

InveOn

APLICACIÓN PARA SISTEMA DE INFORMACION Y CONTROL DE
INVENTARIOS

ALBERTO MEJIA BELTRAN

JHON HENRY DIAZ

CORPORACION UNIVESITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE INGENIERIA

DEPARTAMENTO DE REDES Y ELECTRONICA

BOGOTA, D.C.

2008

InveOn

APLICACIÓN PARA SISTEMA DE INFORMACION Y CONTROL DE
INVENTARIOS

ALBERTO MEJIA BELTRAN

JHON HENRY DIAZ

Asesor

ALEJANDRO MORENO

Tecnólogo en Informática

Corporación Universitaria Minuto de Dios

CORPORACION UNIVESITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE INGENIERIA

DEPARTAMENTO DE REDES Y ELECTRONICA

BOGOTA, D.C.

2008

**Dedicado a nuestros padres por
la confianza que nos han brindado
y el esfuerzo para hacernos llegar
donde estamos ahora.**

Alberto Mejía Beltrán

Jhon Henry Díaz

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
LISTA DE TABLAS	i
LISTA DE FIGURAS	ii
LISTA DE DIAGRAMAS	iii
INTRODUCCIÓN	10
2. TEMA	12
3. TITULO DEL PROYECTO	13
4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
4.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	15
5. DELIMITACION Y ALCANCES	16
6. JUSTIFICACIÓN	17
7. OBJETIVOS	18
7.1. OBJETIVO GENERAL	18
7.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS	18
8. METODOLOGÍA DELA INVESTIGACIÓN	20
9. LINEA DE INVESTIGACIÓN	21
10. MARCO DE REFERENCIA	23
10.1. ESTADO DEL ARTE	23

10.2.	FUNDAMENTOS TEÓRICOS	25
11.	INGENIERIA DEL PROYECTO	27
11.1.	METODOLOGÍA DE DESARROLLO	28
11.1.1	Lenguaje de programación	28
11.1.2	Motor de base de datos MySQL	29
11.1.3	IIS (Internet Information Server)	30
11.1.4	Modelo entidad relación	30
11.1.5	Conceptualización del sistema propuesto	33
11.1.6	Interfaz gráfica	33
11.1.8	Diccionario de datos	34
12.	DICCIONARIO DE DATOS	35
13.	DIAGRAMAS DE UML	50
14.	DISEÑO DE SISTEMA PROPUESTO	54
15.	DESARROLLO	57
15.1	ESPECIFICACIONES TÉCNICAS	57
15.2	ESPECIFICACIONES DE SOFTWARE	57
15.3	ESPECIFICACIONES DEL HARDWARE	57
15.4	ESTRUCTURA DEL PROGRAMA	58
15.5	ESTRUCTURA DEL CODIGO FUENTE	58

16.	PRUEBAS	60
16.1	PRUEBAS DE ANÁLISIS Y DISEÑO	60
16.2	PRUBAS DE CODIGO	60
16.3	PRUEBAS DE SISTEMA	61
17.	CRONOGRAMA	62
18.	GLOSARIO	64
19.	SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES	66
20.	RESULTADOS ESPERADOS	66
21.	COMUNICACIÓN Y DIVULGACIÓN DE RESULTADOS	67
22.	CONCLUSIONES	68
23.	BIBLIOGRAFÍA	69
24.	MANUALES	70
24.1	MANUAL DEL SISTEMA	72
24.2	MANUAL DEL USUARIO	72

i LISTA DE TABLAS

1.	Tabla 1.	categoría.	35
2.	Tabla.	clientes.	36
3.	Tabla.	colegios.	37
4.	Tabla.	cotización.	38
5.	Tabla.	devoluciones.	39
6.	Tabla.	Ingresos _ mat.	40
7.	Tabla.	materiap.	41
8.	Tabla.	pagos.	41
9.	Tabla.	pedido.	42
10.	Tabla.	prenda.	43
11.	Tabla.	proceso.	43
12.	Tabla.	producto.	44
13.	Tabla.	proveedores.	45
14.	Tabla.	reg _ prenda.	45
15.	Tabla.	sal _ materias.	46
16.	Tabla.	u _ medida.	47
17.	Tabla	u _ medida _ mp	47

18.	Tabla.	usuarios.	48
19.	Tabla.	ventas.	49

ii LISTA DE DIAGRAMAS

1.	Diagrama de casos de uso	50
2.	Diagrama de actividades	51
3.	Diagrama de actividades	52
4.	Diagrama de estados usuario	53

iii LISTA DE FIGURAS

1.	Ventana de bienvenida	54
2.	Ventana ingreso de colegios	55
3.	Ventana de logueo	56

INTRODUCCION

A medida que pasan los años, las industrias alrededor del mundo han crecido a pasos agigantados y el avance de tecnologías permite un mejor y eficiente rendimiento en procesos y relación con las actividades que todos desarrollamos para el cumplimiento de los objetivos de las organizaciones.

Un punto que cada vez se hace mas clave para obtener esta competitividad se relaciona con la creación de aplicaciones de software que agilicen procesos, reduzcan tiempos y sean de fácil entendimiento.

La información es muy importante y útil para organizar las actividades de una empresa, frecuentemente esta no se encuentra procesada, y si lo esta, se encuentra en archivos o fuentes con formatos que no facilitan su análisis, además en muchas empresas no se ha hecho el esfuerzo de identificar los criterios de observación adaptados a sus características organizacionales a su estructura y a su funcionamiento, que ayude a la empresa a analizar las situaciones que caracterizan su desempeño y determinan su productividad.

La utilización de Software que controle el área de inventarios de una empresa ofrece una solución interesante y bien adaptada a las necesidades descritas anteriormente.

En este documento se dará a conocer de manera explicita el porque la necesidad de realizar una aplicación que sea capaz de controlar la información en cuanto a control de inventarios se refiere y reducir así la desorganización en la información, teniendo un menor tiempo de respuesta en cuanto a la búsqueda de los datos y que también estos datos sean reales y no hipotéticos, en donde se utilizarán herramientas orientadas a la Web, motores gestores de bases de datos que permitan un almacenamiento confiable en la información y

una interfaz gráfica que nos permita comprender de una manera mas amigable la información que está nos presenta.

Este trabajo contribuye al la solución de las necesidades de análisis de las ventas y los inventarios de la empresa “**Confecciones Deportivas Zagi**”.

2. TEMA.

Desde la revolución industrial, se han creado procesos que ayuden a optimizarlos de manera eficiente teniendo en cuenta resultados que conlleven a un mejoramiento en la información y en su debida administración, hoy, estos procesos mejoran cada día mas con la revolución informática que nos ha brindado técnicas y tecnologías para manipular la información de una manera sencilla y didáctica.

De esta misma forma el proyecto busca mejorar necesidades en el control de inventarios en cuanto materia prima se refiere.

Para esto se tendrá en cuenta una aplicación que permita almacenar en bases de datos la información necesaria y adicionalmente contenga un entorno grafico en donde se encuentre la información básica para su fácil entendimiento.

De esta manera existen dos áreas a cubrir: desarrollo de software orientado a la Web y bases de datos relacionales.

3. TITULO DEL PROYECTO.

El nombre del proyecto es InveOn que significa inventarios en línea (*Inventarios On line*).

4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

La problemática que se presenta en la empresa de confecciones deportivas Zagi es la pérdida de información en cuanto a existencias, materia prima clientes, colegios y proveedores, lo que se busca es generar una solución efectiva que permita la fácil búsqueda de lo que el cliente desea, ya que debido a esto cada vez mas se hace evidente un descenso en las ventas, que conllevaría si no se toman medidas al cierre del establecimiento.

Debido a la pérdida de información en la empresa de confecciones deportivas Zagi, el inventario realizado por el personal encargado no coincidía con los datos que se encontraban en los libros contables, esto generaba pérdidas a la empresa y contribuía a la disminución de la inversión en materia prima.

¿Que beneficio tendrá realizar una aplicación para el control de inventarios?

Se quiere realizar un aplicativo en donde permita administrar lo relacionado con inventarios, proveedores, clientes, materia prima, y colegios, además el control de las existencias en el punto de venta y la materia prima que ingresa para la confección de las prendas de vestir.

Teniendo en cuenta la importancia de estos procesos y la relación con las actividades que todos los funcionarios desarrollan para el cumplimiento de los objetivos de la empresa se desarrollara una aplicación que permita ejecutar estos procesos de manera ordenada y eficiente.

4.1 Descripción el problema.

En la actualidad el software utilizado para el control de inventarios es creado por otros fabricantes los cuales se deben a los profesionales en el campo de la contaduría de la mano de los desarrolladores de software, la mayoría de aplicaciones creadas para los inventarios son genéricas es decir su utilización se adapta a las necesidades de cualquier empresa su diversidad de módulos las hacen muy eficientes.

En la mayoría de casos las aplicaciones son compatibles con todos los sistemas operativos pero debido a su alto costo se reduce a que no todos los fabricantes y generadores de empleo tengan acceso a una aplicación de estas dimensiones.

Debido a lo mencionado anteriormente las PYMES deciden almacenar la información en hojas electrónicas las cuales realizan los cálculos correspondientes, pero teniendo en cuenta que la información no se almacena en una base de datos existe el peligro de que esta se pierda y genere inconsistencias en su cuantificación.

Las empresas grandes contratan desarrolladores de software que realicen su propio sistema de inventarios, los que se rigen por una aplicación genérica que por su alto costo y mantenimiento se hacen difíciles de adaptar, y los pequeños empresarios que debido al alto costo que demandaría tener una aplicación como estas deciden utilizar hojas electrónicas que son configuradas de acuerdo a sus necesidades.

Las hojas electrónicas tienen ciertas ventajas:

Se pueden modificar de acuerdo a las necesidades del usuario.

Son económicas, el valor de una hoja de cálculo depende del valor de la licencia utilizada para la suite de la oficina, existe también software libre que permite reducir el costo de la licencia como es el caso de calc de OpenOffice.

5. DELIMITACION Y ALCANCES.

El aplicativo a presentar a la empresa de confecciones deportivas Zagi realizará el control de inventarios, proveedores, clientes, materia prima y colegios, en donde se llevará un mejor manejo de lo que realmente se encuentra en las instalaciones teniendo en cuenta a los clientes que contarán así con una mejor atención, disminución en tiempos de respuesta y optimización.

InveOn para dar cumplimiento a los procesos involucrados definió cuatro módulos en su sistema de información: ADMINISTRATIVO, que provee las herramientas necesarias para los procesos administrativos y contables, OPERATIVO, que se encarga de administrar los procesos comerciales y operativos de la organización, VENTAS, que garantiza los procesos inventarios.

