

enlaplazaweb.com
PLAZA VIRTUAL PARA EXPOSICIÓN DE MERCANCIAS DE COMPRAVENTAS

PRESENTADO POR:
KAREM PEREZ MARTINEZ

PRESENTADO A:
ING. RICARDO MARIN
ING. ALEXANDER MESSINO

PROYECTO REALIZADO BAJO LA ASESORIA DEL INGENIERO
NESTOR ALBERTO TORRES CUESTA

CORPORACIÓN EDUCATIVA MAYOR DEL DESARROLLO
UNIVERSIDAD SIMON BOLIVAR
FACULTAD DE INGENIERIA DE SISTEMAS
XI SEMESTRE
BARRANQUILLA, NOVIEMBRE
2005



TABLA DE CONTENIDO

Pág.

INTRODUCCIÓN

1	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1	<i>Descripción del Problema</i>	1
1.2	<i>Formulación del Problema</i>	1
1.3	<i>Sistematización del Problema</i>	2
2	JUSTIFICACIÓN	
2.1	<i>Importancia Teórica</i>	3-9
2.	<i>Importancia Práctica</i>	3-9
3	OBJETIVOS	
3.1	<i>Objetivo General</i>	10
3.2	<i>Objetivos Específicos</i>	11
4	MARCO DE REFERENCIA	12

4.1	<i>Marco Teórico</i>	12-38
4.2	<i>Marco Conceptual</i>	39 -44
4.3	<i>Marco legal</i>	45
5	METODOLOGÍA	46
5.1	<i>Método de Investigación</i>	46
5.2	<i>Tipos de Investigación</i>	47
5.3	<i>Técnicas para la recolección de información</i>	47
5.4	<i>Población</i>	48
5.5	<i>Muestra</i>	48
5.6	<i>Cronograma de Actividades</i>	49-50
6	INGENIERÍA DE REQUISITOS	51
6.1	<i>Descripción del Sistema Actual</i>	51-53
6.2	<i>Diagrama de Flujo del Sistema Actual</i>	54-56
6.3	<i>Identificación de Requisitos</i>	57
6.4	<i>Análisis de Requisitos</i>	58
6.5	<i>Especificación de Requisitos</i>	58
7	ANÁLISIS DEL SISTEMA	60

7.1	<i>Especificación de Entidades</i>	61-68
7.2	<i>Diagrama de Flujo de datos del Proyecto</i>	68-72
	<ul style="list-style-type: none">• <i>Diagrama Nivel de Contexto</i>• <i>Diagrama según punto de vista del usuario Nivel 1</i>• <i>Diagrama según punto de vista del usuario Nivel 2</i>• <i>Diagrama según punto de vista del Administrador Nivel 1</i>• <i>Diagrama según punto de vista del Administrador Nivel 2</i>	
7.1	<i>Modelo Entidad Relación</i>	73
7.2	<i>Modelo Relacional</i>	74
7.3	<i>Diccionario de datos</i>	75-81
8	DISEÑO DEL SISTEMA	82
8.1	<i>Estructura Funcional del Sistema</i>	83
8.2	<i>Descripción de los Componentes de la Estructura Funcional</i>	84-86

BIBLIOGRAFIAS

ANEXOS





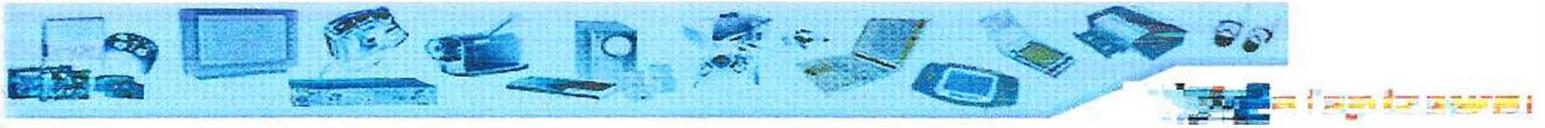
Introducción

EN este proyecto de investigación esta basada en el diseño de un sitio Web, en el cual mostraremos las diferentes características de los productos y servicios básicos que ofrecen las distintas compra ventas que en su momento harán parte de nuestra lista de clientes, puesto que ellos deberán llenar un formulario de suscripción para poder acceder a los servicios de publicidad que nosotros ofreceremos de sus negocios.

Además planteamos cuan práctico, económico y de fácil es el acceso del servicio de la Web, para difundir de manera permanente y eficaz la potencialidad de sus alcances en manejo publicitario.

Se diseño una empresa a través de un portal sin desarrollar un producto para un cliente específicamente con una plataforma que contenga un modelo definido como puede serlo la plataforma B2C (Bisnes to Consumer); A través de un catalogo virtual para las compraventas de B/quilla, y para ello realizaremos un estudio mas profundo acerca de el tipo de publicaciones que ofreceremos y otros servicios más, sobretodo enfocándonos en la parte de la administración, y no en el diseño debido a que este no es muy complejo. Teniendo en cuenta que la idea principal es dar solución a los múltiples problemas que se presenta en las compra y ventas con respecto a las pérdidas de los préstamos que estas realizan. e debe listar la información que deseen incluir en la Web, esta información debe ser significativa y útil para el público.

Pero sobre todo permitiéndoles a ellos acceder a la información que les interesa por medio de consultas de

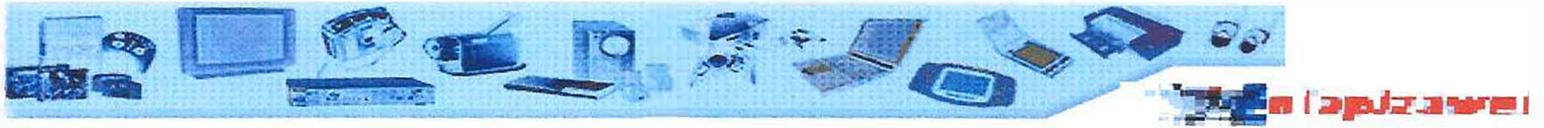


(precios, imágenes, marcas, modelos, función de los artefactos que se le ofrecen, ubicación del producto, forma de adquisición del producto, etc).-*

La Web es uno de los medios mas sencillos y económicos menos complicados que hacer llamadas telefónicas, imprimir nuevos catálogos o hacer publicaciones de prensa cada vez que lo requiera a través de este servicio se puede tener una respuesta de los clientes actuales, y así conocer y abordar sus inquietudes y sugerencia con respecto al servicio que esta recibiendo de su empresa. Igualmente es la manera más eficaz de mostrar nuevos productos e ideas pero sobre todo de conseguir la opinión de los visitantes de la página, que son a la vez los clientes potenciales.

De esta manera, se puede crear una base de datos de clientes (actuales y potenciales) para luego enviarles nueva *informaciones a vuelta de correo electrónicos.*

Si el público desea saber más acerca de la empresa, la página Web es el mejor vehículo para hacer llegar esta información.



1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:

Una Página Virtual Para Ofrecer Publicidad a Las Compraventas.

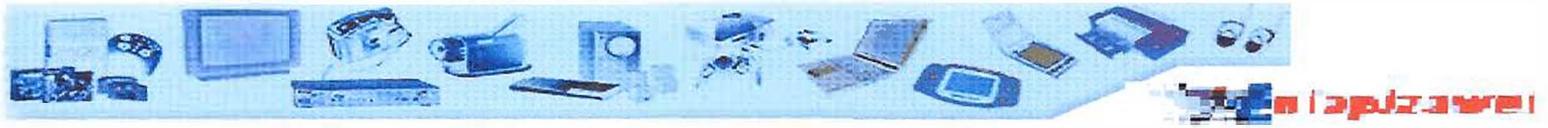
1.1 Descripción problema:

La preocupación principal de los propietarios de las compraventas, es el de aumentar la publicidad de sus establecimientos para que estos a su vez tengan mayor concurrencia por parte de la clientela y puedan obtener más ingresos por la venta de los artículos (cadenas, televisores, motores, tornos, etc.), a los que los clientes no les han realizado la **saca, para que de esta manera dichas empresas (compraventas), tengan una mayor publicidad y puedan revender de manera más rápida y eficaz sus artículos.

1.2 FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Cómo lograr que los establecimientos de compraventas ofrezcan una mejor calidad en el marketing y que este a su vez se vea reflejado en el flujo de caja de la empresa (compraventas), que además de esto resulte más económico que los métodos tradicionales de ventas y promoción de artículos?

* Saca: Termino con el que los almacenes de compraventas se describe el acto de retirar los articulos.

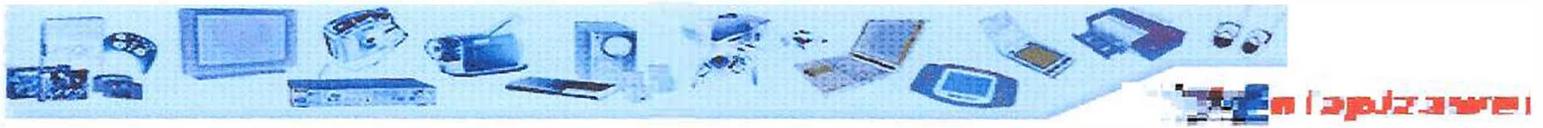


1.3 SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo lograr incrementar el número de clientes de las compraventas o de visitas realizadas por día?

¿Qué puede hacer una persona que labora en una oficina y que necesita adquirir ciertos artículos para el hogar pero no dispone del tiempo para visitar almacenes y además su presupuesto no es muy amplio?

¿Cómo lograr que los estratos 5 y 6 se acerquen a las instalaciones de compraventas sin sentirse apenados por visitarlas, y así no mal vender sus bienes entre amigos y familiares?



2.0 JUSTIFICACION

Importancia teórica:

Durante la investigación, se ha establecido que el impacto de **enlaplazaweb.com**, es totalmente innovador debido a que existen muchos puntos de remate, mercado de pulgas etc. Pero ninguno que se dedique a la publicidad de solo compraventas, ya que aquí se ofrecen toda clase de artículos de primera y de segunda categoría, (tornos, hornos industriales, artículos para el hogar, equipos de oficina, muebles y enseres, joyas, etc.)

Importancia practica

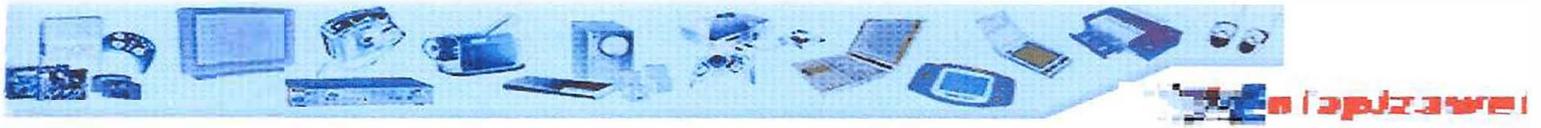
Este proyecto se basa en el servicio que ofrecen las compraventas de ventas de artículos tal como lo son (prendas de distinto *gramaje, *labrado, *repuestos industriales, tornos, neveras, máquinas de escribir, etc.) de artículos de diversas compraventas, personas trabajadores independientes y hogares surgen de dos oportunidades, porque es innovador y le permite al cliente acceder con mayor facilidad a los servicios de las compraventas:

Para el internauta:

* gramaje: término que se utiliza para describir el peso en gramos de una prenda de oro según los quilates que esta posea.

Labrado: este termino define el tipo de trabajo con que se elaboro la prenda , (tallado, remachado con pedrería, o totalmente sencilla etc.)





La información pasa a un medio masivo de difusión, y aumenta la disponibilidad de la información. Al aprovechar las características del medio, se presenta un canal de comunicación de doble vía para soportar las comunicaciones más directas.

1. La mayoría de los trabajadores en puestos de mandos medios y altos no tiene el tiempo suficiente como para recorrer las compraventas, lo cual significa que son clientes que de hecho, no visitarán las compraventas de la zona en la que laboran ya que este tiempo que utilizarán les será deducido de su remuneración o sueldo.

2. En la mayoría de los hogares en Barranquilla se usa la tan antigua costumbre del empeño, que muchas veces ruboriza a algunos de las personas que acostumbran a hacerlo. Esto genera la oportunidad de seguridad a la hora de cancelar los valores pactados y evitándoles pasar una vergüenza quizás por pudores sociales.

El medio que se considera más eficiente para brindar el servicio de entrega de productos es Internet. El desarrollo tecnológico permite el intercambio y libre acceso a cantidades infinitas de información acerca de productos y servicios mediante Internet y en forma fácil y rápida. Se sabe que el 80%* de los usuarios de la red en Colombia se ubican en las oficinas, lo cual significa que es un gran mercado con el que se cuenta, ya que por medio de la página se facilitan las horas de trabajo, se evitan los traslados largos y tediosos a cambio de recibir un artículo que quizás no reúne las condiciones que el cliente desea además puede seleccionar al mismo precio que los compraventas con un mínimo cargo, o encontrando el artículo con un menor precio en cualquier punto de venta de la página, por medio del acceso a la página o con una simple llamada telefónica. Por medio de la red se ofrece un servicio eficaz y al gusto

* Porcentaje tomado de la revista económica dinero 2ª edición año 2002.



del cliente. Además los principales usuarios de los computadores con acceso a la red en las oficinas son los mandos medios y altos.

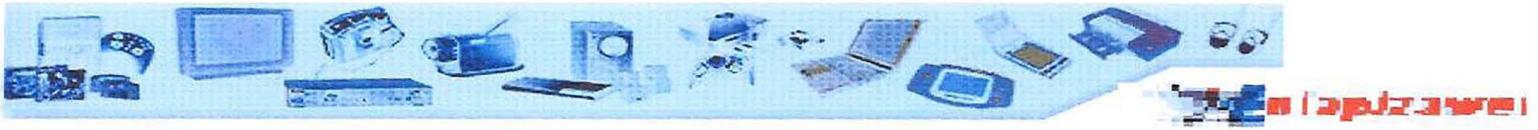
Estas personas (Dueños de compraventas) estarían dispuestas a pagar por el servicio siempre y cuando éste genere valor.

Para la asociación de compraventas:

El proyecto se constituye en un medio de establecer contactos con un mayor número de clientes potenciales; así mismo permite mantener un catálogo con información actualizada sobre los artículos disponibles para la venta.

Al agrupar la información de varias compraventas en un único sitio, los visitantes de la plaza virtual podrán obtener gran cantidad de información sobre los artículos que necesitan.

La mayoría de negocios dedicados a la realización de ventas virtuales, permiten enfocar campañas de adquisición de usuarios diferenciales (tales como aquellos que desean estar ubicados en puntos estratégicos de la página aún cuando tengan que pagar un poco más por la publicidad recibida o usuarios que deseen que la promoción de la compraventa se despliegue de una manera que cause impacto a la persona que ingresa a la página), donde uno de los objetivos de los mismos, es ofrecer a sus anunciantes una audiencia objetiva específica y cobrarles por ello una prima, O se crea una comunidad en donde los visitantes del sitio puedan chatear con



personalidades que les brinden trucos y consejos para obtener éxito con el producto adquirido (chats especializados).

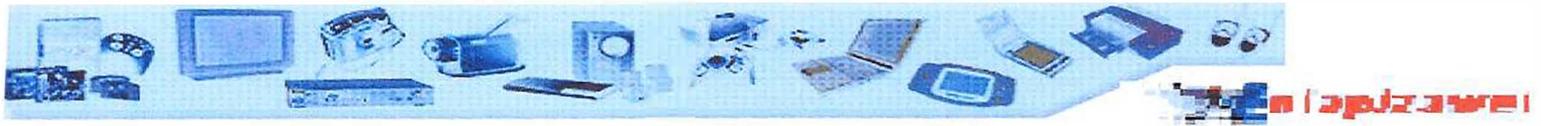
En cuanto al impacto producido lo novedoso de acceder a la información de todas las compraventas de Barranquilla en cuestión de minutos o quizás segundos, dando lugar a adquirir productos útiles y que cumplen con los requerimientos del cliente (Internauta)

El portal estará destinado a la audiencia segmentada, quiere decir esto que quienes ingresen a la página, podrán observar sólo compraventas dedicadas a comercializar distintos tipos de artículos, así se le ofrecen a los anunciantes más beneficios y un marketing que será personalizado (estrategias especiales de promoción, campañas agresivas de mercadeo) si así lo desean.

Las estrategias de marketing que ofreceremos en el portal, se verán marcados por una dinámica de precios (los cuales irán desde muy económicos hasta elevados, según lo requiera el cliente y lo devengue el artículo).

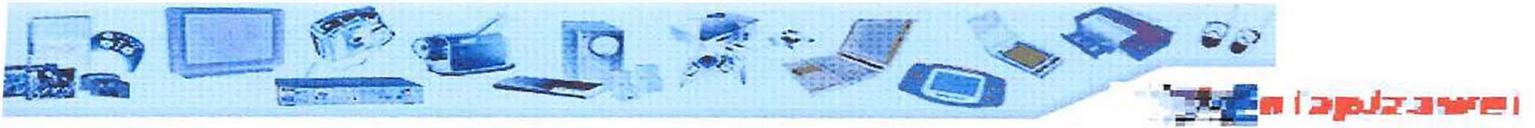
Esto permite que ofrezcamos servicios tal cómo:

- Agregación según la demanda.
- Subasta de Artículos.



Las razones por las cuales las compraventas anunciarían en nuestra página son las siguientes:

- El marketing en la Web, facilita la presentación de los productos en venta, información sobre la transacción, interacción entre anunciantes y anunciadores (por medio de canales dedicados a quejas y sugerencias para las posibles mejoras del mismo, Chat), y finalmente consumir las transacciones que sean posibles.
- Posee un amplio alcance ofreciendo a los compradores una mayor selección de productos y permitiendo a los vendedores la comodidad de poder alcanzar una mayor base de usuarios de sus servicios.
- Las compraventas ofrecerían a sus clientes la comodidad de poder acceder a sus servicios las veinticuatro horas del día, los siete días de la semana, lo cual permite a su vez la actualización continua de la información.
- permite que los usuarios accedan a la información que les interesa, por medio de consultas, de precios, imágenes, modelos, ubicación y forma de adquisición.



La Web es uno de los medios más eficaces sencillos y económicos sin mencionar menos complicado que realizar llamadas telefónicas, imprimir catálogos o hacer publicaciones de prensa periódicamente. Se puede tener respuesta de los clientes (ínternautas) actuales, se puede conocer y abordar sus posibles sugerencias con respecto al servicio que ofrece su empresa (compraventa). Igualmente es la manera más eficaz de mostrar nuevos productos e ideas, pero sobre todo de conseguir la opinión de los visitantes de la página, que son a su vez los clientes potenciales (es decir futuros compradores).

Si alguien del público desea saber algo con relación a la empresa que ofrece sus artículos, éste será el mejor vehículo que pueda utilizar.

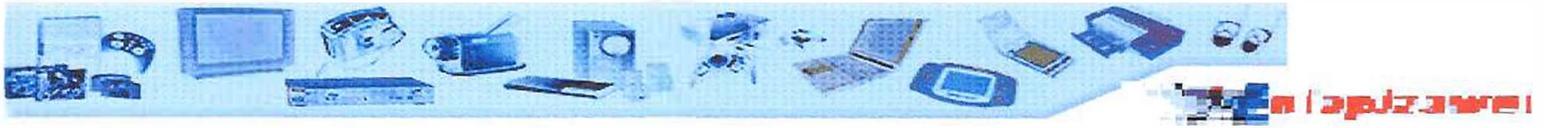
En la actualidad se presentan inconvenientes cómo:

- Dificultad para la recuperación del dinero que se presta por el artículo.
- Deterioro de los electrodomésticos y devaluación de los mismos etc.

Debido a que son muchas las cantidades de bienes que entran a las bodegas de los almacenes de compra venta.

La preocupación principal de los dueños de las compraventas es el largo período de tiempo al que se ven sometidos a esperar para recuperar el dinero que ellos dan en calidad de préstamo, no obstante las encuestas que en muchos de estos tipos de negocios han realizado, los usuarios que pertenecen a estratos 4, 5 y 6 se





avergüenzan de visitarlos con regularidad y pueden acudir donde un amigo u otras personas que les presten, sin tener que hacer presencia en uno de estos sitios, también puede que el artículo que buscan no está en esta compraventa o peor aún, no les interesa prestarles dinero por éste artículo ya que puede que éste, tenga un avanzado estado deterioro y para los dueños del negocio no resulte rentable realizarles el préstamo.

Además, una compraventa en muchos casos tiene muchas sucursales y cada una a su vez se dedican a ofrecer ciertos tipos de artículos, por ejemplo: (joyas, neveras, hornos industriales, autos, repuestos, etc.) Es decir que para que el cliente encuentre lo que desee, debe visitar por lo menos dos o tres compraventas para que pueda comprar uno o dos artículos, por ejemplo: (una joya y un horno industrial) para obtener un precio módico y un par de artículos que satisfagan sus necesidades, visto de otra manera, es tedioso tener que recorrer muchos sitios buscando algo económico y que resulte útil, que además cumpla con los requerimientos acordes con la necesidad del cliente (marca, precio, estado del artefacto o prenda).

Este portal, logrará que aumente la publicidad de las compraventas y a su vez promoverá las ventas de los artículos que aún estén en bodega, ya que aquí reuniremos diversas compraventas que se dedican al comercio de distintos artículos (industriales, uso personal, artículos para el hogar), recorriendo en cuestión de minutos el mayor número de compraventas del área metropolitana de Barranquilla.



3 OBJETIVOS:

enlaplazaweb.com es un catálogo virtual cuya función es ofrecer los artículos de compraventas de manera tal, que estas incrementen la publicidad de sus negocios a través de esta página de Internet, para lograr tener un mayor número de visitantes que a su vez son posibles compradores de los artículos que estas ofrecen, y que se vea reflejado en las ventas mensuales, flujos disponibles en caja y crecimiento de los mismos.

La comodidad de sus hogares, sin abandonar las oficinas, cumpliendo con las obligaciones de la cotidianidad o desde cualquier lugar de Barranquilla.

3.1 Objetivo general:

Diseñar y desarrollar un catálogo virtual para la promoción de los productos en Internet en las compraventas de Barranquilla.



3.2 Objetivos Específicos:

- ✘ Diseñar un modelo de información para que los clientes miren las ofertas.
- ✘ Diseñar reportes de cómo y en que parte de diagramas se reflejaron con el fin de sacar estadísticas de los productos más requeridos.
- ✘ Crear un formulario de auditoria para saber quien entra y sale de la aplicación.(quien observe este formulario debe aparecer en las tablas MER, MR).
- ✘ Desarrollar un modelo de exportación e importación de los datos.
- ✘ Llevar a cabo los manuales de usuario y del sistema.
- ✘ Diseñar un generador de reportes dinámico.





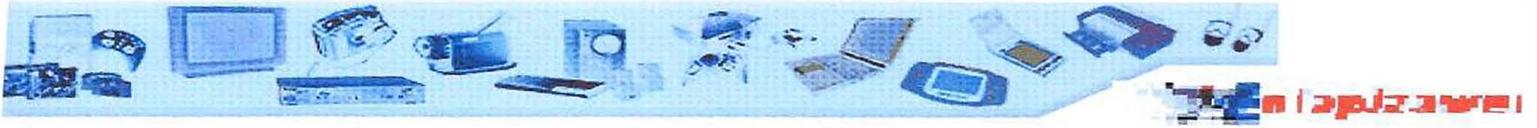
4. MARCO DE REFERENCIA

4.1 MARCO TEORICO

EL Internet empezó en los Estados Unidos de América en 1969, como un proyecto puramente militar. La Agencia de Proyectos de Investigación Avanzados de Defensa (DARPA) desarrolló una red de computadoras llamada ARPANET, para no centralizar los datos, lo cual permitía que cada estación de la red pudiera comunicarse con cualquier otra por varios caminos diferentes, además presentaba una solución para cuando ocurrieran fallas técnicas que pudieran hacer que la red dejase de funcionar.

Los sitios originales que se pusieron en red eran bases militares, universidades y compañías con contratos del Departamento de Defensa. Conforme creció el tamaño de esta red experimental, lo mismo sucedió con las precauciones por la seguridad. Las mismas redes usadas por las compañías y las universidades para contratos militares se estaban volviendo cada vez más accesibles al público.

como resultado, en 1984, ARPANET se dividió en dos redes separadas pero interconectadas. El lado militar fue llamado MILNET. El lado educativo todavía era llamado técnicamente ARPANET, pero cada vez se hizo mas conocida como Internet.



En mayo de 1995, entre 35 y 45 millones de personas usaban Internet y este número fue creciendo mes a mes en un 10 a 15%. Las estimaciones actuales colocan al número de personas en Internet en enero de 1997 en 62 millones de usuarios individuales.

Podemos decir que el resultado final es que lo que comenzó como un proyecto de investigación gubernamental y educativa ahora se ha convertido en uno de los medios de comunicación más importante de la actualidad. Nunca antes había sido posible tener acceso a tantas personas de culturas y antecedentes tan variados.

Además podemos decir que la Internet no es gratis, la pagamos básicamente nosotros, los contribuyentes, centros de investigación, educacionales, institutos y universidades, las empresas comerciales, nosotros a través del incremento en sus productos y la publicidad.

La Web es una idea que se construyó sobre la Internet. Las conexiones físicas son sobre la Internet, pero introduce una serie de ideas nuevas, heredando las ya existentes.

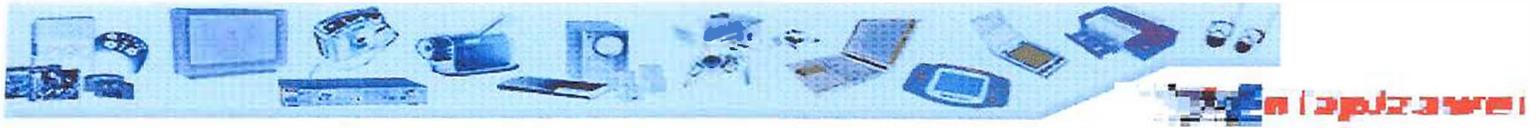


Empezó a principios de 1990, en Suiza en el centro de investigación CERN (centro de Estudios para la Investigación Nuclear) y la idea fue de Tim Berners-Lee, que se gestó observando una libreta que él usaba para añadir y mantener referencias de cómo funcionaban los ordenadores en el CERN.

Antes de la Web, la manera de obtener los datos por la Internet era caótica: había un sinfín de maneras posibles y con ello había que conocer múltiples programas y sistemas operativos. La Web introduce un concepto fundamental: la posibilidad de lectura universal, que consiste en que una vez que la información esté disponible, se pueda acceder a ella desde cualquier ordenador, desde cualquier país, por cualquier persona autorizada, usando un único y simple programa. Para que esto fuese posible, se utilizan una serie de conceptos, el más conocido es el hipertexto.

