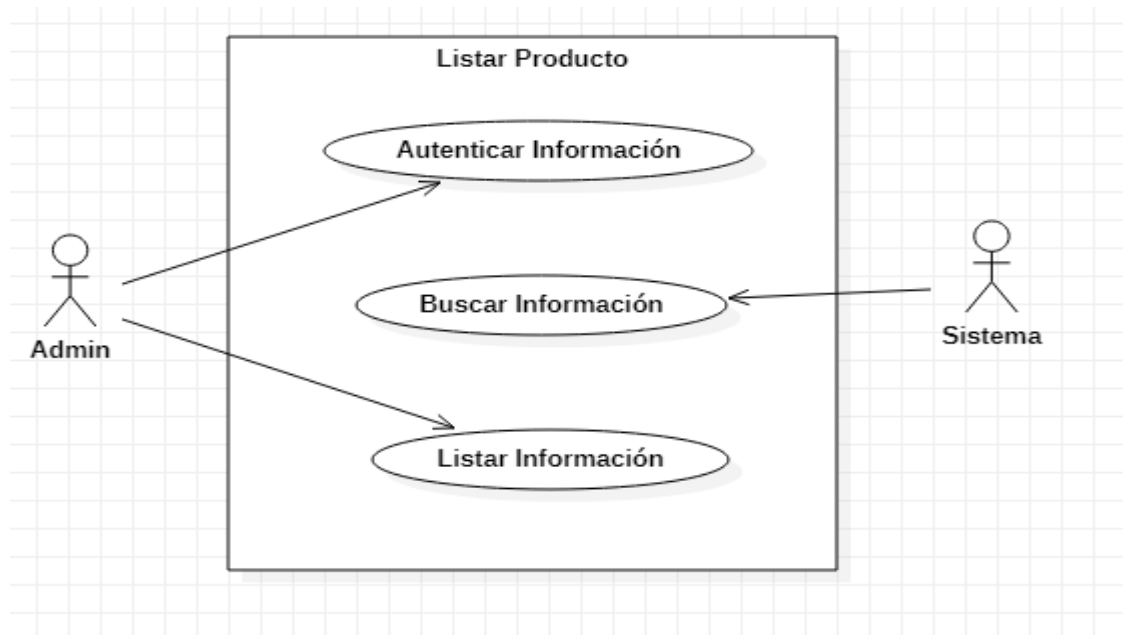
ID:	CU-001-02
Actor:	Administrador y sistema
Nombre	Editar Producto
Descripción	La edición de los productos se realizará si algún dato de los muebles creado quedó mal diligenciado
Precondición:	Creación de Producto
Secuencia de Acciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar datos de búsqueda (Nombre producto, material, color y precio) 2. Buscar producto por medio del campo id producto <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Mostrar información del producto (Nombre producto, material, color y precio) <ol style="list-style-type: none"> 2.1.1. Editar datos(Datos incorrectos) 3. Validar información 4. Guardar información producto
Pantalla	

Actividad 3: Borrar Producto



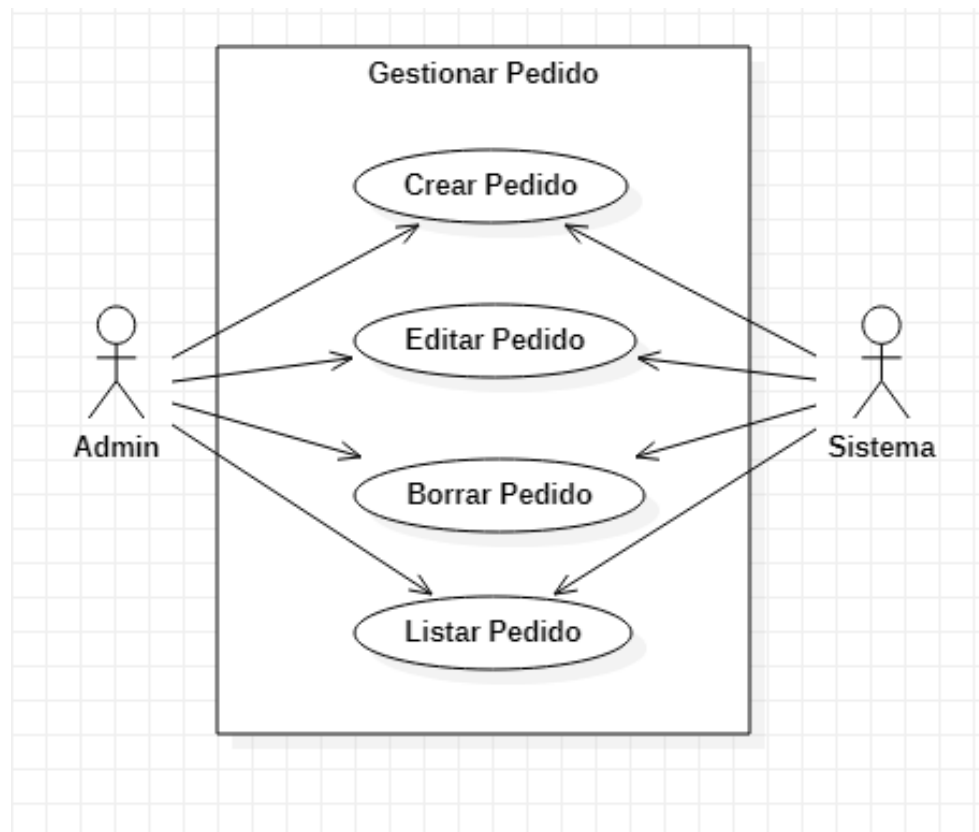
ID:	CU-001-03
Actor:	Administrador y sistema
Nombre	Borrar Producto
Descripción	La edición del producto se realizará si algún dato del producto creado quedó mal diligenciado
Precondición:	Creación de producto
Secuencia de Acciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar datos de búsqueda (Nombre producto, material, color y precio) 2. Buscar el producto por medio del campo id producto <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Mostrar información de producto (Nombre producto, material, color y precio) 2.1.2. Borrar datos 3. Validar información 4. Guardar información producto
Post condición:	Verificación de la corrección de datos
Pantalla	