Teniendo en cuenta estos módulos se dará cumplimiento a los procesos involucrados en la empresa de confecciones deportivas Zagi.

6. JUSTIFICACION.

El uso de una aplicación orientada al Web para el manejo de datos aumentará la velocidad de forma considerable en la extracción de la información, debido a que la empresa de confecciones deportivas Zagi por ser una PYME no cuenta con los recursos para realizar una inversión alta y está no se concentra en procesos que demanden una aplicación robusta.

El manejo de una base de datos que permita el almacenamiento de los procesos que se llevan a cabo en la empresa de confecciones deportivas Zagi facilitará la administración y el uso de las misma, de ponerse en funcionamiento la aplicación en Internet esta tendrá la posibilidad de ser consultada por los usuarios frecuentes desde cualquier lugar sin tener que asistir necesariamente al punto de venta.

La aplicación tendrá claras ventajas Las cuales son:

Acceso a la aplicación vía Internet desde cualquier equipo de cómputo.

Realizará actualizaciones en tiempo real teniendo la seguridad de que no causara inconvenientes.

Almacenamiento de la información mediante base de datos, lo que facilita la búsqueda de datos, desde vía Internet si es necesario

7. OBJETIVOS.

7.1 Objetivo general

Crear un aplicativo para controlar la información, de manera amigable y de fácil entendimiento, para inventarios de la empresa de confecciones deportivas Zagi utilizando herramientas orientadas a la Web.

7.2 Objetivos específicos

- Lograr que la aplicación ofrezca el fácil manejo a la administración y mantenimiento de la información relacionada con la gestión de inventarios.
- Conocer la funcionalidad de la empresa de confecciones deportivas Zagi para poder llevar a cabo una aplicación de fácil manejo e implementación.

8. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION.

Para la realización de este proyecto se impartirá la metodología Descriptiva, pues es ágil y esta orientada tanto al proceso como al resultado, con la cual se podrá hacer una descripción de todos los requerimientos que desea la empresa de confecciones deportivas Zagi así como todos los procesos que son necesarios para la culminación de este proyecto.

Se quiere revestir necesidades en cuanto a inventarios se refiere, específicamente en el proceso de ingreso y salidas de materias primas así como también las prendas vendidas, para tal efecto se busca crear un aplicación de software que solucionara los inconvenientes presentados en la transmisión de datos que conlleva a la perdida de información, con esto se buscarán los diferentes tipos de opciones tecnológicas orientadas a la web que permitan cubrir todas estas necesidades.

Se buscará información acerca de los diferentes tipos de inventarios que se encuentran en el mercado así como la recopilación de personas expertas en este tema.

Para el desarrollo de esta aplicación se necesitará una plataforma orientada a la Web y un lenguaje de programación que sea útil, para esto se analizarán los lineamientos descritos a continuación:

Herramientas que faciliten el almacenamiento de la información en bases de datos y que a su vez puedan ser utilizadas vía internet.

Herramientas que permitan el desarrollo de un ambiente gráfico.

Herramientas que permitan manejo ágil de la información.

9. LINEA DE INVESTIGACION.

El campo de la informática se destaca por la importancia en la fabricación de soluciones que permiten mejorar procesos que se exteriorizan en los campos de la industria, telecomunicaciones y comercio.

Teniendo en cuenta que estas soluciones están en manos del análisis, desarrollo y construcción, la línea de investigación para este proyecto será el mejoramiento tecnológico forjando énfasis en el desarrollo de software (sublínea de investigación número 1 en el programa de Tecnología en Informática y Telecomunicaciones.

Las siguientes son las líneas de investigación:

Linea 1 Innovación educativa y transformación social.

Linea 2 Lenguaje, comunicación y pensamiento.

Linea 3 Innovaciones tecnológicas y cambio social.

Linea 4 Gestión, participación y desarrollo comunitario.

De acuerdo con la facultad de ingeniería esta hace parte de la 3 línea de investigación, y en el programa de tecnología en informática existen las siguientes sublíneas de investigación:

Sublínea 1 Desarrollo de software.

Sublínea 2 Sistemas de información.

Sublínea 3 Redes de computadores.

Sublínea 4 Plataformas.

Inveon participa en la primera sublínea de investigación “**Desarrollo de software**”, se eligió esta debido a que el enfoque de la tecnología en informática hace orientación al desarrollo de aplicaciones en diferentes lenguajes de programación

10. MARCO DE REFERENCIA.

10.1. ESTADO DEL ARTE

Los inventarios anteriormente tenían un manejo manual en donde la información se almacenaba en libros contables en el mejor de los casos, la pérdida de información era tal en las empresas que no sabían de qué forma podrían llevar datos exactos y que estos no afectaran la economía de la empresa, la llegada de la revolución informática llevo a las empresas a contactar desarrolladoras de software que crearan aplicaciones facilitando el manejo de inventarios en estas, hoy en día a evolucionado esta visión y cada vez mas son aceptados los software genéricos facilitando su administración.

Se Realizó un estudio de los diferentes Software de inventarios en el país, debido a que las empresas cada vez mas buscan ofrecer una mejor servicio, y también buscan aplicativos genéricos por decirlo de alguna manera se encuentran a la venta en el mercado los aplicativos mas vendidos en cuanto a los inventarios se refiere los cuales son OpenBiz Basic+ y PDV-SICO-2007, programas contables y administrativos, el primero es un sistema rápido, sencillo de operar que es ejecutado en procesadores 486 de 66 Mhz con solo 8 Mb en Ram desde Windows 95 en adelante controla inventarios en donde puede exportar informes en los formatos. PDF (Acrobat), .HTML (Páginas Web), .XLS (Excel); .RTF (Procesadores de texto como el Word); .BMP (imágenes), .TIFF (imágenes), .GIF (imágenes), .TXT (Procesadores de texto).

El PDV-SICO-2007 es un sistema de información que no requiere traslados entre cuentas trabaja en tiempo real, con diferentes secciones o departamentos de la empresa (tesorería, ventas, almacén) etc. diseñado en Ambiente Windows, trabaja con lectores de código de barras Con el programa se pueden manejar caja,

cuentas por cobrar, inventarios, cuentas por pagar, y cuentas de inventario, IVA, Retención en la fuente, todas las cuentas, en resumen se puede con él administrar una empresa, también genera informes como recibos de caja, facturación controla los inventarios con un kardex, balances, listado de inventarios, personas y clientes.

Luego de comparar estos dos aplicativos tienen diferencias con la propuesta presentada, aunque manejaremos los inventarios de la empresa de confecciones deportivas Zagi en cuanto a materia prima y existencias se refiere, se empleara un entorno Web que facilitara el acceso a todo tipo de usuarios en tiempo real, debido a que se trata de un software a la medida se manejará lo que la empresa solicita, comparando el PDV-SICO-2007 también trabaja con diferentes secciones de la empresa, también diseñado en ambiente Windows controlará las entradas y salidas de almacén donde llevará el control de existencias de inventario, llevará registros de los proveedores, clientes, materia prima, devoluciones, facturación, colegios y prendas confeccionadas.

A diferencia de InveOn los otros dos contienen una amplia gama de variables que se ajustan a cualquier tipo de empresa sea grande o pequeña, ya que en últimas es de alguna manera realizan el control de inventarios, se presento una propuesta únicamente para la empresa de confecciones deportivas Zagi seguidos por los requerimientos entregados los cuales son bastante específicos, lo que realizará será almacenar información de los colegios que son clientes y de las personas naturales que realizan compras a la empresa, el control de la materia prima que ingresa así como también de la que sale, los tipos de materiales con los que se trabaja para la confección de las prendas, los tipos de usuarios que pueden acceder a las diferentes aplicaciones del sistema, listado de los clientes preferenciales y los clientes casuales, listado de los proveedores etc.

La empresa consciente con la situación económica actual que obliga a las compañías a buscar soluciones competitivas queriendo brindar un mejor servicio a sus clientes en donde se pueda entregar una información concreta y eficiente.

10.2 Fundamentos teóricos.

Un inventario representa la existencia de bienes muebles e inmuebles que tiene la empresa para comerciar con ellos, comprándolos y vendiéndolos tal cual o procesándolos primero antes de venderlos, en un periodo económico determinado.

Se encuentra dividido en varios tipos:

Inventario de mercancías. Lo constituyen todos aquellos que le pertenecen a la empresa bien sea comercial o mercantil, los cuales los compran para luego venderlos sin ser modificados, en esta cuenta se mostraran todas las mercancías disponibles para la venta, las que tengan otras características y estén sujetas a condiciones particulares se deben mostrar en cuentas separadas, tales como las mercancías en camino (las que han sido compradas pero no han sido recibidas aún), las mercancías dadas en consignación o las mercancías pignoradas (aquellas son propiedad de la empresa pero que han sido dadas a terceros en garantía de valor que ya ha sido recibido en efectivo u otros bienes).

Inventario de productos terminados. Son todos aquellos bienes adquiridos por las empresas manufactureras o industriales, los cuales son transformados por ser vendidos como productos elaborados.

Inventario de Productos en Proceso de Fabricación. Lo integran todos aquellos bienes adquiridos por las empresas manufactureras o industriales, los cuales se encuentran en proceso de manufactura, su cuantificación se hace por cantidad de materiales, mano de obra y gastos de fabricación.

Inventario de Suministros de Fábrica. Son los materiales con los que se elaboran los productos pero que no pueden ser cuantificados de una manera exacta.

Inventario de Materias Primas. Lo conforman todos los materiales con los que se elaboran los productos, pero que todavía no han recibido procesamiento.

11. INGENIERIA DEL PROYECTO.

InveOn será desarrollado utilizando el modelo en espiral, modelo de proceso evolutivo en la construcción de prototipos teniendo en cuenta al mismo tiempo estimación y el análisis de riesgo, el modelo en espiral define cinco actividades del marco de trabajo.

Comunicación: Colaboración y comunicación con los clientes, levantamiento de la información requisitos.

Planeación: Técnicas, riesgos probables, recursos que serán requeridos.

Modelado: Creación de modelos, facilitan entendimiento de requisitos y diseño.

Construcción: Generación de código y pruebas necesarias.

Despliegue: Evaluación del producto.

Este modelo permite que se desarrollen versiones mas elaboradas progresivamente, contribuye a la reducción de riesgos en cada uno de sus niveles evolutivos así como también en su diseño y pruebas.

InveOn utilizará estos ciclos de vida durante su desarrollo, esto permitirá construir un software seguro y confiable previo a controles realizados en cada ciclo, con el fin de obtener buenos resultados para que la aplicación sea lo mas clara posible y de fácil entendimiento.