Con Web los usuarios novatos podrían tener un tremendo poder para hallar y tener acceso a la riqueza de información localizada en sistemas de cómputos en todo el mundo.





Este solo hecho llevó un avance tremendo de Internet, un ímpetu tan grande que en 1993 World Wide Web creció un sorprendente 341000%, tres años después, en 1996, todavía se está duplicando cada 50 días.

La World Wide Web consiste en ofrecer una interfase simple y consistente para acceder a la inmensidad de los recursos de Internet. Es la forma más moderna de ofrecer información. el medio más potente. La información se ofrece en forma de páginas electrónicas.

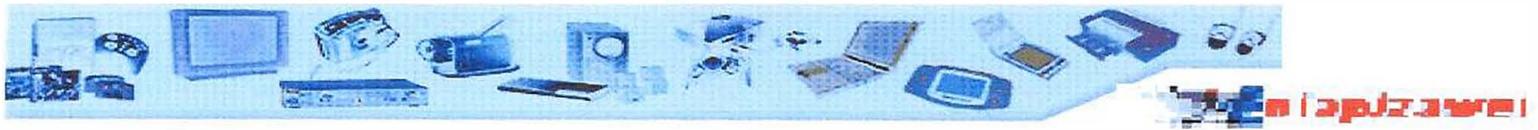
El World Wide Web o WWW o W3 o simplemente Web, permite saltar de un lugar a otro en pos de lo que no interesa. Lo más interesante es que con unas pocas ordenes se puede mover por toda la Internet.

Para entender lo que es la Web debemos tener una idea de lo que es el Hipertexto.

Hipertexto son datos que contienen enlaces (links) a otros datos.

En el lenguaje Web, un documento de hipertexto no es solo algo que contiene datos, sino que además contiene enlaces a otros documentos.

¹ Dato tomado de la *Enfoque practico de las WebApps, prentice- may, 1998*



Un ejemplo simple de hipertexto es una enciclopedia que al final de un tema tiene referencias de algún tema en especial o referencias bibliográficas a otros textos.

En Hipertexto, el ordenador hace que seguir esas referencias sea facilísimo. Esto implica que el lector se puede saltar la estructura secuencial del texto y seguir lo que más le gusta.

En Hipertexto se pueden hacer enlaces en cualquier lugar, no sólo al final.

Cada enlace tiene una marca que lo destaca, puede estar resaltado, subrayado o puede estar identificado por un número.

El hipertexto no está limitado a datos textuales, podemos encontrar dibujos del elemento especificado, sonido o vídeo referido al tema. Estos documentos que tienen gran variedad de datos, como sonido, vídeo, texto, en el mundo del hipertexto se llama hipermedia

El hipertexto es una herramienta potente para aprender y explicar. El texto debe ser diseñado para ser explorado libremente y así se consigue una comunicación de ideas más eficientes.

Una vez que el usuario está conectado a Internet, tiene que instalar un programa capaz de acceder a páginas Web y de llevarte de unas a otras siguiendo los enlaces.



El programa que se usa para leer los documentos de hipertexto se llama "navegador", el "browser", "visualizador" o "cliente" y cuando seguimos un enlace decimos que estamos navegando por el Web.

Así, no hay más que buscar la información o la página deseada y comenzar a navegar por las diferentes posibilidades que ofrece el sistema.

Navegar es como llaman los usuarios de la red a moverse de página en página por todo el mundo sin salir de su casa.

Mediante los Navegadores modernos podemos, acceder a hojas de calculo, base de datos, vídeo, sonido y todas las posibilidades más avanzadas. Pero el diseño de páginas debe mantener un equilibrio entre utilizar todas las capacidades y la posibilidad de ser leídas por cualquier tipo de Navegador.

El visualizador nos presentará perfectamente cualquier página ".txt" generada por cualquier editor, y los links entre documentos sólo requieren un simple y sencillo comando. Y aún así podremos conseguir el tipo y tamaño de letra y colores de texto y fondo que queramos, simplemente configurando el visualizador.



Los más conocidos son el Explorer de Microsoft, Mosaic y el Netscape de Netscape Communications Corporation en Estados Unidos y otros países. Tienen capacidades diferentes y es importante cuando se crea una página Web, además de un buen diseño, tener en cuenta la compatibilidad, es decir, programar páginas de modo que las acepte cualquier Navegador.

Netscape es el que soporta más y mejores efectos, incluido programas embebidos en el propio texto (versión 2.0 en adelante), escritos en lenguaje Java (algo muy parecido al lenguaje C), que son interpretados por el visualizador, y que permiten realizar páginas "inteligentes".

Conectándose a Internet, con un visualizador Netscape o Explorer, además de ver documentos HTML se puede recibir y enviar correo electrónico, recibir y enviar NEWS (noticias), visitar los servidores GOPHER (servidores de ficheros), y acceder a servidores FTP (más servidores de ficheros) tanto en entrada como en salida, todo ello con el mismo programa. También, como no, se pueden imprimir los documentos visualizados. Casi todos suelen ser "WYSIWYG".



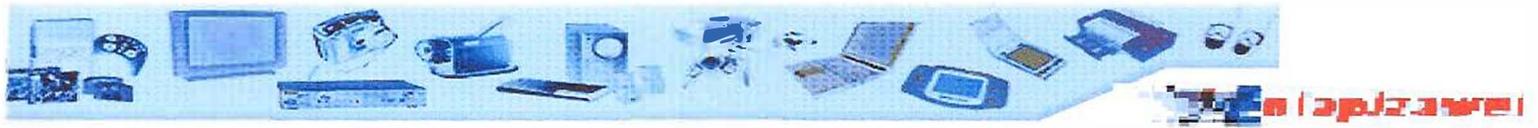
En la Web no existe un directorio centralizado. Para acceder a una página directamente se debe conocer la dirección exacta donde se encuentra. Pero lo más habitual no es conocer esa dirección exacta, sino tener una idea del tema en el que se está interesado y sobre el que se necesite información.

Existen empresas como Yahoo, Altavista, Ole, Ozú, etc., que han creado diferentes Sistemas de Búsqueda, para evitar la navegación a la deriva.

Estas consisten en un tipo de páginas Web donde se puede escribir una palabra o una breve referencia que defina la búsqueda que se quiere realizar. El sistema consulta sus datos y te muestra enlaces con las páginas Web que contienen la referencia escogida. Existen diferentes buscadores y cada uno de ellos ha creado su propio directorio. Unos son más completos, otros más organizados, otros son más exigentes y selectivos en su información, cada uno tiene características propias, pero todos ellos ayudan a mantener el rumbo.

Habiendo mencionado el tipo de información que puede contener una página Web: texto, imagen, sonido, vídeo, e incluso, mundos 3D y animación.





El usuario no se limita a buscar y encontrar la información de un modo pasivo, sin intervenir. La mayor innovación de las páginas Web se traduce en una sola palabra: Interactividad. Una página Web puede contener elementos que permiten una comunicación activa entre el usuario e información, la página responderá a sus acciones.

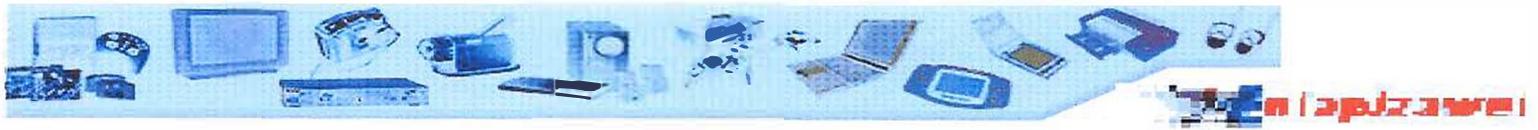
Por ejemplo:

Formularios: a través de los cuales la empresa podrá disponer de un modo de solicitud de información, un buzón de sugerencias o posibilidad de realizar suscripciones o pedidos.

Acceder y manejar bases de datos de todo tipo: Consultar por ejemplo, una lista de todos los fondos de inversión en Colombia.

Participar en los juegos más diversos. Echar una partida de Bingo o participar en un divertido juego de búsqueda por el ciberespacio.

Sistemas de Búsquedas: Encontrar las páginas que contienen información que se necesita en los principales buscadores españoles o localizar una empresa en las páginas amarillas electrónicas.



Proveer a clientes la información acerca de sus productos y servicios, y actualizarla a medida que se van desarrollando nuevos aspectos de ellos. Esto es mucho más sencillo y económico que hacer llamadas telefónicas, imprimir nuevos catálogos o hacer publicaciones de prensa cada vez que lo requiera.

Evaluar a sus clientes actuales y desarrollar nuevas oportunidades de negocio. Mediante encuestas publicadas dentro de su página Web, puede obtener una respuesta de sus clientes actuales, y así conocer y abordar mejor sus inquietudes y sugerencias respecto al servicio que están recibiendo de su empresa. Igualmente, puede mostrar nuevos productos e ideas y conseguir la opinión de los visitantes de su página, que son a la vez sus clientes potenciales. De esta manera, puede crear una base de datos de clientes (actuales y potenciales) para luego enviarle nuevas informaciones a través de correos electrónicos con costos irrisorios.

Otorgar información detallada y específica acerca de sus productos (manuales de instrucción) y de los procesos de comercialización (adquisición y compra) de los mismos. Si su público desea saber más sobre la empresa, la página Web es el mejor vehículo para hacerle llegar esa información.

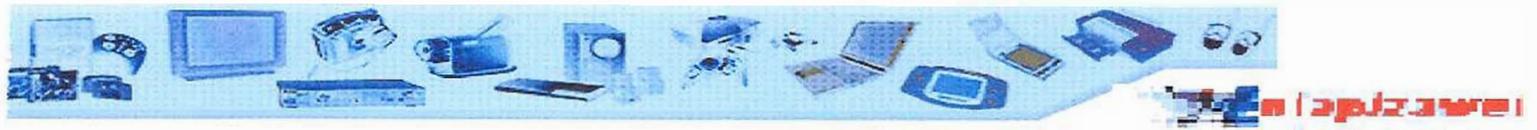


En el supuesto de estar buscando información sobre una empresa determinada, el primer impulso sería teclear el nombre de la empresa seguido del sufijo es o com, los más habituales.

Si se realiza esta acción sólo se encontrará a la empresa en esa dirección si se dispone de dominio propio, es decir si la empresa tiene un servidor propio o ha alquilado espacio en un servidor dedicado a la gestión y mantenimiento de páginas Web. Si no es así, si la empresa simplemente se encuentra situada en el dominio de otra compañía, será más difícil de localizar, ya que tendrá una dirección más complicada, difícil de encontrar y memorizar.

Además, si la empresa tiene dominio propio, en el caso de que decida cambiar de compañía a la que alquile el espacio, la dirección se mantiene, ya que el dominio propio pertenece a la empresa que lo usa y puede instalarse en otro host sin problemas. Si no tiene dominio propio y decide cambiar de proveedor de Internet, su dirección de Internet cambiará y tendrá que reflejarlo en su publicidad.

El dominio propio ofrece una imagen más profesional y competente. Los clientes agradecerán que se les proporcione un acceso sencillo y consistente a su información.



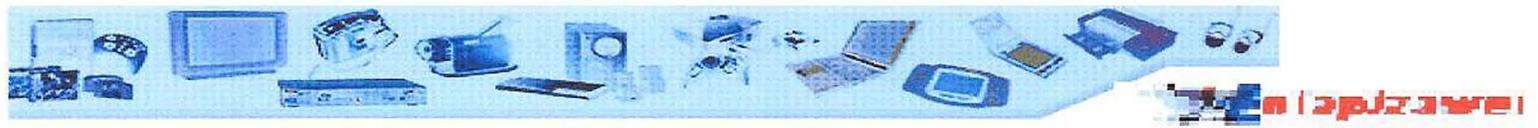
Localizador Uniforme de Recursos (URL; Uniform Resource Locator)es una dirección especial usada por los navegadores Web, para tener acceso a información en Internet. El URLs especifica el ordenador en que se hospeda, el directorio, y el nombre del fichero A través de estas direcciones o URLs vamos a poder conectar los diferentes objetos (no solo texto), aunque se acceda a ellos a través de diferentes protocolos. Una cualidad de los URLs es que permiten utilizar los datos ya existentes en la Internet (Wais, Gopher, ftp) y así es como consigue la Web envolver a la Internet sencilla y eficazmente

Si no sabemos el URLs, se puede ir a al URL de alguno de los índices de Búsqueda.

Premisas básicas para crear un Web de éxito

1. Un buen contenido

El contenido dependerá directamente de la temática del Web. La gran mayoría de los usuarios que acuden a un sitio Web lo hacen en busca de información. Da igual como se presente dicha información (texto, imágenes, vídeo, audio) pero un Web debe aportar contenido. Es importante tener en cuenta que WWW es un medio de comunicación distinto a los que hasta ahora conocíamos (televisión, radio, prensa,

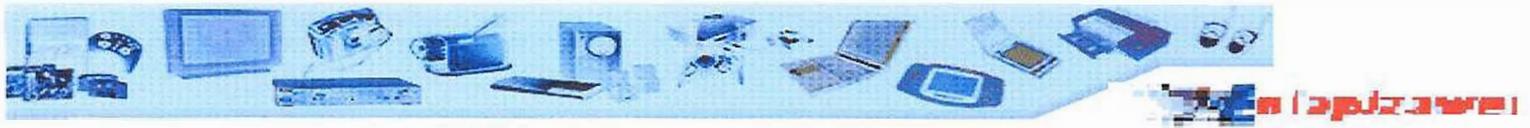


etc.); el navegante pasa de página en página Web a ritmo de clic de ratón, y generalmente pasa poco tiempo en una misma página. Por lo tanto no se debe abusar de la información textual, ya que son muy pocos los visitantes que se leen completamente una página Web. Siempre se ha dicho que una imagen vale mas que mil palabras, y aunque una página Web no es un programa de televisión, las imágenes siempre son importantes.

2. Un buen Diseño

No es necesario ser un gran diseñador para crear páginas Web con un mínimo de sensibilidad gráfica. A veces, un diseño simple se agradece mucho más que una Web inundada de "gifs" en movimiento. El utilizar una tipografía determinada, unos colores adecuados, iconos, fotos, etc. puede convertir la experiencia de visitar un Web en algo mucho más agradable.

Es importante en el aspecto del diseño de un Web la estructuración del mismo. Facilitar la navegación mediante menús, iconos, mapas y otros elementos puede evitar que más de un visitante se pierda dentro de un Web. En el caso de crear un Web excesivamente grande y complejo resulta de ayuda para el visitante la inclusión de mapas (esquemas con enlaces de hipertexto que representan todo el Web) para no perderse.



3. Las imágenes en el diseño

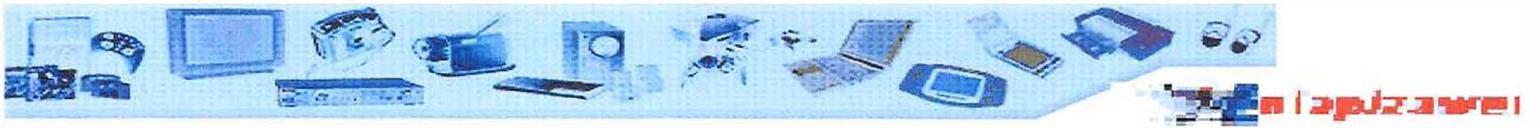
La velocidad de acceso al Web está siempre muy reñida con el diseño. Es frecuente el caso en que, para embellecer un Web se utilicen muchas imágenes (en formatos gif o jpeg) de gran tamaño. Esto obliga a los usuarios con conexiones lentas a sufrir largas esperas hasta que la información se presente en pantalla, y eso es un riesgo porque más de dos saltarán a cualquier otra dirección Internet antes de perder su tiempo.

La velocidad de la Web también dependerá en gran medida de lo saturadas que estén las líneas de acceso a nuestro centro proveedor de presencia en Internet (en resumen, el servidor donde se aloja el Web). Sin embargo este es un problema que se escapa del ámbito del diseño.

4. Elementos Interactivos

La interactividad es fundamental para el éxito de un Web. Se debe evitar la sensación "lectura de periódico" que puede causar en un visitante un Web pasivo y lineal.





Además la interactividad puede beneficiar a quien publica el Web ya que a través de formularios podrá conocer mejor los perfiles de quienes pasan por las páginas.

Podemos calificarlos como aspectos filosóficos a tener en cuenta en el diseño de un Web.

Editores de HTML

Los editores existentes en el mercado eran bastante simples y pocos funcionales; y no soportaban muchos tags especiales ni tampoco los frames. Por esta razón para un diseño complejo, era imprescindible recurrir a un editor de textos convencional y abrir los archivos HTML, modificar el código y obtener el resultado esperado. Por lo tanto era necesario conocer el lenguaje HTML, para conseguir un Web mínimamente profesional.

Pero ahora existen editores complejos y WYSIWYG, por lo que ya no es imprescindible conocer el lenguaje HTML:

FrontPage Express, incluido con Microsoft Internet Explorer 4.0.



FrontPage 98, con las mismas características que el anterior.

El editor de Netscape (Netscape Composer).

Links o enlaces de hipertexto

El link es uno de los elementos más importantes, es posible pasar de un Web a otro, alojados en servidores remotos, separados por miles de kilómetros.

En el caso de direcciones absolutas especificamos la dirección completa a la que apunta el enlace.

Tipos de enlaces

Podemos distinguir cuatro tipos de enlaces:

1. Enlaces dentro de la misma página



2. Enlaces con otra página nuestra

3. Enlaces con una página fuera de nuestro sistema

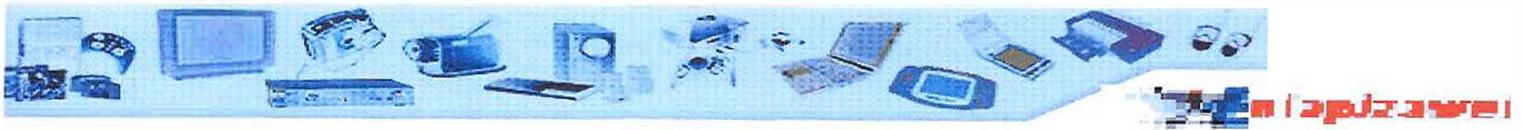
4. Enlaces con una dirección de email

1. Enlaces dentro de la misma página

En el caso de documentos (o páginas) muy extensos, nos puede interesar dar un salto desde una posición a otra determinada.

Enlaces con otra página nuestra.

Puede ser que tengamos una sola página. Pero lo más frecuente es que tengamos varias páginas, una inicial o principal y otras conectadas a ella, e incluso entre ellas mismas.

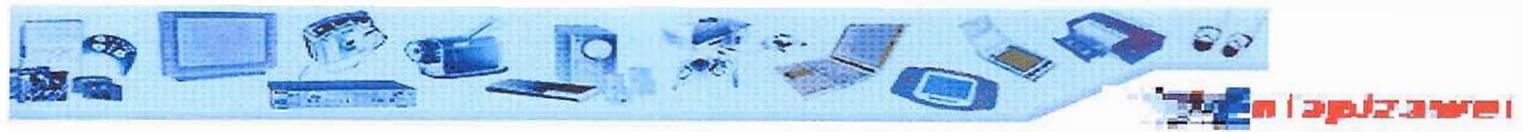


En este caso, simplemente sustituimos lo que hemos llamado XXX (el destino del enlace) por el nombre del fichero:

Si queremos que vaya a un sitio concreto de otra página nuestra en vez de ir al principio de la página, adonde va por defecto, en ese sitio tenemos que colocar una marca, y completar el enlace con la referencia a esa marca.

Una observación importante: Suponemos que la página en la que escribimos esta etiqueta y la otra página a la que quiero saltar están en el mismo directorio. Porque puede ocurrir que organizamos el sitio del Web con un directorio principal, y otros subdirectorios auxiliares. Si la página a la que quiero saltar está, por ej. en el subdirectorio `subdir`, entonces en la etiqueta tendría que haber puesto `"subdir/pag2.html"`.

Y a la inversa, si queremos saltar desde una página a otra que está en un directorio anterior, en la etiqueta tendría que ponerse `"../pag2.html"`. Esos dos puntos hace que se dirija al directorio anterior. Obsérvese que se debe utilizar el símbolo `/` para indicar los subdirectorios, y no este otro `\`, que es propio únicamente de Windows.



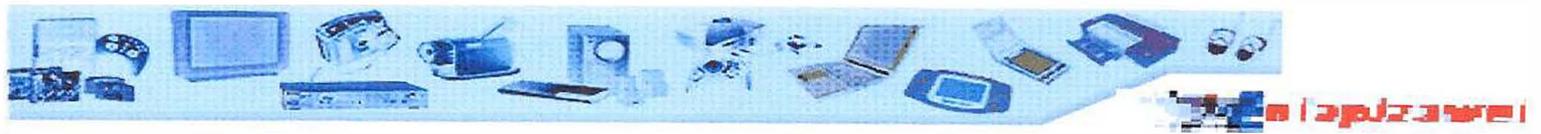
Si nos queremos evitar todas estas complicaciones, podemos tener todo junto en un único directorio, pero esto tiene el inconveniente de que esté todo más desordenado, y sean más difíciles de hacer las futuras modificaciones.

Enlaces con una página fuera de nuestro sistema

Si queremos enlazar con una página que esté fuera de nuestro sistema (es decir, que esté en un servidor distinto al que soporta nuestra página), es necesario conocer su dirección completa, o URL (Uniform Resource Locator). El URL podría ser, además de la dirección de una página del Web, una dirección de ftp, gopher, etc.

Una vez conocida la dirección (o URL), lo colocamos en lugar de lo que hemos llamado anteriormente xxx (el destino del enlace). Si queremos enlazar con la página de Netscape (cuyo URL es: `http://home.netscape.com/`), la etiqueta sería:

Es muy importante copiar estas direcciones correctamente (respetando las mayúsculas y minúsculas, pues los servidores UNIX sí las distinguen).



Enlaces con una dirección de email

En este caso, sustituimos lo que se ha llamado antes xxx (el destino del enlace) por mailto: seguido de la dirección de email. La estructura de la etiqueta es:

Las personas o empresas que deseen publicar sus páginas Web en un centro proveedor de Internet o bien que deseen montar su propio servidor, antes de publicar sus páginas, deben tener en cuenta varios aspectos como son seguridad, velocidad de acceso y servicios.

Al contactar con cualquier centro proveedor de Internet éste nos informará de todas sus características técnicas: el ancho de banda que tiene, el número de usuarios, las máquinas que tiene, los sistemas de seguridad que implementa y que sistema usa para tratar la información que se desea colocar en el centro.

Hardware



Tipos de línea

Actualmente la forma más extendida de acceder a un servidor es por medio de una Frame Relay, que es una técnica de conmutación por paquetes que nos servirá para enviar información. Esta técnica básicamente lo que hace es transferir a los terminales las funciones de flujo de control, corrección de errores y otras que anteriormente hacían los protocolos de comunicación como X.25. Frame Relay esta orientado a paquetes como X.25 y también transparente a los protocolos como el modo circuitos.

Router

Estos dispositivos operan en el nivel de red y permiten la interoperatividad entre redes diferentes eligiendo siempre el mejor camino para enviar un paquete.

El router necesario se debe adaptar a la información que nos llega por la línea de acceso a información que la máquina pueda entender. La elección del router vendrá especificada por el protocolo que se use. Además se debe configurarlo.

Los routers son tolerantes a fallos de enlaces (rutas alternativas), también soportan el desorden y duplicidad de paquetes, si bien los routers deberían minimizar la pérdida



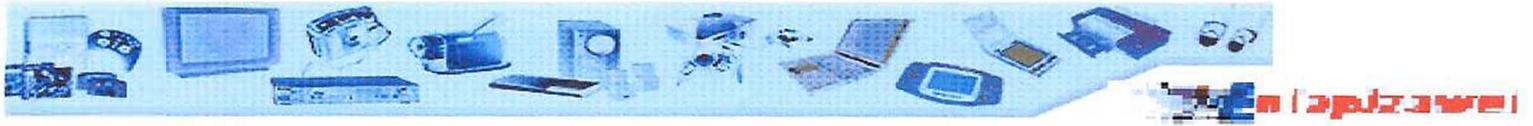
adicional de paquetes aunque el nivel no garantiza la entrega fiable de paquetes. Los routers introducen un tiempo de procesado adicional.

Servidores (Hardware)

Servidores son las máquinas donde hay depositada la información que deseamos publicar en Internet. Esta información puede estar distribuida en varios ordenadores o en un ordenador más grande. Tanto si se trata de una u otra opción, debemos tener en cuenta varios aspectos físicos.

Memoria RAM

La mayoría de páginas que hay en Internet son HTML, por lo que una vez se haya publicado una de ellas, esta pasará a la RAM de nuestro servidor, por lo que si un usuario viene inmediatamente después, se encontrará con la página de una manera mucho más rápida que no el usuario anterior. Por lo tanto, una buena cantidad de RAM siempre hará que nuestro servidor no tenga que hacer tantos accesos a disco duro, por lo que la velocidad de servicio aumentará. El mínimo que se considera para una PC es 8MB.



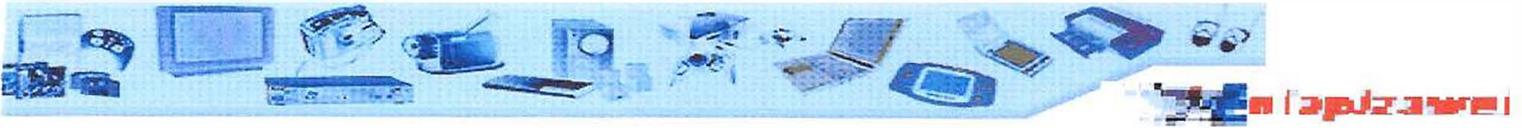
Hay que tener en cuenta que si trabajamos con páginas que se generan de forma aleatoria, que se generan con una consulta a una base de datos o simplemente a gusto del usuario, diremos que la RAM no juega un factor tan importante ya que es muy difícil que una misma sea cargada de una forma continuada.

Disco Duro

Debido a toda la información que reside en disco duro, debemos tener una velocidad de acceso a éste lo más elevada posible. Con un par de imágenes, un fondo que no sea liso y un texto más o menos grande nos vamos a un tamaño de una página de unos 25-35Kb. Si tenemos en cuenta que las imágenes normalmente se encuentran en directorios distintos a los documentos HTML, y que por lo general los discos duros se encuentran llenos, se recomiendan el uso de discos duros SCSI o SCSI II ya que tienen una velocidad de respuesta mayor a la de los discos duro normales (IDE).

Debido a que en todas las plataformas los navegadores Web requieren mucho espacio de disco libre el mínimo requerido está entre 50 y 100Mb libres.





