

SISTEMA DE CONTROL DE INVENTARIOS Y FACTURACION DE LA
LICORERA TROPICAL CLUB DE GIRARDOT

JONATHAN ALFONSO FERNÁNDEZ
MIGUEL ÁNGEL DÍAZ GUZMÁN

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
TECNOLOGÍA EN INFORMÁTICA
VI SEMESTRE
PROYECTO DE GRADO
GIRARDOT - CUNDINAMARCA
2008

SISTEMA DE CONTROL DE INVENTARIOS Y FACTURACION DE LA
LICORERA TROPICAL CLUB DE GIRARDOT

JONATHAN ALFONSO FERNÁNDEZ
MIGUEL ÁNGEL DÍAZ GUZMÁN

Trabajo de Grado, para optar al título de
Tecnología en Informática

Presentado a:
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
TECNOLOGÍA EN INFORMÁTICA
VI SEMESTRE
GIRARDOT - CUNDINAMARCA
2008

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCION	5
1. TITULO DEL PROYECTO	6
2. PROBLEMA	7
2.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	7
2.2 DESCRIPCION DEL PROBLEMA	7
3. OBJETIVOS	8
3.1 OBJETIVO GENERAL	8
3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS	8
4. JUSTIFICACION	9
5. MARCO REFERENCIAL	10
5.1 MARCO HISTORICO	10
5.2 MARCO GEOGRAFICO	10
5.3 MARCO DEMOGRAFICO	13
5.4 MARCO LEGAL	14
5.5 MARCO CONCEPTUAL	14
6. PLANTEAMIENTO METODOLOGICO	18
6.1 METODO DE INVESTIGACION	18
6.2 RECOLECCION DE INFORMACION	22
6.3 TRATAMIENTO DE LA INFORMACION	23
7. SISTEMA ACTUAL	24
7.1 DESCRIPCION DE PROCESOS DEL SISTEMA ACTUAL	24
7.2 NIVEL 0 DEL SISTEMA ACTUAL	25

7.3 NIVEL 1 DEL SISTEMA ACTUAL	26
8. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS	27
8.1 RECURSO HUMANO	27
8.1.1 PROPONENTES PRIMARIOS	27
8.1.2 PROPONENTES SECUNDARIOS	27
8.2 RECURSOS INSTITUCIONALES	27
8.3 PRESUPUESTO - ANEXO	28
8.4 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	32
9. SISTEMA PROPUESTO	33
9.1 DIAGRAMA DE DESCOMPOSICION FUNCIONAL	33
9.2 DESCRIPCION DE PROCESOS	34
9.3 NIVEL 0 DEL SISTEMA PROPUESTO	35
9.4 NIVEL 1 DEL SISTEMA PROPUESTO	36
9.5 NIVEL 2 DEL SISTEMA PROPUESTO	37
9.6 NIVEL 3 DEL SISTEMA PROPUESTO	38
9.7 NIVEL 4 DEL SISTEMA PROPUESTO	39
9.8 DIAGRAMA ENTIDAD RELACION	40
10. CONCLUSIONES	
11. BIBLIOGRAFIAS	

INTRODUCCIÓN

Con el desarrollo e implementación de este proyecto se generará un cambio mayor que agilizará los procesos de venta y pago de los productos que la Licorera tiene al ofrecimiento y/o antojo de los clientes, además se obtendrá facilidad, eficacia y confiabilidad al momento de realizar, manipular y tener en cuenta el inventario, debido a que actualmente, este se toma manualmente y por obvias razones, el proceso se torna mas lento. Por otro lado, también se pueden generar estrategias de beneficio, cuyos favorecidos serán los clientes que frecuenten repetidamente la Licorera, aquellos que demuestren preferencias de elección al venir a este establecimiento y mas no a otro.

Este proyecto es de suma importancia tanto para este mismo como para otros, ya que influirá y se aplicara un nuevo sistema, nuevas opciones de compra y venta, nuevas opciones de servicio y una de las cosas mas importantes es que este sistema no lo posee en la actualidad ninguna Licorera en la ciudad de Girardot.

1. TITULO DEL PROYECTO

**SISTEMA DE CONTROL DE INVENTARIOS Y FACTURACION DE LA
LICORERA TROPICAL CLUB**

2. PROBLEMA

2.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Cual es la forma en que realizan los inventarios?

¿Como se realiza la contabilidad en este establecimiento?

¿Que realizan en este establecimiento para llamar la atención de los clientes?

¿Manejan una base de datos de los productos que allí se venden?

2.2 DESCRIPCION DEL PROBLEMA

En la Licorera Tropical Club no existe una sistematización, como tampoco existe en ninguna otra licorera de Girardot (Cundinamarca), cuando nos referimos a una sistematización, queremos decir un control de entrada y salida de productos (inventario), como también en la parte de la contabilidad ya que en esta se lleva manualmente, y se toma mucho tiempo en realizarse, en cuanto a los clientes se les puede tener en cuenta a la hora de que ellos estén realizando sus compras frecuentemente, para así poder premiarlos por su fidelidad.

ENUNCIADO DEL PROBLEMA

¿Cual es el sistema que llevan en la Licorera Tropical Club en cuanto a inventarios, contabilidad, facturación y administración de los productos?

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar un Sistema de Información que controle la facturación, registro y administración de los clientes.

3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Realizar un inventario en forma ordenada y confiable.
- Optimizar la búsqueda de un producto utilizando una base de datos que maneje la información de la licorera.
- Ofrecer a los clientes una rápida y eficaz atención al momento de hacer sus compras.

4. JUSTIFICACION

El desarrollo y manejo de este sistema de información servirá de apoyo a las actividades del establecimiento. Se utilizara un computador que controlara todas las tareas sistemáticas que se requieran en el momento que el establecimiento se encuentre en función, también como es obvio, se necesita de personal con experiencia informática para que interactúe con el sistema de información (Sistema).

Se convertirá en una herramienta útil y fiable a la hora de llevar una contabilidad sistematizada y de una facturación debidamente correspondiente, con esto también se beneficiaran los usuarios y a los clientes en el área de compra y venta de los productos que allí se ofrecen.

Como es un software innovador va a ser un aporte para la tecnología.

5. MARCO REFERENCIAL

5.1 MARCO HISTORICO

La licorera Tropical Club inicio en el año 2005, en el mes de noviembre, la idea surgió de el Señor Laudelino Alfonso (actual propietario) el cual tenia una heladería y frutería, de hay se baso para dar el paso a crear esta entidad, ya que Girardot atrae muchos turistas y esto da para el crecimiento del mismo.

La Licorera empezó de “ceros” comprando de a una botella de cada licor, de los cuales son muchos, las ganancias se ahorran para aumentar los productos, a medida del tiempo creció de una manera impresionante para convertirse en uno de los mejores sitios de Girardot que atraen personas de la misma Ciudad como también Turistas.

5.2 MARCO GEOGRAFICO

“El espacio geográfico donde se halla ubicado nuestro estudio corresponde a la ciudad de Girardot, de ella diremos que estratégicamente se encuentra en el centro del país al sur-occidente del departamento de Cundinamarca en la margen derecha del Río Magdalena, distante de Bogota a solo 123 Kilómetros por una excelente carretera de dos carriles y cuenta con el clima del trópico que ofrece a sólo dos horas y media de la fría Bogotá un sol y temperatura de treinta grados aproximadamente. En una altura de 326 metros sobre el nivel del mar y una extensión de 138 km², Girardot cuenta hoy con 120.000 habitantes. Además cuenta con un agradable clima cálido seco gran parte del año y sus poblaciones aledañas como Flandes (Tolima) a la que se accede solo cruzando el bello puente férreo sobre el río Magdalena o Melgar, convierten la región en un punto turístico importante en el centro del país.



Limita por el norte con Nariño y Tocaima, por el este con Agua de Dios y Ricaurte, por el sur con el Departamento del Tolima y por el oeste con el Departamento del Tolima y Nariño. La mayor parte del territorio es plano ligeramente ondulado; en el occidente presenta un relieve montañoso, que corresponde a la cordillera oriental, entre los accidentes orográficos se destaca el Ramal Alonso Vera y los cerros Alto Cielo, Guaraguau, La Pedregosa, La Peñonosa, Las Lavadoras y Pan de Azúcar. Girardot es un puerto sobre el río Magdalena, el cual nace en el páramo de las Papas. Bañan el municipio las aguas de los ríos Bogotá y Magdalena, además de varias corrientes menores. No presenta alturas mayores de 800 m.s.n.m., por lo cual todas sus tierras están comprendidas en el piso térmico cálido.