Una vez terminado el ciclo nuevamente se inicia con otra etapa del proyecto en donde se realizan las mismas actividades que el ciclo anterior, esto quiere decir que se integran nuevas cosas, como requerimientos, pruebas, este proceso evoluciona conforme avanza el proceso que puede aplicarse y adaptarse a lo largo de su ciclo de vida.

11.1 METODOLOGÍA Y MODELO DEL DESARROLLO.

11.1.1 *Lenguaje de Programación.*

La tecnología ASP utiliza el lenguaje Visual Basic Script para la creación de páginas Web dinámicas es una de las alternativas de Microsoft en competencia al gratuito PHP, funciona bajo el servidor IIS (Internet Information Server) .

Ventajas

- El código utilizado es liviano que puede ser ejecutado en PCs que tengan instalado Windows y el servidor Web (IIS).
- Puede ser visualizado el cualquier PCs que se encuentre conectada a Internet o una red local (LAN) para el caso de Intranet, también puede ser visualizada el los actuales browser que están en los diferentes Sistemas Operativos.
- La programación del código en VBScript es fácil con algunas herramientas gratuitas que permiten agilizar el proceso de generación del código o simplemente con un bloc de notas se puede realizar la programación.
- Capacidad de conexión con gran mayoría de generadores de bases de datos.

Cuando se quiere implementar una solución en ambiente WEB se debe tener en cuenta las siguientes recomendaciones. Tener instalado como mínimo un PC con Windows 98, Windows ME, NT 4.0 que incluya el Personal Web Server si se tiene

sistemas NT 4.5, Windows 2000 o Windows XP Pro Tener el (IIS) Internet Information Server todas la versiones del Windows personales solo admiten 4 concurrencias simultaneas es decir que 4 usuarios podrían ver el sitio Web montado.

Para las versiones de Windows Servidor no hay problema con la concurrencia ya que es ilimitada o de mayor flexibilidad.

Si el sitio Web es informativo y no requiere manejo de información de gran volumen o que cambien frecuentemente se puede instalar la solución ni nada adicional si por el contrario el manejo de la información requiere de una BD Base de Datos se escogerá una de acuerdo al volumen o el costo de la base de datos que se escoja para el proyecto como pueden ser Microsoft Access, SQL, Oracle u otras que sean compatibles con ASP.

11.1.2 *Motor de base de datos MySQL.*

Administrador de bases de datos relacionales cliente/servidor, incluye herramientas administrativas y una interfaz de programación.

El objetivo de la creación de la base de datos es concebir tablas que modelen los registros en los que almacenamos la información, así como es importante que esta sea rápida y eficiente en la recuperación de datos.

Se requiere que sea capaz de almacenar información de una manera sencilla.

Se generaran consultas desde las cuales el usuario, administrador, operativo, tengan acceso a cierto tipo de información teniendo en cuenta que no todos tendrán las facultades para manipularla.

11.1.3 IIS (*Internet Information Server*).

Internet Information Server es un servidor para plataformas Windows 2000 enteramente integrado al sistema operativo. IIS forma parte de la instalación de Windows 2000 y permite disponer de un servidor Web tanto en el entorno de Intranet como en el entorno de Internet

La versión IIS 5.0 ofrece una administración muy sencilla que se realizara mediante el administrador de servicios de Internet.

La versión 5.0 de IIS permite que el desarrollo de sitios Web sea mucho mas robusto y que creación de sitios Web sea mas configurable y completa. Ofrece un entorno escalable basado en los componentes cliente/servidor que se pueden integrar dentro de las aplicaciones Web.

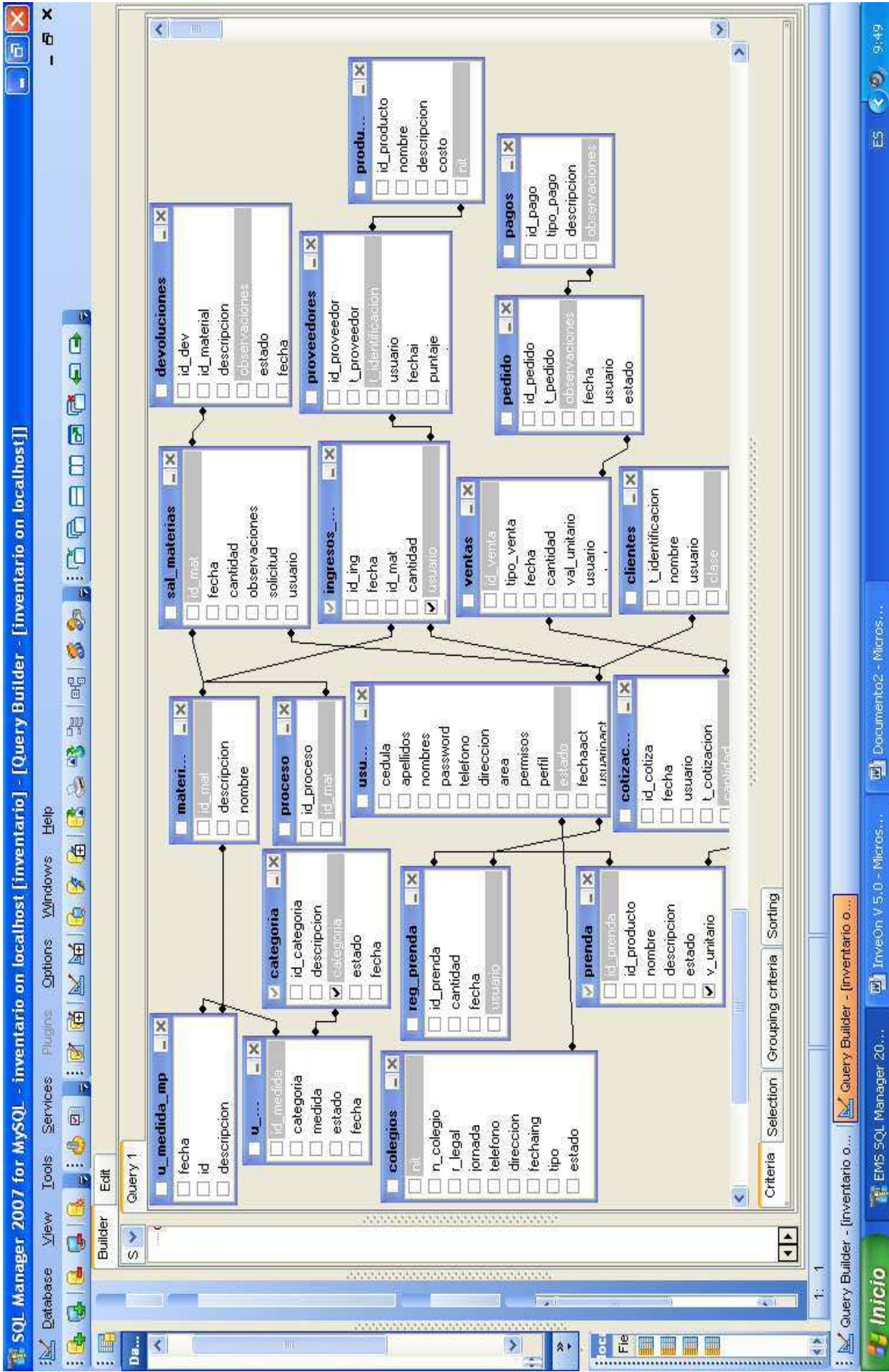
Internet Information Server 5.0 es el servidor Web mas rápido para la plataforma Windows 2000, ya que se encuentra integrado completamente con el servicio de directorios de Windows 2000, esta combinación de servicio Web con los servicios del sistema operativo permite desarrollar aplicaciones basadas en la Web fiables y escalables.

Active Server Pages forma parte de Internet Information Server desde la versión 3.0 del servidor Web, al instalar IIS se instala por defecto ASP.

11.1.4 *Modelo entidad relación.*

El modelamiento entidad relación es una técnica en donde se modelan los sujetos con significado de las cuales la empresa necesita conocer o mantener información y las relaciones entre ellas, el modelamiento entidad relación inicia con la identificación de la información requerida para resistir las funciones necesarias de la empresa.

Una entidad es una colectividad considerada como unidad de la cual la empresa necesita mantener información. Las relaciones son los nombres de las agrupaciones entre dos entidades.



Modelo entidad _ relacion InveOn

11.1.5 *Conceptualización del sistema propuesto.*

Para dar una solución funcional al almacenamiento de la información del control de inventarios, se plantea una aplicación que permita el ingreso almacenamiento de las diferentes categorías que conforman el aplicativo.

InveOn debe ser creado para que pueda soportar trabajo en grupo vía Internet como soportes de unidades extraíbles.

InveOn debe ser escalable para que posteriormente pueda ser sometido a cambios para que sea más funcional u útil.

11.1.6 *Interfaz grafica.*

Es un elemento que permite la comunicación entre dos sujetos, esta se necesita cuando estos dos sujetos no pueden comunicarse de manera directa debido a situaciones en las que se expresan diferentes lenguajes o especificaciones diferentes.

Las interfaces gráficas de usuario son aquellas en las que se incluyen menús, ventanas, imágenes y sonidos que realiza todos aquellos canales en los cuales hace posible la interacción entre el hombre y la maquina lo que quiere decir que se trata de un sistema de traducción ya que estos dos objetos tienen lenguajes de comunicación diferentes, de manera mas formal hace mas amigable la comunicación entre el usuario y la computadora.

La interfaz será desarrollada bajo Dreamweaver CS3 con el lenguaje de etiquetas de HTML con VBScript, el lenguaje de manejo de etiquetas es de fácil manejo, se usará HTML para el desarrollo de entornos gráficos con hojas de estilo en cascada CSS, una de las ventajas de trabajar con hojas de estilo cascada es que una página puede disponer de varia hojas de estilo.

11.1.8 *Diccionario de datos.*

Sitio en donde se almacena los datos asociados a una aplicación, también se puede decir que es la base de datos del diseñador.

Esta ayuda a tener un seguimiento del volumen en detalle que forma parte de todos los sistemas, esto disminuye la posibilidad de que existan complicaciones por la enorme cantidad de datos.