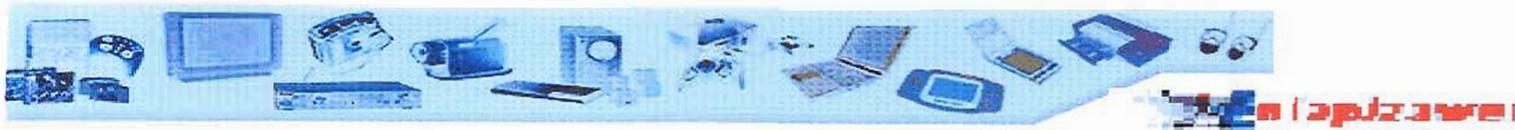
Procesador

Con las páginas HTML, no se gana mucho con la velocidad del procesador, aunque también es un factor importante. Pero si la página Web que nosotros generamos se hace a partir de una consulta a una base de datos o, a parte de la página Web, se generan archivos de consulta para guardar o imprimir, esto se realizará básicamente con el procesador, y cuanto más potencia se tenga (velocidad de proceso) estas se generarán de una manera más rápida.

Para las PC, se desea al menos un 486. Mientras más rápido el 486 mejor, siendo el mínimo aceptable alrededor de 66MHz. Mejor aún sería un Pentium 100MHz o un Pentium 133MHz.

Los cambios de los mercados por Internet en mercados tradicionales de distribución son sumamente profundos, ya que lo que logra es eliminar los intermediarios.

En América Latina contamos con una base demográfica muy favorable para el desarrollo de Internet, ya que la pirámide demográfica demuestra la alta participación más joven. Tal como se puede observar en el gráfico, la población entre diez y cuarenta y cuatro años, es la más representativa para el uso de Internet.



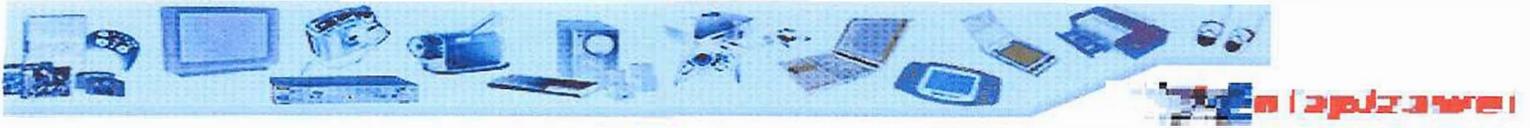
Existe un gran número de empresa (compraventas), que requieren de nuestros servicios a igual que personas desde sus hogares con acceso a Internet y que tienen poco tiempo para salir a comprar o a recorrer la plaza de compraventas para así encontrar lo que buscan.

- **La red (Internet).**

Desde que se inició la reforma informática se abrieron diferentes oportunidades una de ellas y la más importante es el acceso mundial al Internet y todo lo que este mercado implica. Es por esto que para este proyecto se considero como vía de desarrollo para el mismo debido al mercado que implica y el número de navegadores en la red con la necesidad y la oportunidad de demandar un servicio como el propuesto. El 40%* de los usuarios en Barranquilla están en oficinas. Se espera que el uso de Internet crezca alrededor del 40% anual, durante los próximos dos años y el número de consumidores por este medio incremente considerablemente.

El gráfico 1.3 permite analizar los principales uso que se le da al Internet en los hogares y oficinas de la región, Evidentemente el principal factor de adopción de Internet es el (E-mail), ya que su uso es sumamente fácil y las ventajas que ofrece a sus usuarios son ilimitadas.

* porcentaje tomado de la revista Dinero 2ª edición del año 2002.



Seguido al E_Mail, el mayor uso se encuentra en la búsqueda de información, ya sea para cuestiones personales o de trabajo. Está claro que los adolescentes utilizan Internet como fuente de entretenimiento, sea a través del Chat, música o juegos digitales. También es utilizado como refuerzo en el proceso educativo, y las transacciones comerciales ocupan el último lugar.

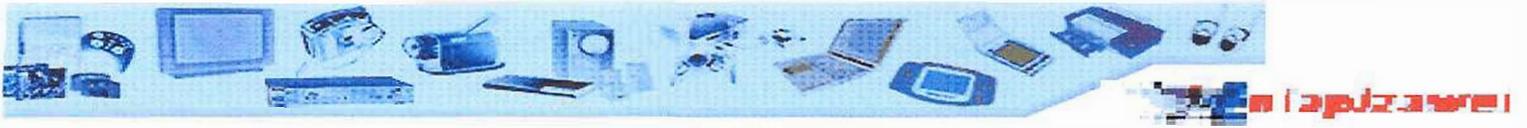
Teoría de las Bases de Datos.

Las Bases de Datos comienzan a tomar fuerza en el momento en que se hizo necesario automatizar los procesos de información.

A medida que se integran las Bases de Datos se construyen más sistemas fiables utilizables y adaptables. Esta es una razón por la cual es necesario manejar un enfoque disciplinado de las Bases de datos y su utilización en la Web.

En principio notamos la falta de tiempo que los empresarios con deseos de adquirir a módicos precios piezas, repuestos industriales, artículos de oficina, que trabajan en corporaciones chicas, medianas y grandes con acceso a la red desde su lugar de trabajo ingresarían a comprar.

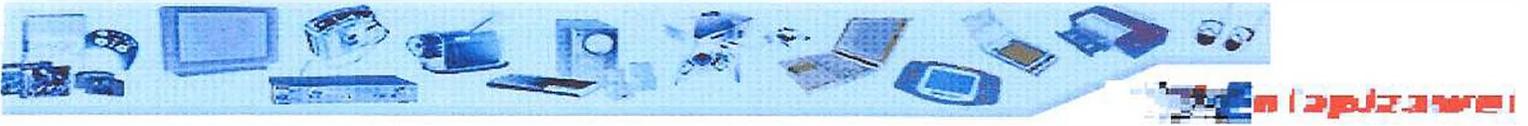
Se debe tener en cuenta las siguientes cifras: los usuarios de Internet en Barranquilla aproximadamente 2.300 personas, los usuarios en oficinas son aproximadamente



300.000 mil, en Barranquilla en la concentración de usuarios en la zona centro a 0.4 miles de usuarios. Considerando que el proyecto se enfoca en la promoción de artículos, es importante considerar que estas personas representan según estimaciones propias cerca del 30% del total, que es igual a 2.300 usuarios y el porcentaje de las personas que recorren a diario las compraventas en la zona y con acceso a la red se estima en un 30%, que equivale a 224,000 personas como dolientes de un sistema de información como este.*

Reduce costos de mantenimiento de instalaciones de las empresas evitando el deterioro por la visita masiva de los clientes a la parte física de las empresas (compraventas).

*Texto tomado del HERALDO, Artículo titulado, Barranquilla en el ciberespacio.



4.2 MARCO CONCEPTUAL

HIPERMEDIA. Se compone de hipertexto, hiperimágenes, el que tenga el prefijo de hiper significa que la herramienta a utilizarse tenga claramente señalado en sí mismo.

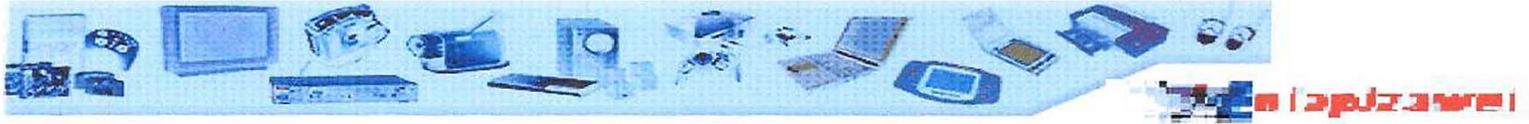
HIPERTEXTO. Es el término que se dio al enlace que permite el salto rápido entre dos textos por afinidad conceptual.

HTML. Abreviación del término en inglés HyperText Marking Language, es el lenguaje de programación que permite la inclusión de textos, imágenes fijas y móviles, video, archivos, etc. y su enlace mediante hipertexto por el usuario de la computadora, independientemente de la estructura de la máquina o del sistema.

HTTP. Abreviación de la designación inglesa para Protocolo de transferencia de hipertexto.

INTERNET. Sistema global de computadores, enredados que permite la comunicación usuario a usuario y la transferencia de archivos de datos desde una máquina a otra en la red.

MEMEX. Memory Extensión (Extensión de Memoria). Sistema que



tenía como objetivo crear una especie de escritorio en el que se guardara el conocimiento humano en forma de microfilm los libros, actas, ficheros, diarios, etc., en sí, cualquier rasgo de información que se pudiese posterizar.

TELEMÁTICA. Fusión creativa de las tecnologías informáticas con las de la comunicación

WWW. World Wide Web. La telaraña mundial. Es un universo de información multimedia disponible por medio de la Internet

Compraventas: Son los almacenes de artículos del hogar, objetos de uso personal, carros, herramientas industriales en donde varios de estos objetos a empeñar para que nos den dinero a cambio, o vender a un bajo precio.

Usuario: Es la persona que maneja la computadora.

Porcentaje: es la fracción de un número entero expresadas en centésimas.

Web: Mecanismo proveedor de Internet

E-mail: Correo electrónico en Internet



Gramaje: Termino en el que se utiliza para describir el peso en gramos de una pieza en oro según los quilates que ella posea.

Labrado. Termino que define el tipo de trabajo con el que se elabora la prenda,(tallado, remachado en pedrería,) et.

Catalogo: Elemento que contiene información disponible para cada caso.

Virtual: Sistema de realidad que emplea un dispositivo de interfaz para permitir un mundo simulador.

Saca: Termino que utilizan los almacenes de compraventa para describir el acto de retirar un articulo.

HTML Lenguaje de Marcado de Hipertexto (HyperText Markup Lenguaje); el lenguaje de programación de WWW.



HTTP Protocolo de Transporte de Hipertexto (HyperText Transport Protocol); la norma de Internet que permiten que se combinen entre sí texto, imágenes, sonidos y vídeo en un solo documento en Web. EL HTTP también permite la vinculación de documentos y componentes de documentos.

Icono (icon) Un gráfico pequeño que representa una función o acción.

Interactivo (interactive) Que permite a los usuarios cambiar el curso de los acontecimientos con base en sus propias decisiones respecto a las reglas de cualquier cosa con la que se esté interactuando.

Internet Un sistema de redes formado por computadoras y usuarios con alcance mundial.

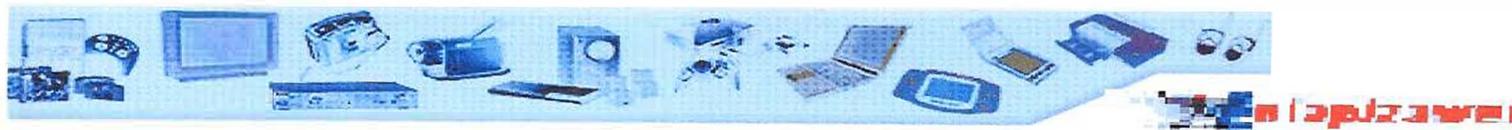
Internet Explorer Un navegador de Web creado por Microsoft.

IRC Pláticas de relevos de Internet, es un tipo de foro NetNews. Un foro para conversar en tiempo real.

Java Lenguaje de programación, similar al C++, que extiende las capacidades de Web.

JPEG Grupo Unido de Expertos en Fotografía (Join Photographic Experts Group). Formato de archivo usado para imágenes comprimidas que usa un índice más alto de compresión y más colores que GIF

mailto Método basado en Web para enviar correo electrónico.



MILNET La parte de ARPANET original que en la actualidad es usada por el ejército. Fue rebautizada cuando los sectores militar y civil de ARPANET fueron separados.

Módem Modulador – Demodulador; dispositivo de comunicaciones para redes de computadoras.

Mosaic Primer navegador de la NCSA, inventado para utilizar la World Wide Web.

Navegador (browser) Un programa que permite tener acceso a World Wide Web.

Navegar Usar Internet o World Wide Web.

NetNews es un servicio de Internet donde las personas que comparten intereses comunes pueden hablar sobre temas favoritos en un foro abierto.

Netscape Popular navegador WWW que en la actualidad ofrece muchas características HTML importantes.

Pirata Un pirata de software, un pirata warez, alguien que roba programas para computadora. Por lo general los piratas venden o distribuyen los programas que roban.

Plataforma El tipo de computadora o sistema operativo que se está usando. Por ejemplo, Apple, PC o Unix.

Proveedor de servicios Internet compañía u organización que proporciona acceso a Internet.

TCP/IP Protocolo de Control de Transmisión/Protocolo Internet (Transmission Control Protocol/ Internet Protocol); el estándar de las comunicaciones en Internet.





Telnet Programa de software que permite enlazarse con computadoras remotas.

UNIX Popular sistema operativo para computadoras. Importante en especial para las computadoras más grandes que son usadas como servidores de Internet.

URL Localizador Uniforme de Recursos (Uniform Resource Locator); el medio para localizar una página de inicio de Web.

Virus Programa que infecta a otros programas y computadoras, lo que da como resultado alguna clase de mal funcionamiento.

VRML Lenguaje de Modelado de Realidad Virtual(Virtual Reality Modeling Languaje); un protocolo de gráficos tridimensionales para Web.

Wais Servidor de Información de Área Amplia; es una base de datos sólo de texto; es un sistema de recuperación de información distribuido.

World Wide Web Organización de archivos en Internet.

WWW World Wide Web; otras abreviaturas populares incluyen Web y W3.

Yahoo Popular máquina de búsqueda en Web.



4.3 MARCO LEGAL

UTILIDADES SOCIALES

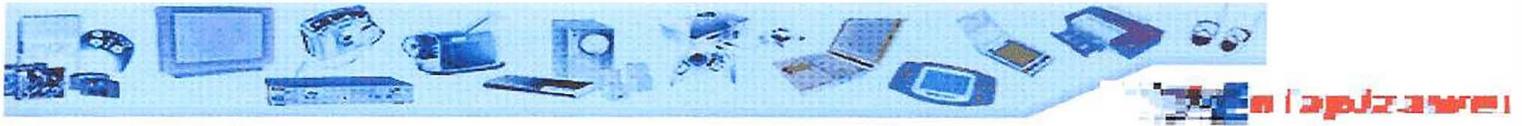
Artículo 150.

La distribución de las utilidades sociales se hará en proporción a la parte pagada del valor nominal de las acciones, cuotas o partes de interés de cada asociado, si en el contrato no se ha previsto válidamente otra cosa.

Las cláusulas del contrato que priven de toda participación en las utilidades a algunos de los socios se tendrán por no escritas, a pesar de su aceptación por parte de los socios afectados con ellas.

Parágrafos: A falta de estipulación expresa del contrato, el solo aporte de industria sin estimación de su valor dará derecho a una participación equivalente a la del mayor aporte de capital.

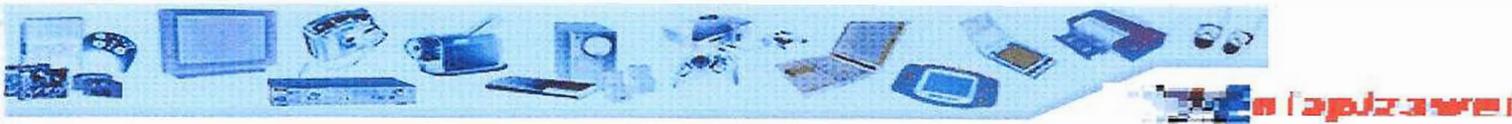
Cabe Aclarar que no existe ningún tipo norma legal en la que se restrinjan las publicaciones y comercio en Internet ya que estas varían según el país en donde el Webhosting este registrado. Solo se debe tener en cuenta no anunciar artículos que dentro de las normas constitucionales se consideren ilegales.



5. METODOLOGIA

En la gestión de requerimientos, se debe tener en cuenta diferentes métodos de forma que sea posible escoger el más adecuado para este proyecto en específico, entre los cuales se encuentran:

- Metodología de Análisis de requerimientos, incluyendo el análisis estructurado de datos y análisis orientado a objetos.
- Métodos para crear el modelo del sistema, como diagramas de clases, diagramas de flujos de datos, diagramas de entidad relación, notación del diccionario de datos y diagramas.
- Métodos de comunicación, cómo el desarrollo conjunto de aplicaciones (JAD), prototipo de la interfaz de usuario y métodos generales de entrevistas.
- Métodos que permitan mejorar la velocidad de desarrollo, permitiendo entregar antes el software.
- Métodos que permiten reducir el riesgo en la planificación, permitiendo evitar los retrasos de planificación.
- Métodos que hacen visible el progreso, permitiendo disipar la impresión de tener un desarrollo lento.



5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN (ADMINISTRATIVO)

EL Anunciante manda la información sobre los materiales, y el administrador del sitio efectúa la revisión de los contenidos y estilos antes de publicar, después de la revisión se publica los contenidos en las tablas que utilizará la aplicación para generar dinámicamente la página del catalogo de (DHTML, XML, ó XHTML) .

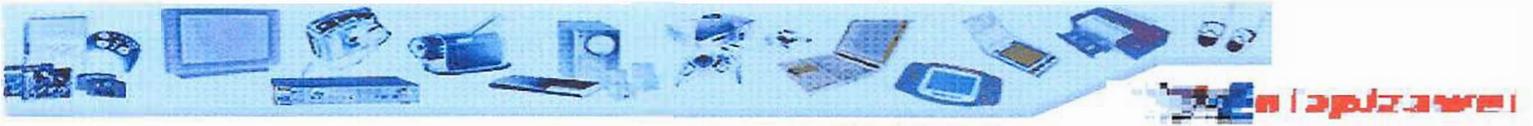
5.2 LINEA DE INVESTIGACION

Según las líneas de investigación que existen en la **Corporación Universitaria Simón Bolívar**, nuestro proyecto se enmarca dentro del área de **Ingeniería Web y diseño de software**.

5.3 METODOLOGIA DE SISTEMAS DE INFORMACION

La metodología implementada para este proyecto consiste en un sistema secuencial el cual consta de los siguientes pasos:

- Ingeniería de modelados.
- Análisis de requisitos del software.
- Diseño.
- Generación de códigos.
- Prueba del módulo



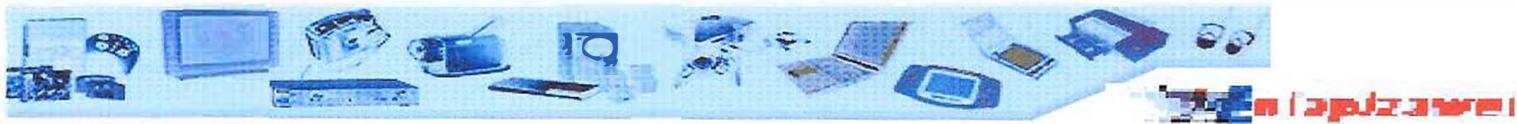
La técnica utilizada en este caso ha sido a la de la entrevista a través de la cual de tipo abierto.

5.4 Población

La población de compraventas legalmente constituidas con registro de cámara de comercio en Barranquilla es de 121 compraventas teniendo en cuenta que por lo menos 51 de estas tienen sucursales.

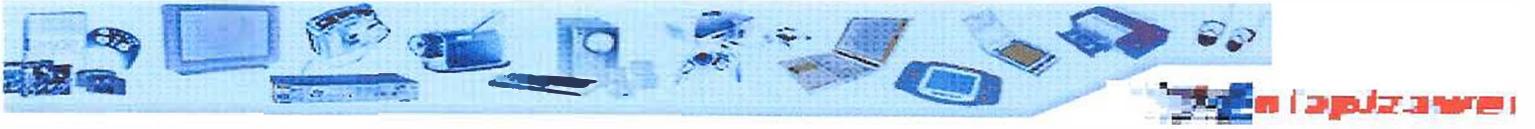
5.5 Muestra

La muestra se realizó a 21 de las compraventas legalmente registradas ante la cámara de comercio de Barranquilla.



6. Cronograma

febrero		M	M	J	V	S	D	Elaboración y diseño del prototipo
							1	
	2	3	4	5	6	7	8	
	9	10	11	12	13	14	15	
	16	17	18	19	20	21	22	
	23	24	25	26	27	28	29	
marzo	L	M	M	J	V	S	D	Elaboración y diseño del prototipo
	1	2	3	4	5	6	7	
	8	9	10	11	12	13	14	
	15	16	17	18	19	20	21	
	22	23	24	25	26	27	28	
	29	31	30	31				
abril	L	M	M	J	V	S	D	Elaboración y diseño del prototipo
				1	2	3	4	
	5	6	7	8	9	10	11	
	12	13	14	15	16	17	18	
	19	20	21	22	23	24	25	
	26	27	28	29	30			
mayo	L	M	M	J	V	S	D	Elaboración y diseño del prototipo
						1	2	
	3	4	5	6	7	8	9	
	10	11	12	13	14	15	16	
	17	18	19	20	21	23	24	
	25	26	27	28	29	30	31	



Junio	L	M	M	J	V	S	D	Elaboración y diseño del prototipo
		1	2	3	4	5	6	
	7	8	9	10	11	12	13	
	14	15	16	17	18	19	20	
	21	22	23	24	25	26	27	
	28	29	30	31				



6. INGENIERÍA DE REQUISITOS

La ingeniería de requisitos es el proceso que nos permite establecer los servicios que el sistema tiene que proporcionar y las restricciones bajo las que tiene que operar, los requisitos de un sistema determinan que tiene que hacer en lugar de cómo se realizan los procesos en el sistema.

6.1 DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA ACTUAL.

El sistema actual esta conformado con un serie de procesos que tanto los administradores de la compraventa como los usuarios que llegan a sus instalaciones realizan.

Descripción General del sistema actual:

- Es un sistema en donde se realizan los registro del usuario y de los artículos que estos ofrecen a cambio de un dinero en calidad de préstamo y como garantía de pago del dinero, el usuario deja en contraprestación una prenda, artículo, bien mueble, Carro etc.

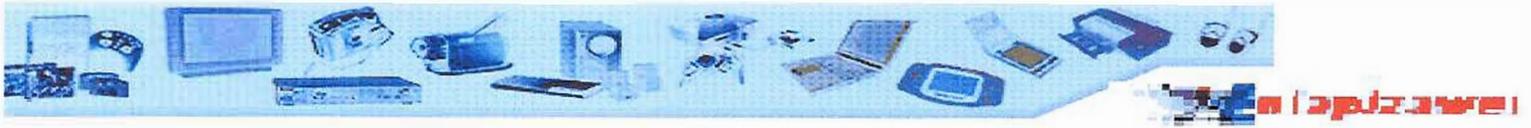


- Tienen como motor de base de datos **Oracle** y son desarrollados en lenguaje **SQL**.
- Llevan en control de registros y en algunos casos no revenden la prendas de oro sino que las funden y venden el oro para la realización de nuevas prendas (Esto en caso que la prenda se encuentre rallada o con imperfectos debidos al deterioro por el uso)

Descripción de los procesos del sistema actual:

- Se recibe al cliente.
- Este solicita un servicio (empeño, saca de prendas, Renovación de réditos, etc.)
- Se hace la verificación con el código del cliente (Cédula), para determinar si tiene algún registro creado el la BD ó si hay que crear un registro nuevo.
- Se evalúa el estado de la prenda, en caso de que la prenda sea apta para el empeño, para determinar el valor a prestar (Aquí también se determina durante que período de tiempo el cliente podrá retirar el artículo valor), su estado en mora, al día ó el tiempo que la prenda ha estado en bodega para saber el valor a cobrar en caso de que el cliente desee realizar la saca del artículo.





- Con los datos el administrador ó vendedor de mostrador de la compraventa determina si se debe o no realizar actualizaciones a los registro de los clientes en su sistema.
- Se lleva un control de modificaciones dejando copia de los registros creados y el código del empleado de la compraventa que realizó la última modificación del registro en el sistema.
- Por último se da curso a artículo se determina si debe ingresar a bodega como un lote² o como prenda única, y se espera a que el usuario realice las renovaciones de los réditos oportunamente).

² Lote: es el conjunto de prendas que son empeñadas por un mismo cliente y siendo esta a su complementos los unos de las otras.



