

GIORGINA STORE.

**HERNAN ALBERTO ALVAREZ ZAPATA
LUZ ELIZABETH CASTAÑO MAZO
NATALY CHARLOTH ARBOLEDA SAAVEDRA**

**ASIGNATURA:
PROYECTO DE GRADO**

**ASESOR:
RAFAEL REYES
EDISON VILLA**

**B E L L O
CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
"UNIMINUTO"
2011**

PAGINA DE DEDICATORIA

Este proyecto va dedicado en primer lugar a Dios por brindarnos la oportunidad de estar donde hoy nos encontramos y de darnos la capacidad y la disposición de alcanzar otra fase tan importante de nuestras vidas.

Igualmente a nuestra familia, amigos, docentes y asesores; que nos brindaron su apoyo incondicional y confianza, pues con su dedicación, comprensión, acompañamiento, conocimiento y entusiasmo nos dieron impulso y ganas para explorar nuevos horizontes y realizar este proyecto.

PAGINA DE AGRADECIMIENTOS

Un sincero agradecimiento a cada una de las personas que dieron su espacio, apoyo y confianza para hacer de este proyecto una muestra del aprendizaje obtenido en la Corporación Universitaria Minuto De Dios, de los asesores de grado, del conocimiento y las ganas de hacer siempre lo mejor con un fin específico.

Entre ellas están:

Rafael Reyes.
Diana Catalina Lopera.
Nuestros Padres.

CONTENIDO

Portada	1
Dedicatoria.....	2
Agradecimientos.....	3
Contenido.....	4
Glosario.....	5-6
Resumen.....	7
Introducción.....	8
Planteamiento del problema.....	9
Justificación.....	10
Objetivos general y específicos.....	11
Diseño metodológico.....	12
Cronograma de actividades.....	13
Presupuesto.....	14-15
Conclusiones.....	16

GLOSARIO

C#: Es un lenguaje orientado a objetos puro, lo que significa que todo con lo que vamos a trabajar en este lenguaje son objetos. Un objeto es un agregado de datos y de métodos que permiten manipular dichos datos, y un programa en C# no es más que un conjunto de objetos que interaccionan unos con otros a través de sus métodos.

SQL: El lenguaje de consulta estructurado o SQL (por sus siglas en inglés *structured query language*) es un lenguaje declarativo de acceso a bases de datos relacionales que permite especificar diversos tipos de operaciones en éstas. Una de sus características es el manejo del álgebra y el cálculo relacional permitiendo efectuar consultas con el fin de recuperar -de una forma sencilla- información de interés de una base de datos, así como también hacer cambios sobre ella.

APLICACIÓN: Conjunto formado por el sistema lógico y los medios necesarios para la resolución de un problema de características especiales.

AUTENTICACIÓN: Verificación de la identidad de una persona, usuario o proceso, para así acceder a determinados recursos o poder realizar determinadas tareas.

BASE DE DATOS: colección de datos que sirve para varios programas y que se almacenan independientemente de los programas que la utilizan. Puede ser relacional o jerárquica.

FILTROS: Es un conjunto de criterios mediante los cuales se buscan los registros que deseamos ver. Se puede aplicar un filtro sobre cualquier tabla, consulta o formulario.

FORMULARIO: Es una presentación gráfica dentro de la aplicación en la que se dispone de lugares en blanco para introducir información, con un campo separado para cada dato.

INFORMACIÓN: Conjunto organizado de datos procesados.

INTERFAZ: Conexión e interacción entre hardware, software y el usuario. El diseño y construcción de interfaces constituye una parte principal del trabajo de los ingenieros, programadores y consultores. Los usuarios "conversan" con el software mediante las interfaces.

LOGIN: Es el momento de autenticación al ingresar a un servicio o sistema. El login se inicia cuando un usuario entra en una sesión, empleando usualmente nombre de usuario y contraseña.

MÉTODOS: Son las operaciones que pueden realizarse sobre el objeto, que normalmente estarán incorporados en forma de programas (código) que el objeto es capaz de ejecutar y que también pone a disposición de sus descendientes a través de la herencia.

MODELO DE DATOS: Es un sistema formal y abstracto que permite describir los datos de acuerdo a reglas y convenios predefinidos.

PERFIL: Herramienta para la configuración del entorno de trabajo. Definen un entorno personalizado tras una autenticación.