12 DICCIONARIO DE DATOS.

1 Tabla No 1 categoría Se encuentra los diferentes tipos de categorías de ropa para colegios.

<i>Nombre de dato</i>	<i>Tipo de archivo</i>	<i>Tamaño</i>	<i>Precisión</i>	<i>No nulo</i>	<i>descripción</i>
Id_ categoría	INTEGER	11	0	Si	Identificación de categoría
descripción	VARCHAR	256	0	No	Descripción de categoría
categoría	VARCHAR	256	0	No	Tipo de categoría
estado	INTEGER	11	0	No	Activo o Inactivo
fecha	TIMESTAMP	0	0	Si	Fecha asignada por el sistema

2 Tabla No 2 clientes Se encuentran los diferentes tipos de clientes que frecuentan la empresa de confecciones deportivas Zagi.

<i>Nombre de dato</i>	<i>Tipo de archivo</i>	<i>Tamaño</i>	<i>Precisión</i>	<i>No nulo</i>	<i>descripción</i>
id_cliente	INTEGER	4	0	Si	Identificación del cliente
t_cliente	INTEGER	4	0	No	Tamaño cliente
t_identificacion	INTEGER	4	0	No	Tipo de identificación
nombre	VARCHAR	128	0	No	Datos cliente
clase	INTEGER	4	0	Si	Campo creado para tipos de clientes
fechai	TIMESTAMP	0	0	SI	Fecha arrojada por el sistema
usuario	VARCHAR	128	0	No	Tipo usuario
estado	INTEGER	11	0	No	Activo o Inactivo
n_compras	INTEGER	11	0	NO	Numero de compras

3 Tabla No 3 colegios Se encuentran los colegios a los que son fabricados uniformes

<i>Nombre de dato</i>	<i>Tipo de archivo</i>	<i>Tamaño</i>	<i>Precisión</i>	<i>No nulo</i>	<i>descripción</i>
nit	VARCHAR	32	0	Si	Identificación de colegio
n_colegio	VARCHAR	256	0	No	Numero del colegio
r_legal	VARCHAR	128	0	No	Representante legal
jornada	VARCHAR	20	0	No	Horario escolar
teléfono	VARCHAR	20	0	No	Datos colegio
dirección	VARCHAR	128	0	No	Datos colegio
fechaing	TIMESTAMP	0	0	Si	Facha asignada por el sistema
tipo	VARCHAR	32	0	No	Tipo de colegio
estado	INTEGER	11	0	No	Activo o Inactivo

4 Tabla No 4 cotización Se encuentran las asignaciones hipotéticas de los precios relacionadas.

<i>Nombre de dato</i>	<i>Tipo de archivo</i>	<i>Tamaño</i>	<i>Precisión</i>	<i>No nulo</i>	<i>descripción</i>
id_cotiza	INTEGER	11	0	No	Identificación de la cotización
fecha	DATE	0	0	No	Fecha asignada a la cotización
usuario	VARCHAR	20	0	No	Tipo de usuario
t_cotización	INTEGER	32	0	No	Tamaño de cotización
cantidad	INTEGER	11	0	No	Numero de elementos de los que consta la cotización
Valor_u	INTEGER	11	0	No	Valor unidad
i_cotiza_v	INTEGER	11	0	No	Identificación del valor de la cotización

5 Tabla No 5 devoluciones Se encuentran las devoluciones por parte de la empresa de confecciones deportivas Zagi a los proveedores.

<i>Nombre de dato</i>	<i>Tipo de archivo</i>	<i>Tamaño</i>	<i>Precisión</i>	<i>No nulo</i>	<i>descripción</i>
id_dev	INTEGER	11	0	No	Identificación de la devolución
id_material	INTEGER	11	0	No	Identificación de material
descripción	VARCHAR	63	0	No	Descripción material
observaciones	VARCHAR	63	0	No	Observaciones material
estado	INTEGER	11	0	No	Activo o inactivo
fecha	DATE	0	0	No	Fecha de devolución
usuario	VARCHAR	63	0	No	Tipo de usuario

6 Tabla No 6 ingresos_mat Aquí se encuentran los ingresos de materia prima a la empresa de confecciones deportivas Zagi.

<i>Nombre de dato</i>	<i>Tipo de archivo</i>	<i>Tamaño</i>	<i>Precisión</i>	<i>No nulo</i>	<i>descripción</i>
id_ing	INTEGER	4	0	Si	Identificación de ingreso materia prima
fecha	TIMESTAMP	0	0	No	Fecha arrojada por el sistema
id_mat	INTEGER	4	0	No	Identificación de materia
cantidad	INTEGER	4	0	No	Cantidad de materia prima
usuario	VARCHAR	128	0	No	Tipo usuario
estado	INTEGER	11	0	No	Activo o inactivo
observaciones	VARCHAR	1024	0	No	
v_usuario	INTEGER	11	0	No	

7 Tabla No 7 materiap Se encuentra la descripción de la materia prima a procesar.

<i>Nombre de dato</i>	<i>Tipo de archivo</i>	<i>Tamaño</i>	<i>Precisión</i>	<i>No nulo</i>	<i>descripción</i>
id_mat	INTEGER	11	0	Si	Identificación de materia prima
descripción	VARCHAR	128	0	No	Tipo de materia prima
nombre	VARCHAR	128	0	No	Nombre de materia prima
estado	INTEGER	11	0	No	Activo o inactivo
medida	INTEGER	11	0	No	Tipo de medida materia prima
fecha	TIMES_TAMP	0	0	Si	Fecha de ingreso de materia prima

8 Tabla No 8 pagos Aquí se encuentran los pagos a realizar por los clientes.

<i>Nombre de dato</i>	<i>Tipo de archivo</i>	<i>Tamaño</i>	<i>Precisión</i>	<i>No nulo</i>	<i>descripción</i>
id_pago	INTEGER	11	0	No	Identificación del pago
tipo_pago	INTEGER	20	0	No	Tipo de pago (efectivo o cheque)

descripcion	VARCHAR	63	0	No	Descripción del pago
observaciones	VARCHAR	63	0	No	

9 Tabla No 9 pedido Se encuentran los pedidos realizados por los clientes.

<i>Nombre de dato</i>	<i>Tipo de archivo</i>	<i>Tamaño</i>	<i>Precisión</i>	<i>No nulo</i>	<i>descripción</i>
id_pedido	INTEGER	11	0	No	Identificación del pedido
t_pedido	INTEGER	20	0	No	Tamaño pedido
observaciones	VARCHAR	63	0	No	
fecha	DATE	0	0	No	Fecha de pedido
usuario	VARCHAR	63	0	No	Tipo de usuario
estado	INTEGER	11	0	No	Activo o Inactivo

10 Tabla No 10 prenda Aquí se encuentran los tipos de prendas a exhibir.

<i>Nombre de dato</i>	<i>Tipo de archivo</i>	<i>Tamaño</i>	<i>Precisión</i>	<i>No nulo</i>	<i>descripción</i>
id_prenda	INTEGER	11	0	Si	Identificación de la prenda
id_producto	INTEGER	11	0	No	Identificación del producto
nombre	VARCHAR	32	0	No	Nombre de producto
descripcion	VARCHAR	63	0	No	Descripción de producto
estado	INTEGER	11	0	No	Activo o Inactivo
v_unitario	INTEGER	32	0	No	Valor unitario
cantidad	INTEGER	1	0	No	Cantidad de prendas

11 Tabla No 11 proceso Se encuentran los procesos de fabricación de la materia prima.

<i>Nombre de dato</i>	<i>Tipo de archivo</i>	<i>Tamaño</i>	<i>Precisión</i>	<i>No nulo</i>	<i>descripción</i>
id_categoria	INTEGER	11	0	No	Identificación de categoría de proceso
id_mat	INTEGER	11	0	No	Identificación de materia prima

cantidad	INTEGER	11	0	No	
fecha_i	DATE	0	0	No	Fecha de inicio proceso
fecha_f	DATE	0	0	No	Fecha de finalización de proceso
usuario	VARCHAR	20	0	No	Tipo usuario
id_producto	INTEGER	11	0	No	Identificación de producto
id_prenda	INTEGER	11	0	No	Identificación de prenda

12 Tabla No 12 producto Aquí se tienen control sobre los productos elaborados.

<i>Nombre de dato</i>	<i>Tipo de archivo</i>	<i>Tamaño</i>	<i>Precisión</i>	<i>No nulo</i>	<i>descripción</i>
id_producto	INTEGER	11	0	Si	Identificación de producto
nombre	VARCHAR	32	0	No	Nombre producto
descripcion	VARCHAR	63	0	No	
costo	INTEGER	20	0	No	Costo producto
nit	INTEGER	32	0	No	Nit de producto

13 Tabla No 13 proveedores Aquí se encuentran los diferentes tipos de proveedores de la empresa de confecciones deportivas Zagi.

<i>Nombre de dato</i>	<i>Tipo de archivo</i>	<i>Tamaño</i>	<i>Precisión</i>	<i>No nulo</i>	<i>descripción</i>
id_proveedor	INTEGER	11	0	Si	Identificación de proveedor
i_proveedor	INTEGER	20	0	No	Ingreso de proveedor
i_identificación	INTEGER	20	0	No	Ingreso de identificación
usuario	VARCHAR	63	0	No	Tipo de usuario
fechai	TIMESTAMP	0	0	Si	Fecha de asignada por el sistema
puntaje	INTEGER	20	0	No	Valor asignado por usuario para Ranking
estado	INTEGER	11	0	No	Activo o Inactivo

14 Tabla No 14 reg_prenda Se encuentran registradas las prendas confeccionadas

<i>Nombre de dato</i>	<i>Tipo de archivo</i>	<i>Tamaño</i>	<i>Precisión</i>	<i>No nulo</i>	<i>descripción</i>
id_prenda	INTEGER	11	0	No	Identificación de prenda
cantidad	INTEGER	11	0	No	Cantidad de registros de prenda

fecha	DATE	0	0	No	Fecha de registro de prenda
usuario	VARCHAR	63	0	No	Tipo usuario

15 Tabla No 15 sal_materias Aquí se lleva el control de las salidas de materia prima a fabricación

<i>Nombre de dato</i>	<i>Tipo de archivo</i>	<i>Tamaño</i>	<i>Precisión</i>	<i>No nulo</i>	<i>descripción</i>
id_mat	INTEGER	12	0	No	Identificación de materia prima
fecha	DATE	0	0	No	Fecha de salida materia prima
cantidad	INTEGER	11	0	No	Cantidad de salidas de materia prima
observaciones	VARCHAR	32	0	No	
solicitud	VARCHAR	32	0	No	Solicitud de salida materia prima
usuario	VARCHAR	63	0	No	Tipo de usuario