6.2 DIAGRAMA DE FLUJO DEL SISTEMA ACTUAL (PROCESS MODELLER)

Nivel 0



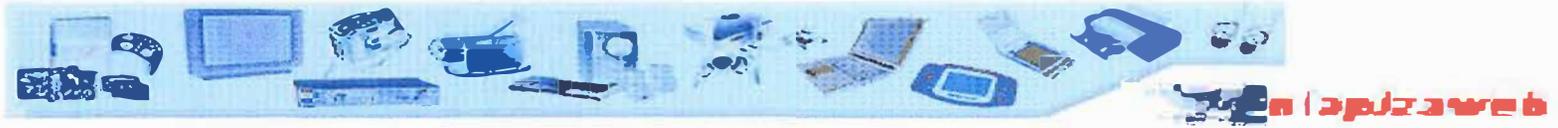


DIAGRAMA DE FLUJO DEL SISTEMA ACTUAL

Nivel 1

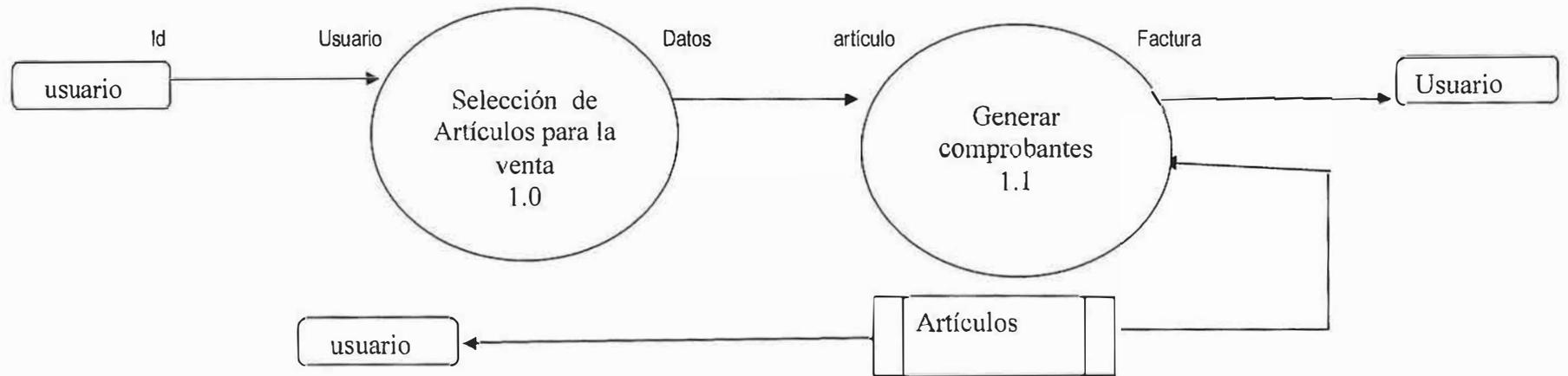
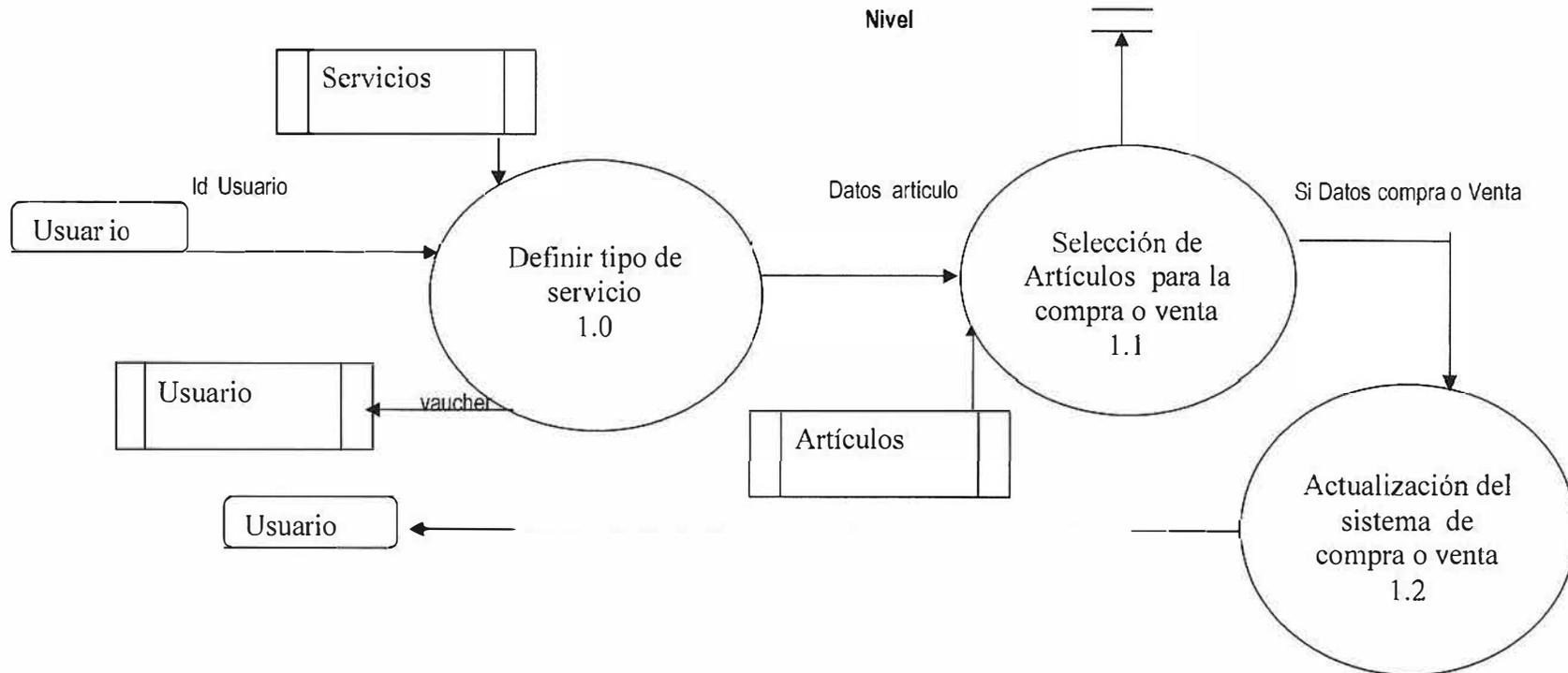
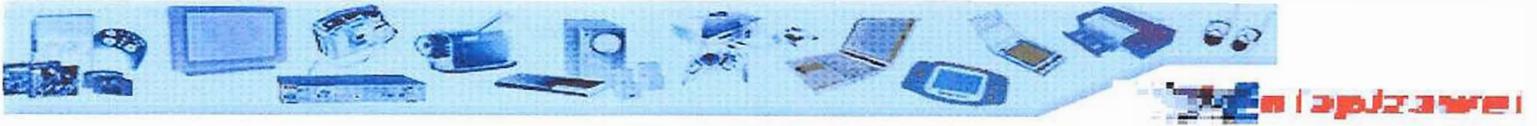




DIAGRAMA DE FLUJO DEL SISTEMA ACTUAL





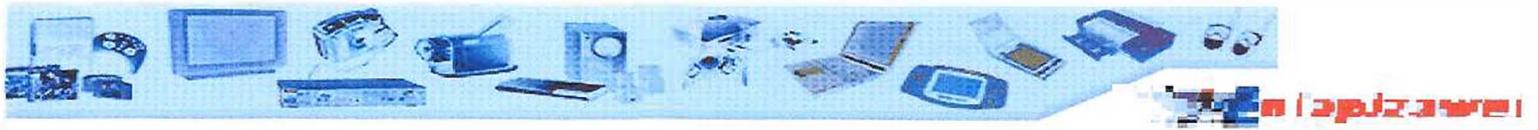
6.3 IDENTIFICACIÓN DE REQUISITOS

Existen dos tipos de requisitos en los cuales se establecen los requerimientos que el sistema debe proporcionar, estos son: Según la función y los no funcionales.

El primero se encarga de describir paso a paso y de forma muy detallada servicio del sistema y las funciones que este a su vez desarrolla.

Y el segundo determina las restricciones del sistema y cualquier cosa que afecte el desarrollo del proceso.

Hay requisitos que se clasifican de manera totalmente distinta, uno de ellos son los requisitos de alto nivel de abstracción el cual es una declaración del lenguaje natural que debe incluir diagrama en los que se plantee el servicio que se ofrece y las limitaciones bajo las que opera.



Es importante tener en cuenta que esta descripción funcional debe servir de soporte para el diseño y la implementación del sistema.

6.4 ANALISIS DE REQUISITOS

Para la recopilación y obtención de información, se consultaron datos de compraventas registradas en la cámara de comercio de Barranquilla, al igual que una entrevista a los administradores de compraventas, en la cual mencionan los procesos realizados por ellos para el manejo de la información y en donde plantean las deficiencias de utilizar esta clase de sistema de ventas de poco alcance y difusión.

6.5 ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS

Para el desarrollo de un sistema que cumpla con los requerimientos de las compraventas, se ofrece la promoción de artículos desde una página en la Web, con mayor alcance y difusión de la publicidad de los artículos que desean promocionar.



- Cumplir con las normas y cualquier restricción colocadas por el Ministerio de comercio y desarrollo o alguna otra entidad que se dedique a regular el comercio electrónico.
- Tener en cuenta de manera conjunta las restricciones del país del **Web Hosting** en donde hospedemos la página.
- Desarrollar las visitas a la página con el fin de llevar un control de las mismas para verificar que cumplan con el cumplimiento de objetivos propuestos.
- Disminuir la generación de procesos requeridos por la compraventa.
- Controlar las redundancias e inconsistencia del sistema.
- Oportuna actualización de la página y del catálogo que se coloque en exhibición.



7. ANALISIS DEL SISTEMA PROPUESTO

El sistema propuesto consiste en el diseño e implementación de una página Web que permita que las compraventas publiquen los artículos nuevos y usados que exhiben en sus vitrinas.

Estándares de información para presentación de tablas e informes de sistema propuesta.

Nombre De La Tabla: PVNCOMPRAVENTAS Nombre Largo: COMPRAVENTAS Modulo: Datos compraventa Tipo: MAESTRO				Descripción De La Tabla: La tabla hace referencia a los datos de cada compraventa.		
N°	Nom. Atributo	Llaves	Tipo De Long Dato	Dec	Nulo?	Descripción
1	COMCódigo	PK	Number 5.0	0	No	Identifica de manera exclusiva a la compraventa.
2	COMNombre		Texto 50	0	No	Indica el nombre exacto de la Compraventa.
3	COMDirección		Texto 30	0	No	Dirección Compraventa.
4	COMTeléfono		Number 30	0	Si	Teléfono compraventa.
5	COMComentarios		Texto 50	0	No	Se refiere a los datos adicionales de la compraventa.
6	COMContrato		Texto 50	0	No	Se refiere a los datos del contratación de la compraventa.



Nombre De La Tabla: PVNARTICULOS Nombre Largo: ARTICULOS Modulo: Datos Articulo Tipo: Maestro				Descripción De La Tabla: Reúnes todos los datos detallados de los artículos que se ofrecen en la pagina Web		
N°	Nom. Atributo	Llaves	Tipo De Long Dato	Dec	Nulo?	Descripción
1	ARTCodigo	PK	Number 5	0	No	Identifica de manera única al artículo.
2	ARTDescripción		Texto 50	0	No	Describe el artículo y su función.
3	ARTCompraventa		Texto 30	0	No	Relaciona los artículos con la compraventa que los ofrece.
4	ARTValor		Number 30	0	No	Describe el monto que se debe cobrar por los artículos expuestos.
5	ARTComentario		Texto 50	0	Si	Se refiere a los datos adicionales de la compraventa.
6	ARTImagen		Texto 50	0	No	La dirección donde esta guardada la imagen del articulo a publicar.



Nombre De La Tabla: PVNPUBLICACIONES Nombre Largo: PUBLICACIONES Modulo: Datos publicaciones Tipo: Maestro				Descripción De La Tabla: La tabla guarda los datos de las publicaciones que se realizan en la página Web.		
N°	Nom. Atributo	Llaves	Tipo De Long Dato	Dec	Nulo?	Descripción
1	PUBCodigo	PK	Number 5.0	0	No	Identifica de manera única la publicación realizada.
2	PUBConsecutivo	PK	Number 5.0	0	No	Identifica de manera única la secuencia de la publicación.
3	PUBFechaInicio		Texto 30	0	No	Fecha en la que el artículo ingresa a la página.
4	PUBFechaFin		Texto 30	0	No	Fecha en la que se da de Baja al artículo.
5	Subtipo		Texto 50	0	No	El tipo de publicación que posee el artículo.

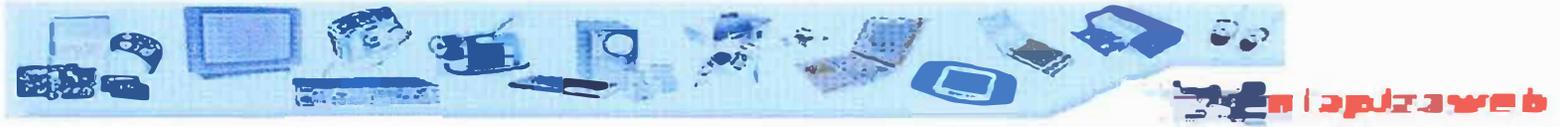


Nombre De La Tabla: PVNCATEGORÍAS Nombre Largo: CATEGORÍAS Modulo: Datos Categoría Tipo: MAESTRO				Descripción De La Tabla: Define la categoría en la que se clasifica el artículo que se va a publicar en la página		
N°	Nom. Atributo	Llaves	Tipo De Long Dato	Dec	Nulo?	Descripción
1	CATCodigo	PK	Number 5.0	0	No	Identifica de manera única la categoría en que se clasifica el artículo.
2	CATDescripción		Texto 50	0	No	Especifica de manera detallada el porque de la clasificación del artículo dentro de esa categoría.

Nombre De La Tabla: PVNARTPUB Nombre Largo: ARTICULOPUBLICACION Modulo: CODIGOARTPUB Tipo: MAESTRO				Descripción De La Tabla: Contiene las llaves de la tabla articulo y de la tabla publicación		
N°	Nom. Atributo	Llaves	Tipo De Long Dato	Dec	Nulo?	Descripción
1	APCODART	PK	Number 5.0	0	No	Identifica de manera única la categoría en que se clasifica el artículo.
2	APCODPUB	PK	Number 5.0	0	No	Identifica de manera única la publicación realizada



Nombre De La Tabla: PVNARTCAT Nombre Largo: ARTICULOCATEGORIA Modulo: CODIGOARTCAT Tipo: MAESTRO				Descripción De La Tabla: Contiene las llaves de la tabla articulo y de la tabla categoría		
N°	Nom. Atributo	Llaves	Tipo De Long Dato	Dec	Nulo?	Descripción
1	ACCodigoART	PK	Number 5.0	0	No	Identifica de manera única la categoría en que se clasifica el artículo.
2	ACCodigoCAT	PK	Number 5.0	0	No	Identifica de manera única la categoría en que se clasifica el artículo.



**7.2 Diagrama de flujo de datos
Nivel 0
(Punto de vista del administrador)**





DFD Nivel 1 Punto de vista del administrador

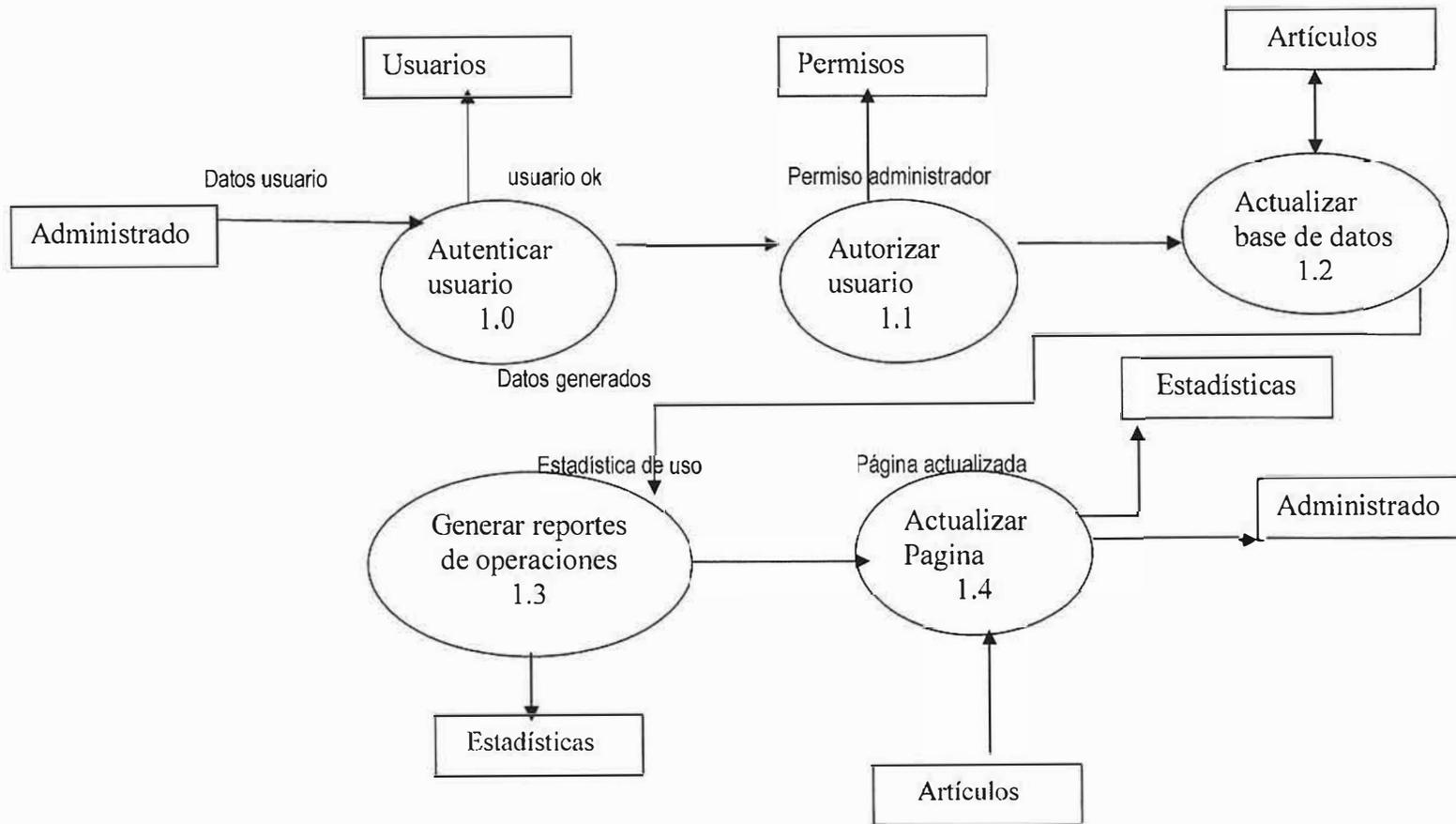




DIAGRAMA DE FLUJO DEL SISTEMA PROPUESTO

Nivel 0

(PUNTO DE VISTA DEL INTERNAUTA)

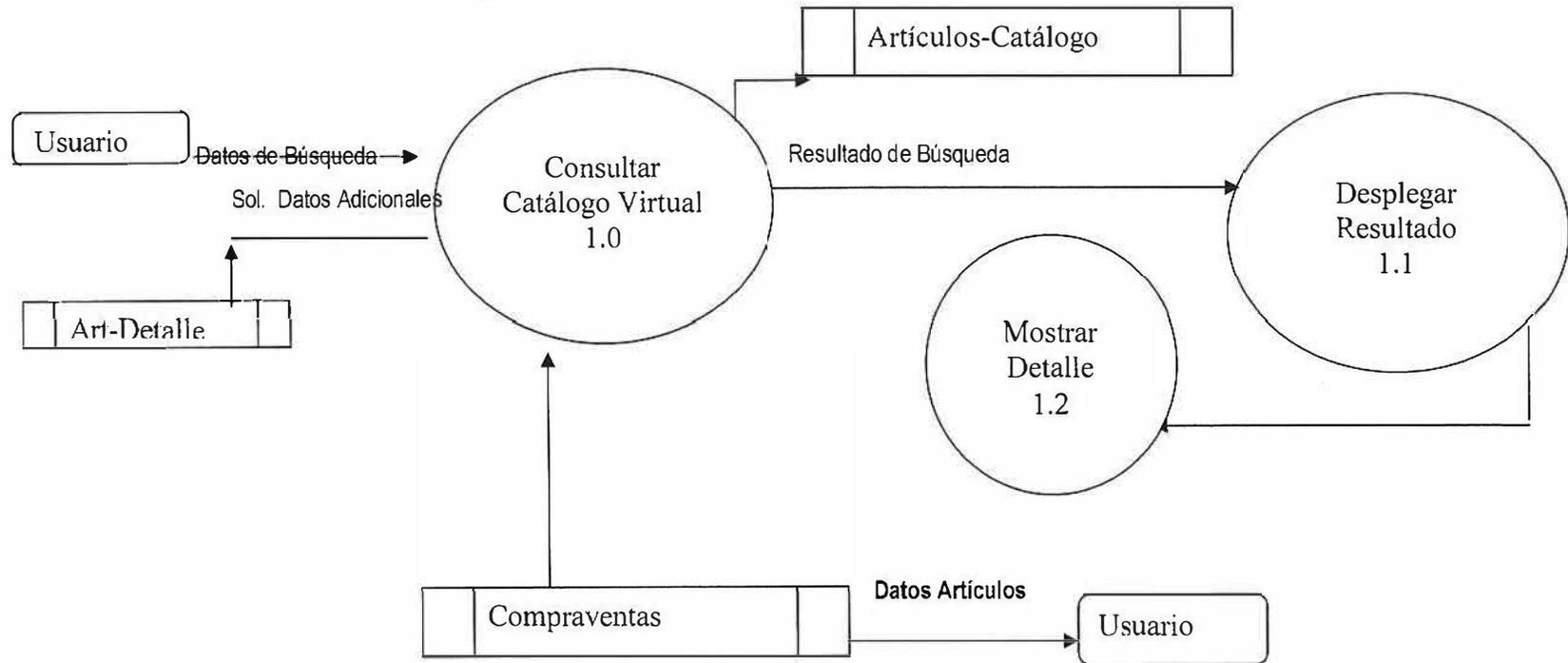




DIAGRAMA DE FLUJO DEL SISTEMA PROPUESTO

Nivel 1

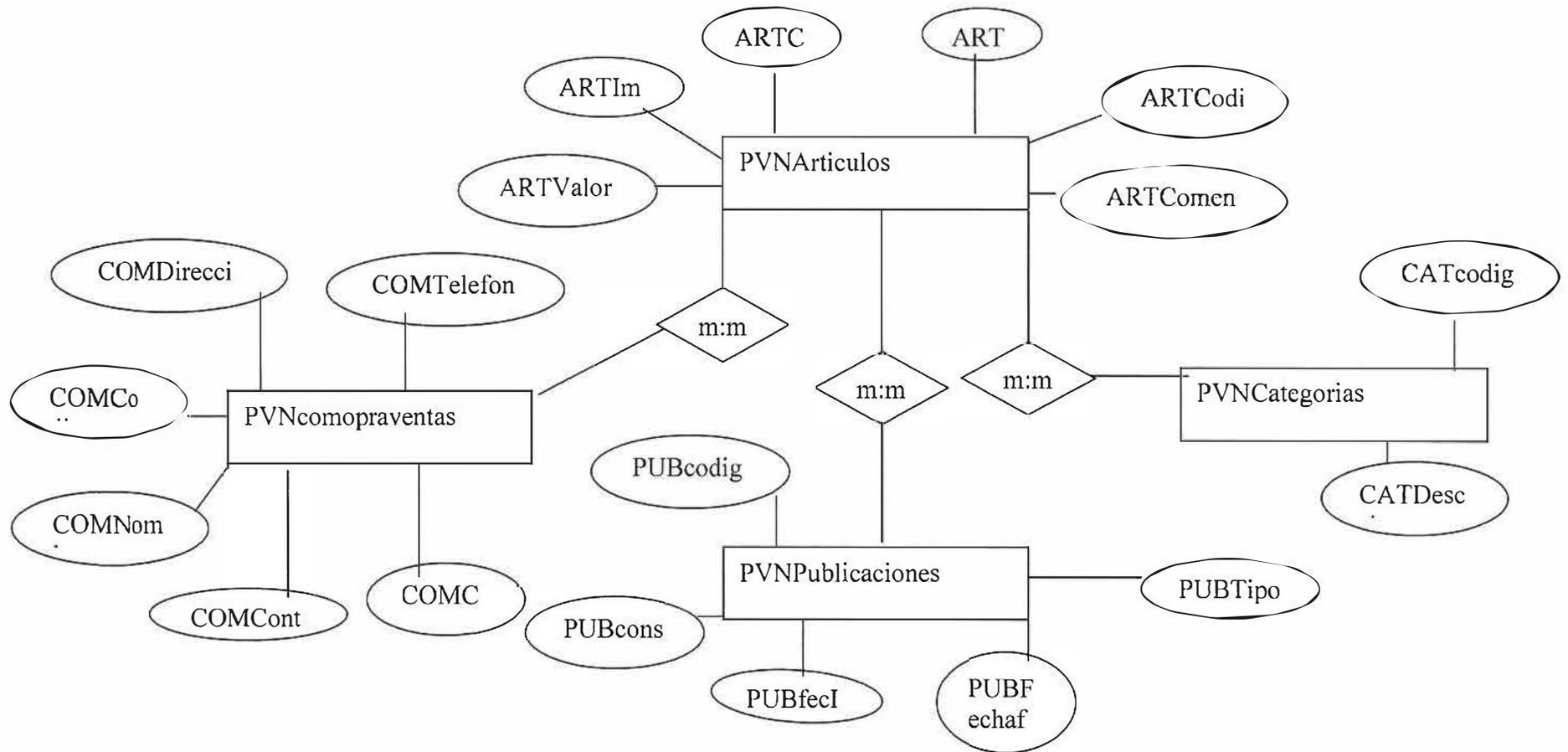
(PUNTO DE VISTA DEL INTERNAUTA)





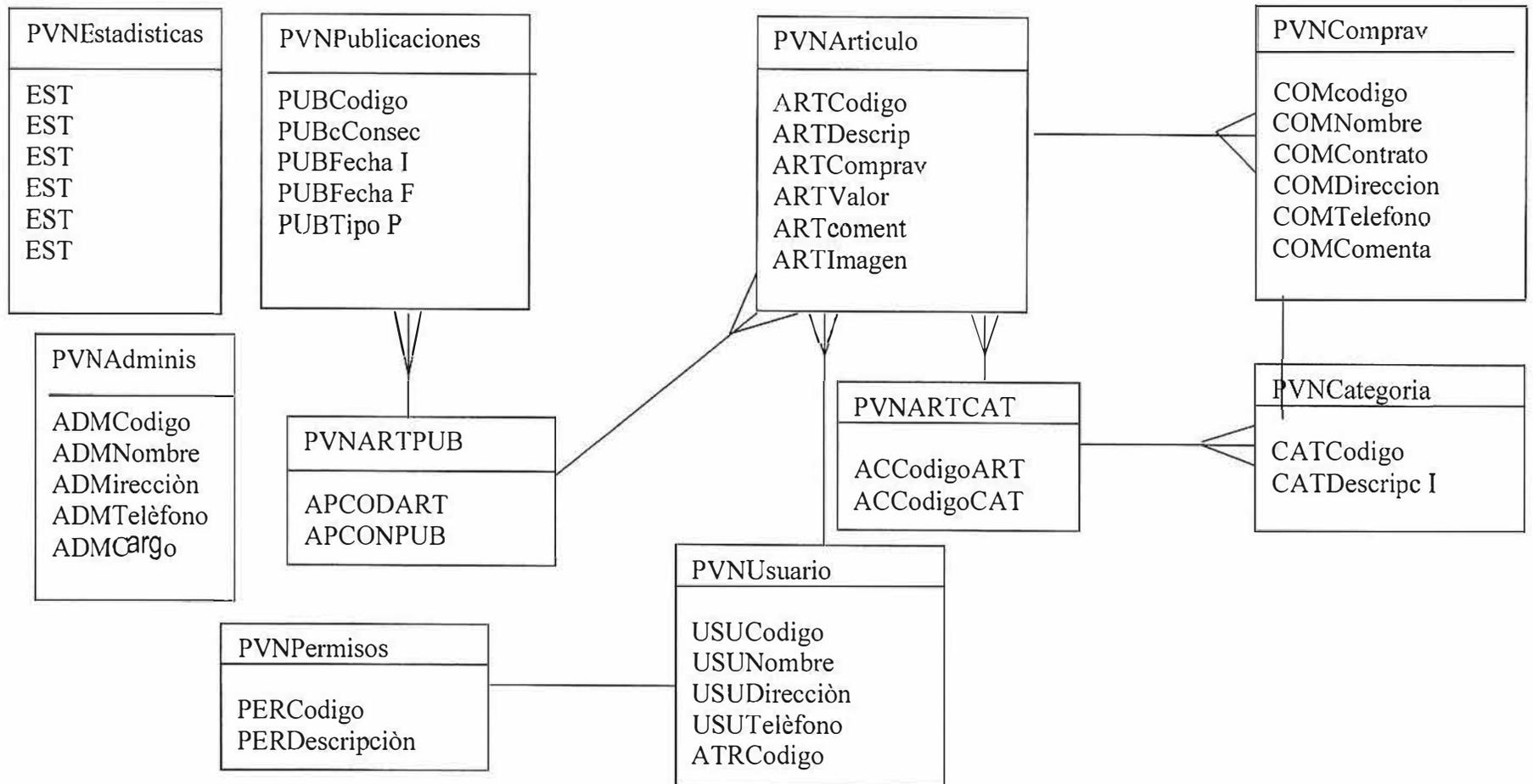
7.3 Modelo Entidad Relación

7.4





7.4 Modelo Relacional





7.5 DICCIONARIO DE DATOS

Proceso 0: consultar catalogo virtual
Descripción: Los usuarios realiza el ingreso y registra la búsqueda, sale el reporte Del resultado.
Entrada: Los usuarios registra el ingreso y registra la búsqueda.
Salida:. Sale el reporte de resultado.
Resumen: viene el usuario y va al usuario.