Actividad 4: Listar Producto



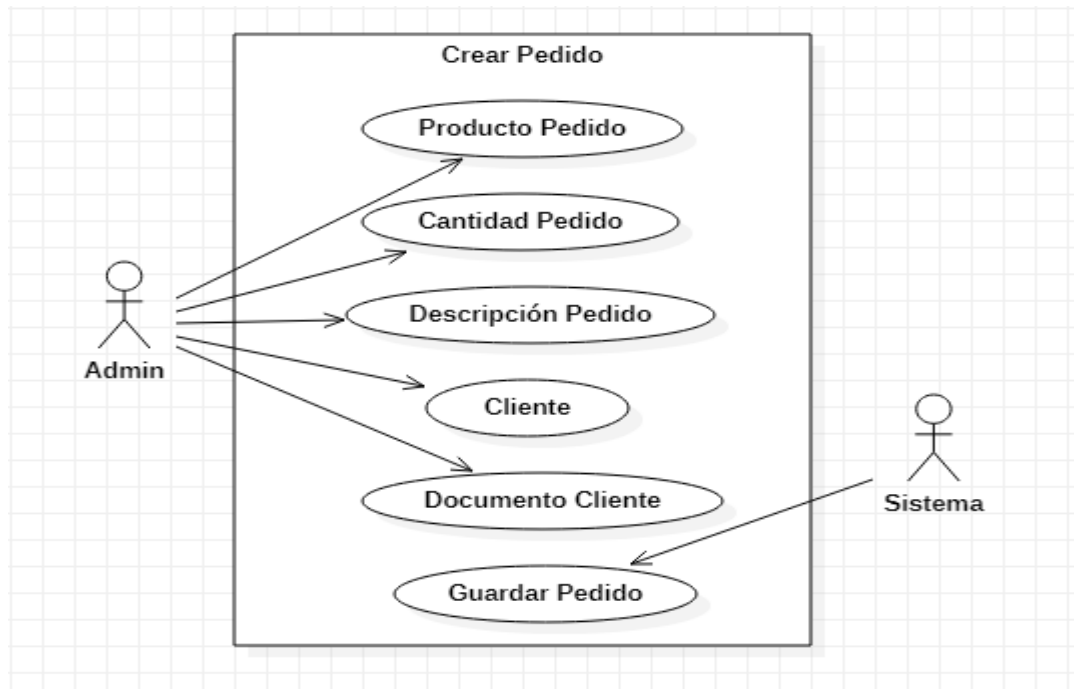
ID:	CU-001-04
Actor:	Administrador y sistema
Nombre	Listar Producto
Descripción	Se listarán los productos con todos sus respectivos datos
Precondición:	Nuevos productos registrados
Secuencia de Acciones	1. Autenticar Información (Datos del producto) 2. Buscar información (Datos del producto) 3. Listar información
Post condición:	Verificación de cuantos productos se encuentran registrados
Pantalla	