16 Tabla No 16 u_medida Se encuentran las diferentes unidades de medida

<i>Nombre de dato</i>	<i>Tipo de archivo</i>	<i>Tamaño</i>	<i>Precisión</i>	<i>No nulo</i>	<i>descripción</i>
id_medida	INTEGER	11	0	Si	Identificación de medida
categoría	INTEGER	11	0	No	Tipo de categoría
medida	VARCHAR	20	0	No	Tipo de medida
estado	INTEGER	11	0	No	Activo o Inactivo
fecha	TIMESTAMP	0	0	Si	Fecha asignada por sistema

17 Tabla No 17 u_medida_mp Se encuentran las diferentes unidades de medida de materia prima

<i>Nombre de dato</i>	<i>Tipo de archivo</i>	<i>Tamaño</i>	<i>Precisión</i>	<i>No nulo</i>	<i>descripción</i>
fecha	TIMESTAMP	0	0	Si	Fecha asignada por el sistema
Id	INTEGER	11	0	Si	Identificación de la unidad de medida
descripcion	VARCHAR	128	0	No	Descripción la unidad de medida
estado	INTEGER	11	0	No	Activo o Inactivo

18 Tabla No 18 usuarios Se encuentran los usuarios de la empresa

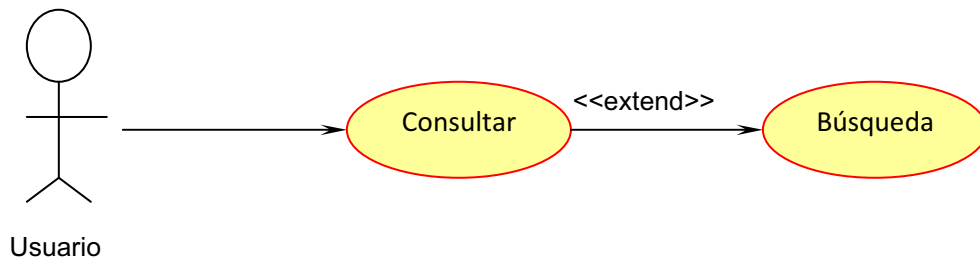
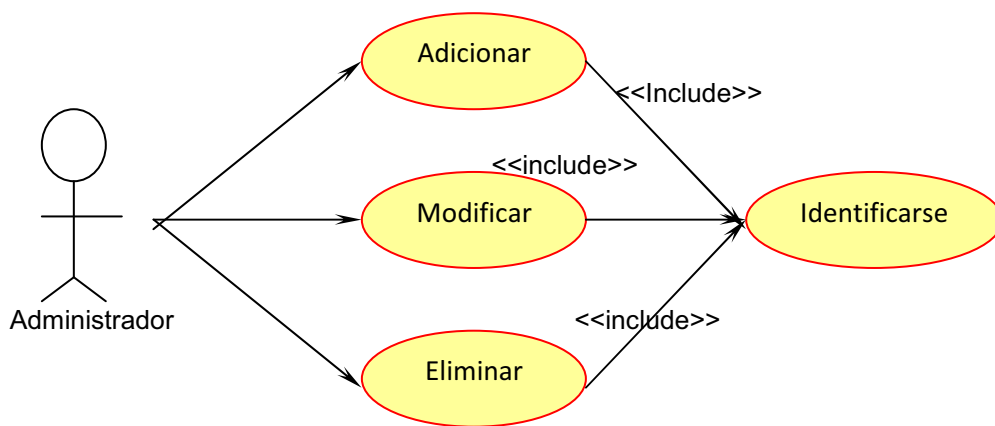
<i>Nombre de dato</i>	<i>Tipo de archivo</i>	<i>Tamaño</i>	<i>Precisión</i>	<i>No nulo</i>	<i>descripción</i>
cedula	INTEGER	64	0	No	Identificación
apellidos	VARCHAR	32	0	No	Datos cliente
nombres	VARCHAR	32	0	No	Datos cliente
password	VARCHAR	20	0	No	Password de administrador
teléfono	VARCHAR	63	0	No	Datos cliente
dirección	VARCHAR	64	0	No	Datos cliente
área	INTEGER	11	0	No	Datos cliente
permisos	INTEGER	11	0	No	Restricciones al usuario
perfil	INTEGER	11	0	No	Accesos a determinados módulos
estado	INTEGER	11	0	Si	Activo o inactivo
fechaact	TIMESTAMP	0	0	Si	Fecha asignada por el sistema
usuarioact	VARCHAR	64	0	No	Usuario activo en BD

19 Tabla No 19 ventas Se encuentran registradas todas las ventas realizadas por la empresa de confecciones deportivas Zagi

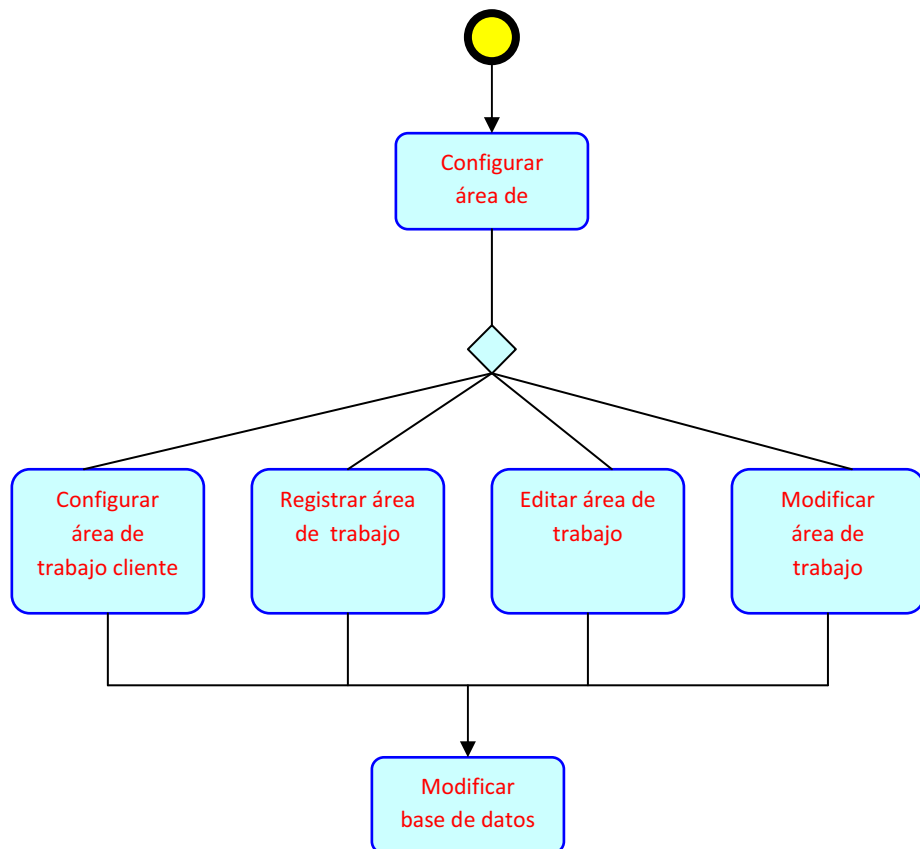
<i>Nombre de dato</i>	<i>Tipo de archivo</i>	<i>Tamaño</i>	<i>Precisión</i>	<i>No nulo</i>	<i>descripción</i>
id_venta	INTEGER	11	0	No	Identificación de la venta
tipo_venta	INTEGER	11	0	No	Tipo de venta
fecha	DATE	0	0	No	Fecha de venta
cantidad	INTEGER	11	0	No	Cantidad de ventas
val_unitario	INTEGER	20	0	No	Valor unidad de prendas
usuario	VARCHAR	63	0	No	Tipo usuario
estado	INTEGER	11	0	No	Activo o Inactivo

13 DIAGRAMAS UML.

1 Diagramas de casos de uso.

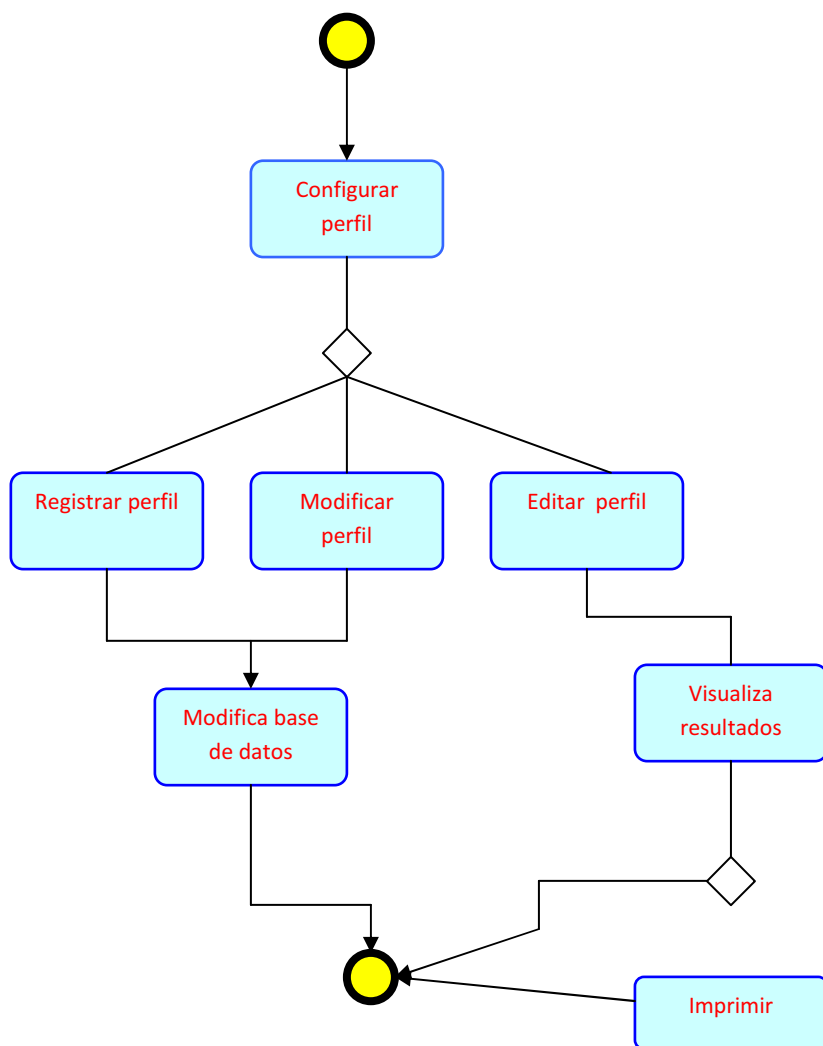


2 Diagrama de actividades



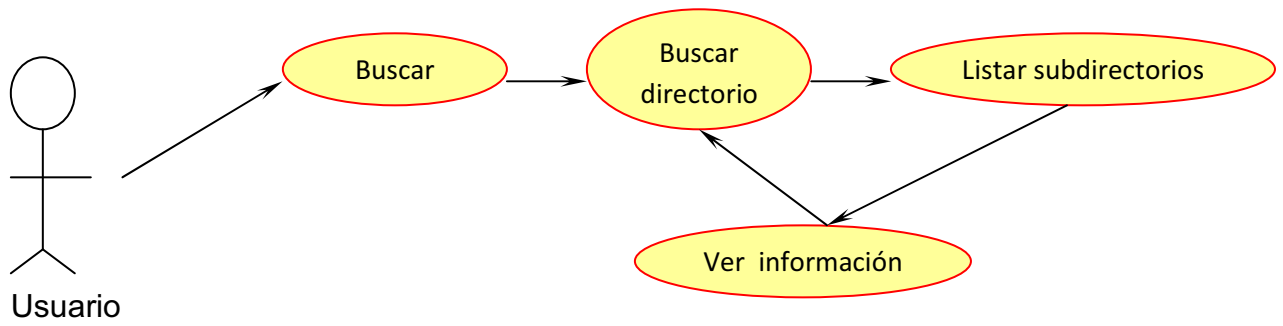
En este diagrama de actividades se muestra una breve descripción de la configuración del área de trabajo a realizar por el perfil que se le asignará al empleado de la empresa de confecciones deportivas Zagi y si en un eventual momento realizara otro tipo de actividad se modificaría su perfil.