Entidad 0: Usuario
Descripción: Persona que utiliza el sistema. (ínter nautas)
Entrada: Datos del usuario.
Salida. Datos Resultados de búsqueda.
Resumen:.

Flujo 0: Solicitud de información
Descripción: El usuario envía solicitud de información y salen reportes.
Entrada: .Solicitud de información.
Salida:. Reportes
Resumen:

Proceso 1.0: Consultar catalogo.
Descripción: Se encarga de identificar la búsqueda a realizar.
Entrada: .datos del usuario
Salida:. Búsqueda valida.
Resumen:

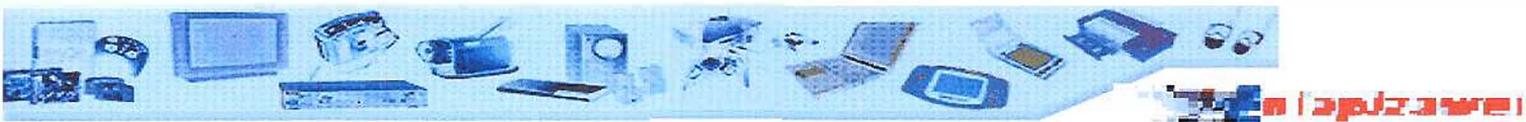


Entidad 1.0: Usuario
Descripción: Persona que utiliza el sistema
Entrada: Datos del usuario
Salida: Datos
Resumen:

Flujo 1.0: Datos del articulo
Descripción: Datos que pertenece al articulo del sistema
Entrada: Datos articulo
Salida: Articulo valido
Resumen:

Proceso 1.1: Desplegar resultado.
Descripción: Selecciona el articulo que el usuario identifica.
Entrada: Articulo valido.
Salida: Articulo autorizado.
Resumen: Ingresa los artículos autorizados.

Flujo 1.1: Resultado de la búsqueda.
Descripción: Datos del articulo que identifica las actividades de la búsqueda.
Entrada: articulo autorizado.
Salida: Actividad de búsqueda identificada.
Resumen:



Almacén 1.1: Artículo catalogo.
Descripción: Todos los datos del usuario.
Entrada:
Salida: Datos del artículo.
Resumen:

Proceso 1.1: Mostrar detalle.
Descripción: Muestra detalladamente la descripción del artículo.
Entrada: Solicitud
Salida: Datos de articulo
Resumen:

Almacén 1.1: Artículos detallados.
Descripción: Muestra detalladamente el artículo.
Entrada: Solicitud
Salida: Datos de artículo.
Resumen:

Proceso 1.2: Compraventa
Descripción: Datos de identificación de compraventa.
Entrada:
Salida: Datos compraventa.
Resumen:





Flujo 1.2: Datos artículo
Descripción: Datos del artículo detallado.
Entrada:
Salida: Datos artículo.
Resumen:

Proceso 0: Publicación y promoción de artículo.
Descripción: Se publica el artículo y su descripción
Entrada: Los datos del artículo.
Salida:
Resumen:

Flujo 0: Datos de publicación artículo.
Descripción: Son los datos y la identificación de artículos.
Entrada:
Salida: Datos de artículo
Resumen:

Proceso 1.0: Autenticar usuario.
Descripción: Se autentica los usuarios registrados en el sistema.
Entrada: Identificación y contraseña.
Salida: Usuario autentico.
Resumen:



Flujo 1.0: datos usuario
Descripción: Datos del usuario que va ingresar al sistema.
Entrada: Datos usuario
Salida: Usuario autentico
Resumen:

Entidad 1.0: Administrador
Descripción: Persona que ingresa los datos al sistema.
Entrada: Datos del usuario.
Salida: Usuario valido
Resumen:
Almacén 1.0: Usuario.
Descripción: Todos los datos personales del usuario.
Entrada: Datos del usuario
Salida: Usuario valido.
Resumen:

Proceso 1.1: Autorizar usuario
Descripción: Se identifica las credenciales y se autoriza a los usuarios.
Entrada: Usuario autentico
Salida: Permisos.
Resumen:

Flujo 1.1 : Permiso del administrador.
Descripción: Son los privilegios concebidos por el administrador para ejecutar una operación.
Entrada: Ejecutar una operación.
Salida: Datos de permiso.
Resumen:



Almacén 1.1: Permisos.
Descripción: Se almacena los códigos de los permisos.
Entrada:
Salida: Códigos de permisos.
Resumen:

Procesos 1,2: Autorizar base de datos.
Descripción: Se autorizan los datos del artículo.
Entrada: Datos del artículo.
Salida: Datos de artículo autorizados.
Resumen:
Flujo 1.2: Datos generados.
Descripción: Datos actualizados para generar reporte.
Entrada: Datos actualizados.
Salida: Datos de generación
Resumen:

Proceso 1.3. Generar reporte de operación.
Descripción: Generar reporte de operaciones para proteger la información en la base de datos.
Entrada: Datos generados, salida de reporte de operaciones
Salida: Reporte generados.
Resumen:

Flujo 1.3: Estadística de uso
Descripción: Son los códigos de las estadísticas.
Entrada: Códigos estadísticas.
Salida: Datos estadísticas.
Resumen:
Almacén 1.3: Estadística de actividad.
Descripción: Son las estadísticas requeridas por la administración



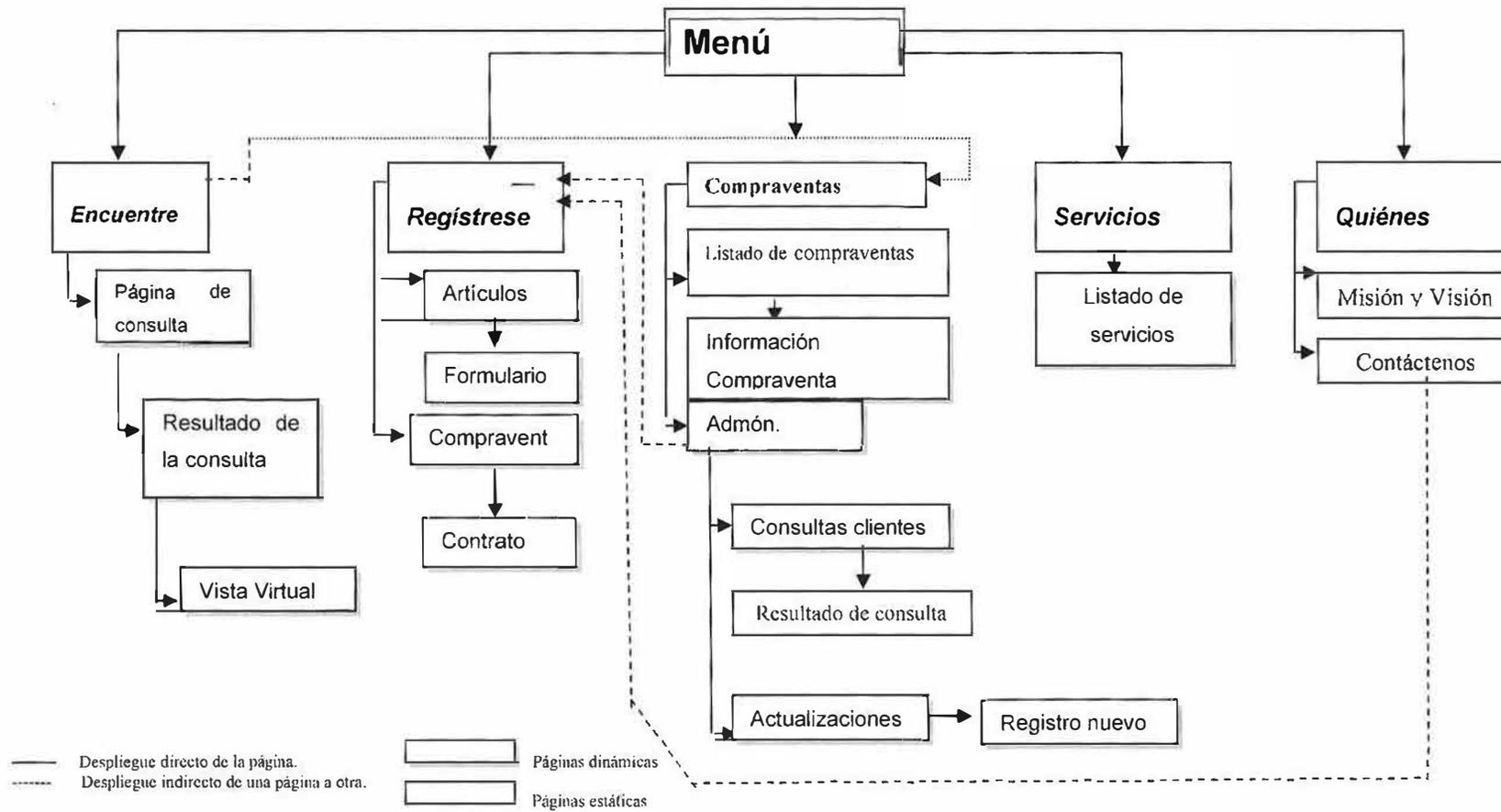
Entrada: Estadística por actividad.
Salida:
Resumen:

Proceso 1.4: Actualizar página
Descripción: Se actualiza la página con la nueva información recibiendo su aprobación.
Entrada: Datos actualizados, salidas páginas actualizadas.
Salida:
Resumen:

Flujo 1.4: Página actualizada
Descripción: Datos con la información de la nueva página
Entrada: Datos actualizados.
Salida: Página actualizada.
Resumen:

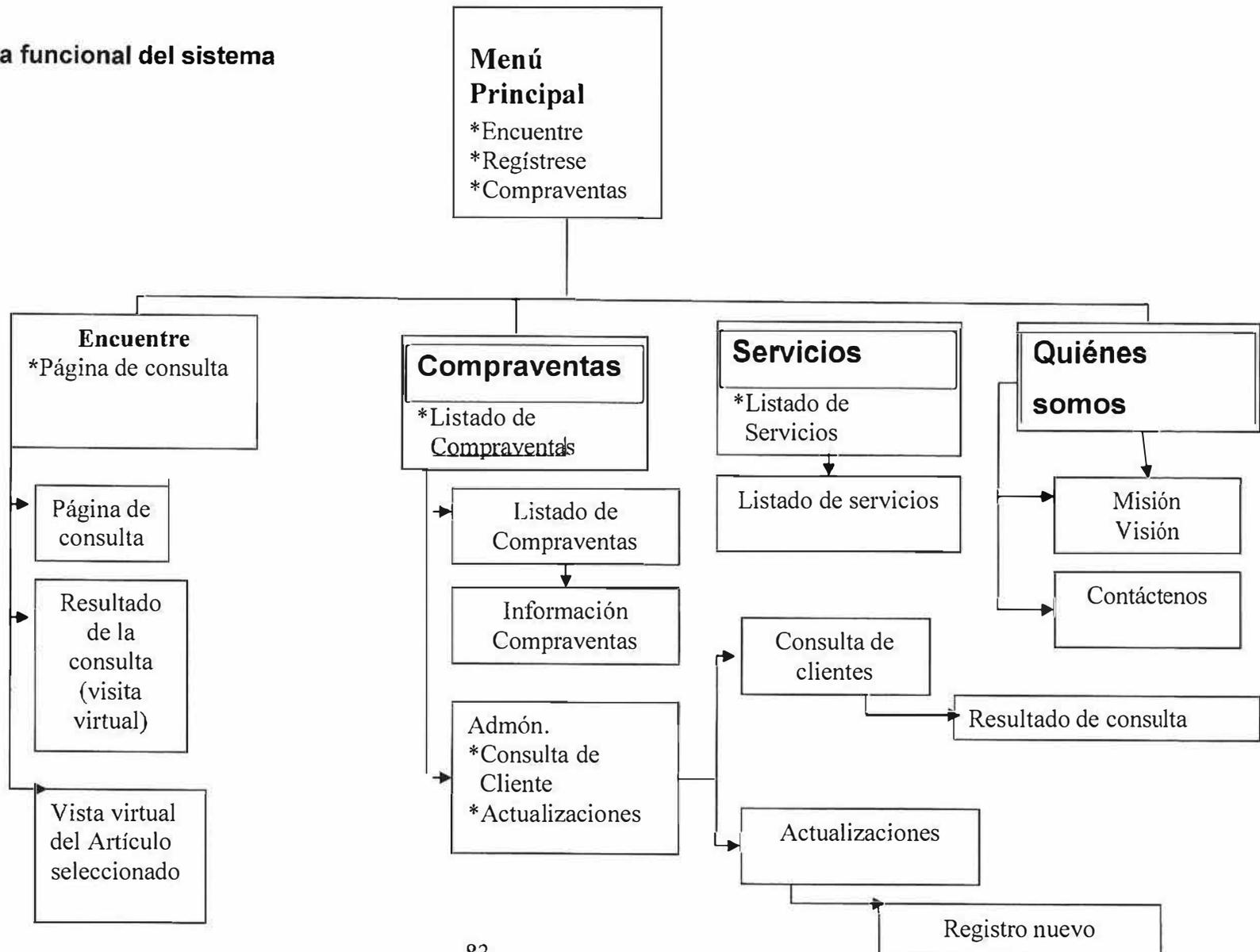


DISEÑO DE NAVEGACIÓN



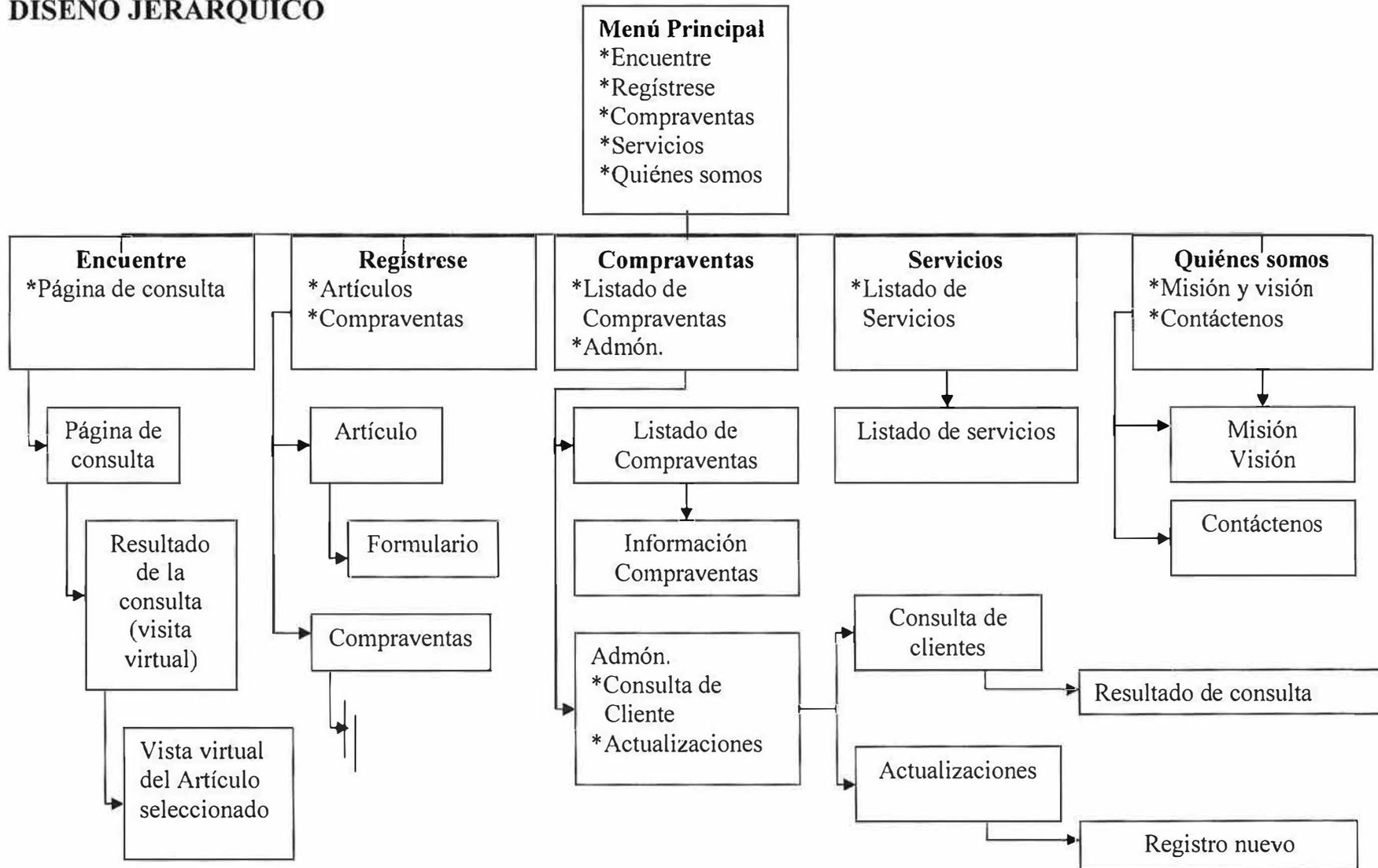


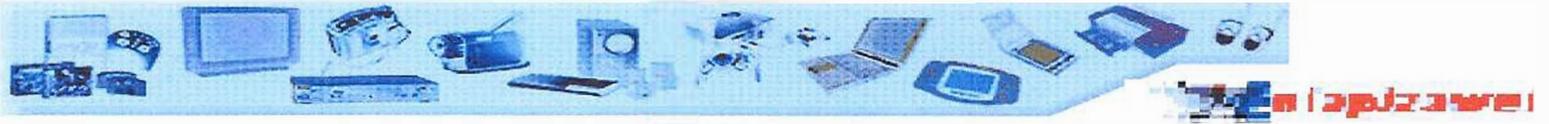
Estructura funcional del sistema





DISEÑO JERÁRQUICO





DESCRIPCION DE LOS COMPONENTES DEL DIAGRAMA FUNCIONAL

Explicación detallada del contenido de cada página del sitio Web, donde se especifica que tipo de página es cada una de ellas, las funciones y servicios que prestará al usuario final.

INICIO BÚSQUEDA

Esta opción ayuda al usuario que ingresar a la página para que a través de un buscador encuentre lo que desee.

Página de Consulta: Esta página se desplegará al momento en que la persona ingrese al buscador.

Resultado de Consulta: Página de resultados obtenidos.

Vista Virtual: Es el despliegue de la imagen del artículo que se publica en la página.

COMPRAVENTA

En este campo tendremos la información en la base de datos de cada compraventa en específico.



Información de Compraventa: El administrador podrá observar de forma detallada la información de la compraventa.

Administración: Es un campo que no es visible dentro de la página, pero que internamente para su funcionamiento es necesario mencionarlo.

Consulta de Clientes: Aquí el administrador lleva el control de las consultas de las compraventas que están en la base de datos de la página.

Resultado de la Consulta: Es el despliegue de la información que el administrador solicita a la base de datos para verificar la existencia del cliente (Compraventas).

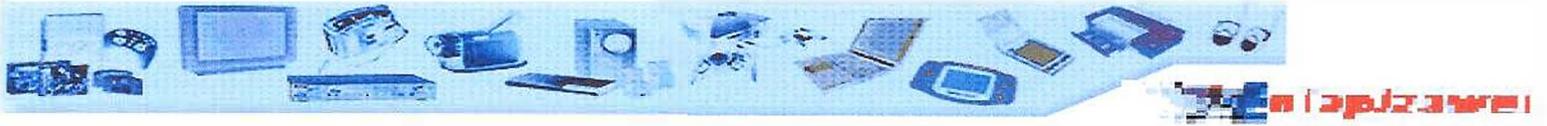
Actualizaciones: Son aquellos datos que el administrador debe ingresar o eliminar en el momento que se requiera.

Registro Nuevo: Es la información que el administrador debe ingresar cuando un de los clientes no se encuentre en la base de datos.

SERVICIOS

Son los ofrecimientos que se le hacen al cliente (Internauta).

Listado de Servicios: Lista de ofrecimientos que se le hacen al cliente (Internauta), en la página Web.



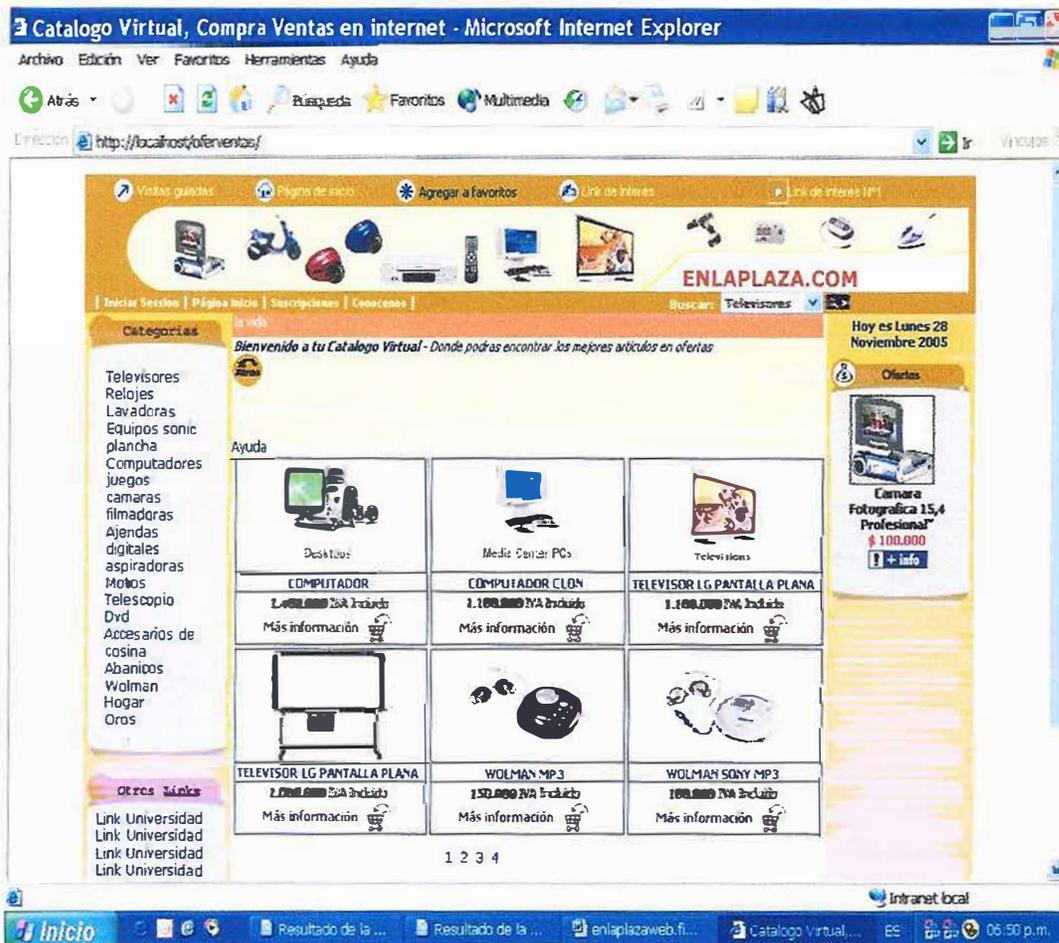
QUIENES SOMOS

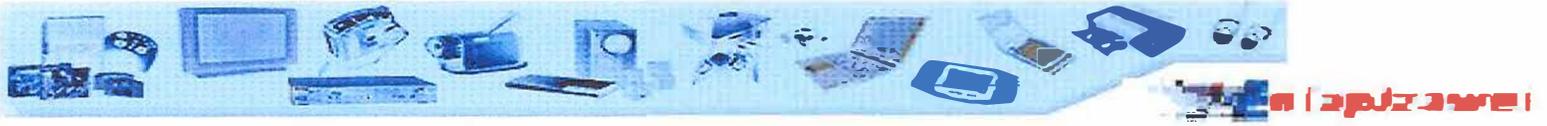
Esta opción hace referencia a la utilidad de nuestra página, lo novedoso del servicio y los beneficios que se ofrecen al Internauta y las compraventas que en la página publiquen.

Misión y Visión: A través de esta opción se le permite al usuario saber cuales son los objetivos a cumplir en el presente y la proyección hacia el futuro.

Contáctenos: Aquí se invita a los Internautas a conocer la página y se le motiva para que nos visite nuevamente.

8.3 DISEÑO DE INTERFASES





BIBLIOGRAFIA

Libros:

DISEÑO ESTRUCTURADO DE LA INGENIERIA DEL SOFTWARE. *La organización y la transmisión de datos.* Barcelona, 1999.

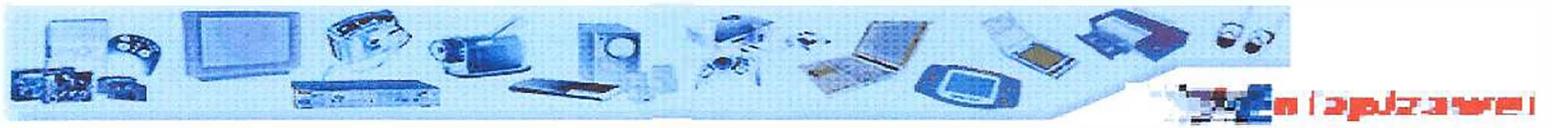
FERRATÉ, Gabriel. "Internet como entorno para los negocios" en TIFFIN, J.; RAJASINGHAM, L. *En busca de la mercado virtual. La educación en la sociedad de la información,* Ed. Paidós, Barcelona, 1997.

LANDOW, G. (1997). *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology.* The John Hopkins University Press: Baltimore.

HAGGARD (SURVIVAL GUIDE TO THE WEBSITE DEVELOPMENT, MICROSOFT PRESS).HAYDEN BOOKS,1997.

REFERENCIAS TOMADAS:

Primer Taller ICSE sobre Ingeniería Software.