QUERY: En base de datos, query significa consulta. Es decir, un query en base de datos es una búsqueda o pedido de datos almacenados en una base de datos. (Inserción, actualización o eliminación)

REGISTRO: Conjunto de campos en una tabla referida a una misma persona u objeto.

SISTEMA: Es un conjunto de partes o elementos organizados y relacionados que interactúan entre sí para lograr un objetivo.

RESUMEN

La implementación de un sistema en el almacén Giorgina Store, se hace para tener un óptimo manejo de los productos ofrecidos, para que los clientes tengan un soporte de la compra realizada ya que esto les permite tener un control de sus gastos. Todos los actores involucrados en el proceso de venta describen como crucial la adopción e implementación de sistemas de información que permitan agilizar los procesos de venta y ayuden a ahorrar valiosos segundos en la atención de los mismos.

El presente proyecto de tesis consiste en analizar, diseñar e implementar un sistema de información que permita el manejo y consulta del inventario físico con el fin de optimizar las entradas y salidas de las diferentes referencias, también para tener una base de datos más completa y organizada de los clientes, utilizando para ello medios de acceso tales como internet y computadores, los cuales son accesibles para la mayoría de las personas.

INTRODUCCION

El trabajo de grado está orientado a la elaboración de un software acerca del inventario del Almacén "Giorgina Store" (No es software a la medida).

Este proyecto será diferente a otros ya existentes, ya que es sobre un formato estándar, no como la mayoría de los Software existentes que se orientan hacia los diferentes campos de inventarios. Este proyecto tendrá una parte de diseño la cual no será muy "COMPLICADA", ya que en las consultas realizadas a los diferentes administradores y encargados de almacenes como el nuestro aprecian algo más sencillo y que funcione a la perfección, en vez de algo extraño que tengan que gastar más tiempo capacitándose para usarlo.

Este software será usado por el dueño de dicho almacén ya que él se encuentra familiarizado con el tema.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Dentro de un almacén, del área de las modas femeninas, no existe un control riguroso de las ventas que se ejecutan para los clientes, ¿cuál es el estado?, ¿qué artículos son los utilizados, en la ejecución de las ventas?

La falta de organización al realizar la entrada y salida de la mercancía ya que queda muy difícil organizar y tener un control completo sobre toda la mercancía que se maneja y se pierde mucho tiempo y recursos a la hora de realizar un control de la información que se maneja en ese momento.

JUSTIFICACION

La realización del SOFTWARE ayudara al usuario (administrador) a obtener un mejor manejo de su información y tener un acceso más eficiente, también facilitará una mejor interfaz gráfica obteniendo un óptimo manejo de todos los productos.

Permitirá reducir los gastos en papelería; ayudando así a conservar el medio ambiente, la generación de facturas se realizará de forma más ágil y el proceso será más rápido y no correrá el riesgo de perder información indispensable para la presentación de futuros informes. Ofrecerá al cliente agilidad y transparencia en el momento de la compra entregándole un soporte completo que muestra la información de la compra, valores y datos necesarios para ser totalmente legal en la compra.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