3 Diagrama de actividades



En esta gráfica se presenta la forma en se configura el perfil de trabajo su registro, modificación y edición esto implica la modificación en la base de datos y obteniendo una visualización inmediata en la aplicación.

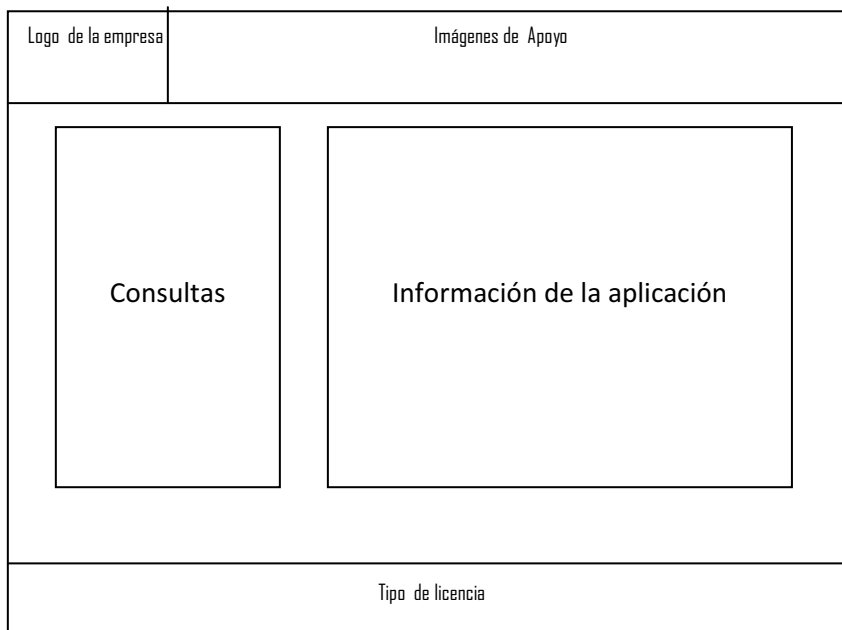
4 Diagrama de estados usuario



14 DISEÑO DEL SISTEMA PROPUESTO.

1 Ventana de bienvenida

Diseño de ventana bienvenida



Este diseño tendrá la ventana principal o de inicio (home) en donde llevará en la parte superior izquierda el logo de la empresa, la parte superior izquierda imágenes relacionadas con la aplicación, en su parte central contará con los links de consultas de la empresa de confecciones deportivas Zagi y al extremo derecho información de la aplicación un ejemplo de esto sería la información de los colegios que se encuentran registrados en la base de datos.

2 Ventana ingreso de colegios

Diseño de ventana ingreso de colegios

Logo empresa	Imágenes de apoyo												
Consulta	<table border="1"><tr><td colspan="2">Nombre consulta</td></tr><tr><td>Información</td><td><input type="text"/></td></tr><tr><td>del</td><td><input type="text"/></td></tr><tr><td>colegio</td><td><input type="text"/></td></tr><tr><td></td><td><input type="text"/></td></tr><tr><td></td><td><input type="text"/></td></tr></table>	Nombre consulta		Información	<input type="text"/>	del	<input type="text"/>	colegio	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>
	Nombre consulta												
Información	<input type="text"/>												
del	<input type="text"/>												
colegio	<input type="text"/>												
	<input type="text"/>												
	<input type="text"/>												
Información													

El diagrama anterior nos muestra el ingreso de la información que tendrá un colegio por ejemplo su NIT, teléfono, dirección, razón social, y representante legal.

3 Ventana de logueo

Diseño de ventana de loqueo

El diagrama muestra una ventana rectangular con un título en la parte superior. Dentro de la ventana, hay un campo de texto etiquetado como "Usuario:" con un cuadro de entrada a su derecha. Debajo de eso, hay un campo de texto etiquetado como "Contraseña:" con un cuadro de entrada a su derecha. En la parte inferior izquierda de la ventana, hay un botón rectangular etiquetado como "ACEPTAR".

Este diagrama nos muestra lo que sería el ingreso del perfil de usuario al ingresar a la aplicación con sus respectivos pasos Usuario y contraseña.

15. DESARROLLO.

15.1 Especificaciones técnicas.

InveOn es una aplicación orientada a la Web, esta puede ser portable debido su peso y funcionalidad.

15.2 Especificaciones de software.

InveOn puede ser instalado en el sistema operativo Windows que soporte el servidor IIS (Internet Information Server) en su versión 3.0 en adelante, también es necesario la instalación del motor de bases de datos MySQL en la versión 4.0 en adelante .

El navegador Microsoft Internet Explorer es el mas adecuado para soportar esta aplicación , pero también puede ser utilizado en navegadores como **Mozilla Firefox 4.0**, **Konqueror** entre otros.

15.3 Especificaciones del hardware.

InveOn puede trabajar cómodamente en equipos que cuente con procesadores que superen los 64 MHz, y memoria de 512 MB de memoria RAM en adelante en el caso de trabajo Stand alone.

Para trabajo en masa InveOn debe estar instalado con procesadores que contengan al menos 1000 MHz y memoria de 512 MB de memoria RAM en adelante, obviamente esto dependerá de la cantidad de equipos a los que se deba servir.

Esta puede ser portable de una unidad extraíble (Memoria USB), para que pueda ser trabajada en equipos con Windows 2000 en adelante requiere 40 MB de espacio para tales efectos.

15.4 Estructura del programa.

Para el desarrollo de la aplicación InveOn se eligió el paradigma de la programación orientada a objetos con el fin de que sea escalable en las versiones mejoradas a futuro, también se ha elegido el lenguaje de programación ASP, como lenguaje orientado a la Web permite el uso de por parte de grupos de trabajo que no permanezcan en un solo sitio.

La aplicación está compuesta por secciones y son las siguientes:

Sección de usuarios.

Sección de clientes.

Sección de administración.

Sección de almacén.

15.5 Estructura del código fuente.

El código fuente tiene una estructura en el estilo de programación ASP, en donde se encontrará código HTML

Cada ventana de estas tiene una composición.

- Index: Marco para brindar una nueva ventana.
- Panel: Es el que contiene todos los componentes de la ventana (cajas, botones, etc.).

- Controlador: Encargado de controlar las acciones realizadas por los usuarios dentro del panel.

16 PRUEBAS.

La metodología de pruebas que adoptara InveOn será la orientación a objetos.

16.1 Pruebas De análisis y diseño.

- Revisión de modelos: Un tipo de inspección puede ser desde una revisión técnica hasta una revisión informal, ejecutado por personas que no estuvieron involucradas con el desarrollo.
- Revisión de prototipos: Se trabaja a través de una colección de casos de uso el cual es trabajado por los usuarios como si este fuera un sistema real, lo que se quiere con esto es si el diseño satisface a los usuarios.
- Demostrar con el código: La mejor manera de ver si un modelo refleja lo que necesita es construyendo aplicaciones basadas en el modelo para demostrar que este esta bien.
- Pruebas de escenarios de uso: Allí varias personas validan un modelo siguiendo la lógica de los escenarios de uso.

16.2 Pruebas de código.

- Pruebas de caja negra: La prueba verifica que el ítem que se encuentra probando, cuando se realicen las entradas apropiadas se obtengan los resultados esperados.
- Prueba Valores – Frontera: Prueba de situaciones extremas o inusitadas que el ítem será capaz de manejar.

- Prueba de integración de clases: Asegura que las instancias y sus clases conformen un software que cumpla con el comportamiento definido.
- Revisión de código: Revisión técnica en la que a partir del ejecutable se revisa en el código fuente.
- Prueba de cubrimiento: Se verifica que toda la línea de código sea ejecutada al menos una vez.

16.3 Pruebas de sistema.

- Prueba de instalación: Consiste en verificar que el sistema funcione correctamente cuando sea instalado en cualquier ordenador.
- Prueba de Stress: Asegura que el sistema funcione como lo es esperado bajo elevados volúmenes de carga.

17. CRONOGRAMA.

TAREAS	ACTIVIDAD	FECHA
PLANEACION	Identificación de necesidades	2007/03/10
	Viabilidad económica	2007/03/25
	Sitio Web	2007/04/20
ANALISIS	Estado del arte	2007/04/25
	Identificación de requerimientos	2007/04/30
	Análisis de la base de datos	2007/05/03
	Análisis de módulos	2007/05/20
	Documentación	2007/06/30
DISEÑO	Diseño modelo entidad relación	2007/07/10
	Diseño de diagramas UML	2007/07/19
	Diseño de interfaz	2007/08/30
	Construcción de la base de datos	2007/09/10

CONSTRUCCION	Construcción de módulos	2007/09/21
	Construcción de interfaz gráfica	2007/12/04

18 GLOSARIO.

IIS (*Internet Information Server*): Servidor Web para plataforma Windows 2000, completamente integrado al sistema operativo, permite publicar información en una Intranet o en Internet.

Base de datos: Archivo compuesto por registros, cada uno de estos contiene varios campos que contienen datos significativos a los mismos.

Browser: Aplicación para visualizar información y navegar Por *World Wide Web*, con navegadores como por ejemplo Internet Explorer, Mozilla Firefox.