WebNet journal, Volumen 1° de Marzo 99.

Procedimientos de Hipertexto, edición 96 pág 106- 128.

Enfoque practico de las WebApps, prentice- may, 1998



Inicie su negocio en Web.

David Cook y Deborah Sellers

Prentice-Hall Hispanoamericana, S.A.

Diseño en la Web

Mcgraw-Hill

Revistas:

PC Plus

COMPU MAGAZINE

En Internet:

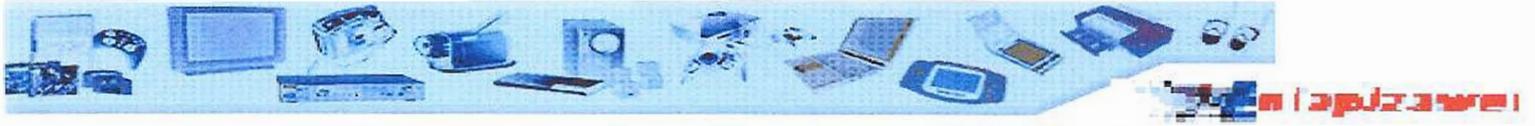
[Fistserv.marcarthur.uws.edu.au/san/icse99-Web-E-Proc/default.htm](http://fistserv.marcarthur.uws.edu.au/san/icse99-Web-E-Proc/default.htm)

<http://www.pressman5.com>

<http://www.monografias.com>

<http://www.iac.es/galeria/westend/node1.htm>

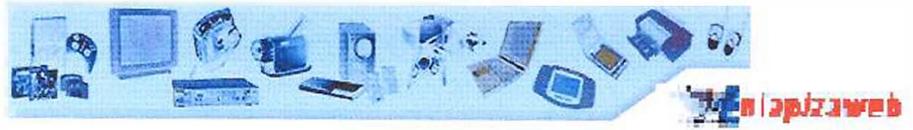
<http://www.iac.es/galeria/westend/node2.htm>



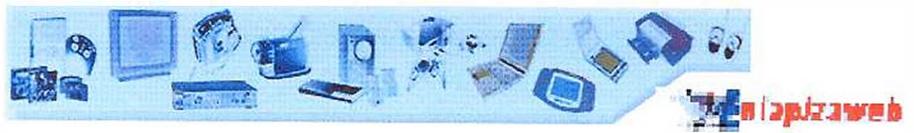
<http://www.iac.es/galeria/westend/node3.htm>.

<http://www.iac.es/galeria/westend/node4.htm>, etc.

<http://www.ocea.es/forem/guiahtml.htm>



ANEXOS



IS DE CRECIMIENTO SON MUNDIAL

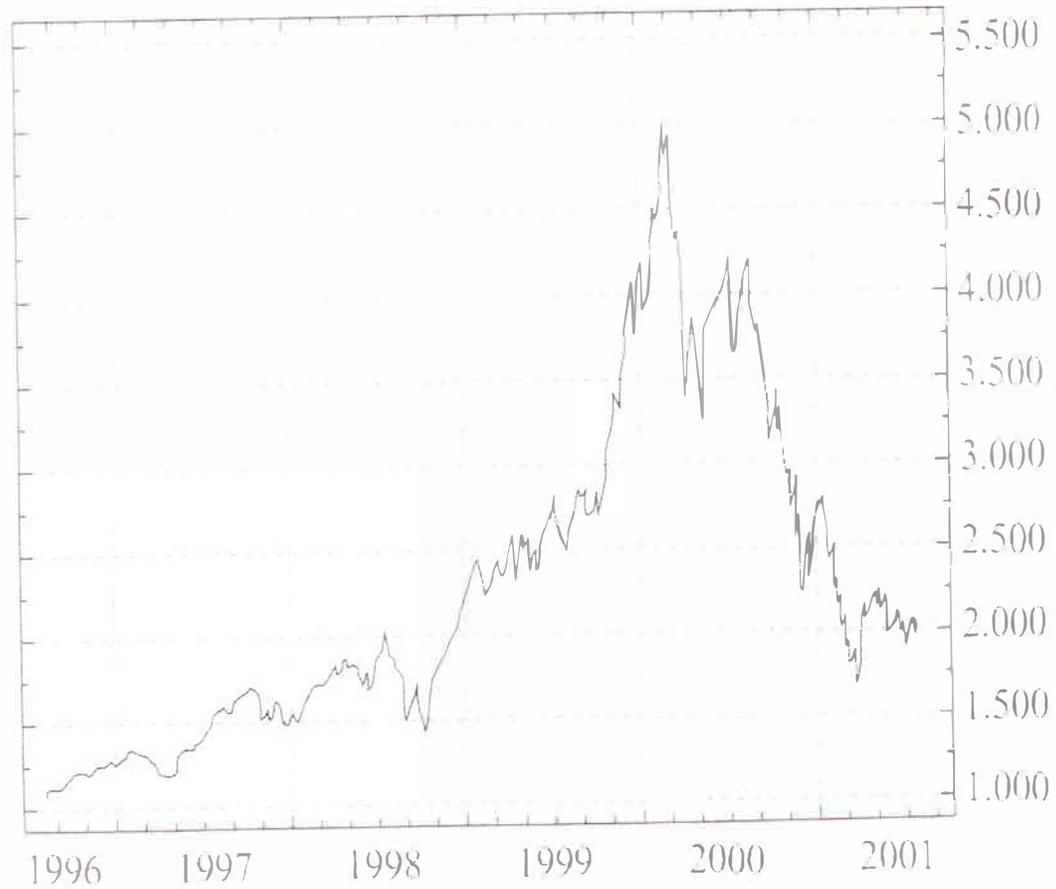


Gráfico 1.0 tasa de evolución del índice de Nasdaq (centro estudios Mexicano de crecimiento mundial de Internet), 1996 – 2002

Fuente: www.Bloomerg.com.

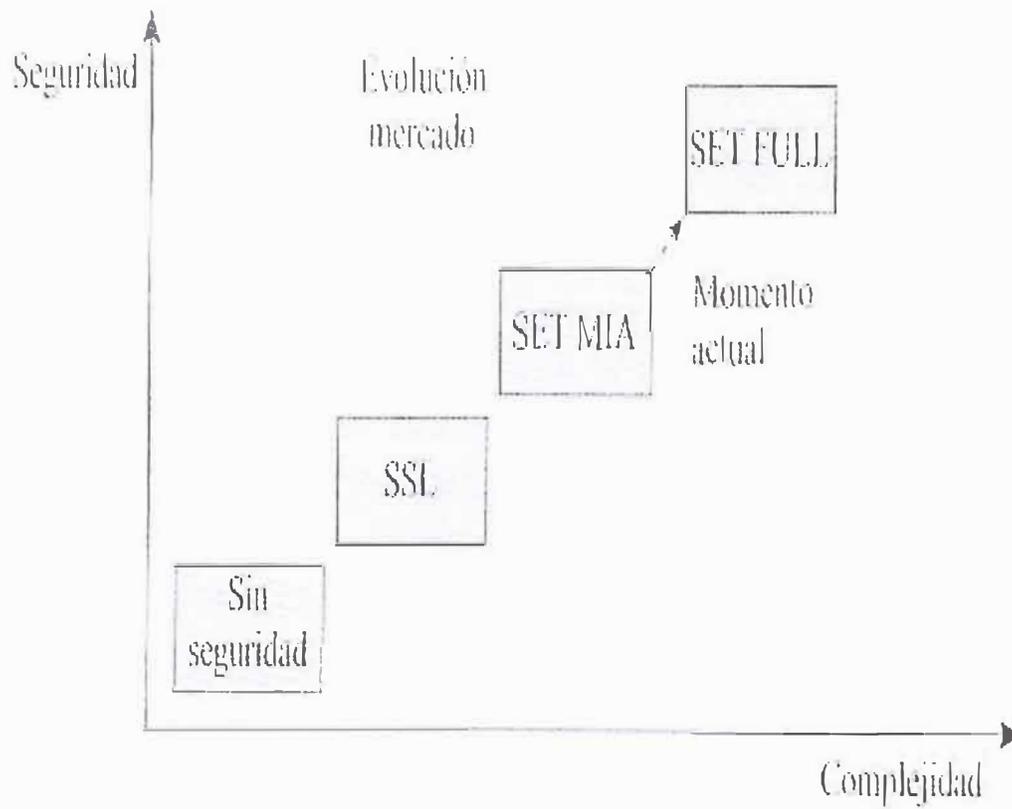
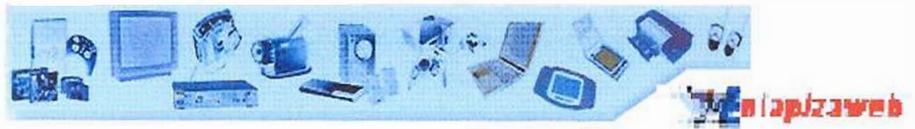
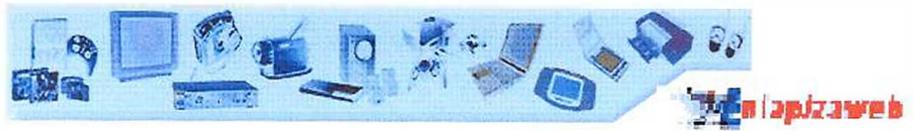


Gráfico 1.1 tendencias de seguridad en la red.

Fuente: *Argentcard. Dirección de Marketing.*



Población entre 10 y 44 años

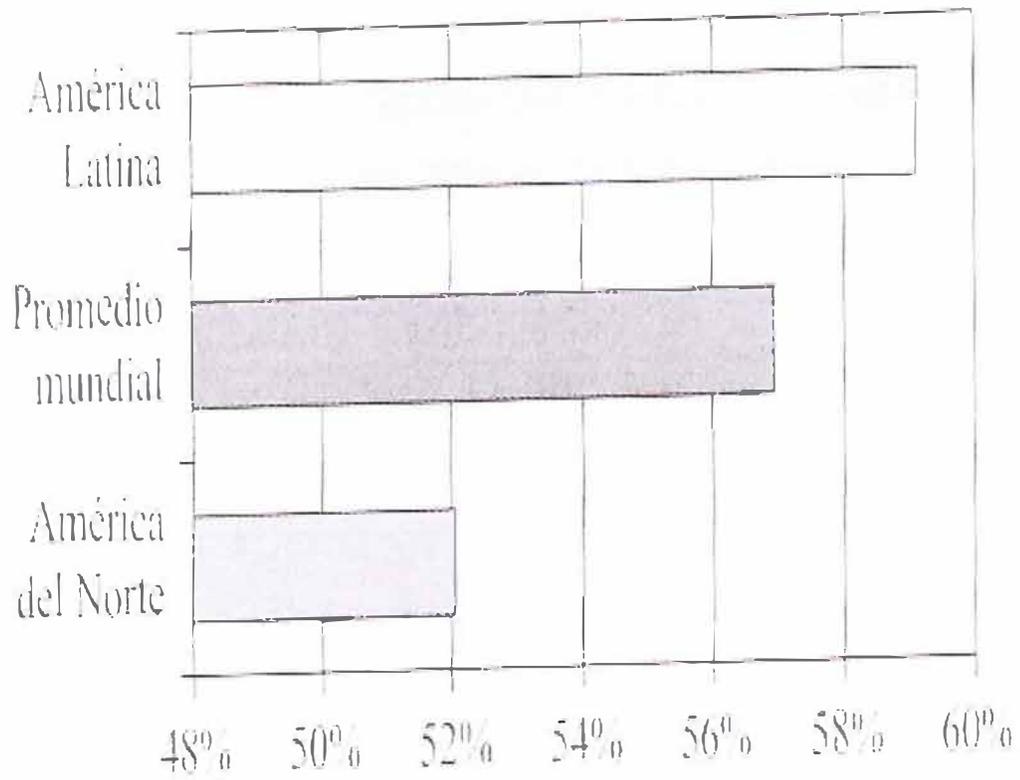
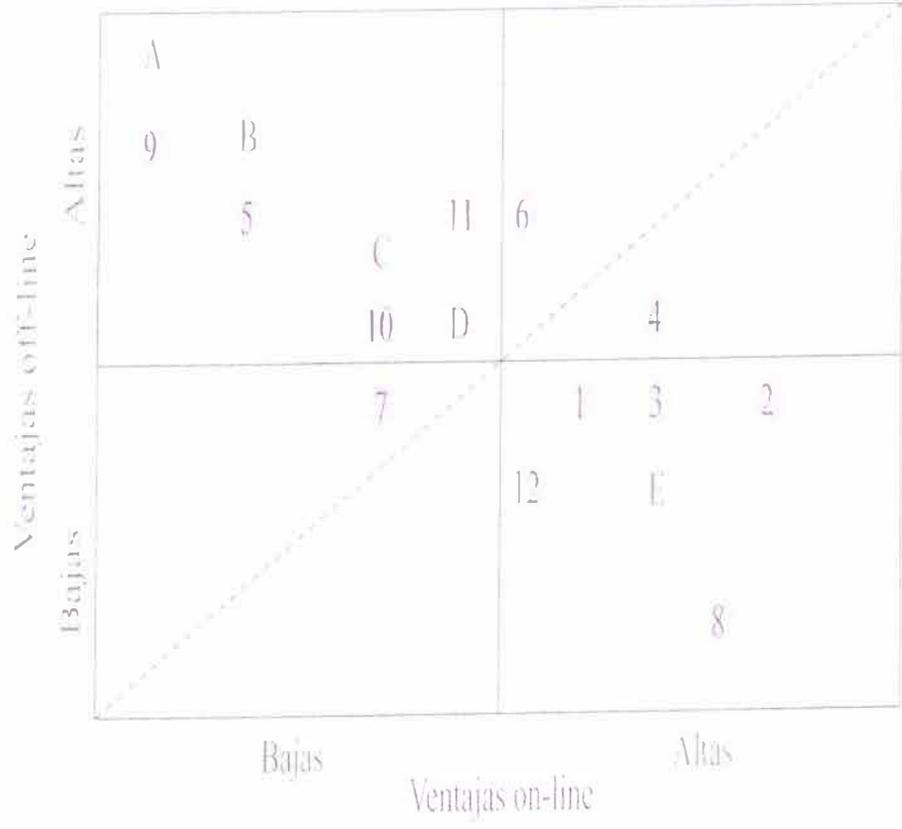


Grafico 1.2 estructura demográfica de América latina.

Fuentes: US Bureau of Census (Tomas Rivera Institute)



Comparación: ventajas on-line vs. off-line



Intangibles Tangibles

Gráfico 1.3 comparación de las Ventajas on y off-line.





Formato De Entrevista Realizada A Los Administradores De Compraventas

1. ¿Cuántas visitas reciben a diario?
 2. ¿Cuántas ventas hacen a diario?
 3. ¿Cuáles son los artículos que más circulan a diario?
 4. ¿Qué fallas consideran ustedes que presenta su sistema actual de ventas?
 5. ¿Cuánto tiempo duran los artículos que no se han sacado en vitrina?
 6. ¿Bajo que métodos de reventas promocionan los artículos que están en vitrina?
 7. ¿Realizan subasta de artículos?
 8. ¿Con qué periodicidad realizan subasta de artículos?
 9. ¿Qué porcentaje de de ventas obtiene durante la realización de subastas?
 10. En caso de que se les plantease un servicio para promocionar la reventa de los artículos, ¿Qué esperan del servicio?
 11. ¿Basados en la primera pregunta y teniendo en cuenta su respuesta, ¿Por medio de que canal de difusión consideran que pueden incrementar el número de visitas al doble de las que reciben actualmente?
 12. En caso de que exista un canal de difusión que cubra sus expectativas de promoción y venta, ¿Estarían dispuestos a adquirirlos?
-

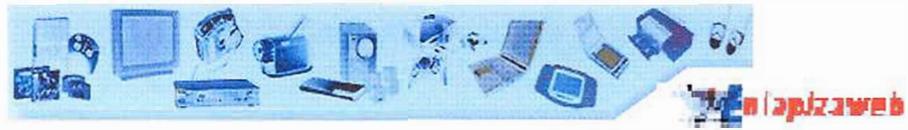


DIAGRAMA DE GANT

VIII semestre	IX semestre	X semestre	XI semestre
<ul style="list-style-type: none">• elaboración de la parte investigativa.• Formulación.• Planificación.	<ul style="list-style-type: none">• *Análisis del futuro desempeño de la página.• Diseño del contenido.• Etapa de producción de páginas.	<ul style="list-style-type: none">• Análisis del diseño de la interfaz.• Diseño del contenido de navegación.• Diseño de la interfaz.	<ul style="list-style-type: none">• *Generación de pruebas.• *Evaluación de la página por el cliente.



DIAGRAMA HORIZONTAL

Semanas



Levantamiento de información	3 Meses				
Diseños		1 Mes			
Implementación			4 Meses		
Implantación				1 Mes	
Pruebas					15 Días
Puesta en marcha					5 Días

|

DIAGRAMA VERTICAL

Levantamiento de información:

Recolección de datos en compraventas.	2 Meses
Recolección datos sobre proveedores de servicios.	2 Semanas
Recolección datos sobre herramientas.	1 Mes
Recopilación y procesamiento de datos.	2 Semanas

Diseño:

Diseño de la interfaz. (Selección del diseño a utilizar)	2 Semanas
Diseño de los depósitos de datos.	2 Semanas
Diseño de los procesos administrativos	2 Semanas



Implementación:

Programación de la interfaz. (Dream weaver)	1 Mes
Programación de los módulos de datos. (Acceso a las bases de datos)	2 Meses
Pruebas de interfaz, proveedor DNS	1 1/2 Mes

Implantación:

Instalación en un servidor local.	1 Semana
Creación de la base de datos local y remota	2 Semanas
Creación rutina de actualización base de datos	3 Semanas

Pruebas:

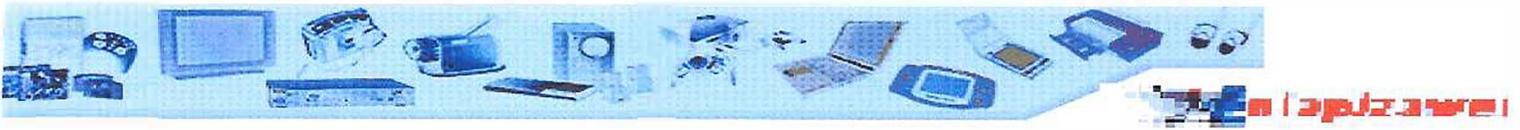
Caja blanca

Ensamble

Conectividad



www.nlapizaweb.com



1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:

Una Página Virtual Para Ofrecer Publicidad a Las Compraventas.

1.1 Descripción problema:

La preocupación principal de los propietarios de las compraventas, es el de aumentar la publicidad de sus establecimientos para que estos a su vez tengan mayor concurrencia por parte de la clientela y puedan obtener más ingresos por la venta de los artículos (cadenas, televisores, motores, tornos, etc.), a los que los clientes no les han realizado la **saca, para que de esta manera dichas empresas (compraventas), tengan una mayor publicidad y puedan revender de manera más rápida y eficaz sus artículos.

1.2 FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Cómo lograr que los establecimientos de compraventas ofrezcan una mejor calidad en el marketing y que este a su vez se vea reflejado en el flujo de caja de la empresa (compraventas), que además de esto resulte más económico que los métodos tradicionales de ventas y promoción de artículos?

* Saca: Termino con el que los almacenes de compraventas se describe el acto de retirar los articulos.

Introducción

Antes de que aparecieran las computadoras, la única forma de comunicación estuvo siempre ligada de manera estrecha y casi limitada que a la palabra oral o a la escrita. Cualquiera de estas clases de información necesitaba para su interpretación y para el proceso de nueva información de la participación del ser humano. Dicha información debía ser consultada entre los diversos departamentos o sitios de trabajo de las personas que a su vez debía ser modificada para lo cual no se tenía un control establecido, por lo anterior surgió la informática con el fin de manejar de forma eficiente y eficaz los procesos de dicha información.

La evolución tecnológica recibió un gran impulso gracias a la evolución del computador, esta nos permitieron efectuar operaciones a gran velocidad sobre la información y a su vez almacenarla.

Pero con el tiempo la información se hizo demasiado voluminosa y se acumuló de tal forma que no pudo ser manejada con eficiencia por las computadoras al momento de seleccionarla, consultarla y discriminar parte de ella. Por lo tanto se hizo necesario organizarla de una forma adecuada, para lograrla se implemento un diseño de tablas como soporte de almacenamiento. Sin embargo, la información organizada y estructurada de esta forma no era eficiente puesto que los datos que contenían tendía a variar y no surgían de una forma ordenada. Por lo anterior se dispuso un método para ordenar dichos datos de tablas con el propósito de acceder en una forma rápida y fácil.

Con la ayuda de la computadora se desarrollaron diversos paquetes de software que permitieron el tratamiento de la información, tales paquetes se dieron a conocer con el nombre de Bases de datos, con lo anterior se soluciona el problema de la manipulación de la información, pero surge el problema de la comunicación de datos a través de bases remotas a una misma base de datos, de allí surgió otro tipo de informática denominada redes de computadores y a la vez surge la mayor red a nivel mundial más conocida como la Internet, esta brinda medios para el tratamiento de la información a distancias cuantiosas entre varias estaciones no solo a nivel local.

ANEXO 1

LISTA DE CHEQUEO DE ASEGURAMIENTO DE LA CALIDAD

Fecha: _____

Descripción: _____

Analista: _____

ACTIVIDAD	SI	NO	NO APLICA	INFORMACIÓN ADICIONAL
¿Existe alguien en su organización responsable por los procesos de pruebas?				
¿Tiene y usa estándar para plan de pruebas?				
¿Tiene y usa un estándar para las pruebas de unidad?				
¿Tienes y usas un estándar para el reporte de la ejecución de las pruebas?				
¿La y ejecución de las pruebas se realiza en paralelo con el proceso de desarrollo?				
¿Se verifica que las especificaciones estén correctamente implementadas?				
¿Los probadores verifican la precisión y completitud de de productos internos tales como el documento de requerimiento o diseños?				
¿Existen objetivos de pruebas medibles para cada página Web que esta siendo probado?				
¿Los objetivos están alineados con los riesgos del				

negocio?

¿Se usan métricas para
mejorar el proceso de
aseguramiento de la calidad?

¿Existe un proceso de
mejoramiento continuo
para su proceso de pruebas?

¿Se usan métricas para
planear y evaluar el proceso
de pruebas?

¿Tiene un proceso de
entrenamiento de
probadores?

ANEXO 1

LISTA DE CHEQUEO DE ESTANDARES DE TABLAS

Fecha: _____

Descripción: _____

Reporte _____ Revisor _____

Analista _____

ACTIVIDAD	SI	NO	NO APLICA	INFORMACIÓN ADICIONAL
¿El nombre de la tabla es correcto según los estándares?				
¿Tiene las descripciones de la columna de la base de datos?				
¿Tienes las primary Key, foren key e índices adecuados?				
¿la tabla ha sido recreada según su uso?				

ANEXO 2

LISTA DE CHEQUEO DE ESTANDARES DE PRESENTACIÓN Y FUNCIONALIDAD DE LA APLICACIÓN PARA LAS FORMAS

ACTIVIDAD	SI	NO	NO APLICA	INFORMACIÓN ADICIONAL
¿Están claramente definidos los bloques de información?				
¿Tiene encabezados de titulo y nombres de aplicación correctos?				
¿Las etiquetas de los campos son claras y representativas?				
¿Los campos de solamente despliegue están claramente identificados?				
Cuando se tiene una forma con múltiples tab ¿se conoce cual es el registro padre de los tab?				
¿La forma tiene la dimensión correcta?				
¿Los campos requieren titles?				



ENSAYOS Y VALIDACIONES

También conocido como proceso de validación y verificación (V&V) se entiende cualquier actividad orientada a determinar si los objetivos se han cumplido o no.

Antes de cargar el sitio en un servidor y dejarlos listo u apto para cualquier visita, conviene probarlo localmente. De hecho, resulta una buena idea comprobar, solucionar los problemas del sitio con regularidad durante su proceso de construcción para así poder solucionar los problemas cuanto antes y así lograr evitar el repetirlos.

Es importante asegurarse de que las páginas tengan la apariencia y el funcionamiento esperado de los navegadores de destino, de que los vínculos funcionen bien y de que las páginas no tarden demasiado en cargarse. También puede comprobar y solucionar los problemas de todo sitio mediante la ejecución de un informe del sitio.

La validación comprueba si lo que se ha especificado e implementado es lo que el usuario realmente desea; es decir responde a l pregunta ¿Se ha creado el sitio Web correcto?

Las tareas de V&V no solo se aplican a los productos de los sitios Web, sino también a otros productos resultantes del proceso de desarrollo. Las primeras tareas V&V al análisis y a la especificación de requisitos por ejemplo: Comprobar que el proyecto es viable. Comprobar que las especificaciones documentadas son completas, correctas, precisas, legibles, evaluables, y que en general responde a las expectativas del cliente.

La V&V del diseño de la página debe garantizar que los requisitos no estarán incompletos o incorrectamente diseñados. En el caso de la implementación y codificación, la V&V de sitios Web es comúnmente conocida como testeo de sitios Web.

Existen muchas definiciones incorrectas del testeo de sitio Web que conducen a una inadecuada ampliación de este proceso, el testeo muestra que no hay errores, o que el programa funciona correctamente, puede demostrar la presencia de errores, no su ausencia, por lo tanto, se realiza el test al sitio Web para detectar errores que una vez corregidos, mejoran la calidad y la fiabilidad del mismo. Existen distintos tipos de testeo en función de la unidad de sitio Web a la que se aplique y del objetivo que se persigue, por

ejemplo, el testeado de unidad, de integración de sistema de aceptación. Finalmente las actividades de V&V son también necesarias durante la operación del mantenimiento del sitio Web. Cuando se realiza un cambio en el sitio Web, se debe examinar el impacto del cambio sobre el sistema y considerar que las actividades V&V es necesario repetir para garantizar al menos, la misma calidad del sitio Web antes del cambio.

La empresa desarrolladora de sitio Web ha diseñado una serie de formatos para realizar dichas pruebas, a continuación se relaciona los formatos a utilizar.

ANEXO 1

LISTA DE CHEQUEO DE ESTANDARES DE CALIDAD REVISION DE FUNCIONALIDAD

Fecha: _____

Descripción: _____

Reporte _____ Revisor _____

Analista _____

ACTIVIDAD	SI	NO	NO APLICA	INFORMACIÓN ADICIONAL
¿La forma realiza la función que se necesita?				
¿la forma ha sido ingresada con todas las funciones, tablas y permisos asociados?				
¿los datos de la forma cambian en forma sincronizada?				
¿Es rápido y fácil el manejo de la forma?				
¿Los campos que hacen referencia a los datos de otras tablas tienen cada uno lista de valores?				
¿Las listas de valores son lentas para recuperar información?				
¿El tiempo de respuesta es el adecuado?				
¿Los mensajes graves son manejados adecuadamente?				