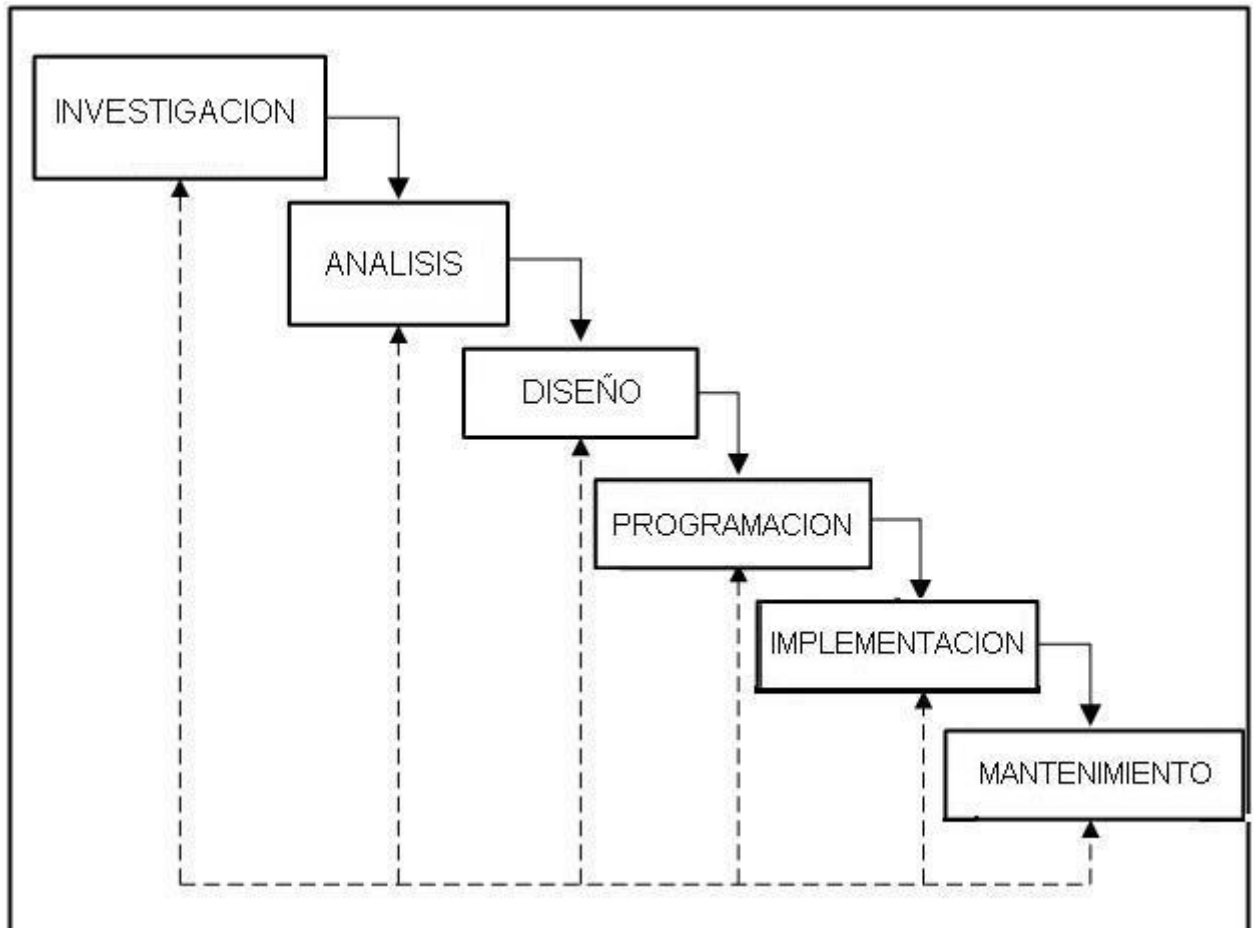
Crear un software de facturación e inventario que permita un manejo del ingreso y salida de la mercancía, costo, y la base de datos necesaria para la facturación y manejo de clientes.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