A Girardot se puede llegar fácilmente desde Bogotá por 2 vías rápidas y en buen estado, la primera de ellas es la que empieza en el municipio de Soacha, pasando por las poblaciones de Silvania, Fusagasuga, Melgar y Ricaurte, esta vía cuenta con 2 peajes el primero a la altura de la laguna de Mondoñedo y el segundo en la recta de Chinauta, el paisaje por esta vía es simplemente espectacular, pues gran parte del trayecto es bordeado por el río Sumapaz.

El segundo trayecto empieza en la población de Mosquera, pasando por la Mesa, Anapoima, Apulo y Tocaima, esta vía cuenta con 3 peajes y aunque gran parte del trayecto no cuenta con rectas pronunciadas, la vía esta muy bien señalizada y en muy buenas condiciones, a ambos lados de la vía y en gran parte del trayecto es posible disfrutar de paradores de comida y miradores naturales. El tiempo promedio de ambas rutas es de 2 horas 30 minutos aproximadamente, aunque en pocos años un túnel reducirá este tiempo en tan solo una hora

Históricamente Girardot, se comenzó a consolidar por su estratégica ubicación sobre el río Magdalena, lugar obligado para la comunicación y comercialización de productos, y agradable por su clima caluroso, refrescado por la brisa que trae el río y embellecido por el verde paisaje y su rica naturaleza. El paso por el Río se hacía en una canoa, que el Señor Pastor Montero adecuo para ello, este se instaló a pocos metros de donde hoy se encuentra la Plaza de Mercado, punto conocido en esa época como Puerto Cecilio.

Poco a poco y con el paso del tiempo se fueron construyendo algunas casas próximas a las riveras del río, que contaban con una ventilación fluida para ayudar a refrescar los dormitorios, ayudado por materiales naturales como la guadua y bahareque que son fáciles de conseguir en el lugar y que hace posible que la vivienda permanezca fresca la mayor parte del día, sin que los moradores tuvieran que preocuparse por la radiación solar que aqueja al sector, formándose un caserío que adoptó el nombre de: “La Chivatera”, pues en el lugar era muy común la cría de cabras o chivas. Por lo que suponemos que en el sector las viviendas eran separadas unas de las otras para así poder adoptar un gran espacio de pastoreo y hasta de cultivos pequeños.

Sin lugar a dudas los primeros pobladores del territorio en donde hoy se encuentra la bella ciudad de Girardot, fueron los Panches de la Familia Karibe, Aunque hay varias discusiones entre muchos investigadores por este hecho, Según Paúl Rivet y Fray Simón, el pueblo Panche ocupaba las orillas del Magdalena Alto, entre el Río Negro y el Guariano, en la parte Oriental y Central de la cordillera de los Andes. Actualmente lo único que de ellos queda en la ciudad es la historia, alguno que otro hallazgo Arqueológico y la céntrica, popular, bella y muy transitada Avenida de los Panches, que comunica el centro de la ciudad con bellos, clásicos y prestigiosos barrios, desde el cruce de los rieles de la línea del Tren, hasta el remate de la hacienda del señor Muñoz a la altura de la Carrera 23.

Poco a poco la población fue creciendo, hasta que sus habitantes decidieron que era necesario darle fisonomía Jurídica, y así el 9 de Octubre de 1852 la Cámara Provincial del Tequendama dicto la Ordenanza Numero 20 en donde se constituyo como distrito Parroquial y se le dio el nombre que hoy en Día lleva, "GIRARDOT" en homenaje al Coronel Atanasio Girardot, nacido en Medellín el 9 de Marzo de 1791 y que murió heroicamente en la guerra de emancipación de España en la memorable batalla del Bárbula del 30 de Septiembre de 1813".¹

5.3 MARCO DEMOGRAFICO

La Licorera Tropical Club, es un establecimiento ubicado en la Ciudad de Girardot y en beneficio de las personas que aquí viven y demás turistas, regido y en función de las normas que constituyen las leyes y estatutos de la Ciudad. Su principal objeto de venta son las bebidas embriagantes, bebidas que contengan licor, además de estos, la Licorera, también ofrece bebidas gaseosas y comestibles varios. Es de denotar que la Licorera solo ofrece las bebidas embriagantes y de licor a mayores de edad.

5.4 MARCO LEGAL

¹Marco Geográfico – Tomado de www.wikipedia.com

Licorera Tropical Club Nit 7063332-6 aprobado por la DIAN y es un establecimiento vigente en la Cámara de Comercio

5.5 MARCO CONCEPTUAL

“PHP: Lenguaje de programación de estilo clásico, o sea, con variables, sentencias condicionales, bucles, funciones, etc. Está más cercano al Java Script C. PHP se ejecuta en el Servidor.

MYSQL: es un gestor de Bases de Datos multiusuario que gestiona bases de datos relacionales poniendo las tablas en ficheros diferenciados. Es muy criticado porque carece de muchos elementos vitales en bases de datos relacionales y no es posible lograr una integridad referencial verdadera. Es mas utilizado en plataformas Linux aunque puede usarse en otras plataformas. Su uso en un servidor web es gratuito salvo en los casos que se necesite el uso de aplicaciones especiales.

FACTURACION: Ventas totales que realiza una determinada empresa durante un periodo de tiempo, deducidos los impuestos directos sobre las mismas (como el IVA).

CONTABILIDAD: Tiene por objeto normar y controlar los sistemas económicos y financieros de la organización, el manejo de estos estados financieros, los

presupuestos, los flujos de caja etc. Son actividades básicas de contabilidad, se debe tener en todo momento información fidedigna (exacta y creíble) que permita que la gerencia de la empresa tome decisiones acertadas.

INVENTARIO: Documento que contiene la relación pormenorizada de los bienes muebles de una institución, en la cual debe estar detallado el nombre y código patrimonial, características propias, estado actual de conservación, valor en libros, valor de tasación, usuario y ubicación del bien.

BASE DE DATOS: base de datos es un conjunto de datos que pertenecen al mismo contexto almacenados sistemáticamente para su uso posterior. En este sentido, una biblioteca puede considerarse una base de datos compuesta en su mayoría por documentos y textos impresos en papel e indexados para su consulta.

APACHE: es un servidor de Web, que permite el alojamiento de páginas Web en una máquina específica. Esta herramienta tiene varias funciones tales como: permitir a los usuarios tener sus propias páginas Web, restricción a determinados sitios Web, conexiones seguras a través de SSL, configuración de módulos de programación. Ha sido uno de los mayores éxitos del software libre y su supremacía entre los servidores de Web no se ve amenazada (ni siquiera por el servidor de Web de Microsoft). Su desarrollo continuo y su portabilidad le han llevado plataformas como Windows NT y Windows 95, a parte de casi todos los sistemas Unix.

ANÁLISIS: fase constituyente del ciclo de desarrollo que describe el funcionamiento y la estructura del sistema a desarrollar a través de modelados de gestión de procesamientos de datos.

AUTOMATIZACIÓN: aplicación de la informática a cualquier tipo de proceso, es decir trata de los métodos y procedimientos, su finalidad es la sustitución del

operador humano por un operador artificial en la ejecución de una tarea física o mental previamente programada.

DISEÑO: etapa constituyente del ciclo de desarrollo de software que se encarga de definir la estructura de los datos la arquitectura del software y las especificaciones de la interfaces de entrada y salida de la aplicación.

HERRAMIENTAS: las herramientas de la ingeniería del software proporcionan un soporte automático o semi-automático para el proceso y los métodos. Cuando se integran herramientas para que la información creada por una herramienta la pueda utilizar otra, se establece un sistema de soporte para el desarrollo de software.

HIPERTEXTO HTML: las páginas se construyen con un lenguaje especial que le permite saltar de un documento a otro ó de una parte del documento a otro, ó de uno hacia otro, únicamente haciendo clic sobre las letras resaltadas, iconos, imágenes ó figuras.