REVISION DEL CODIGO Y DE LOS DATOS QUE RETORNA

¿se ha realizado el proceso de
prueba formal?

¿se ha realizado el proceso de
afiamiento en MSQL FRONT?

¿Ha comprobado si hay vínculos
rotos (vínculos que no
funcionan)en el sitio los ha
reparado?

¿ha supervisado el tamaño de las
páginas?

¿se ha verificado el código para
comprobar si hay errores en las
etiquetas o de sisntaxis?

¿ha comprobado si hay problema
en todo el sitio, como
documentos sin títulos etiquetas
vacías y etiquetas anidadas
redundantes?

COMENTARIOS ADICIONALES

MATENIMIENTO

De acuerdo al IEEE el mantenimiento de un sitio Web es el conjunto de actividades que después de entregado sirve para corregir los fallos, mejorar su rendimiento u otros atributos, o adaptar el producto a un entorno modificado. Una vez comienzan a operar con el sistema, los mantenedores realizan el cambio o los cambios después de lo cual los usuario vuelven a usarlo y a proporcionar nueva información de mejora. Este ciclo de mantenimiento se extiende la vida del producto del sitio Web. En muchos casos, el mantenimiento es el proceso más largo del ciclo de vida.

El Mantenimiento De Vida.

El mantenimiento del sitio Web es difícil de realizar y gestionar. Sin embargo, este proceso se simplifica notablemente si los procesos primarios previos de ingeniería han sido correctamente realizados y documentados.

ANEXO 1

PRUEBAS E ISNPECCIONES PARA INFORMACIÓN PERIODICA

Fecha: _____

Descripción: _____

Reporte _____ Revisor _____

Analista _____

DETALLE	RESTRICCIONES	ENCARGADOS	RECURSOS
Ingreso de la solicitud a través del sistema de solicitudes.		Usuario	
Reunión para detallar el requerimiento y pactar conclusiones.		Ingeniero usuario	
Se imprime el formato de control de información no periódica.		Usuario	
El usuario verifica la información en el formato.		Ingeniero	
Comprado el formato, se genera la información perdida.		Ingeniero	
Revisión de las lista de chequeo.		Ingeniero	
Aprobada la información, se envía al usuario.		Ingeniero	

El usuario comprobara
la información
generada.

Si la información es
correcta, firma el
documento.

Usuario

Usuario

ENTRENAMIENTO

El proveedor se compromete a realizar una serie de capacitaciones al todo el personal de la empresa (comprador) con el objetivo de que todo el personal esté en condiciones de manipular el aplicaciones de manipular el aplicativo y así obtener el mayor de los resultados del mismo, teniendo en cuenta que no todos los usuarios poseen los conocimientos adecuados y pertinentes del sistema.

Esta capacitación estará comprendida en dos etapas una seria la parte teórica donde se definen los objetos que hacen parte del aplicativo y la otra es la parte practica donde el usuario entrará a manipular el aplicativo. Teniendo la guía del diseñador del sistema en uso o personal que realice la respectiva inducción.

Estas prácticas estarán sujetas a la programación que defina la empresa, dichas prácticas estarán regidas por unas fichas que a continuación se detallan.

ANEXO 1

LISTA DE CHEQUEO DE CAPACITACIÓN AL PERSONAL

Fecha: _____

Descripción: _____

Reporte _____ Revisor _____

Analista _____

ACTIVIDAD	SI	NO	NO APLICA	INFORMACIÓN ADICIONAL
¿El instructor domina el tema de la capacitación?				
¿El instructor transmite todos los conocimientos?				
¿El desarrollo del temario es adecuado?				
¿El instructor despeja las dudas presentadas por los asistentes?				
¿las intensidad horaria es la adecuada para la capacitación?				
¿Cómo es la fluidez verbal de instructor?				
¿Los ejercicios en el desarrollo de la capacitación son los más adecuados?				

¿Cómo asistente a la capacitación con las dinámicas aplicadas usted adquirió los conocimientos necesarios para manipular?

REQUISITOS DE LA CALIDAD PARA EL DISEÑO E IMPLEMENTACION DE SITIOS WEB

Visibilidad Del Estado Del Sistema

El usuario saber exactamente lo que el sistema está haciendo. En sitios Web esto se puede lograr informándole al usuario donde se encuentra, siempre. Uno de los mayores problemas para los usuarios la navegar por la red es la desorientación. Es vital asegurar una consistencia de todo sitio Web.

Otro aspecto no menos importante, es ofrecer al usuario una permanente retroalimentación a las acciones que se realice en cada página Web. Esto puede lograrse con efectos tan sutiles como el efecto hover de las hojas de estilo (CSS) sobre los hipervínculos, o los efectos sofisticados como el uso de applets de Java.

Similitud Entre El Sistema y El mundo Real.

El sistema debe hablar el lenguaje del usuario, las frases, las palabras y los conceptos deben ser familiares para el usuario. Además, se deberá de seguir las convenciones usadas en el mundo real, haciendo que la información aparezca en un orden lógico y natural.

Control Por Parte Del Usuario Y Libertad

Los usuarios frecuentemente eligen funciones por error y necesitaran de “salidas de emergencia” claramente marcadas. Se debe proveer al visitante al sitio al contar con funciones para deshacer y rehacer las acciones que haya realizado.

Consistencia Y Cumplimiento De Estándares

Los usuarios no tienen que preguntarse si distintas palabras, situaciones o acciones significan lo mismo. Hay que seguir las convenciones de las plataformas en las que se está desplegando el sitio Web. Preferir los estilos por default de botones, barras de scroll, etc. Provistas por la plataforma.

El cumplimiento con las recomendaciones emitidas por el W&C (World Wide, Web Consortium) referentes tecnologías Web (HTML, CSS, XML, PHP, etc). Aseguran en muchos casos una portabilidad absoluta del sitio Web. Existe una gran cantidad de herramientas (Validadores) que permiten verificar el sitio Web y si este cumple con las especificaciones del W3C.

Sea cuidadoso cuando desarrolle sitios con múltiples páginas especialmente aquellos desarrollados por grupos de desarrolladores. Es importante el manera consistente el fraseo, imágenes y fuentes a través del sitio para dar la imagen de consistencia. El uso de hojas de estilo facilita mantener la consistencia del diseño del gráfico del sitio. Desarrolle un plan claro en donde se defina claramente el estilo y layout del sitio Web.

Prevención De Errores

Aún mejor que el desarrollar buenos mensajes de error es tener un diseño cuidadoso que eviten la ocurrencia de errores. Hay que asegurarse de que las instrucciones estén escritas de una manera clara y que estas son desplegadas de manera conveniente, evitando cualquier tipo de contaminación visual. Si se requiere el llenado de un formulario con campos obligatorios, destáquelos por

sobre el resto de entradas. Es muy conveniente hacer una validación de la forma antes de enviarla al servidor esto puede hacer fácilmente con Javascript.

Haga que los objetos acciones y bocones que sean visibles. El usuario no tiene porque recordar información de una parte de un diálogo a otra parte. Las instrucciones de uso del sistema deben de ser visibles y accesibles cuando el usuario lo considere necesario. Tenga mecanismos de búsqueda. Cualquier sitio de más de 200 páginas necesita acceso directo por contenido, no espere que el usuario entienda y navegue hasta que encuentre lo que busca.

Flexibilidad y Eficacia de Uso

Los aceleradores invisibles para el usuario novato pueden hacer más rápida la interacción para el usuario experto. El sistema debe de tratar eficientemente tanto los usuarios expertos como inexpertos. Para lograr esto, es conveniente permitir a los usuarios que personalicen ciertas acciones frecuentes, un ejemplo de esto es la opción "1_Clic de Amazon que ofrece a los compradores habituales el pasar directamente a la confirmación de la venta sin realizar el procedimiento estándar de facturación.



Los sitios Web se deben de cargar lo más rápidamente posible, independientemente del tipo e conexión a la red utilizado por el usuario. Prioritice el uso de HTML y el re uso de imágenes en el sitio Web.

Estética Y Diseño Minimalista

Los diálogos no deben contener información que sea irrelevante o rara vez sea de utilidad. Cada información extra en un diálogo compite con unidades relevantes de información y disminuye su visibilidad relativa.

Se recomienda reducir el número de imágenes al mínimo. Hay que recordar que cada imagen implica una descarga desde el servidor, esto en conexiones lentas puede ser un problema serio.

Es altamente recomendable que la información mas importante sea colocada en la parte superior de la página pues es la región que siempre es visible en el navegador.

Ayuda Para Que El Usuario Reconozca Diagnostique Y Se Recupere De Los Errores

Los mensajes de error deben de ser expresados en un lenguaje claro sin ambivalencias, indicando exactamente el problema y previendo constructivamente de una solución. Los mensajes de error pueden ayudar a reestablecer la confianza en el sitio Web.

Haga uso del mensaje de default de error que ofrecen los servidores Web, el cual usted puede personalizar.

Ayuda y Documentación

Lo más probable es lo que mejor sería que un sistema no requiera de documentación, pero generalmente se requiere de documentación y una opción de ayuda en línea. Cualquier información debe ser fácil de buscar y debe estar orientada a las acciones del usuario. En cuanto un sitio Web ofrezca alguna característica fuera de la norma o ligeramente complicada, será necesario prestar ayuda y dar documentación a los usuarios tómese el tiempo de desarrollar un sistema de ayuda que dé auxilio relevante cuando el usuario lo requiera.



MANUAL DEL SISTEMA



enlaplazaweb.com

PLAZA VIRTUAL PARA EXPOSICIÓN DE MERCANCIAS DE COMPRAVENTAS

PRESENTADO POR:

KAREM PEREZ MARTINEZ

PRESENTADO A:

**ING. RICARDO MARIN
ING. ALEXANDER MESSINO**

PROYECTO REALIZADO BAJO LA ASESORIA DEL INGENIERO

NESTOR ALBERTO TORRES CUESTA

**CORPORACIÓN EDUCATIVA MAYOR DEL DESARROLLO
UNIVERSIDAD SIMON BOLIVAR
FACULTAD DE INGENIERIA DE SISTEMAS
XI SEMESTRE
BARRANQUILLA, NOVIEMBRE
2005**

Introducción

Antes de que aparecieran las computadoras, la única forma de comunicación estuvo siempre ligada de manera estrecha y casi limitada que a la palabra oral o a la escrita. Cualquiera de estas clases de información necesitaba para su interpretación y para el proceso de nueva información de la participación del ser humano. Dicha información debía ser consultada entre los diversos departamentos o sitios de trabajo de las personas que a su vez debía ser modificada para lo cual no se tenía un control establecido, por lo anterior surgió la informática con el fin de manejar de forma eficiente y eficaz los procesos de dicha información.

La evolución tecnológica recibió un gran impulso gracias a la evolución del computador, esta nos permitieron efectuar operaciones a gran velocidad sobre la información y a su vez almacenarla.

Pero con el tiempo la información se hizo demasiado voluminosa y se acumuló de tal forma que no pudo ser manejada con eficiencia por las computadoras al momento de seleccionarla, consultarla y discriminar parte de ella. Por lo tanto se hizo necesario organizarla de una forma adecuada, para lograrla se implemento un diseño de tablas como soporte de almacenamiento. Sin embargo, la información organizada y estructurada de esta forma no era eficiente puesto que los datos que contenían tendía a variar y no surgían de una forma ordenada. Por lo anterior se dispuso un método para ordenar dichos datos de tablas con el propósito de acceder en una forma rápida y fácil.

Con la ayuda de la computadora se desarrollaron diversos paquetes de software que permitieron el tratamiento de la información, tales paquetes se dieron a conocer con el nombre de Bases de datos, con lo anterior se soluciona el problema de la manipulación de la información, pero surge el problema de la comunicación de datos a través de bases remotas a una misma base de datos, de allí surgió otro tipo de informática denominada

Con la ayuda de la computadora se desarrollaron diversos paquetes de software que permitieron el tratamiento de la información, tales paquetes se dieron a conocer con el nombre de Bases de datos, con lo anterior se soluciona el problema de la manipulación de la información, pero surge el problema de la comunicación de datos a través de bases remotas a una misma base de datos, de allí surgió otro tipo de informática denominada redes de computadores y a la vez surge la mayor red a nivel mundial más conocida como la Internet, esta brinda medios para el tratamiento de la información a distancias cuantiosas entre varias estaciones no solo a nivel local.



Estándares de información de tablas e informes de sistema propuesta.

Nombre De La Tabla: PVNCOMPRAVENTAS

Descripción De La Tabla:

Nombre Largo: COMPRAVENTAS

La tabla hace referencia a los datos de cada compraventa.

Modulo: Datos compraventa Tipo: MAESTRO

N°	Nom. Atributo	Llaves	Tipo De Long Dato	Dec	Nulo?	Descripción
1	COMCódigo	PK	Number 5.0	0	No	Identifica de manera exclusiva a la compraventa.
2	COMNombre		Texto 50	0	No	Indica el nombre exacto de la Compraventa.
3	COMDirección		Texto 30	0	No	Dirección Compraventa.
4	COMTeléfono		Number 30	0	Si	Teléfono compraventa.
5	COMComentarios		Texto 50	0	No	Se refiere a los datos adicionales de la compraventa.
6	COMContrato		Texto 50	0	No	Se refiere a los datos de la contratación de la compraventa.

Nombre De La Tabla: PVNARTICULOS
 Nombre Largo: ARTICULOS
 Modulo: Datos Articulo Tipo: Maestro

Descripción De La Tabla:
 Reúnes todos los datos
 detallados de los artículos que
 se ofrecen en la pagina Web

N°	Nom. Atributo	Llaves	Tipo De Long Dato	Dec	Nulo?	Descripción
1	ARTCodigo	PK	Number 5	0	No	Identifica de manera única al artículo.
2	ARTDescripción		Texto 50	0	No	Describe el artículo y su función.
3	ARTCompraventa		Texto 30	0	No	Relaciona los artículos con la compraventa que los ofrece.
4	ARTValor		Number 30	0	No	Describe el monto que se debe cobrar por los artículos expuestos.
5	ARTComentario		Texto 50	0	Si	Se refiere a los datos adicionales de la compraventa.
6	ARTImagen		Texto 50	0	No	La dirección donde esta guardada la imagen del articulo a publicar.



Nombre De La Tabla: PVNPUBLICACIONES
 Nombre Largo: PUBLICACIONES
 Modulo: Datos publicaciones
 Tipo: Maestro

Descripción De La Tabla:
 La tabla guarda los datos de las publicaciones que se realizan en la página Web.

N°	Nom. Atributo	Llaves	Tipo De Long Dato	Dec	Nulo?	Descripción
1	PUBCodigo	PK	Number 5.0	0	No	Identifica de manera única la publicación realizada.
2	PUBConsecutivo	PK	Number 5.0	0	No	Identifica de manera única la secuencia de la publicación.
3	PUBFechaInicio		Texto 30	0	No	Fecha en la que el artículo ingresa a la página.
4	PUBFechaFin		Texto 30	0	No	Fecha en la que se da de Baja al artículo.
5	Subtipo		Texto 50	0	No	El tipo de publicación que posee el artículo.

Nombre De La Tabla: PVNCATEGORÍAS
 Nombre Largo: CATEGORÍAS
 Modulo: Datos Categoría Tipo: MAESTRO

Descripción De La Tabla:
 Define la categoría en la que se clasifica el artículo que se va a publicar en la página

N°	Nom. Atributo	Llaves	Tipo De Long Dato	Dec	Nulo?	Descripción
1	CATCodigo	PK	Number 5.0	0	No	Identifica de manera única la categoría en que se clasifica el artículo.
2	CATDescripción		Texto 50	0	No	Especifica de manera detallada el porque de la clasificación del artículo dentro de esa categoría.

Nombre De La Tabla: PVNARTPUB
 Nombre Largo: ARTICULOPUBLICACION
 Modulo: CODIGOARTPUB Tipo: MAESTRO

Descripción De La Tabla:
 Contiene las llaves de la tabla articulo y de la tabla publicación

N°	Nom. Atributo	Llaves	Tipo De Long Dato	Dec	Nulo?	Descripción
1	APCODART	PK	Number 5.0	0	No	Identifica de manera única la categoría en que se clasifica el artículo.

2	APCODPUB	PK	Number 5.0	0	No	Identifica de manera única la publicación realizada
---	----------	----	------------	---	----	---

Nombre De La Tabla: PVNARTCAT
Nombre Largo: ARTICULOCATEGORIA
Modulo: CODIGOARTCAT Tipo:
MAESTRO

Descripción De La Tabla:
Contiene las llaves de la tabla articulo y de la tabla categoría

N°	Nom. Atributo	Llaves	Tipo De Long Dato	Dec	Nulo?	Descripción
1	ACCodigoART	PK	Number 5.0	0	No	Identifica de manera única la categoría en que se clasifica el artículo.
2	ACCódigoCAT	PK	Number 5.0	0	No	Identifica de manera única la categoría en que se clasifica el artículo.



**Diagrama de flujo de datos
Nivel 0
(Punto de vista del administrador)**



DFD
Nivel 1
Punto de vista del administrador

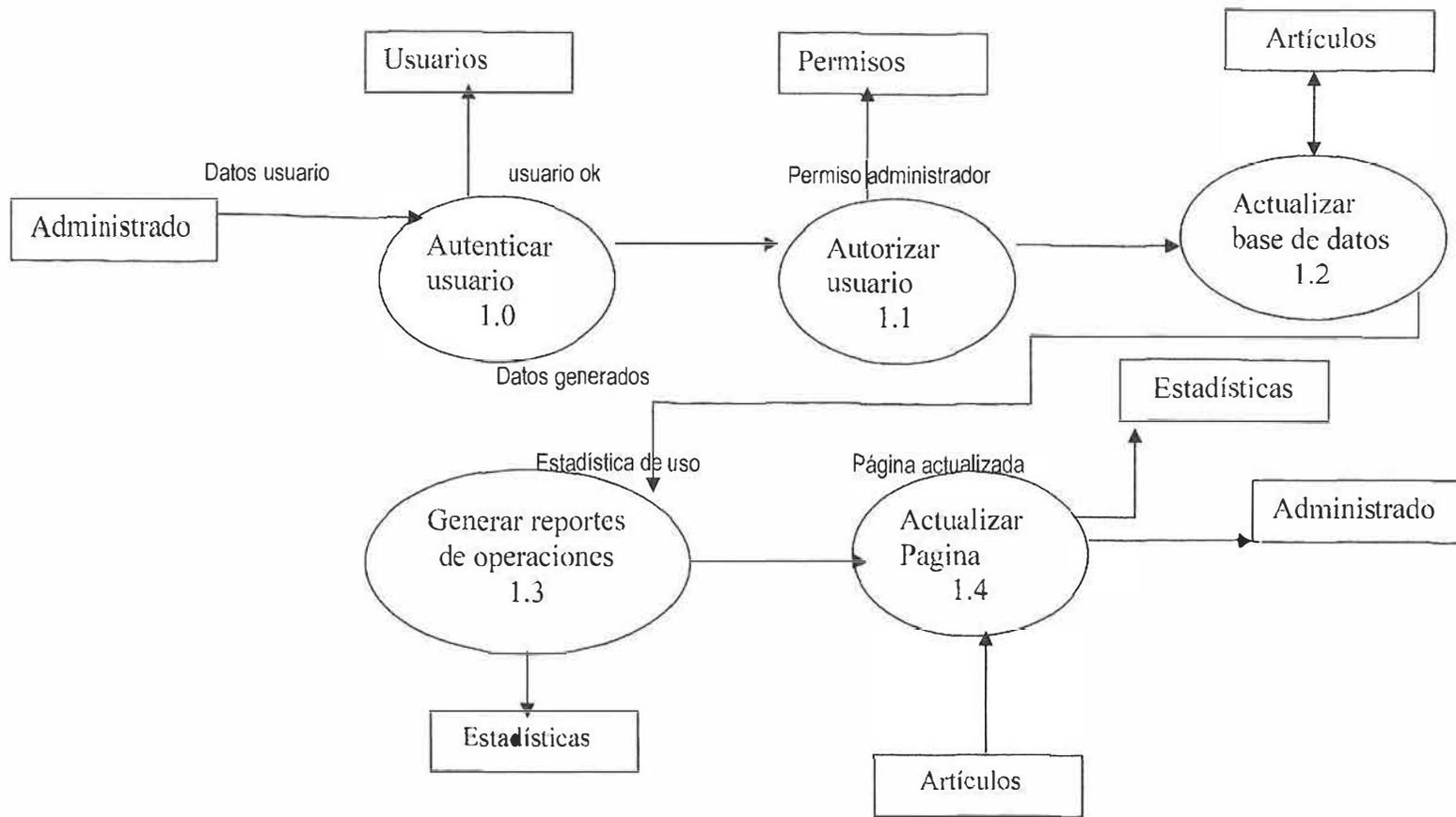


DIAGRAMA DE FLUJO DEL SISTEMA PROPUESTO

Nivel 0

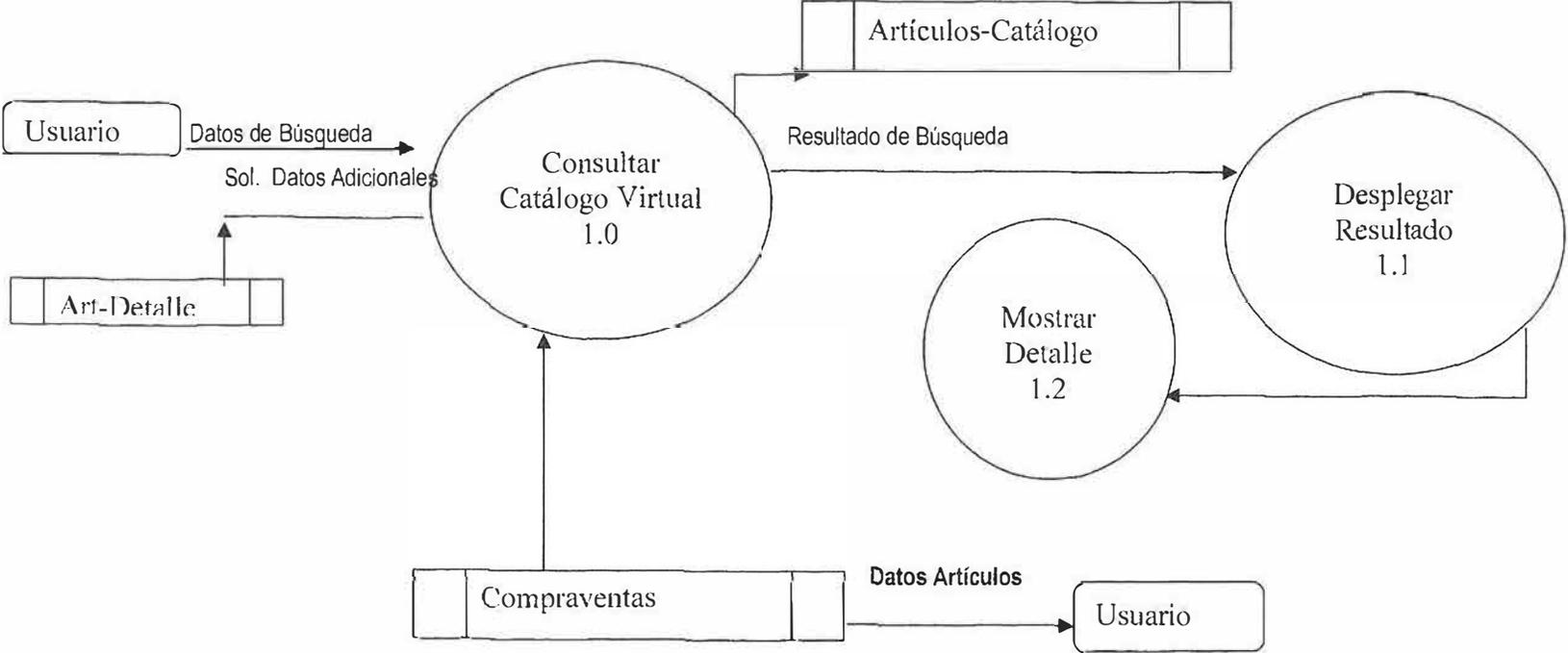
(PUNTO DE VISTA DEL INTERNAUTA)



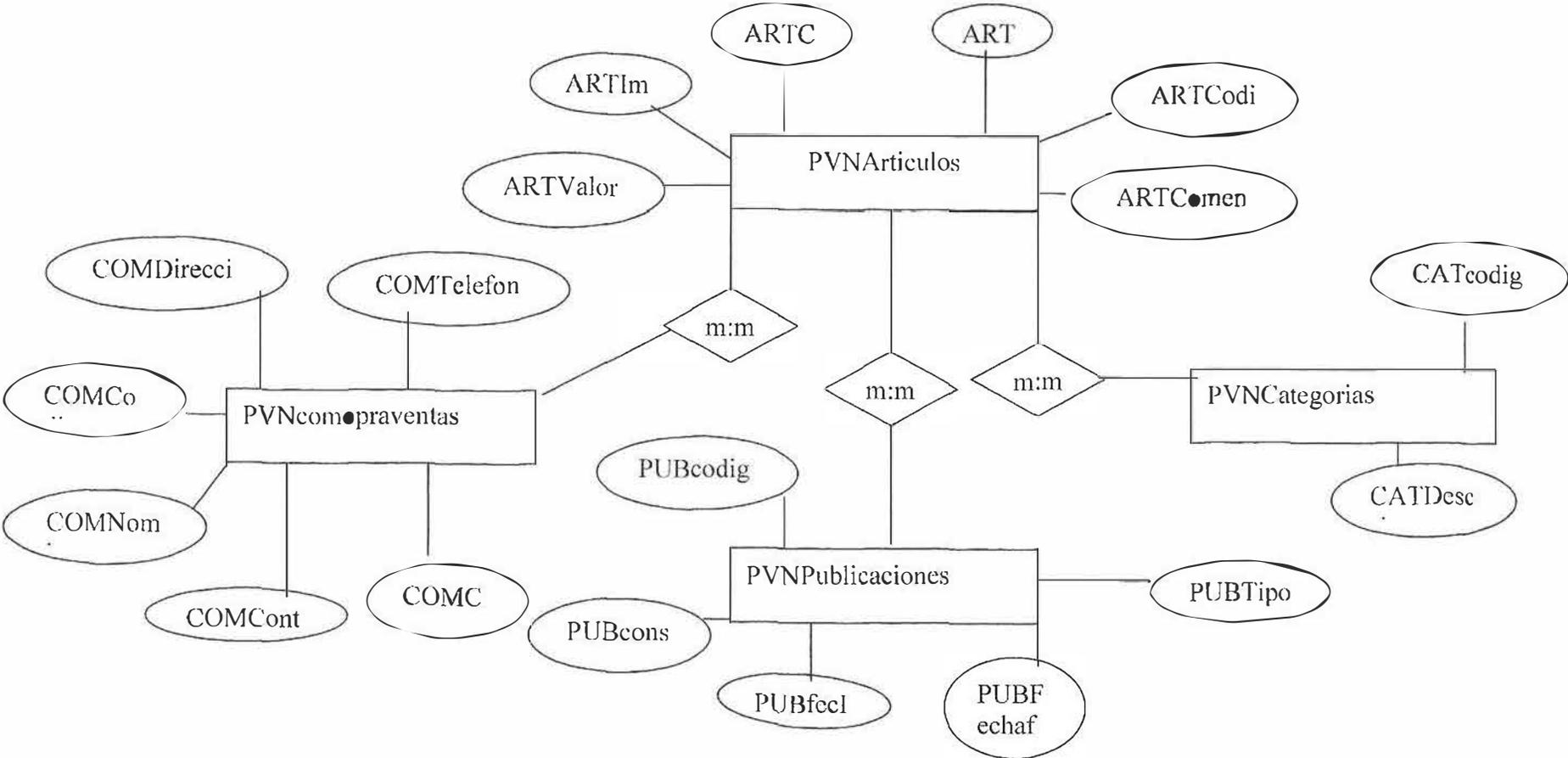
DIAGRAMA DE FLUJO DEL SISTEMA PROPUESTO

Nivel 1

(PUNTO DE VISTA DEL INTERNAUTA)



Modelo Entidad Relación



DICCIONARIO DE DATOS

Proceso 0: **consultar catalogo virtual**

Descripción: Los usuarios realiza el ingreso y registra la búsqueda, sale el reporte
Del resultado.