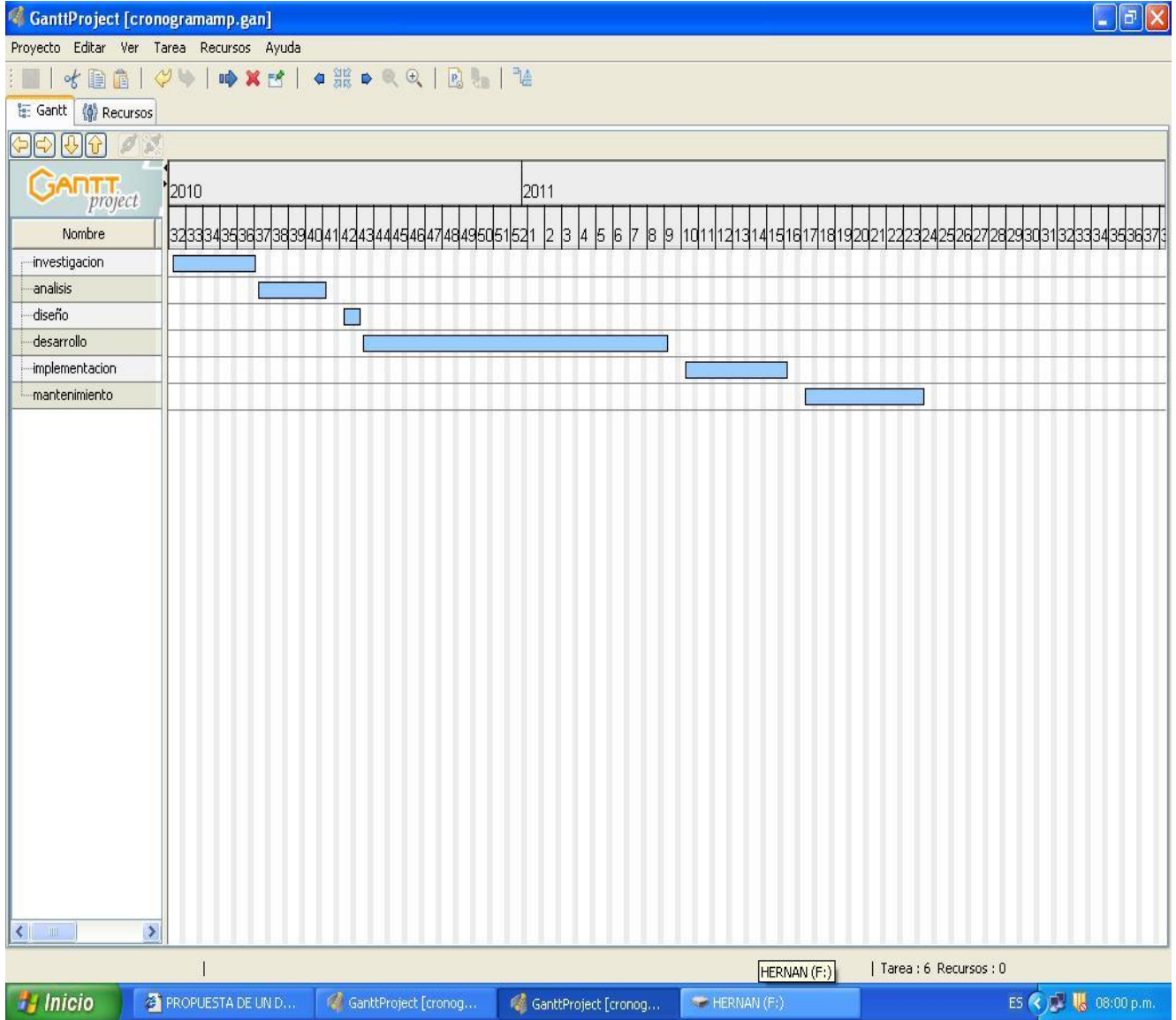
- Facilitar la impresión de las facturas.
- Permitir la generación de los reportes.
- Tener el acceso necesario a las bases de datos.
- Organizar los datos.

DISEÑO METODOLÓGICO

Se utilizara el diseño en cascada porque al final de cada una de ellas se reúne la documentación para garantizar que cumple las especificaciones y los requisitos antes de pasar a la fase siguiente:



CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES



PRESUPUESTO

PRESUPUESTO GLOBAL DEL TRABAJOS DE GRADO				
RUBROS	FUENTES			TOTAL
	Estudiantes	UNIMINUTO	Externa	
Personal	\$ 100000	\$	\$ x	\$
Material y suministros	\$ 61000	\$	\$ x	\$
Salidas de campo	\$ 342000	\$	\$ x	\$
Equipos	\$ 200.000	\$	\$ x	\$
Otros	\$ 315000	\$ x	\$ x	\$
TOTAL	\$	\$	\$	\$ 1018000

DESCRIPCIÓN DE LOS GASTOS DE PERSONAL					
Nombre De Estudiantes	FUNCIÓN EN EL trabajo	DEDICACIÓN hora/semana	FUENTES		TOTAL
			Estudiantes	Externa	
Nataly Saavedra	Investigación	6	\$ 3000	\$ 3000	\$ 6000
Hernan Alvarez	Desarrollo	6	\$ 3000	\$ 3000	\$ 6000
Elizabeth Castaño	Implementación	6	\$3000	\$3000	\$6000
TOTAL			\$	\$	\$18000

CONCLUSIONES

- Giorgina Store cumplió con las expectativas. Es una aplicación moderna que da solución a un problema común en la administración de la información.
- Se pretende que con la implementación del SOFTWARE la atención para nuestros usuarios sea integral.
- Lograr que los pacientes clientes se sientan más a gusto en sus visitas al almacén debido a que el tiempo que emplearan será inferior al que normalmente se usa, pues con este sistema el tiempo será valioso y el trabajo se realizará de una forma más eficiente y eficaz por parte del usuario (vendedor).
- Este nuevo proyecto se implementó desde una óptica sencilla con el objetivo de que no tomara mucho tiempo la enseñanza de cómo usarlo.