INGENIERÍA DE SOFTWARE: estudio que define los principios y metodología a utilizar para el desarrollo y mantenimiento económico de software.

MODULOS: para el Sena los módulos son las materias que componen cada especialidad.

PASSWORD: contraseña ó palabra clave para acceder a alguna información personal ó a su conexión de Internet.

PROCESO: en informática se manejan varias definiciones que aluden a diversos elementos, puede ser simplemente una operación o conjunto combinado de operaciones con datos o bien una secuencia de acontecimientos definida única y delimitada que obedece a una intención operacional en condiciones

predeterminadas. También se denomina proceso a una función que se está ejecutando.

RED: se ha dicho muchas veces que el futuro de la informática está en las comunicaciones. Es una afirmación bastante obvia que hoy tiene ya sentido pleno. La intercomunicación entre ordenadores permite no sólo el intercambio de datos, sino también compartir recursos de todo tipo, optimizando así elevadas inversiones. Las redes son el soporte para estas conexiones (aparte la diferenciación más genérica entre redes públicas y privadas), según el objeto de definición, la terminología es variada.

SERVIDOR: genéricamente, dispositivo de un sistema que resuelve las peticiones de otros elementos del sistema, denominados clientes.

SISTEMA DE INFORMACIÓN: es un conjunto u ordenación de elementos organizados con el fin de llevar a cabo algún método, procedimiento o control mediante el procesamiento de información. Se define también como la combinación de hardware (equipo), software (programas) y componentes periféricos montado para procesar datos y convertirlos en información útil.

USUARIO: persona empresa que acceden a los recursos y servicios de un sistema informático, es decir son aquellos que realizan las peticiones, consultas, reportes y demás transacciones al sistema².

²Marco Conceptual – Tomado de www.google.com.co

6. PLANTEAMIENTO METODOLOGICO

6.1 METODO DE INVESTIGACION

MODELO LINEAL SECUENCIAL

El modelo lineal secuencial llamado también “ciclo de vida” Propone un enfoque sistemático secuencial del desarrollo del software que comienza en un nivel de sistema y progresa con el análisis, diseño, codificación, prueba y mantenimiento. Este modelo lo conforman las siguientes fases:

- **ANÁLISIS DE LOS REQUISITOS**

Se analizan las necesidades de los usuarios finales del software para determinar qué objetivos debe cubrir. De esta fase surge una memoria llamada SRD (Documento de Especificación de Requisitos), que contiene la especificación completa de lo que debe hacer el sistema sin entrar en detalles internos.

- **Actividades**

A. Como primera medida es recolectar la información sobre como se esta llevando la contabilidad de este establecimiento.

B. Luego realizar una investigación interna con respecto a la facturación que se lleva de los productos de entrada y salida.

C. Saber si se lleva un inventario de los productos existentes.

D. Conocer los procesos que se realizan dentro de la entidad.

E. Saber las funciones correspondientes para cada empleado y cuantos trabajan por cada área.

F. Investigar las facturaciones diarias y movimientos.

G. Saber la cantidad de clientes que maneja diariamente y se lleva una base de datos de estos.

Se pretende realizar un programa donde nos permita mirar con claridad la información con respecto al inventario y la parte de la contabilidad, también se quiere aplicar una base de datos completa a los clientes, esto es con el fin de tener una mejor comunicación con el cliente.

Actividades a realizar

- Visitar el establecimiento
- Identificar la necesidad y problemas del establecimiento
- Definir objetivos
- Presentar anteproyecto
- Realizar el estudio de viabilidad
- Presentar proyecto a la empresa
- Justificación
- Metodología a realizar
- Definir lenguaje de programación y herramientas
- Analizar el sistema de información
- Desarrollar diagramas de flujo
- Desarrollar el software
- Instalación del software
- Prueba del software y sistemas de información
- Mantenimiento del software.

- **DISEÑO**

Se descompone y organiza el sistema en elementos que puedan elaborarse por separado, aprovechando las ventajas del desarrollo en equipo. Como resultado surge el SDD (Documento de Diseño del Software), que contiene la descripción de la estructura global del sistema y la especificación de lo que debe hacer cada una de sus partes, así como la manera en que se combinan unas con otras.

- Un programa que nos permita realizar un inventario de los productos de entrada y salida, como también nos permita obtener una contabilidad estricta y perfecta.

- Una base de datos que nos permita tener clasificados a nuestros clientes.

- **GENERACIÓN DE CÓDIGO**

Es la fase de programación propiamente dicha. Aquí se desarrolla el código fuente, haciendo uso de prototipos así como pruebas y ensayos para corregir errores.

Dependiendo del lenguaje de programación y su versión se crean las librerías y componentes reutilizables dentro del mismo proyecto para hacer que la programación sea un proceso mucho más rápido.

En esta generación de código hace referencia al código fuente del programa, en este caso dicho programa no ha sido realizado y no se puede tener el código fuente de este.

- **PRUEBAS**

Los elementos, ya programados, se ensamblan para componer el sistema y se comprueba que funciona correctamente antes de ser puesto en explotación.

Estas pruebas se realizan al programa a realizar para saber si hay algún error que corregir.

- **MANTENIMIENTO**

Mantener y mejorar el software para enfrentar errores descubiertos y nuevos requisitos. Esto puede llevar más tiempo incluso que el desarrollo inicial del software. Alrededor de 2/3 de toda la ingeniería de software tiene que ver con dar mantenimiento. Una pequeña parte de este trabajo consiste en arreglar errores, o *bugs*. La mayor parte consiste en extender el sistema para hacer nuevas cosas.

De manera similar, alrededor de 2/3 de toda la ingeniería civil, arquitectura y trabajo de construcción es dar mantenimiento.

En esta parte hacemos mantenimiento de nuestro programa a realizar para hacerle mejoramiento al software, enfrentar nuevos errores y obtener nuevos requisitos.

6.2 RECOLECCION DE LA INFORMACION

Una técnica útil aplicada para la recolección de datos fue la observación, se observaba a las personas realizando sus labores, estudiándolas, nos fijamos en determinar que se esta haciendo, como se esta haciendo, quien lo hace, cuando se lleva a cabo, cuanto tiempo se tarda, donde se hace y lo mas importante, porque se hace.

Observando nos dimos cuenta de lo siguiente, en el establecimiento se esta haciendo todo lo que se debe hacer, de una forma muy poco confiable e insegura, la forma manual, todo lo que allí se realiza, se realiza manualmente, los responsables de esto son los empleados del establecimiento y el mismo propietario, se hace cuando algún producto ingresa y sale del establecimiento, cuando algún pago se realiza, cuando se toma nota, es decir, un inventario, los costos, los recursos, todo se lleva manualmente. Este, es un medio muy inseguro.

Luego de haber revisado los resultados, las afirmaciones y conclusiones en compañía de los empleados y el propietario se llega a un fin objetivo, el diseño y la implementación de un Software que corrija y ponga fin a todas estas fallas que posee el establecimiento.