ETAPA 2. GESTIONAR PEDIDO



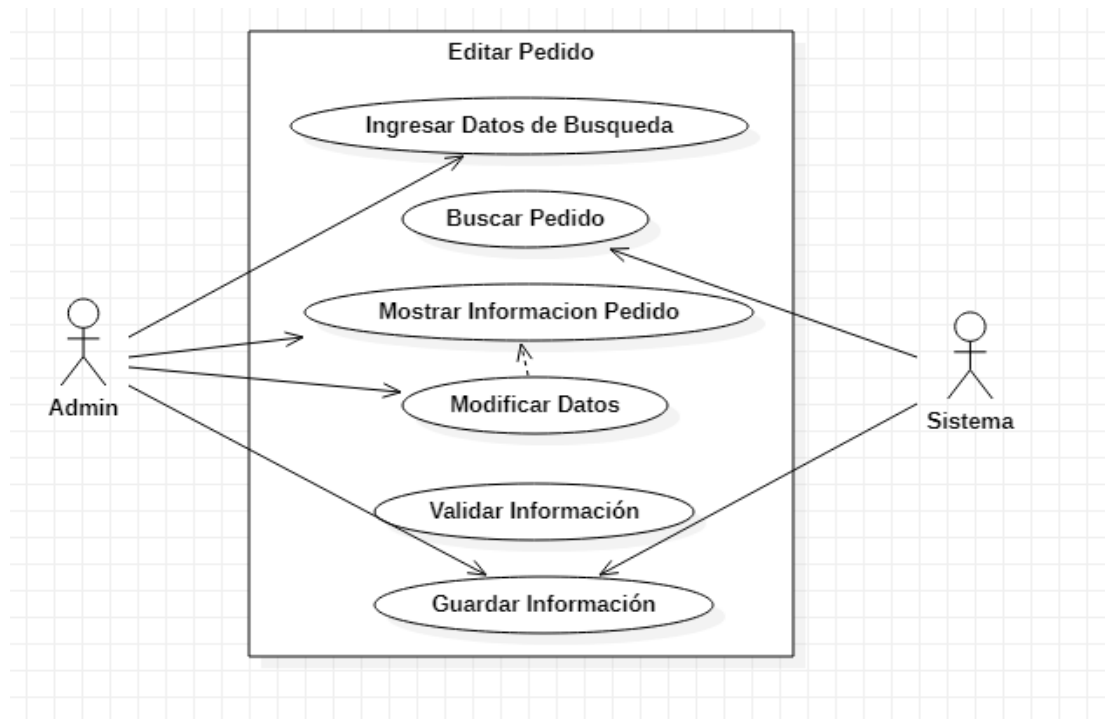
ID:	CU-002-00
Actor:	Administrador y sistema
Nombre	Gestionar Pedido
Descripción	Se hará la gestión de los pedidos de la empresa de muebles Venecia
Precondición:	La empresa de muebles debe tener un empleado como administrador
Secuencia de Acciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso inicia cuando el empleado de la empresa de muebles Venecia presione el botón ingresar 2. Crear Pedido 3. Editar Pedido 4. Borrar Pedido 5. Listar Pedido
Post condición:	
Pantalla	

Actividad 1: Crear Pedido



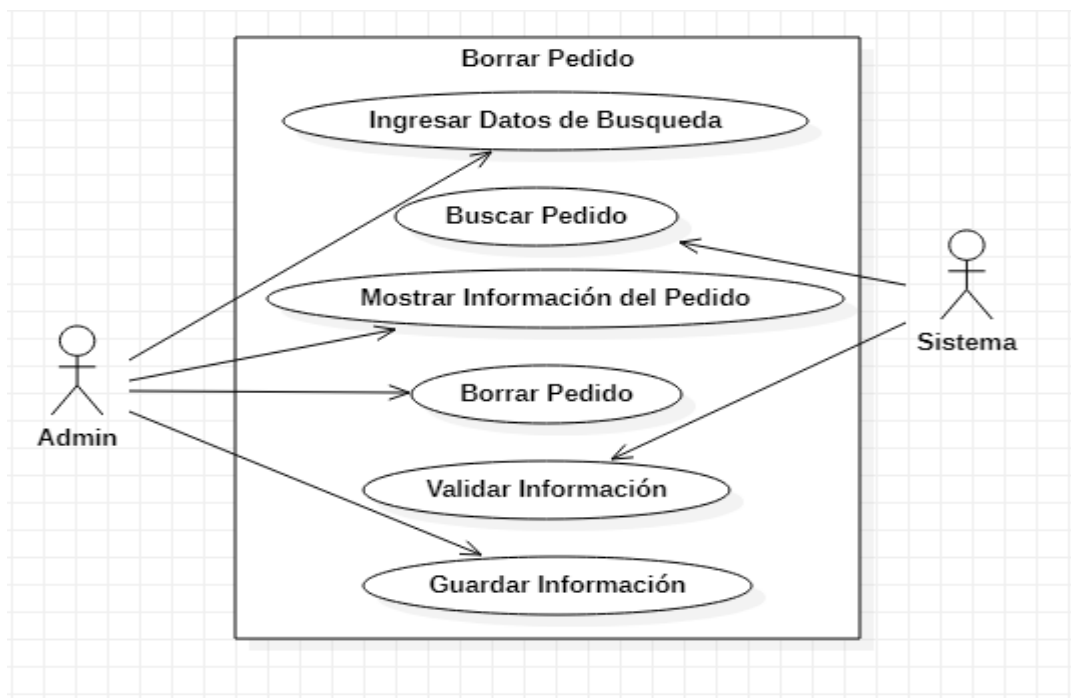
ID:	CU-002-01
Actor:	Administrador y sistema
Nombre	Crear pedido
Descripción	Creación del pedido, ingresando los datos básicos del pedido
Precondición:	La empresa de muebles Venecia debe tener un empleado como administrador
Secuencia de Acciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar referencia del pedido (id del producto) 2. Cantidad de pedido (id factura) 3. Descripción del pedido (Campo para observaciones) 4. Cliente (Nombre cliente) 5. Documento cliente 6. Guardar producto
Post condición:	
Pantalla	