Hardware: Parte tangible (física) del computador.

Internet (WWW): Conjunto de redes y puertas de enlace utilizadas en todo el mundo y utilizando la colección de protocolos TCP/IP para que estas se puedan comunicar.

19. SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES.

Se recomienda el uso de esta aplicación bajo el sistema operativo Windows 2000 en adelante, esta aplicación no es disponible para otro tipo de sistema operativo.

20. RESULTADOS ESPERADOS.

Luego de realizada la investigación se espera obtener una aplicación que permita el almacenamiento de información de las ventas, proveedores, materia prima, clientes y colegios, además de el control de inventaros en materia prima y existencias de la empresa de confecciones deportivas Zagi el cual sea ágil en su tiempo de respuesta al realizar una consulta, con un diseño sencillo pero de muy fácil de entendimiento y manejo por parte de los participantes en este caso los usuarios finales, obviamente que satisfaga las necesidades planteadas por el cliente y la satisfacción de los compradores de la empresa que en ultimas verán reflejados los avances en economía, tiempo de espera y reducción de costos.

21 COMUNICACIÓN Y DIVULGACION DE RESULTADOS.

Se realizará una sustentación en donde se explicará el porque de el proyecto sus ventajas, el porque se desarrollo bajo la aplicación orientada a la Web y el porque se incentivo a crear un aplicativo que seguramente tendrá aceptación en el mercado por sus facilidades en la búsqueda y seguridad que hoy en día en la Web es tan complicado tener, teniendo en cuenta el fácil entendimiento del ambiente presentado por su sencillez pero a su vez un completo enfoque de lo que se quiere realizar, un aplicativo que maneje los inventarios de la empresa de ***confecciones deportivas Zagi.***

22. CONCLUSIONES.

- Se desarrollo una aplicación que controla de manera amigable y eficiente los inventarios de la empresa de confecciones deportivas Zagi.
- Se logro un manejo a la administración y mantenimiento de la información relacionada con la gestión de inventarios
- Se conoció la funcionalidad de la empresa de confecciones deportivas Zagi y se obtuvo una aplicación de fácil manejo y entendimiento, amigable para su interacción.

23. BIBLIOGRAFIA.

Pressman, Roger. Ingeniería del Software. Un enfoque práctico. Sexta Edición. México: Editorial McGraw-Hill, 2005. 958 p.

Quintana, Carlos. Metodologías de la investigación, tercera edición. Bogotá: Editorial Norma, 2003. 92 p.

Seen, James. Análisis y diseño de sistemas de información, Cuarta Edición. Barcelona: Editorial Planeta, 2005. 348 p.

http://www.hayas.edu.mx/maestros/Metodos_archivos/frame.htm

<http://www.monografias.com/trabajos11/metodos/metodos.shtml>

24 MANUALES.

24.1 MANUEL DEL PROGRAMADOR

InveOn es una aplicación que puede ser instalada de tres formas:

- Instalación en un servidor en Internet.
- Instalación en un servidor a modo Localhost
- Instalación de un servidor portable

Requerimientos de la instalación:

Plataforma de la aplicación.

El sistema operativo deberá contar con un servidor IIS (Internet Information Server), puede ser visualizada en cualquier PC que se encuentre conectada a Internet o a una red local (LAN) para el caso de intranet, también puede ser visualizada en los actuales browser que se encuentran en los diferentes sistemas operativos.

Sistema operativo.

InveOn puede ser instalado en Windows 98, Windows ME, NT 4.0, que incluya el Personal Web Server si se tiene sistemas NT 4.5, Windows 2000 o Windows XP, todas las versiones de los Windows personales solo admiten cuatro concurrencias simultáneas es decir 4 usuarios pueden ver el sitio Web montado.

para las versiones de Windows Servidor no hay problema con la concurrencia ya que es ilimitada o de mayor flexibilidad.

Proceso de instalación.

- Instale el Servidor IIS (Internet Information Server).
- Instale el motor de base de datos MySQL Versión 7.0.
- Se genera un directorio raíz del servidor llamada C:\inetpub\wwwroot
- Luego deberá situar la aplicación (InveOn) en la carpeta wwwroot dentro del directorio raíz.

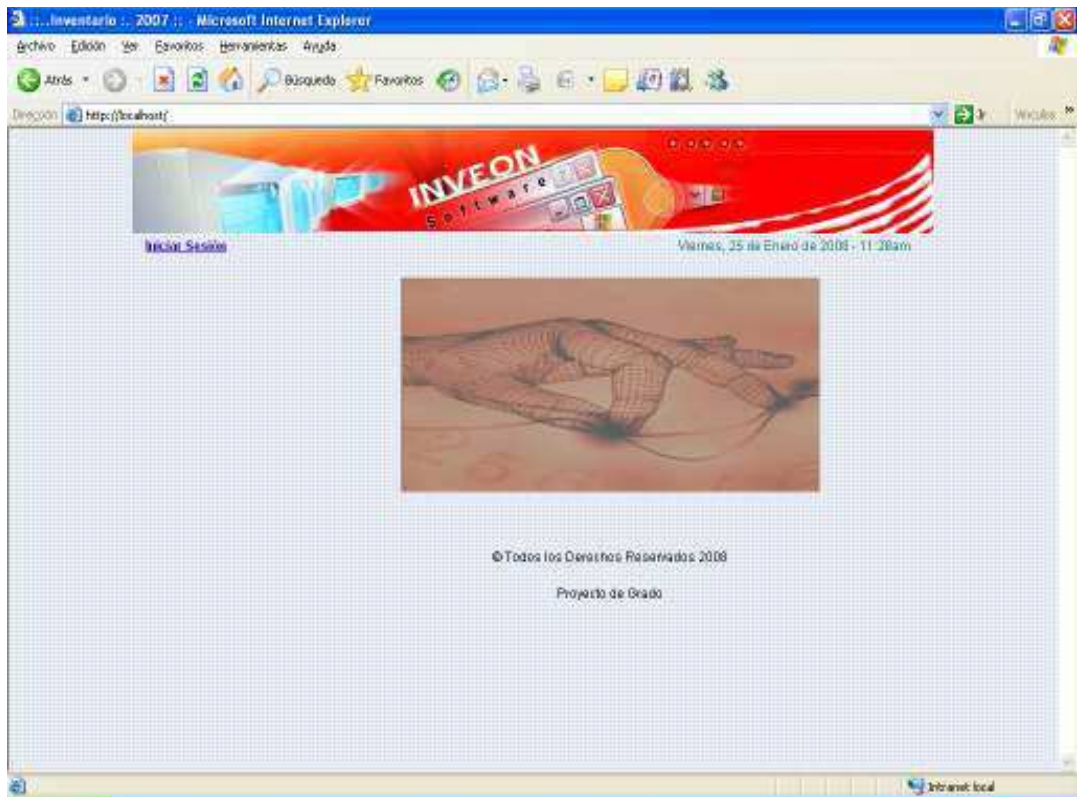
24.2 MANUAL DE USUARIO.

InveOn es una aplicación que permite realizar la consulta de inventarios para la empresa de Confecciones deportivas Zagi, tanto en existencias en almacén así como también en materias primas.

Además de esto podemos consultar los proveedores, clientes, colegios y materias primas que se encuentran en el almacén.

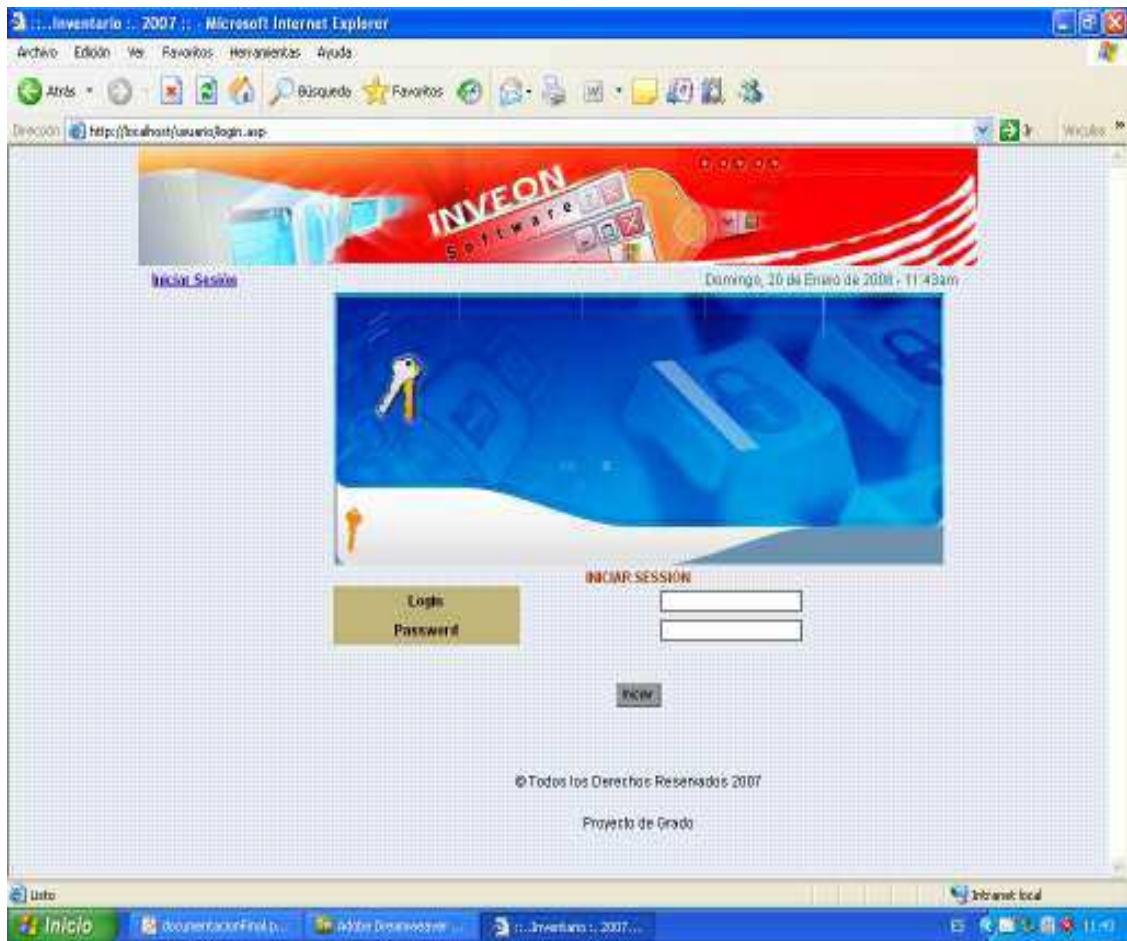
Uso de InveOn

Por ser una aplicación orientada a la Web se deberá ingresar la aplicación mediante el uso de un navegador, este funciona correctamente con Internet Explorer de Windows, aunque su visualización podrá ser usada en cualquier navegador que cumpla correctamente con los estándares de la w3c, como el caso de **Mozilla Firefox**.