6.3 TRATAMIENTO DE LA INFORMACION

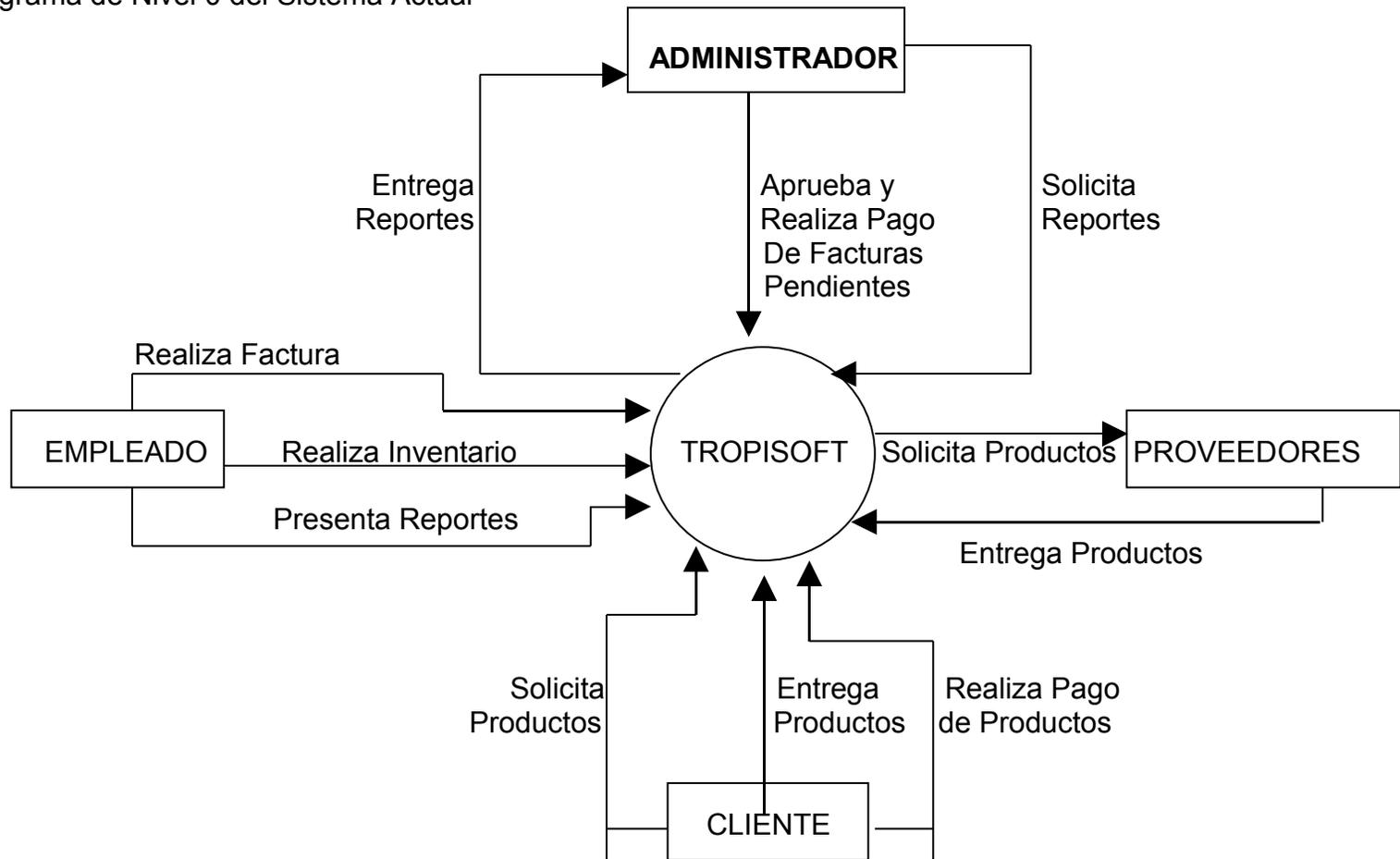
La información recolectada gracias a las visitas realizadas a la Licorera y a la entrevista hecha al propietario de la misma, será analizada para determinar los motivos de las inconurrencias y las fallas del establecimiento, para así plantear soluciones y presentarlas al propietario del establecimiento, esperando del, su aprobación para iniciar el proceso de mejoramiento de las actividades dentro de la Licorera.

7. SISTEMA ACTUAL

7.1 DESCRIPCION DE PROCESOS DEL SISTEMA ACTUAL

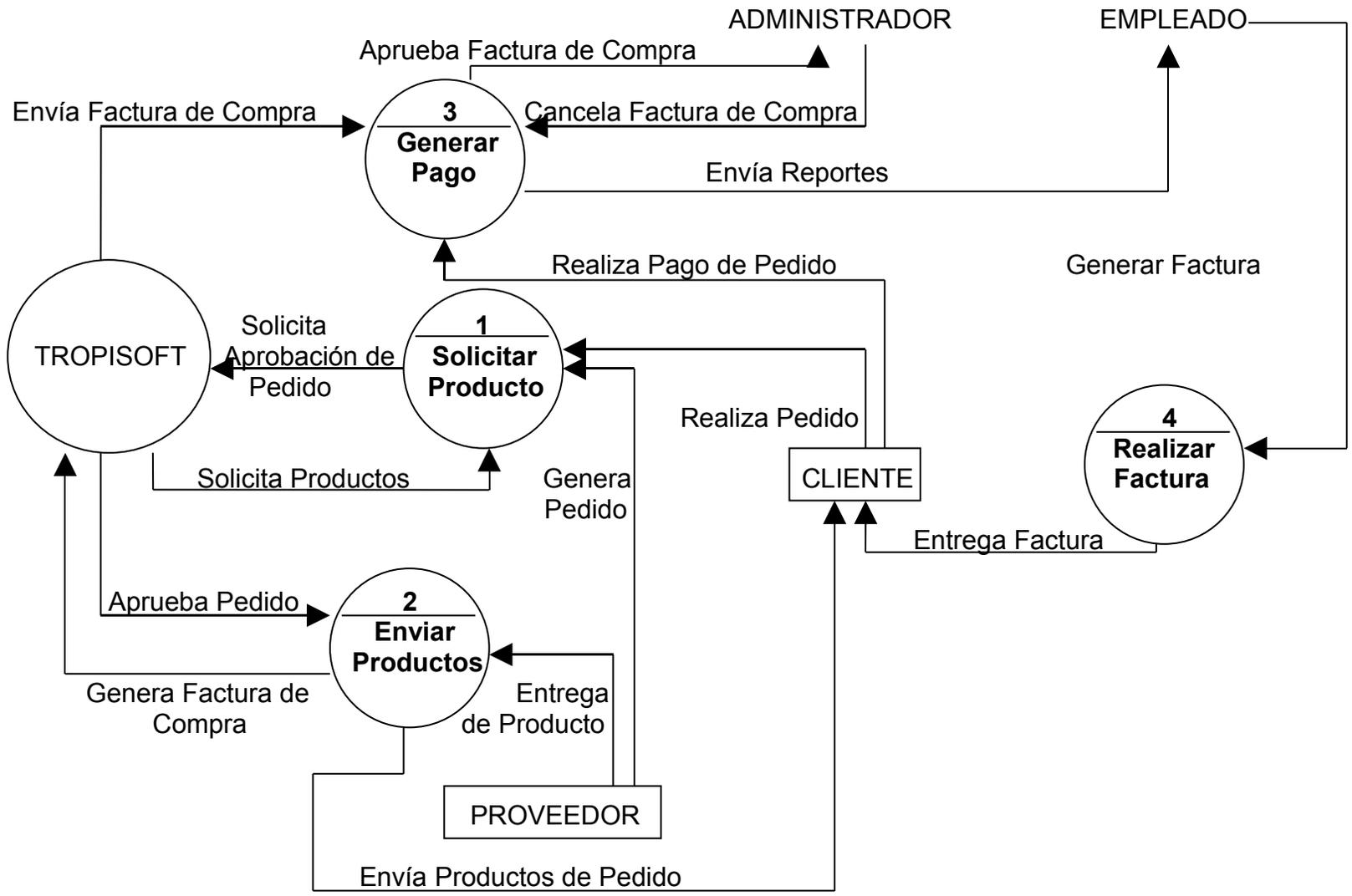
Actualmente en La “Licorera Tropical Club”, todos los procesos que se llevan a cabo, se realizan de forma manual, desde la solicitud de productos por parte del Propietario al Proveedor, hasta la cancelación y la toma de inventarios por parte del empleado. El cliente que ingresa al establecimiento, solicita al empleado algún producto específico y este, lo solicita a la licorera, esta provee al empleado del producto y este mismo se lo entrega al cliente, la forma de pago se realiza de igual forma, manualmente, el cliente le entrega el dinero al empleado y este se lo entrega a la licorera (al propietario) y todo, se toma en unas hojas de papel, inclusive, no se le entrega al cliente una factura o algo que haga constar su compra. La toma de inventarios se lleva al igual en forma manual y en hojas de papel.