Actividad 2: Editar Pedido



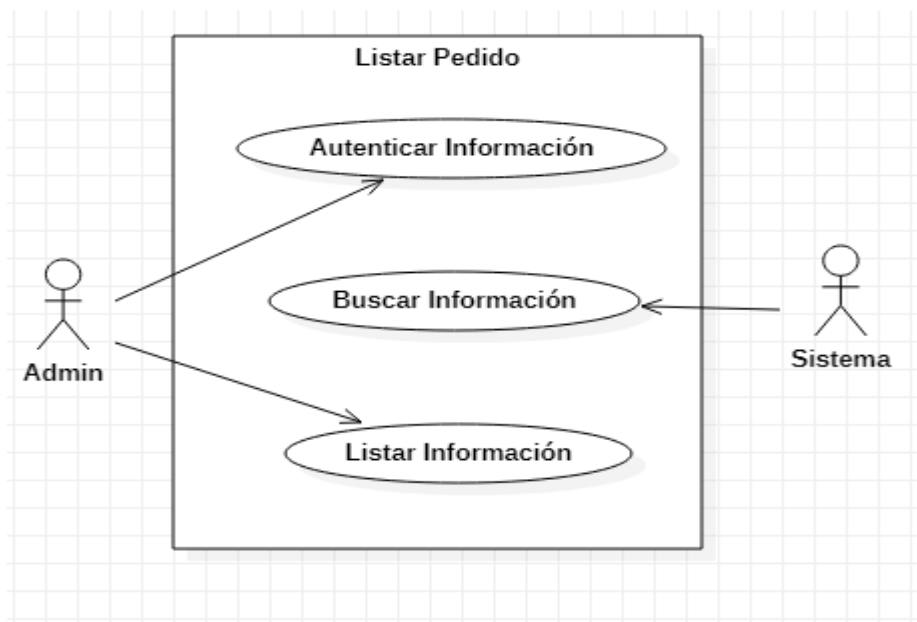
ID:	CU-002-02
Actor:	Administrador y sistema
Nombre	Editar Pedido
Descripción	La edición de los pedidos se realizará si algún dato de los muebles pedidos quedó mal diligenciado
Precondición:	Creación de Pedido
Secuencia de Acciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar datos de búsqueda (CC y id pedido) 2. Buscar el pedido por medio del campo id producto <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Mostrar información del pedido (Nombre producto, material, color, precio y cliente) <ol style="list-style-type: none"> 2.1.1. Editar datos(Datos incorrectos) 3. Validar información 4. Guardar información pedido
Post condición:	Verificación de la corrección de datos
Pantalla	

Actividad 3: Borrar Pedido



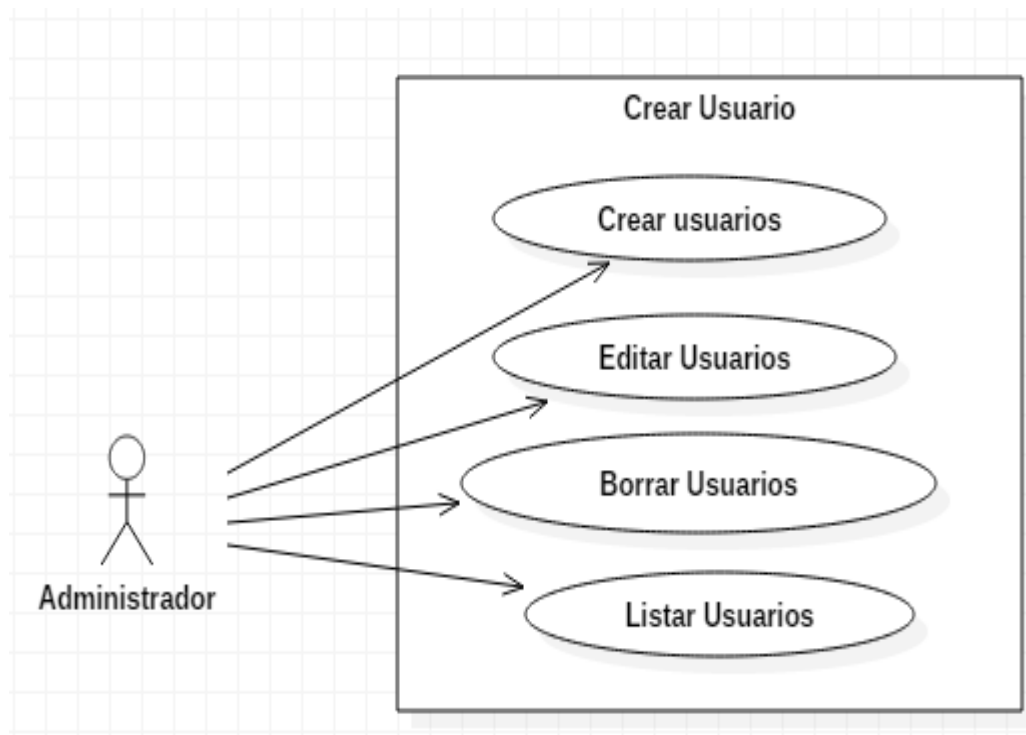
ID:	CU-002-03
Actor:	Administrador y sistema
Nombre	Borrar Pedido
Descripción	La edición del pedido se realizará si algún dato del producto pedido quedó mal diligenciado
Precondición:	Creación del pedido
Secuencia de Acciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar datos de búsqueda (CC y id pedido) 2. Buscar el pedido por medio del campo id producto <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Mostrar información del pedido (Nombre producto, material, color, precio y cliente) 2.1.2. Borrar datos 3. Validar información 4. Guardar información pedido
Post condición:	Verificación de la corrección de datos
Pantalla	