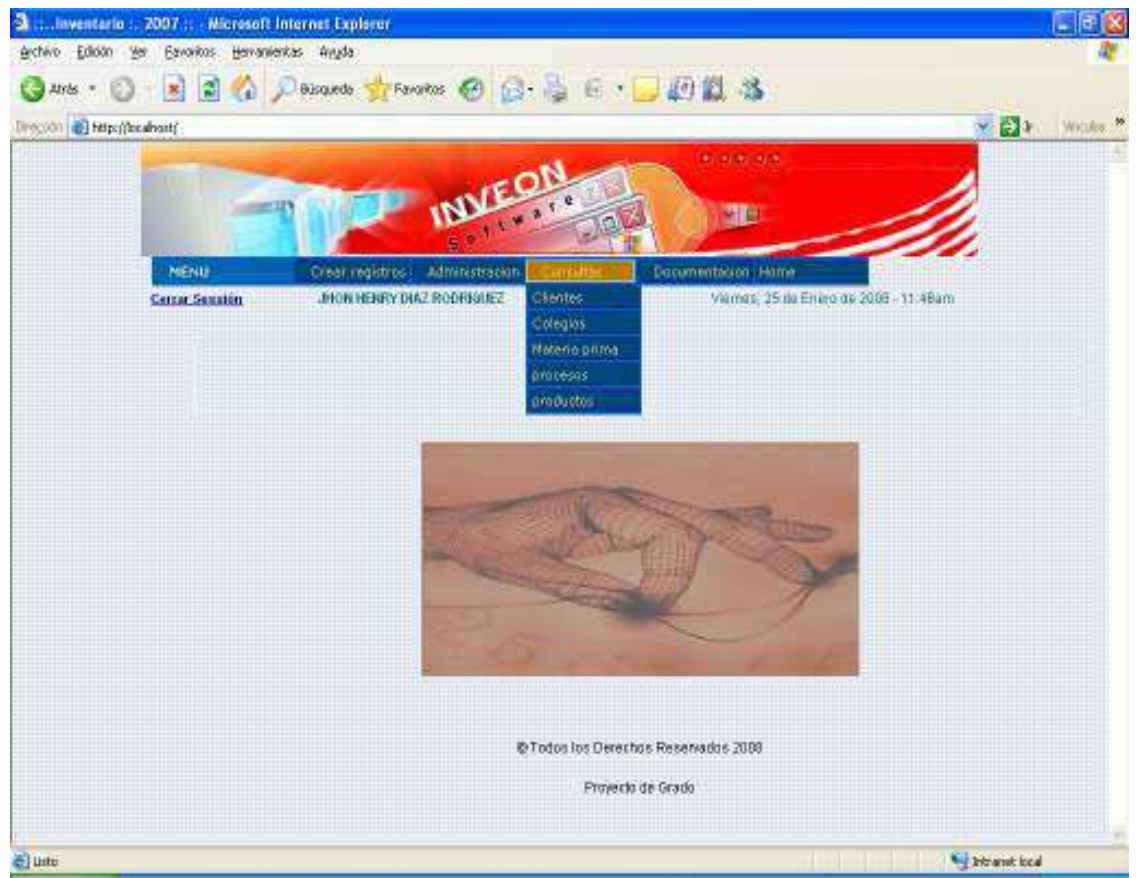


Esta es la página de bienvenida que contiene descripción de la aplicación, en la parte superior izquierda se encuentra un botón de acceso a el aplicativo llamado iniciar sesión, así como también en la parte superior izquierda la fecha y hora del día.

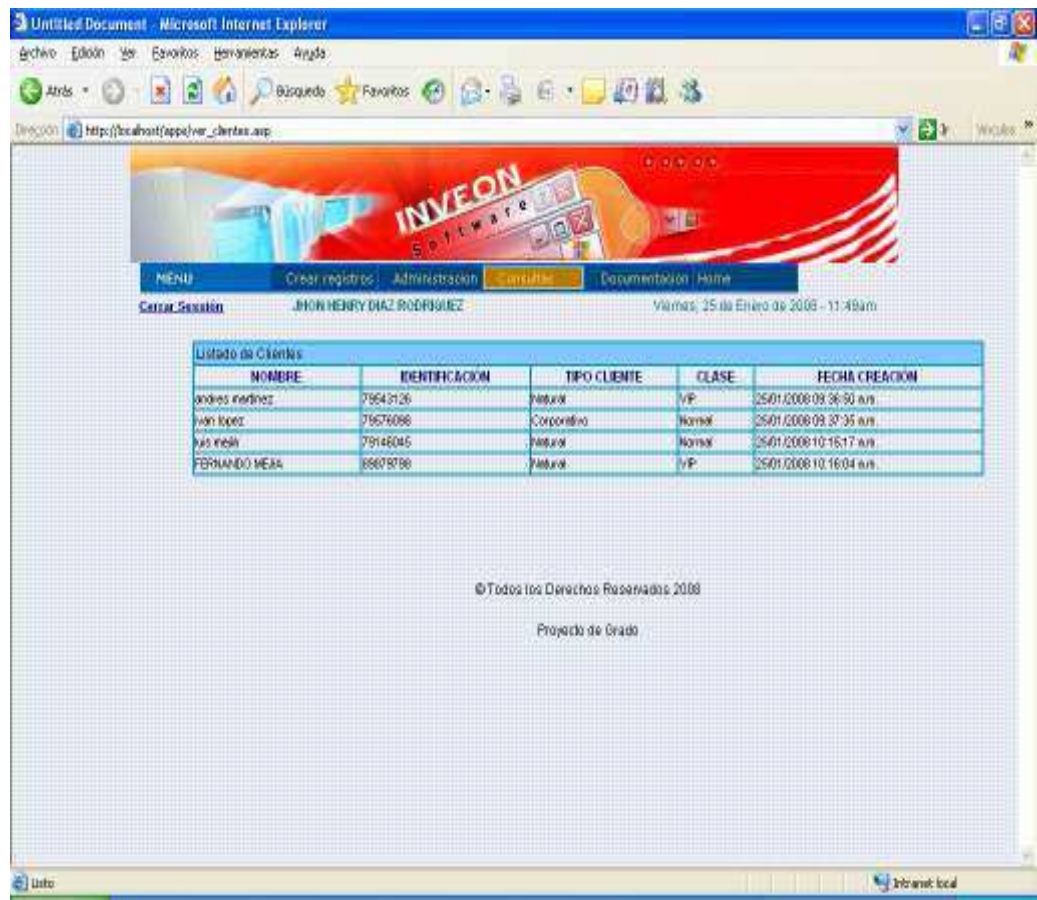
Este es la ventana principal de InveOn en donde se iniciará la sesión a los procesos que se llevaran a cabo en la aplicación



InveOn se activará y aparecerá una ventana de acceso donde solicitará su usuario y contraseña, si es la primera vez que se activa podrá tener acceso mediante el usuario que puede ser cualquiera y el contraseña *temporal*.



El menú principal constará de un menú principal en la parte superior desplegado en el centro con su respectivo nombre que el MENU y al dar un click en alguno de los campos este se desplegara verticalmente en donde se encontrarán los diferentes tipos de procesos a realizar, en este caso las consultas que se pueden realizar.



Se podrá consultar el listado de clientes que se encuentran registrados en la base de datos, con su nombre, identificación (NIT ó CC), tipo de cliente, clase y fecha de creación.

© Todos los Derechos Reservados 2008
Proyecto de Grado

NIT	COLEGIO	REPRESENTANTE LEGAL	JORNADA	TELEFONO	DIRECCION	TIPO	FECHA INICIO
811027879	maria cerdago perez	arturo hernandez	Unica	4993218	cra 20 #49 - 54 sur	Distrital	25/01/2008 09:38:44 a.m.
027678543	valde unite unite	andres reñerez	Masana	3408865	Calle 44 sur # 18 80	Distrital	25/01/2008 09:40:14 a.m.
890013916	CAFAM	CARLOS DIAZ	Masana	12345678	KR 45# 45 - 89	Privado	25/01/2008 10:17:45 a.m.
89013916	CAFAM	CARLOS DIAZ	Tarde	12345678	KR 45# 45 - 89	Privado	25/01/2008 10:18:55 a.m.
49778954	marco fidel suñrez	diego mana	Tarde	4977893	calle 34 sur # 12 - 30	Privado	25/01/2008 11:52:11 a.m.
994590345	roberto ruez	Ruben florez	Unica	2547905	cr 3 # 96 - 37 sur	Privado	25/01/2008 11:55:34 a.m.
8799432	colegio popular bolivariano	luis torero	Masana	9407894	calle 64 # 45 - 89	Convenio	25/01/2008 11:56:43 a.m.
87234991	tecnologico del sur	alfonso reñerez	Unica	2799654	cr 29 # 99 - 32 sur	Privado	25/01/2008 11:58:19 a.m.
85234998	colegio ciudad de bogota	vicenzo fuentes	Unica	7995433	calle 67 # 96 - 79	Distrital	25/01/2008 12:00:09 p.m.

Se consultará el listado de colegios con la información necesaria como NIT, colegio, representante legal, jornada, teléfono, dirección, tipo y fecha de inicio.

...Inventario - 2007 - Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

http://localhost/app/venta.asp

INVEON Software

MIENÚ Crear registros Administración Consultas Documentación Home

Crear Sesión JHON HENRY DIAZ RODRIGUEZ Viernes, 30 de Enero de 2008 - 12:48pm

ID	NOMBRE	TALLAS	DESCRIPCION	COSTO	CANTIDAD	COLEGIO
6	pañales de suabiera	16	para educación feica	19000	10	ren santiago peroz
7	tasas colegial	16	para uniforme de diario	26000	20	marco del suarez
8	chapeles para suabiera	8	para suabiera	19900	0	vico rovez
9	camisetas cuello v	M	camiseta colegial	11000	0	rafael uribe uribe
10	calcetines para niñas	12	colegial	7000	0	ren santiago peroz

© Todos los Derechos Reservados 2008

Proyecto de Grado

Se consultará el listado de los productos que se encuentran en existencias de los diferentes colegios y su cantidad, talla y una breve descripción.