7.2 Diagrama de Nivel 0 del Sistema Actual



7.3 Diagrama de Nivel 1 del Sistema Actual





8. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

8.1 RECURSOS HUMANOS

8.1.1 PROPONENTES PRIMARIOS

Jonathan Alfonso Fernández

Miguel Ángel Díaz Guzmán

8.1.2 PROPONENTES SECUNDARIOS

Laudelino Alfonso Aguirre -- **Propietario**

Ana Lucia Forero Neme – **Tecnóloga En Informática**

Víctor Alfonso Lombo Ortiz – **Tecnólogo En Informática**

8.2 RECURSOS INSTITUCIONALES

Ing. Fernanda Mosquera

Ing. Juan Pablo Vale

Ing. Wadith Kure

Ing. Efraín Masmela

8.3 PRESUPUESTO - ANEXO

ANEXO:

ESTUDIO ECONOMICO DEL PROYECTO

La evaluación económica del proyecto es vital para determinar si es adecuado o no realizar la inversión para la implementación del sistema de información para el área de de bebidas de la licorera Tropical Club; para llevar a cabo este estudio es necesario considerar los siguientes aspectos:

Recursos Existentes

La Licorera cuenta actualmente con un equipo, personal capacitado, herramientas como Mysql, Php, además de muebles y enseres adecuados para sistema de información.

Inversión

La inversión es la cantidad de dinero que es necesario aportar una sola vez para desarrollar la implementación de un determinado proyecto. Para el desarrollo de nuestro proyecto es necesario la adquisición de:

- 1 Estación de trabajo: para realizar las pruebas correspondientes y garantizar el manejo del programa por parte de los funcionarios de la empresa Tropical Club.
- 1 impresora: Para generar los informes, facturas y demás documentos que los funcionarios de la Licorera requieran.
- Muebles: Para crear una estación de trabajo fija y cómoda para los funcionarios de la Licorera.
- Papelería: Para llevar a cabo las correspondientes pruebas y generación de facturación y reportes.

Inversiones del proyecto

INVERSIONES DEL PROYECTO	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL	RESPONSABLES
Clientes	1	1.000.000	1.000.000	Tropical Club
Muebles	1	250.000	250.000	Tropical Club
Papelería	-	-	400.000	Tropical Club
Asesor	30 Horas	25.000	750.000	Universidad Uniminuto
Mano de obra			1.000.000	Estudiante Uniminuto
Recurso PC			150.000	Estudiante Uniminuto
Herramientas de desarrollo			500.00 0	Tropical Club
Capacitación para el manejo del sistema de Información	15 Horas	10.000	150.000	Estudiante Uniminuto

Total Inversión	4.200.000	
------------------------	------------------	--

Costos del Proyecto

Los costos de operación están compuestos por los costos fijos (que no dependen de las unidades producidas) y los costos variables (que dependen de las unidades producidas). Estos costos varían de las condiciones actuales, con la implementación del proyecto.

Dentro del proyecto, incluimos la capacitación que brindamos a los funcionarios de la Licorera Tropical Club, para que puedan manipular el Sistema de Información.

EVALUACION ECONOMICA DEL PROYECTO

Dentro del concepto de proyecto para el sector público y privado del país, no es suficiente hablar del estudio económico, si no se realiza su debida evaluación; por tal razón a continuación presentamos la evaluación económica de nuestro proyecto:

Relación Costo-Beneficio:

A continuación presentamos un cuadro de los conceptos y valores que Licorera Tropical Club estima en pérdidas anualmente:

Relación Costo-Beneficio

AÑO 2007	
CONCEPTO	VALOR
Papelería (formatos, carpetas, facturas, etc)	1.000.000
Tiempo empleado para realizar un facturación de un producto. (15 minutos aproximadamente)	800.000
Deficiencia en el manejo de una contabilidad exacta.	12.000.000
TOTAL AÑO	13.800.000

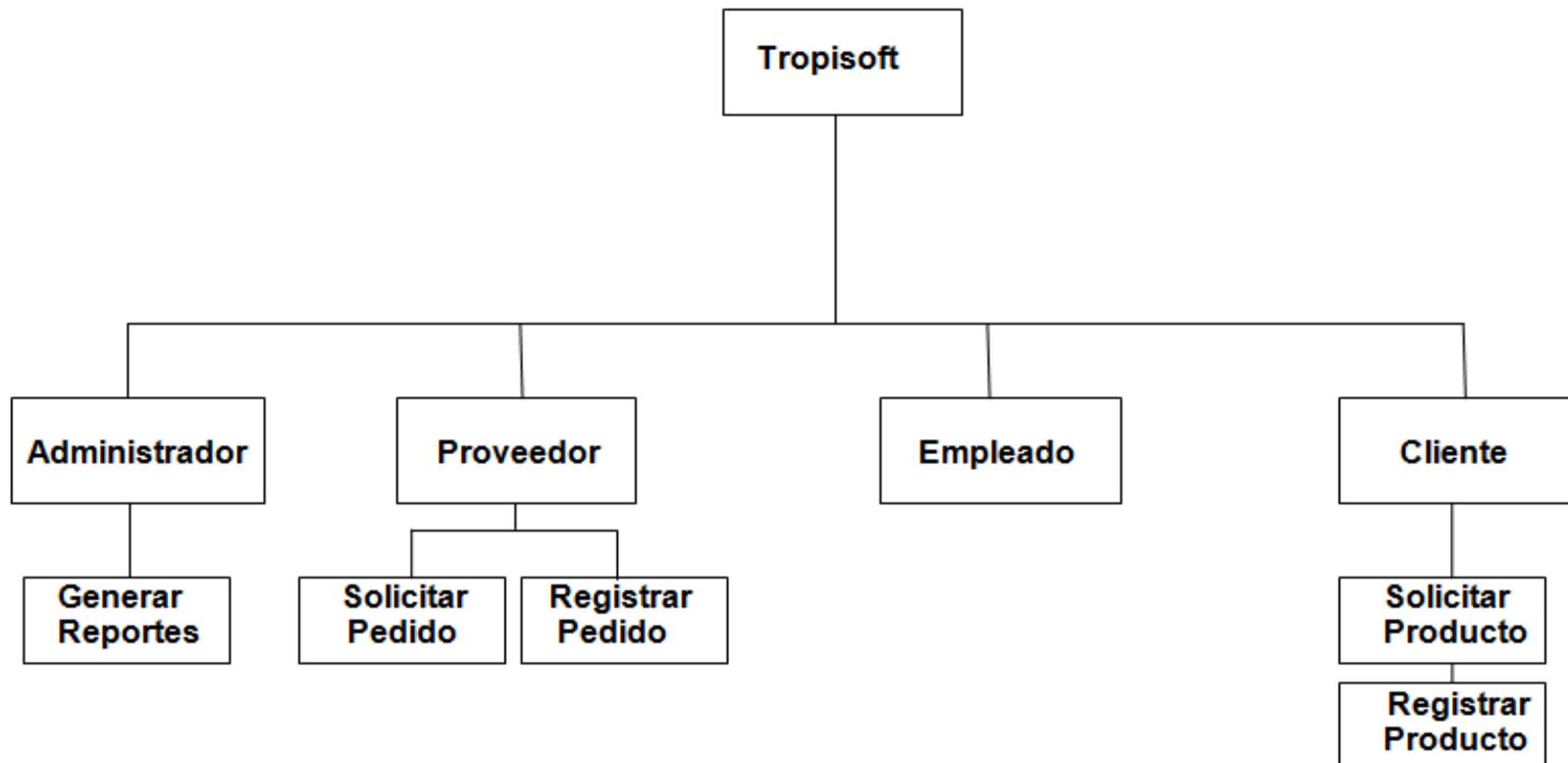
El proyecto optimiza los procesos, eliminando el exceso de papeles, ofreciendo una programación detallada del inventario y contabilidad, disminuyendo aproximadamente a 10 minutos el tiempo requerido para hacer una facturación. Por ello, consideramos que los beneficios se verán representados en dinero, gracias a la confiabilidad que ofrece el sistema, ya que garantiza la correcta asignación y distribución de recursos logísticos con que no cuenta la Licorera Tropical Club ubicada en la ciudad de Girardot.