Actividad 4: Listar Pedido



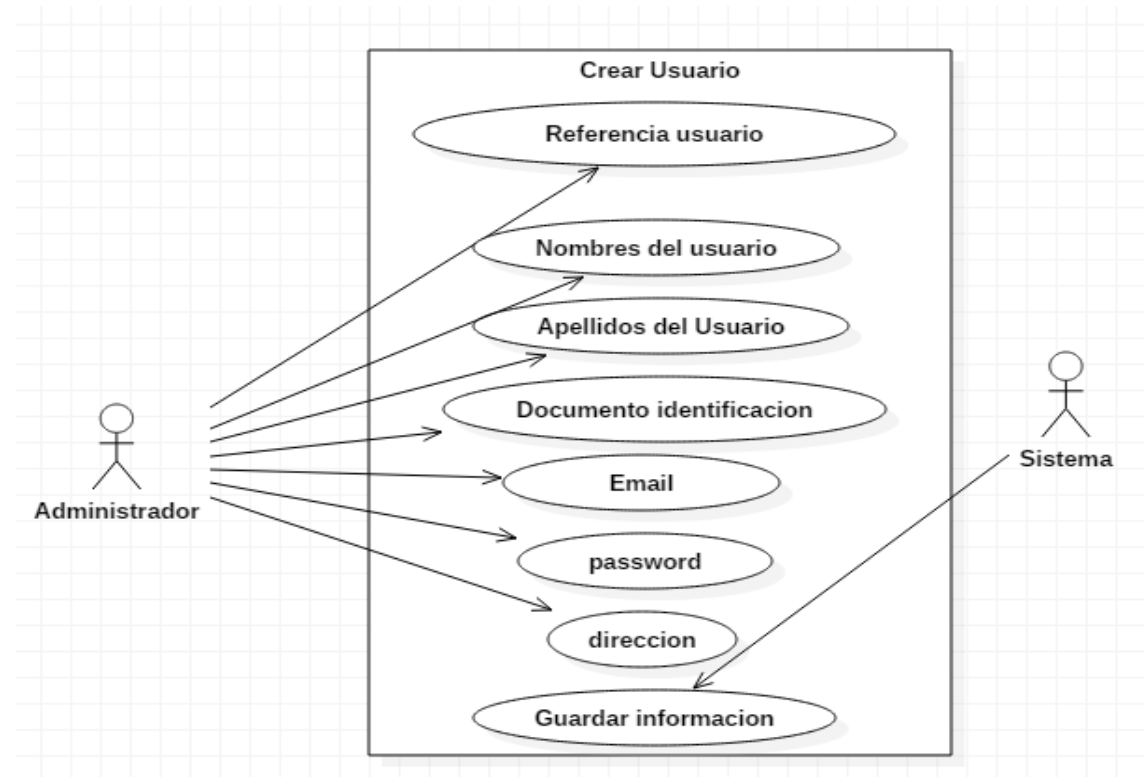
ID:	CU-002-04
Actor:	Administrador y sistema
Nombre	Listar Pedido
Descripción	Se listarán los pedidos con todos sus respectivos datos
Precondición:	Nuevos pedidos registrados
Secuencia de Acciones	1.Autenticar Información (Datos del pedido) 2.Buscar información (Datos del pedido) 3.Listar información
Post condición:	Verificación de cuántos pedidos se encuentran registrados
Pantalla	

ETAPA 3. GESTIONAR USUARIO



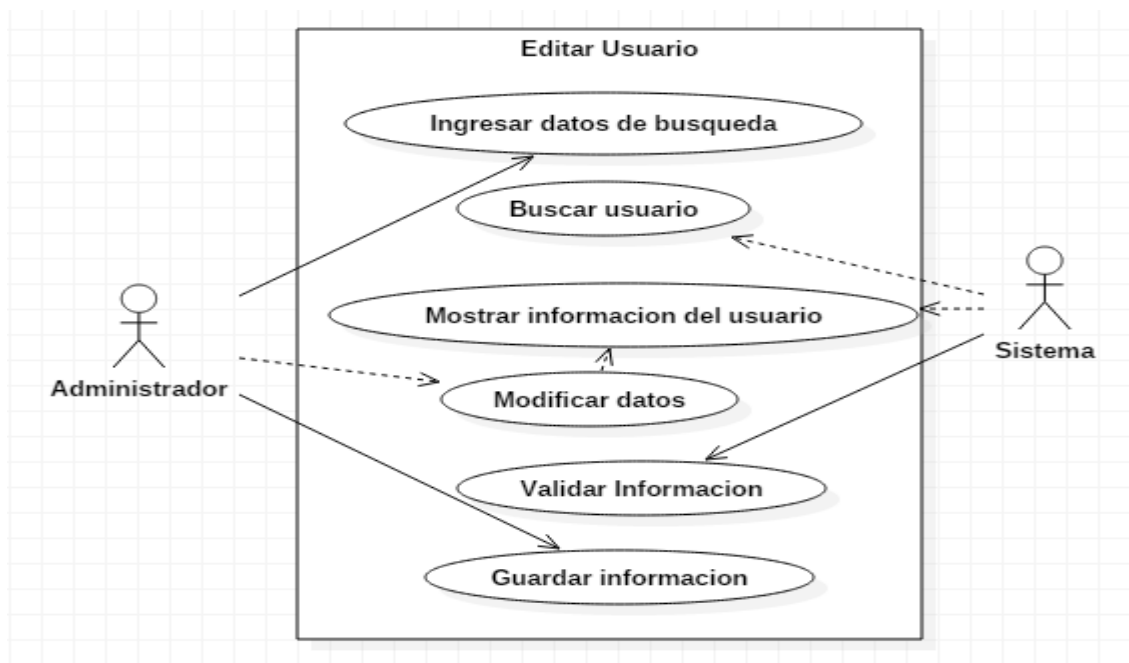
ID:	CU-003-00
Actor:	Administrador y sistema
Nombre	Gestionar Usuario
Descripción	Se hará la gestión de los usuarios de la empresa de muebles Venecia
Precondición:	La empresa de muebles debe tener un empleado como administrador
Secuencia de Acciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso inicia cuando el empleado de la empresa de muebles Venecia presione el botón ingresar 2. Crear Usuario 3. Editar Usuario 4. Borrar Usuario 5. Listar Usuario
Post condición:	
Pantalla	