8.4 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

	TIEMPO DE TRABAJO																																							
MES	Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre			
SEMANA	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Propuesta del Proyecto			■	■																																				
Análisis de los Procesos Actuales					■	■	■																																	
Entrega del anteproyecto								■																																
Anteproyecto Aprobado										■																														
Corrección de Errores Del Anteproyecto											■	■	■																											
Inicio Diseño del Software																								■																
Diseño del Proyecto																								■	■	■														
Diseño del Proyecto																								■	■	■	■													
Diseño del Proyecto																											■	■	■	■										
Diseño del Proyecto																															■	■	■	■						

9. Sistema Propuesto

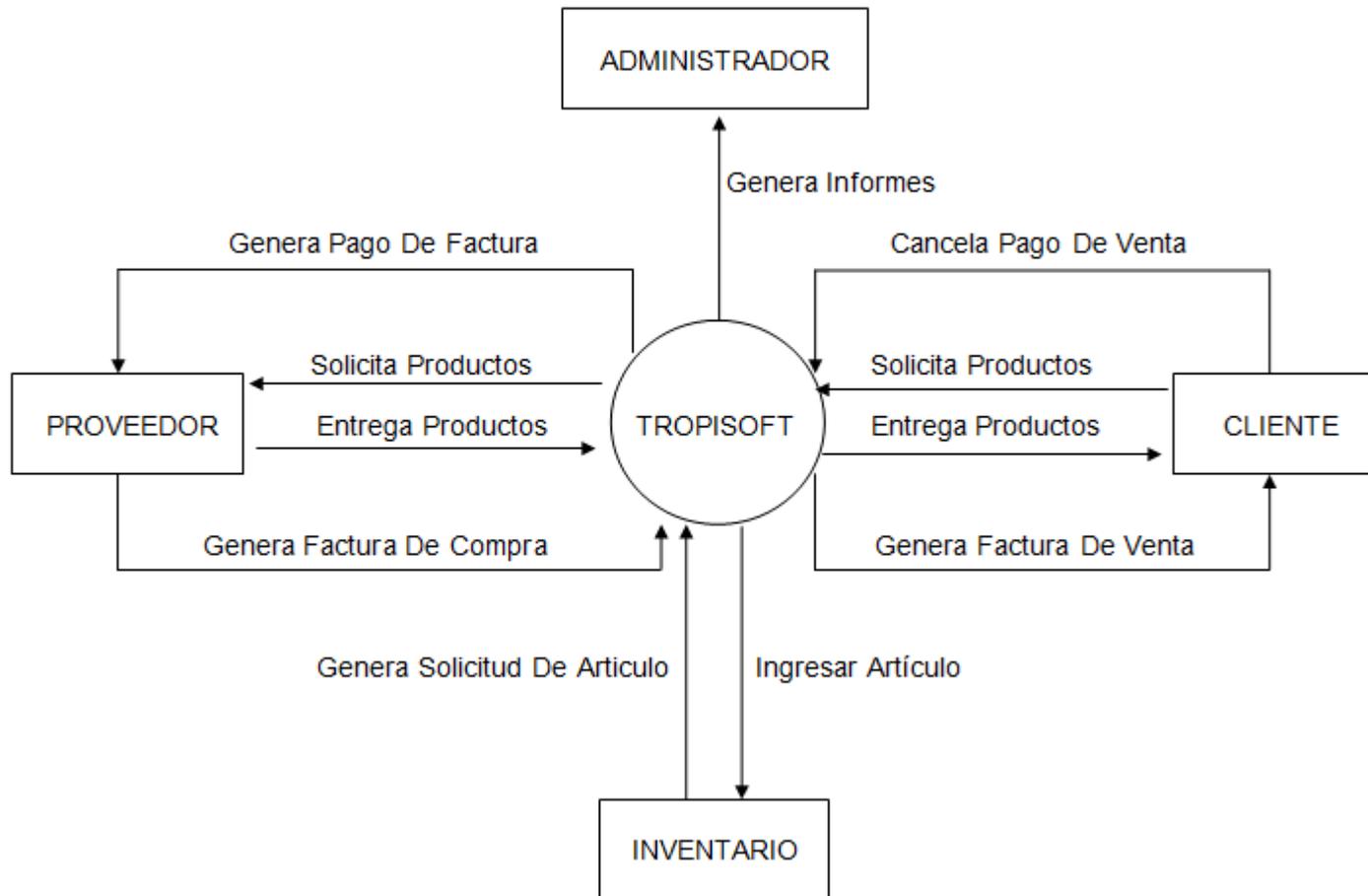
9.1 Diagrama de descomposición funcional del sistema propuesto



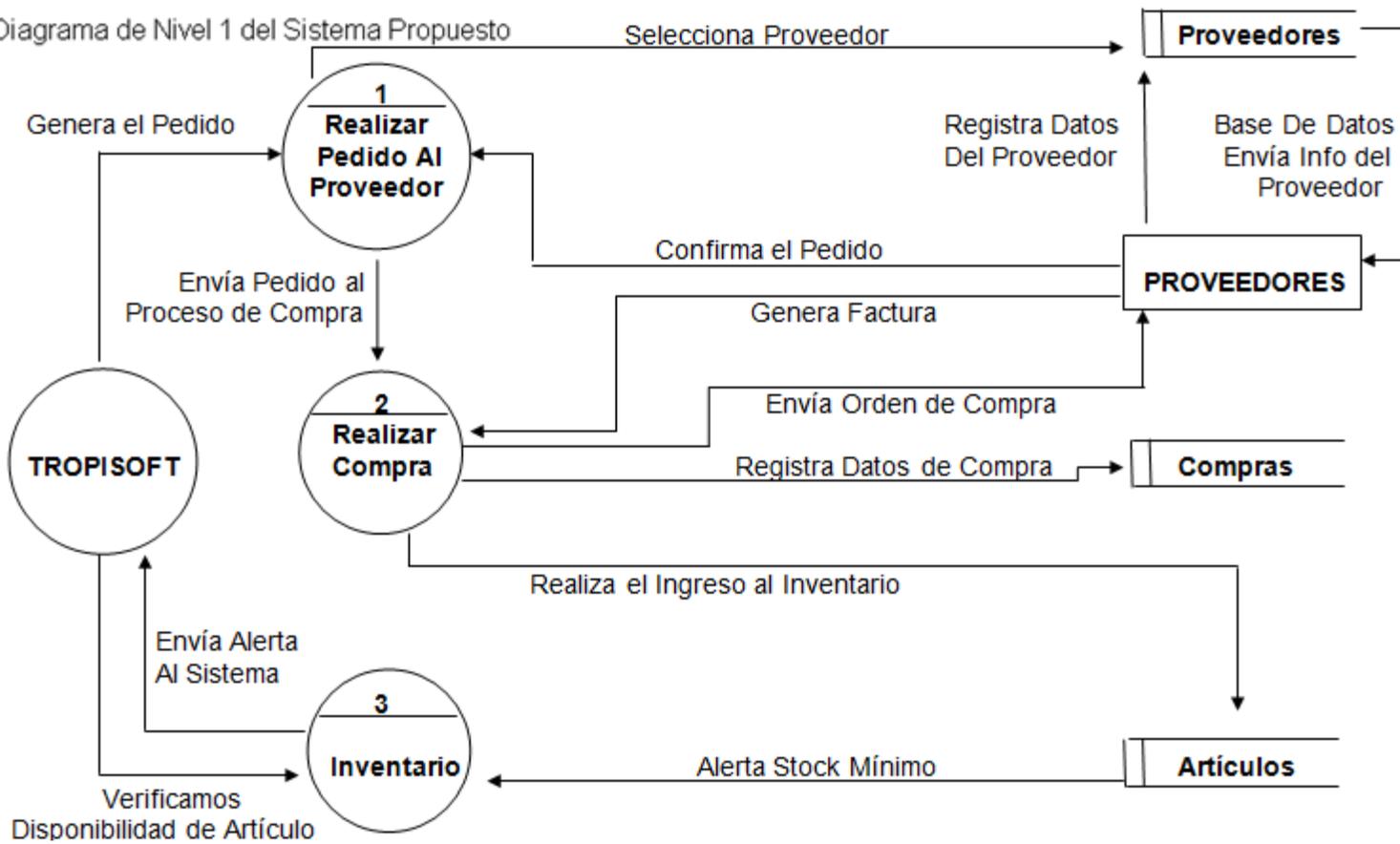
9.2 Descripción de procesos del sistema propuesto

Con el sistema propuesto, todos los procesos en la “Licorera Tropical Club” tomaran un rumbo diferente, ya no se llevara nada manualmente, las solicitudes de los productos por parte del Propietario al Proveedor, la cancelación de facturas y hasta la toma de inventarios se hará sistemáticamente. El Cliente ingresa al establecimiento y solicitara por medio de un código, el producto que desea llevar o en su caso ingerir dentro o fuera de la Licorera, esta misma, tiene la obligación de atender y entregar el producto. La forma de pago, cómo otro de los procesos de suma importancia dentro del funcionamiento de la Licorera, se realizara de forma sistematizada para que así mismo, no se generen complicaciones (malas cuentas o pedidos fiados, entre otros)

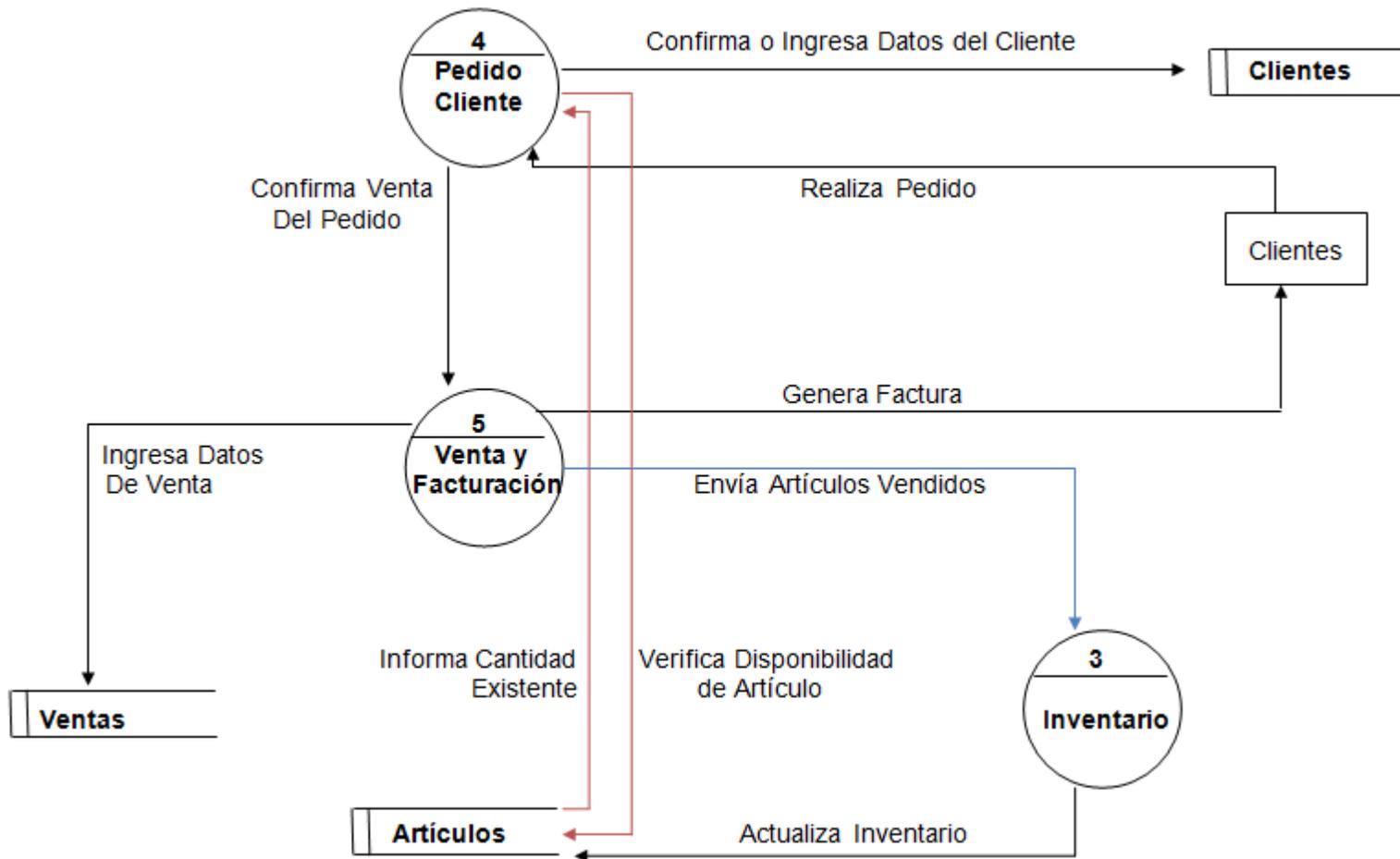
9.3 Diagrama de Nivel 0 del Sistema Propuesto



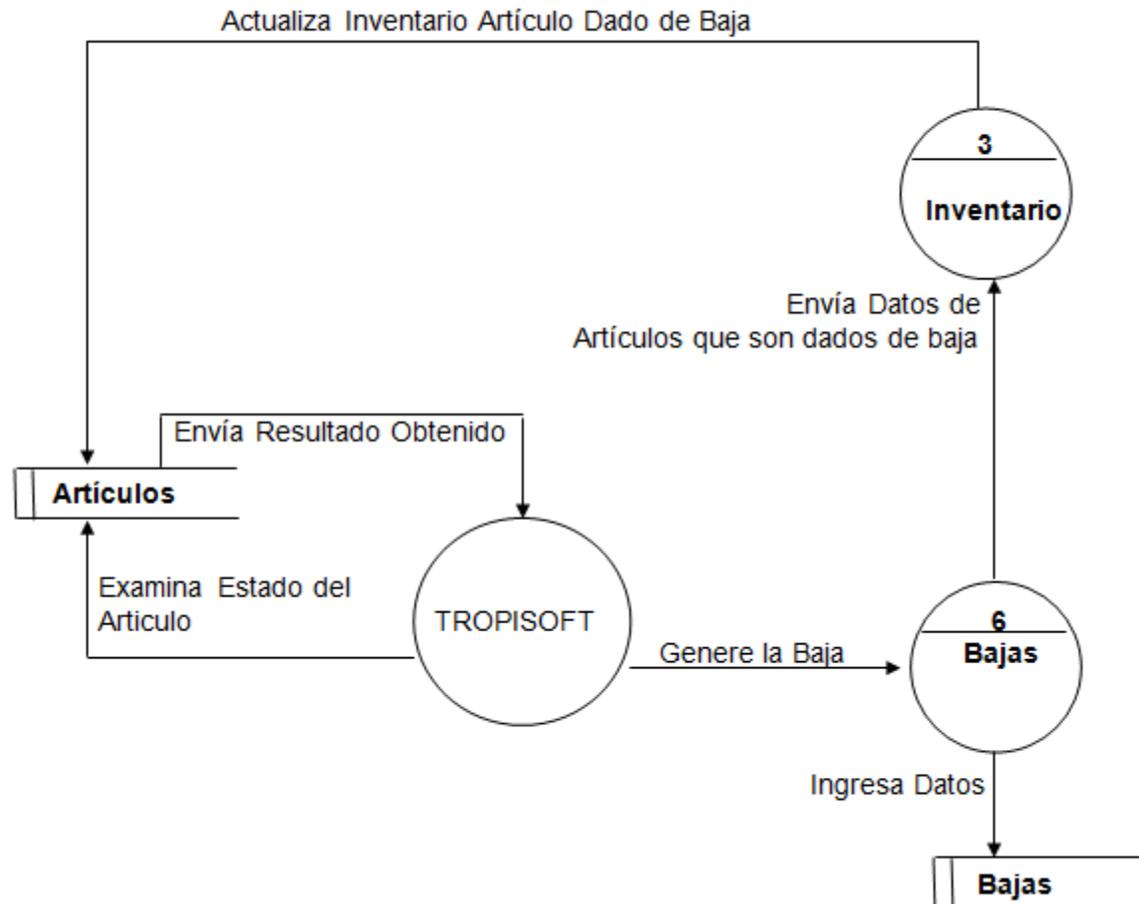
9.4 Diagrama de Nivel 1 del Sistema Propuesto