Actividad 1: Crear Usuario



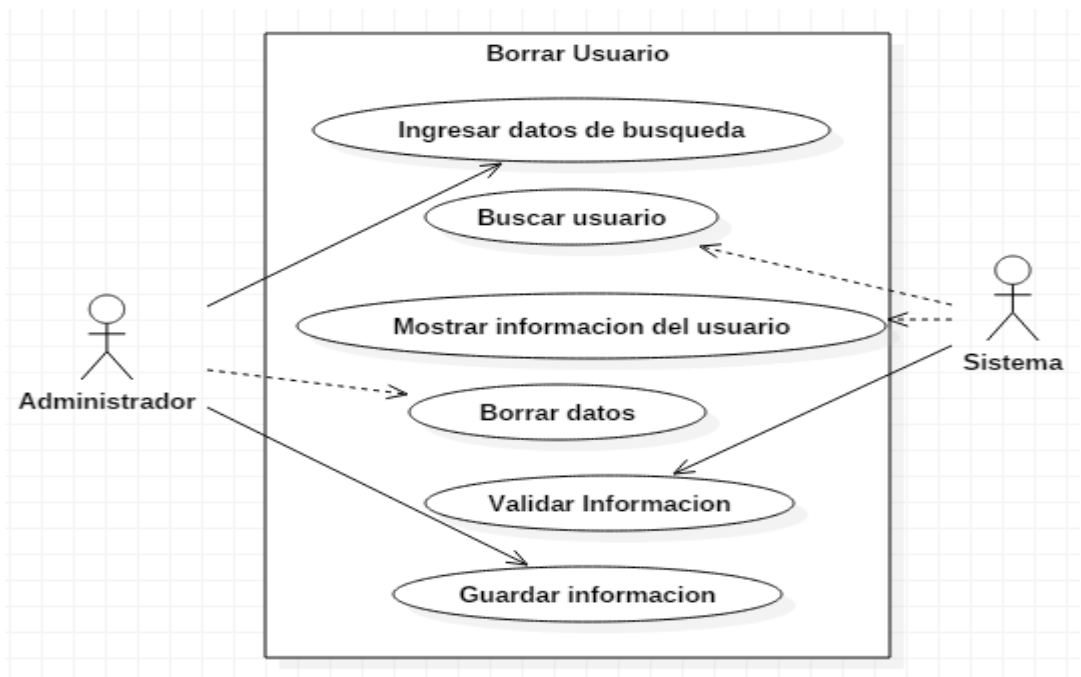
ID:	CU-003-01
Actor:	Administrador y sistema
Nombre	Crear Usuario
Descripción	Creación del usuario, ingresando los datos básicos del usuario a crear
Precondición:	La empresa de muebles Venecia debe tener un empleado como administrador
Secuencia de Acciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. id del usuario 2.Nombre 3.Apellido 4.Cedula 5.Email 6.Contraseña 7.Dirección 8.Guardar usuario
Post condición:	
Pantalla	