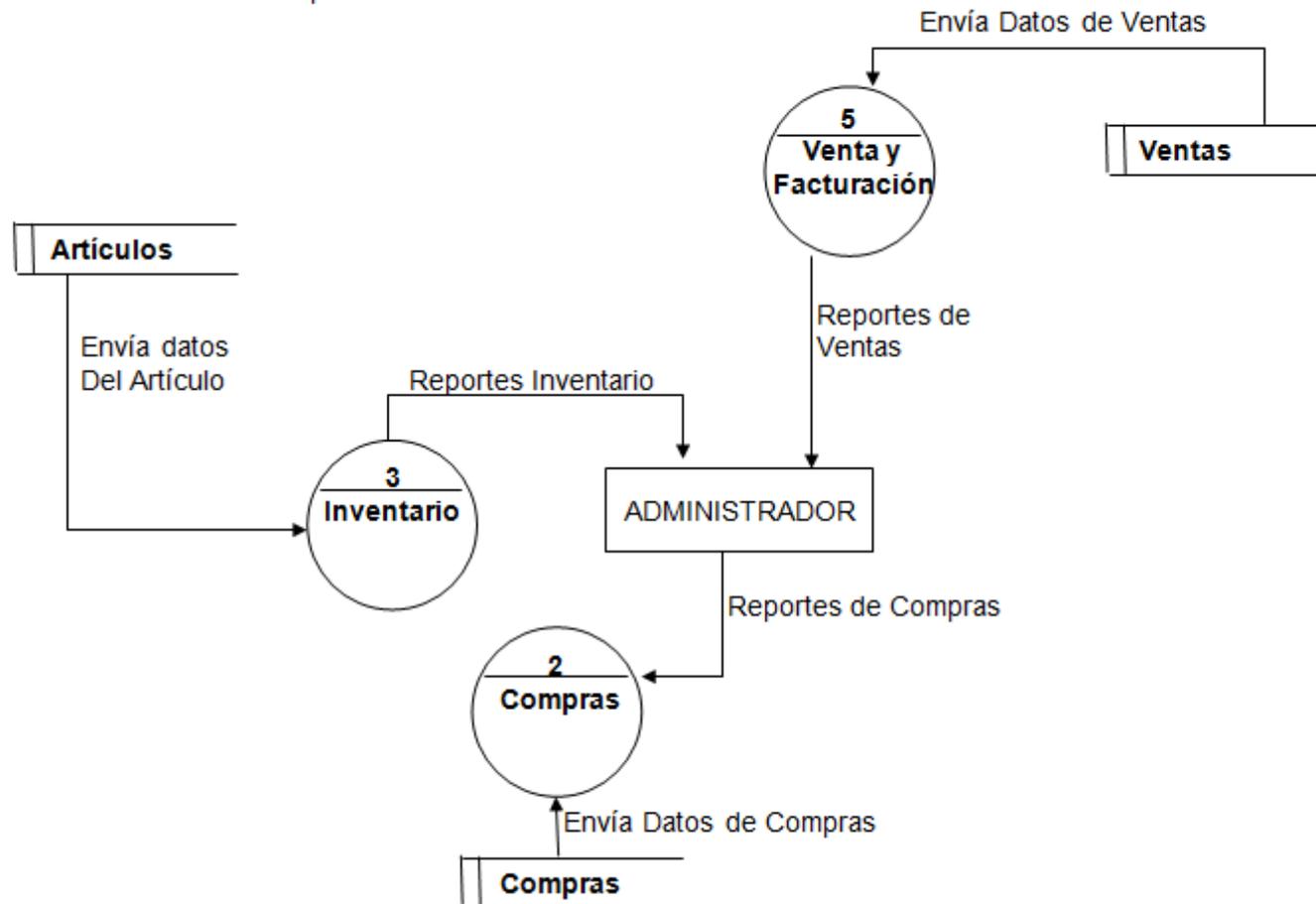
9.5 Diagrama de Nivel 2 del Sistema Propuesto



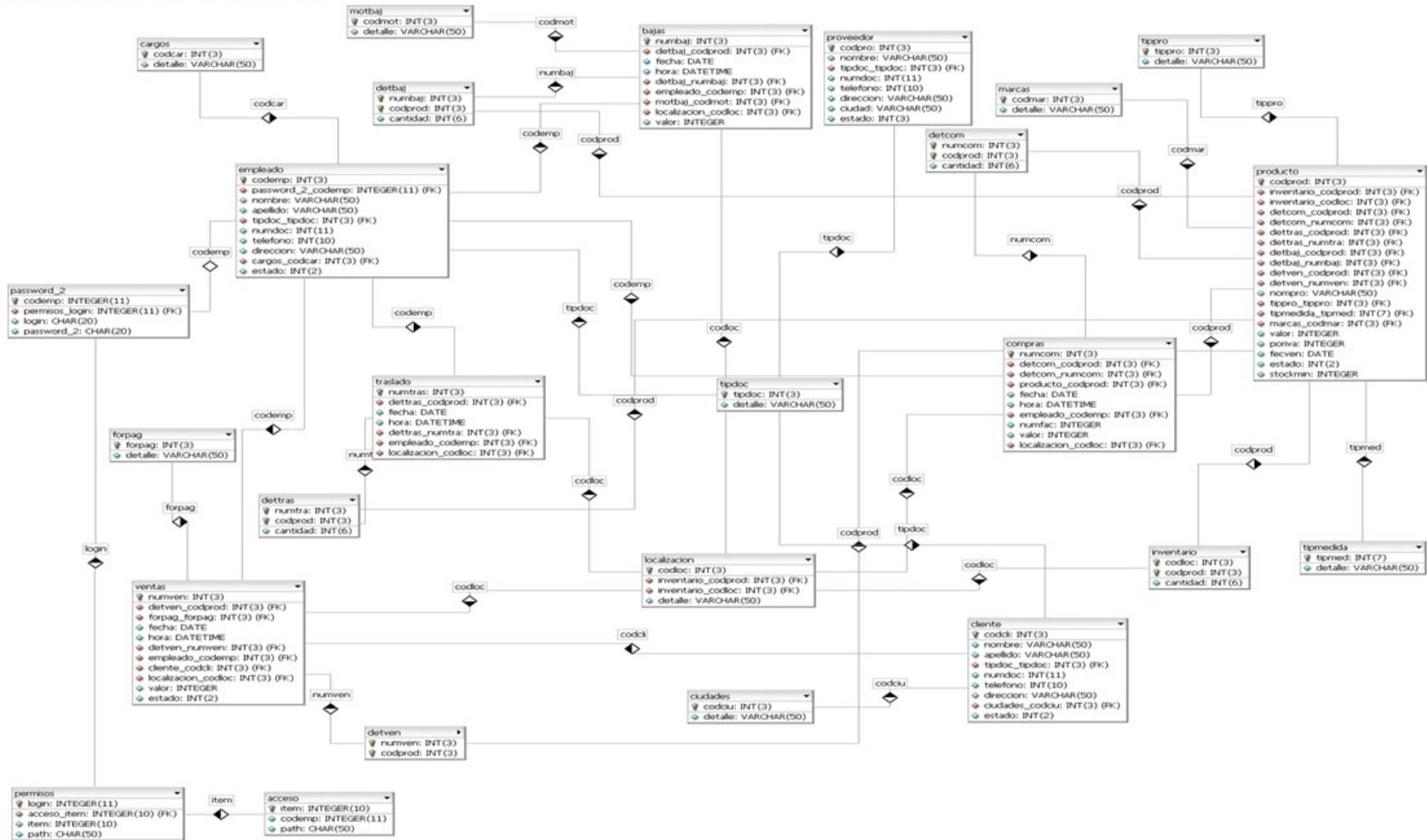
9.6 Diagrama de Nivel 3 del Sistema Propuesto



9.7 Diagrama de Nivel 4 del Sistema Propuesto



9.8 DIAGRAMA ENTIDAD RELACION



10. CONCLUSIONES

Para el beneficio de los clientes de la Licorera Tropical Club, se aplicaran todas las solicitudes y/o requisitos que establece la metodología impuesta por la Universidad Minuto de Dios, y la excelente presentación que tendrá el sistema ya que este será de gran importancia para el establecimiento debido a que agilizará los procesos que allí se llevan a cabo y no habrá pérdida de datos ni errores en las actividades.

11. BIBLIOGRAFIA

- Kendall y Kendall (Texto de análisis y diseño de sistemas, Tercera edición).
- Roger S. Pressman (Libro de Ingeniería de Software, Sexta edición).