Actividad 2: Editar Usuario



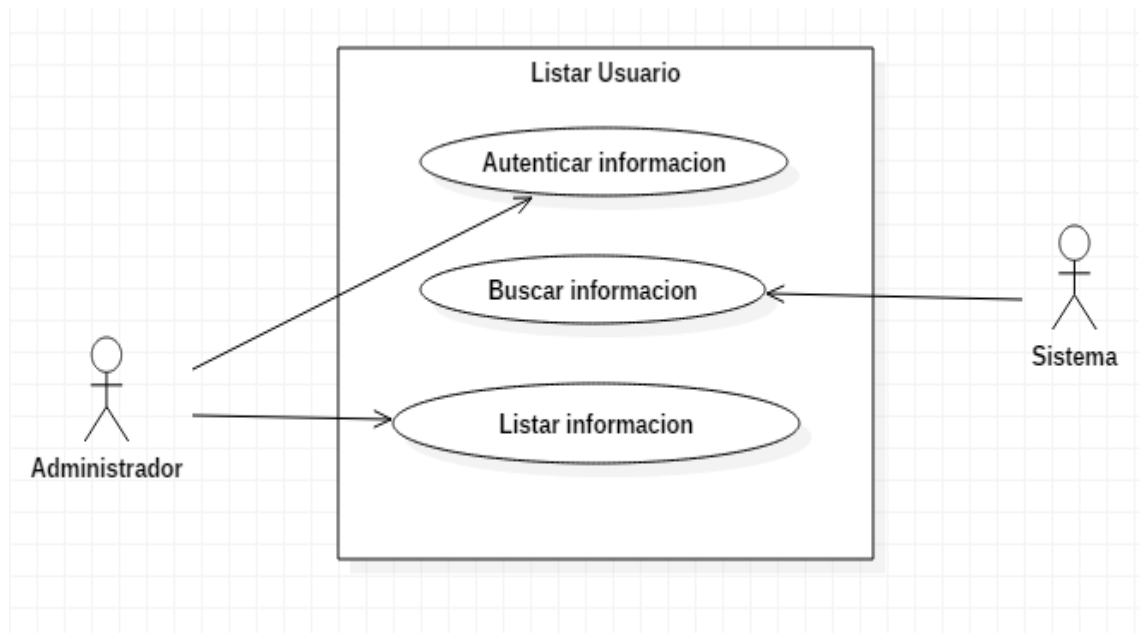
ID:	CU-003-02
Actor:	Administrador y sistema
Nombre	Editar Usuario
Descripción	La edición de los usuarios se realizará si algún dato de los usuarios quedó mal diligenciado o necesita ser modificado
Precondición:	Creación de Usuarios
Secuencia de Acciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar datos de búsqueda (CC y id cedula) 2. Buscar el usuario por medio del campo id usuario <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Mostrar información del usuario (Nombre, apellido, cedula, email, contraseña, dirección) 2.1.1. Editar datos(Datos incorrectos) 3. Validar información 4. Guardar información usuarios
Post condición:	Verificación de la corrección de datos
Pantalla	

Actividad 3: Borrar Usuario



ID:	CU-003-03
Actor:	Administrador y sistema
Nombre	Borrar Usuario
Descripción	La edición de los usuarios se realizará si algún dato del usuario quedó mal diligenciado
Precondición:	Creación de usuarios
Secuencia de Acciones	<ol style="list-style-type: none">1. Ingresar datos de búsqueda (CC y id cedula)2. Buscar el usuario por medio del campo id cedula<ol style="list-style-type: none">2.1. Mostrar información del usuario (Nombre, apellido, cedula, email, contraseña, dirección)2.1.2. Borrar datos3. Validar información4. Guardar información usuario
Post condición:	Verificación de la corrección de datos
Pantalla	

Actividad 4: Listar Usuario



ID:	CU-03-04
Actor:	Administrador y sistema
Nombre	Listar Usuario
Descripción	Se listarán los usuarios con todos sus respectivos datos
Precondición:	Nuevos usuarios registrados
Secuencia de Acciones	1.Autenticar Información (Datos del usuario) 2.Buscar información (Datos del usuario) 3.Listar información
Post condición:	Verificación de usuarios que se encuentran registrados
Pantalla	

2.4 Características de los usuarios

Tipo de usuario	Administrador
Formación	TSU en informática
Actividades	Control y manejo sistema en general

2.5 Restricciones

- Interfaz para ser usada con internet
- Lenguajes y tecnologías en uso: php, angular.
- Los servidores deben estar en la capacidad de atender consultas concurrentemente.
- El sistema se desarrollará con la modelo cascada.
- El sistema deberá tener un diseño e implementación sencilla, independiente de la plataforma o del lenguaje de programación

2.6 Suposiciones y dependencias

- Se asume que los requisitos aquí descritos son estables

- Los equipos en los que se vaya a ejecutar el sistema deben cumplir los requisitos antes indicados para garantizar una ejecución correcta de la misma

3. requisitos específicos

REQUISITOS FUNCIONALES Y NO FUNCIONALES

Requerimientos Funcionales

Identificación requerimiento:	del	RF01
Nombre Requerimiento:	del	Autenticación de Administrador
Características:		La empresa de muebles Venecia debe tener un empleado como administrador, deberá autenticarse para acceder al sistema
Descripción requerimiento:	del	El sistema es consultado por el administrador
Requerimiento funcional:	NO	<ul style="list-style-type: none"> • RNF01 • RNF02
Prioridad del requerimiento: Alta		

Identificación requerimiento:	del	RF02
Nombre Requerimiento:	del	Gestionar Producto
Características:		El administrador podrá crear, editar, borrar y listar los productos que tenga la empresa de muebles Venecia en el software
Descripción requerimiento:	del	El administrador podrá realizar los nuevos productos
Requerimiento funcional:	NO	<ul style="list-style-type: none"> • RNF01 • RNF02
Prioridad del requerimiento: Alta		

Identificación requerimiento:	del	RF03
Nombre del Requerimiento:		Gestionar Pedido
Características:		El administrador podrá crear, editar, borrar y listar los pedidos reportados en el sistema.
Descripción requerimiento:	del	El administrador podrá realizar los nuevos pedidos
Requerimiento funcional:	NO	<ul style="list-style-type: none"> • RNF01 • RNF02
Prioridad del requerimiento: Alta		

Identificación requerimiento:	del	RF04
Nombre Requerimiento:	del	Gestionar Usuario
Características:		El administrador podrá crear, editar, borrar y listar los usuarios reportados en el sistema.
Descripción requerimiento:	del	El administrador podrá crear nuevos usuarios
Requerimiento funcional:	NO	<ul style="list-style-type: none"> • RNF01 • RNF02
Prioridad del requerimiento: Alta		

Identificación requerimiento:	del	RF05
Nombre Requerimiento:	del	Lenguaje de Desarrollo
Características:		La empresa solicitó que se realizará el desarrollo en el lenguaje php
Descripción requerimiento:	del	El lenguaje php al ser el más empleado en el desarrollo de aplicaciones web es el que más nombre tiene y el que la empresa nos pide implementar para el desarrollo de este proyecto
Requerimiento funcional:	NO	<ul style="list-style-type: none"> • RNF01 • RNF02
Prioridad del requerimiento: Alta		

Identificación requerimiento:	del	RF06
Nombre Requerimiento:	del	Metodología Implementada
Características:		El modelo de desarrollo será bajo el Modelo Cascada
Descripción requerimiento:	del	Se escogió esta metodología, ya que, nos permite realizar un desarrollo de una manera más efectiva para este tipo de proyecto en el cual trabajaremos
Requerimiento funcional:	NO	<ul style="list-style-type: none"> • RNF01 • RNF02
Prioridad del requerimiento: Alta		

Requerimientos No Funcionales.

Identificación requerimiento:	del	RNF01
Nombre Requerimiento:	del	Interfaz del sistema
Características:		El sistema presentará una interfaz sencilla para que sea de fácil manejo para el administrador encargado con el manejo del sistema
Descripción requerimiento:	del	El sistema debe tener una interfaz de uso intuitiva y sencilla.
Prioridad del requerimiento: Alta		

Identificación requerimiento:	del	RNF02
Nombre Requerimiento:	del	Confiabilidad continua del sistema.
Características:		El sistema debe funcionar 24/7
Descripción requerimiento:	del	El sistema tendrá que estar en constante funcionamiento las 24 horas los 7 días de la semana. Ya que es un aplicativo web diseñado para gestionar el seguimiento a los pedidos que se realizan
Prioridad del requerimiento: Alta		

Identificación del requerimiento:	del	RNF03
Nombre del Requerimiento:	del	Colores Interfaz
Características:		Se utilizará el color blanco, naranja, azul, negro, verde, rojo.
Descripción del requerimiento:	del	La aplicación contara con dichos colores que son los representativos al logo de la empresa
Prioridad del requerimiento: Alta		

Identificación del requerimiento:	del	RNF03
Nombre del Requerimiento:		Logo
Características:		Se utilizará el logo representativo de la empresa
Descripción del requerimiento:		La aplicación contará con el logo en algunas interfaces del aplicativo
Prioridad del requerimiento: Alta		

3.1.1 Interfaces de usuario

La interfaz con el usuario consistirá en un conjunto de ventanas con botones y campos de textos. Ésta deberá ser construida específicamente para el sistema propuesto y, será visualizada desde un navegador de internet

3.1.2 Interfaces de hardware

Será necesario disponer de un servidor de alojamiento en condiciones óptimas.

3.2 Requisitos funcionales

3.2.1 Requisito funcional 1

Autenticación de Usuario (RF01): La empresa de muebles Venecia debe tener un empleado como administrador o vendedor, deberán autenticarse para acceder al sistema. El administrador o vendedor podrán realizar los nuevos productos.

3.2.2 Requisito funcional 2

Gestionar producto (RF02): El administrador podrá crear, editar, borrar y listar los productos que tenga la empresa de muebles Venecia en el software. El administrador podrá realizar los nuevos productos.

3.2.3 Requisito funcional 3

Gestionar pedido (RF03): El administrador o vendedor podrán crear, editar, borrar y listar los pedidos reportados en el sistema. El administrador o vendedor podrán realizar los nuevos pedidos.

3.2.4 Requisito funcional 4

Gestionar usuario (RF04): El administrador podrá crear, editar, borrar y listar los usuarios reportados en el sistema. El administrador podrá realizar los nuevos usuarios.

3.3 Requisitos no funcionales

3.3.1 Requisitos de rendimiento

Garantizar que el diseño de las consultas y generación de reportes o algún otro proceso no afecte el desempeño de la base de datos, ni considerablemente el tráfico de la red

3.3.2 Seguridad

- Garantizar la fiabilidad e integridad de cada denuncia hecha por el usuario protegiendo datos sensibles limitando el acceso a un solo administrador.
- Garantizar la seguridad del sistema con respecto a la información y datos que se manejan tales sean documentos, archivos y datos personales.

3.3.3 Fiabilidad

- El sistema debe tener una interfaz e uso intuitiva y sencilla
- La interfaz de usuario debe ajustarse a las características de la web de la institución, dentro de la cual estará incorporado el sistema de gestión e información.

3.3.4 Disponibilidad

- La disponibilidad del sistema debe ser continua con un nivel de servicio para los usuarios de 7 días por 24 horas, garantizando un esquema adecuado que permita la posible falla en cualquiera de sus componentes, contar con una contingencia.

3.3.5 Mantenibilidad

- El sistema debe disponer de una documentación fácilmente actualizable que permita realizar operaciones de mantenimiento con el menor esfuerzo posible.
- Las interfaces deben estar complementada con un buen sistema de ayuda (la administración puede recaer en personal con poca experiencia en el uso de aplicaciones informáticas)

3.3.6 Portabilidad

- El sistema deberá ser desplegado en un servidor Apache.