Entrada: Los usuarios registran el ingreso y registra la búsqueda.

Salida: Sale el reporte de resultado.

Resumen: viene el usuario y va al usuario.

Entidad 0: **Usuario**

Descripción: Persona que utiliza el sistema. (inter nautas)

Entrada: Datos del usuario.

Salida: Datos Resultados de búsqueda.

Resumen:

Flujo 0: **Solicitud de información**

Descripción: El usuario envía solicitud de información y salen reportes.

Entrada: solicitud de información

Salida: Reportes

Resumen:

Proceso 1.0: **Consultar catalogo.**

Descripción: Se encarga de identificar la búsqueda a realizar.

Entrada: datos del usuario

Salida: Búsqueda valida.

Resumen:

Entidad 1.0: **Usuario**

Descripción: Persona que utiliza el sistema

Entrada: datos del usuario

Salida: Datos

Resumen:

Flujo 1.0: **Datos del articulo**

Descripción: Datos que pertenece al articulo del sistema

Entrada: Datos articulo

Salida: Articulo valido

Resumen:

Proceso 1.1: **Desplegar resultado.**

Descripción: Selecciona el articulo que el usuario identifica.

Entrada: Articulo valido.

Salida: Articulo autorizado.

Resumen: Ingresa los artículos autorizados.

Flujo 1.1: **Resultado de la búsqueda.**

Descripción: Datos del articulo que identifica las actividades de la búsqueda.

Entrada: articulo autorizado

Salida: Actividad de búsqueda identificada.

Resumen:

Almacén 1.1: **Articulo catalogo.**

Descripción: Todos los datos del usuario.

Entrada:

Salida: Datos del artículo.

Resumen:

Proceso 1.1: **Mostrar detalle.**

Descripción: Muestra detalladamente la descripción del artículo.

Entrada: solicitud

Salida: Datos de articulo

Resumen:

Almacén 1.1: **Artículos detallados.**

Descripción: Muestra detalladamente el artículo.

Entrada: Solicitud

Salida: Datos de artículo.

Resumen:

Proceso 1.2: **Compraventa**

Descripción: Datos de identificación de compraventa.

Entrada:

Salida: Datos compraventa.

Resumen:

Flujo 1.2: **Datos artículo**

Descripción: Datos del artículo detallado.

Entrada:

Salida: Datos artículo.

Resumen:

Proceso 0: **Publicación y promoción de artículo.**

Descripción. Se publica el artículo y su descripción

Entrada: Los datos del artículo.

Salida:

Resumen:



Flujo 0: **Datos de publicación artículo.**

Descripción: Son los datos y la identificación de artículos.

Entrada:

Salida: Datos de artículo

Resumen:

Proceso 1.0: **Autenticar usuario.**

Descripción: Se autentica los usuarios registrados en el sistema.

Entrada: identificación y contraseña

Salida: Usuario autentico.

Resumen:

Flujo 1.0: **datos usuario**

Descripción: Datos del usuario que va ingresar al sistema.

Entrada: Datos usuario

Salida: Usuario autentico

Resumen:

Entidad 1.0: **Administrador**

Descripción: Persona que ingresa los datos al sistema.

Entrada: Datos del usuario.

Salida: Usuario valido

Resumen:

Almacén 1.0: Usuario.

Descripción: Todos los datos personales del usuario.

Entrada: Datos del usuario

Salida: Usuario valido.

Resumen:

Proceso 1.1: **Autorizar usuario**

Descripción: Se identifica las credenciales y se autoriza a los usuarios.

Entrada: Usuario autentico

Salida: Permisos.

Resumen:

Flujo 1.1 **Permiso del administrador.**

Descripción: Son los privilegios concebidos por el administrador para ejecutar una operación.

Entrada: Ejecutar una operación.

Salida: Datos de permiso.

Resumen:

Almacén 1.1: **Permisos.**

Descripción: Se almacena los códigos de los permisos.

Entrada:

Salida: Códigos de permisos.

Resumen:

Procesos 1,2: **Autorizar base de datos.**

Descripción: Se autorizan los datos del artículo.

Entrada: Datos del artículo.

Salida: Datos de artículo autorizados.

Resumen:

Flujo 1.2: Datos generados.

Descripción: Datos actualizados para generar reporte.

Entrada: Datos actualizados.

Salida: Datos de generación

Resumen:

Proceso 1.3. **Generar reporte de operación.**

Descripción: Generar reporte de operaciones para proteger la información en la base de datos.

Entrada: Datos generados, salida de reporte de operaciones

Salida: Reporte generados.

Resumen:

Flujo 1.3: Estadística de uso

Descripción: Son los códigos de las estadísticas.

Entrada: Códigos estadísticas.

Salida: Datos estadísticas.

Resumen:

Almacén 1.3: Estadística de actividad.

Descripción: Son las estadísticas requeridas por la administración

Entrada: Estadística por actividad.

Salida:

Resumen:

Proceso 1.4: Actualizar página

Descripción: Se actualiza la página con la nueva información recibiendo su aprobación.

Entrada: Datos actualizados, salidas páginas actualizadas.

Salida:

Resumen:

Flujo 1.4: Página actualizada

Descripción: Datos con la información de la nueva página

Entrada: Datos actualizados.

Salida: Página actualizada.

Resumen:

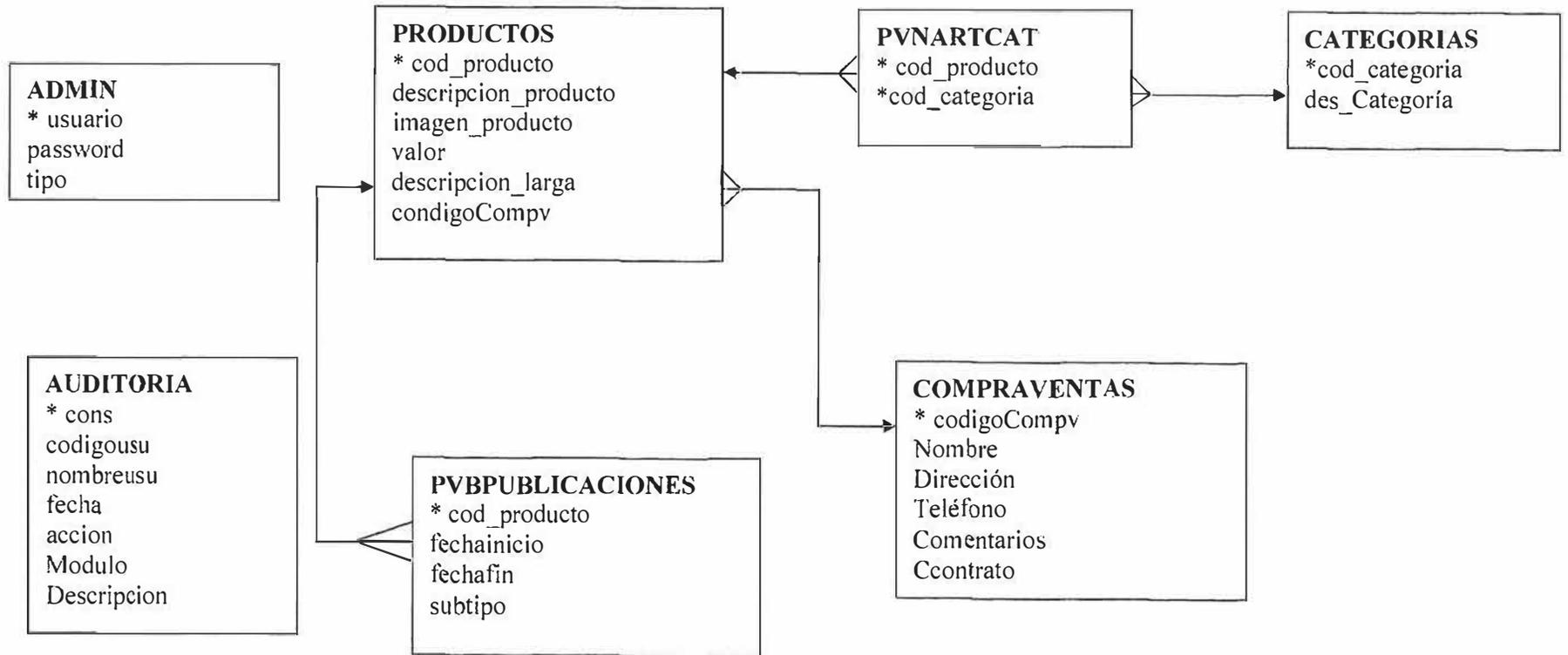




Table structure for table 'admin'

Tabla donde se guardan los datos de los administradores

```
CREATE TABLE admin (  
  usuario varchar(15) default NULL,  
  password varchar(255) default NULL,  
  tipo varchar(10) default NULL  
) TYPE=MyISAM;
```

Table structure for table 'auditoria'

Tabla donde se guardan los datos de la auditoria

```
CREATE TABLE auditoria (  
  cons int(3) unsigned NOT NULL auto_increment,  
  codigousu int(5) unsigned default NULL,  
  nombreusu varchar(255) default NULL,  
  fecha date default NULL,  
  accion varchar(255) default NULL,  
  Modulo varchar(255) default NULL,  
  descripcion longtext,  
  PRIMARY KEY (cons)  
) TYPE=MyISAM;
```

Table structure for table 'categorias'

Tabla donde se guardan los datos de las categorias

```
CREATE TABLE categorias (  
  cod_categoria int(3) NOT NULL auto_increment,  
  des_categoria varchar(100) NOT NULL default '',  
  PRIMARY KEY (cod_categoria),  
  UNIQUE KEY cod_categorias (cod_categoria),  
  KEY cod_categorias_2 (cod_categoria)  
) TYPE=MyISAM COMMENT='Tabla para las diferentes categorias';
```

Table structure for table 'compraventas'

Tabla donde se guardan los datos de las compraventas

```
CREATE TABLE compraventas (  
  COMCodigo int(5) NOT NULL auto_increment,  
  COMNombre varchar(50) NOT NULL default 'Compraventa',  
  COMDireccion varchar(50) NOT NULL default 'Calle',  
  COMTelefono varchar(30) default NULL,  
  COMComentarios longtext,  
  COMContrato blob NOT NULL,  
  PRIMARY KEY (COMCodigo)  
) TYPE=MyISAM COMMENT='Hace referencia a los datos de la compraventas';
```

Table structure for table 'productos'

Tabla donde se guardan los datos de los productos

```
CREATE TABLE productos (  
  cod_producto int(4) NOT NULL auto_increment,  
  descripcion_producto varchar(100) NOT NULL default '',  
  imagen_producto varchar(30) NOT NULL default '',  
  Valor varchar(20) NOT NULL default '',  
  descripcion_larga longtext,  
  ArtCompraventa varchar(30) NOT NULL default '',  
  PRIMARY KEY (cod_producto)  
) TYPE=MyISAM COMMENT='Tabla de los productos';
```

Table structure for table 'pvbpublicaciones'

Tabla donde se guardan los datos de fechas en la cual se da de baja o se ingresan categorías y artículos.

```
CREATE TABLE pvbpublicaciones (  
  PUBCodigo int(5) NOT NULL auto_increment,  
  PUBFechaInicio date NOT NULL default '0000-00-00',  
  PUBFechaFin date NOT NULL default '0000-00-00',  
  Subtipo varchar(50) default '0',  
  PRIMARY KEY (PUBCodigo)  
) TYPE=MyISAM COMMENT='Identifica de manera unica la publicacion realizada';
```

Table structure for table 'pvntartcat'

Tabla donde se guardan las relaciones de las tablas categoría y artículos

```
CREATE TABLE pvntartcat (  
  accodgart int(4) NOT NULL auto_increment,  
  accodgcat char(3) NOT NULL default '0',  
  PRIMARY KEY (accodgart, accodgcat)  
) TYPE=MyISAM;
```



MANUAL DEL ADMINISTRADOR



enlaplazaweb.com
PLAZA VIRTUAL PARA EXPOSICIÓN DE MERCANCIAS DE COMPRAS

PRESENTADO POR:

KAREM PEREZ MARTINEZ

PRESENTADO A:

ING. RICARDO MARIN
ING. ALEXANDER MESSINO

PROYECTO REALIZADO BAJO LA ASESORIA DEL INGENIERO

NESTOR ALBERTO TORRES CUESTA

CORPORACIÓN EDUCATIVA MAYOR DEL DESARROLLO
UNIVERSIDAD SIMON BOLIVAR
FACULTAD DE INGENIERIA DE SISTEMAS
XI SEMESTRE
BARRANQUILLA, NOVIEMBRE
2005

Introducción

Veamos primero algunas respuestas a preguntas básicas sobre qué es la usabilidad, y para qué sirve.

Que es la usabilidad?

Técnicas que ayudan a los seres humanos a realizar tareas en entornos gráficos de ordenador.

3 conceptos muy importantes. Trabajamos para seres humanos, que quieren realizar una tarea de una forma sencilla y eficaz y en este caso particular, la deben realizar frente a un ordenador en un entorno grafico, la web. La usabilidad ayuda a que esta tarea se realice de una forma sencilla analizando el comportamiento humano, y los pasos necesarios para ejecutar la tarea de una forma eficaz. Quizás suene un poco a trabajo industrial, pero al hacer referencia al termino "tarea", estamos haciendo referencia a buscar un programa que queremos ver en la tele, a ver información sobre mi equipo de futbol favorito, a comprar un libro sobre artes marciales.

Realmente hace falta la usabilidad para hacer una web?

Si. Sea tu web un portal o una pagina personal, no olvides que la gente que entra en tu web es por que básicamente busca algo. Hacerlo sencillo es decisión tuya, pero seguro que entre todos podemos hacer de Internet un sitio mejor donde la gente no se sienta perdida o extraviada o sencillamente defraudada.

Donde puedo encontrar mas información sobre este tema?

Hay miles de direcciones que hablan sobre usabilidad en Internet.

Cuales son las 8 reglas de Oro sobre la usabilidad?

Espero que te sirvan. Quizás mañana sean 10 reglas.

1. En Internet el usuario es el que manda.

Esto quiere decir que sin usuarios tu página muere, así que mas te vale que los cuides y les des lo que te piden, de lo contrario te quedaras solo.

2. En Internet la calidad se basa en la rapidez y la fiabilidad.

En Internet cuenta que tu pagina sea mas rápida que bonita, fiable que moderna, sencilla que compleja, directa.

3. Seguridad.

Si en el mundo real a veces nos cuesta fiarnos del banco de la esquina, imagínate como se siente la gente en Internet cuando llega a tu site. Procura que todo funcione como un reloj para que la gente pueda fiarse de tu site.

4. La confianza es algo que cuesta mucho ganar y se pierde con un mal enlace.

Esto quiere decir que tal y como esta la competencia en Internet, no puedes perder ni un solo visitante por tener un enlace mal hecho. Es mejor salir con algo sencillo e irlo complicando poco a poco, que salir con todo y ver "que es lo que pasa". Versiones 1.0 son buenas mientras lo que este puesto este bien asentado y genere confianza. Poco a poco y con el feedback de los usuarios, podrás ir complicando la página. Pero asegura antes de arriesgar.

5. Si quieres hacer una pagina decente, simplifica, reduce, optimiza.

La gente no se va a aprender tu site por mucho que insistas, así que por lo menos hazlo sencillo, reutiliza todos los elementos que puedas, para que de este modo los usuarios se sientan cómodos y no se pierdan cada vez que necesiten encontrar algo en tu site.



6. Pon las conclusiones al principio.

El usuario se sentirá más cómodo si ve las metas al principio. De esta forma no tendrá que buscar lo que necesita y perderá menos tiempo en completar su tarea. Si completa su tarea en menos tiempo se sentirá cómoda y quizás se dedique a explorar tú site o quizás se lo recomiende a un amigo.

7. No hagas perder el tiempo a la gente con cosas que no necesitan.

Cuidado con cruzar promociones, si lo haces por lo menos hazlo con cuidado. Procura que la selección de productos a cruzar sea consecuente y no lo quieras "vender todo" en todas las paginas. Según avance el usuario en su navegación procura dejarle mas espacio libre. Puede ocurrir que cuando este punto de comprar algo vea una oferta que le distraiga y pierdas esa venta.

8. Buenos contenidos.

Escribir bien para Internet es todo un arte. Pero siguiendo las reglas básicas de (1) poner las conclusiones al principio y (2) escribir como un 25% de lo que pondrías en un papel, se puede llegar muy lejos. Leer en pantalla cuesta mucho, por lo que, en el caso de textos para Internet, reduce y simplifica todo lo que puedas.

Manual del Administrador

Esta página es una guía rápida de consulta para acceder a toda la información de los artículos que las distintas compraventas de la ciudad e Barranquilla ofrecen. Perfila las principales funciones disponibles así como algunas de las principales decisiones que tendrá que tomar el administrador en caso de realizar cambios.

Sesiones de este documento:

1. [Para comenzar](#)
2. [Configuración de la página](#)
3. [Subir archivos](#)
4. [Establecer las actividades de Funcionamiento de la página](#)
5. [Información adicional](#)

Para comenzar

Este documento parte de la suposición de que el administrador de que el administrador maneja el código html, php a cabalidad para dado un curso nuevo, vacío, para comenzar. También se asume que las características de hardware que usted tiene en su equipo son las adecuadas por ejemplo un sistema operativo y capacidad de memoria.

A continuación hay tres consejos generales que le ayudarán a comenzar.



1. No tenga miedo de experimentar:

Siéntase libre para hurgar por ahí y cambiar cosas. Es difícil no encontrar errores o pequeñas cosas que mejorar en una página de este tipo. Así que siéntase capaz de mejorar la apariencia y utilidad de la página.

2. Tenga en cuenta y use estos pequeños iconos:

 - el icono de edición le permite editar cualquier cosa que esté junto a él.

 - el icono de ayuda le proporcionará ayuda en una ventana emergente.

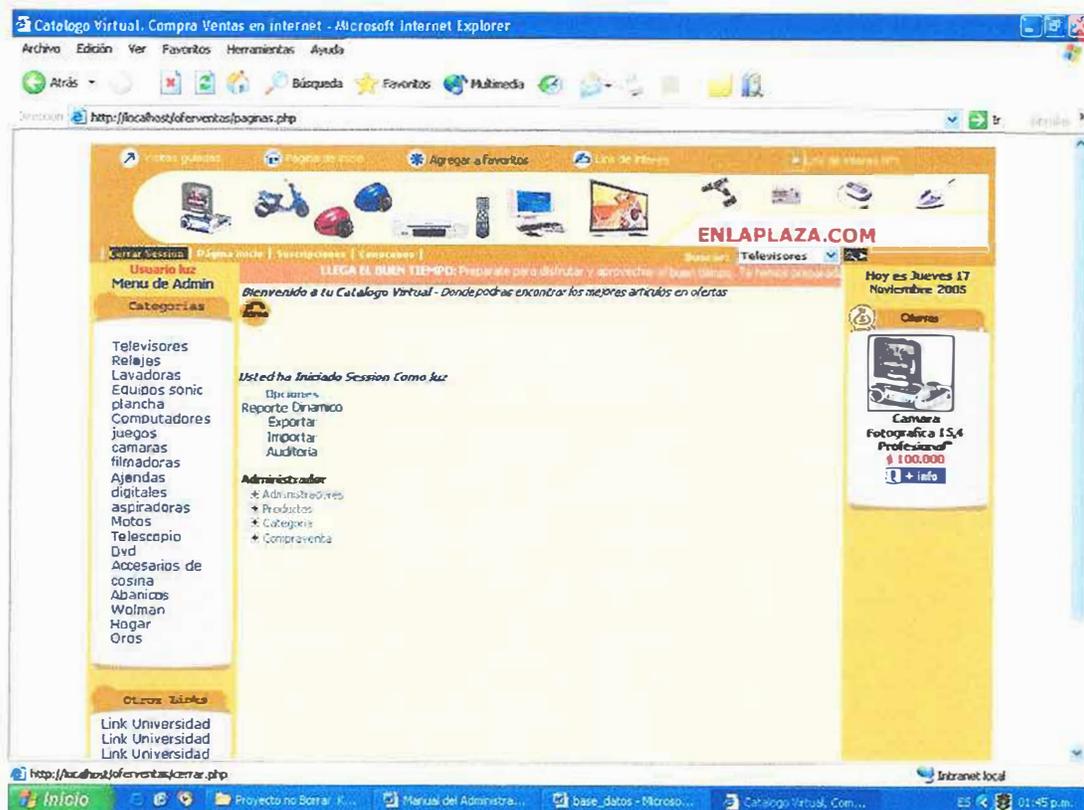
3. Use la barra de navegación que aparece en la parte superior de la página

Ésta le permite saber dónde se encuentra y evita que se pierda.



Configuración de la Página

Lo primero que debe hacer es ingresar a la sesión del administrador haciendo click, tal como vemos en la pantalla que aparece a continuación



Dentro de la sesión de "Administración" en la página principal la "Configuración" (Advierta que este enlace y de hecho toda la sesión de Administración está disponible sólo para el administrador del sitio). Los usuarios (navegadores) no podrán ver estos enlaces, puesto que esta protegido con contraseñas de seguridad de único acceso.

En la página de Configuración puede cambiar una serie de opciones de la página, nombre de la sesiones, actualizaciones, dadas de baja, venta de los

artículos, entre otros. No vamos a hablar aquí de todas ellas, ya que esto sería interminable.

A continuación hay algunas pantallas de los formatos que según su utilidad usted encontrará durante la navegación por la página (ignore las diferencias de color, las cuales fueron establecidas para todo el sitio por el administrador):

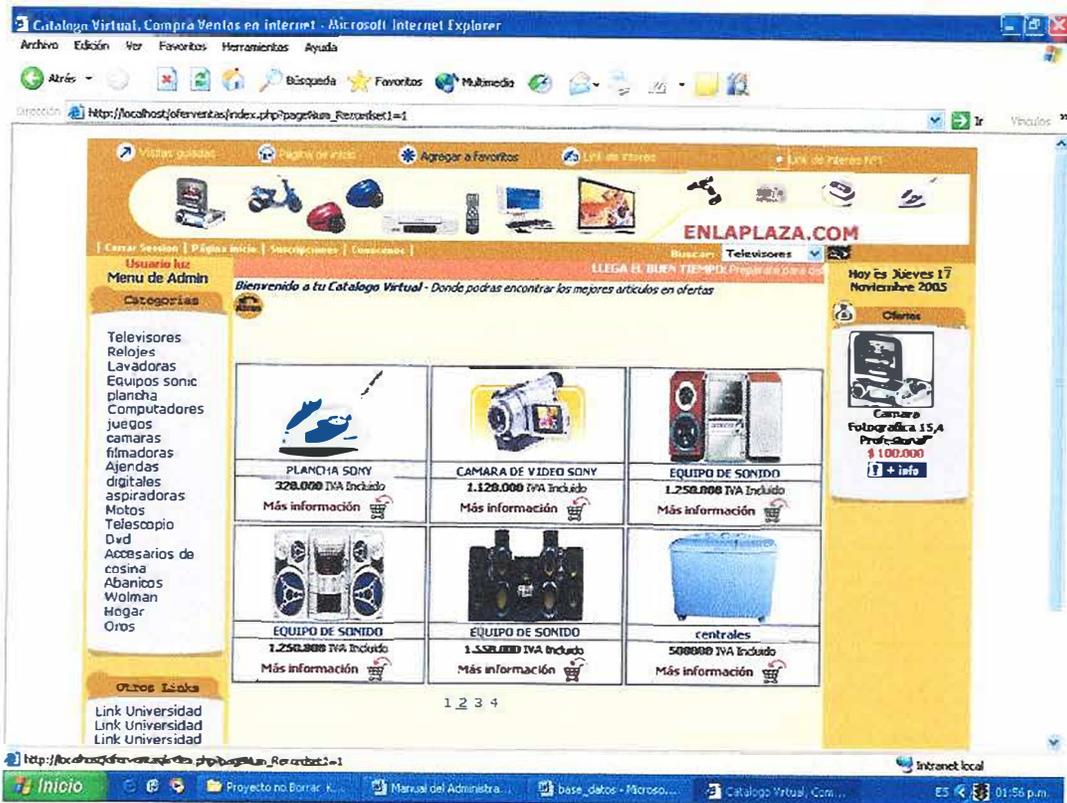
The screenshot displays the ENLAPLAZA.COM website interface. At the top, the browser title is "Catalogo Virtual, Compra Ventas en internet - Microsoft Internet Explorer". The address bar shows "http://localhost/forventas/index.php". The website header includes the logo "ENLAPLAZA.COM" and a navigation menu with options like "Inicio", "Pagina Inicio", "Reservaciones", and "Exposiciones". A welcome message reads: "Bienvenido a tu Catalogo Virtual - Donde podras encontrar los mejores articulos en ofertas".

The main content area is a grid of product listings:

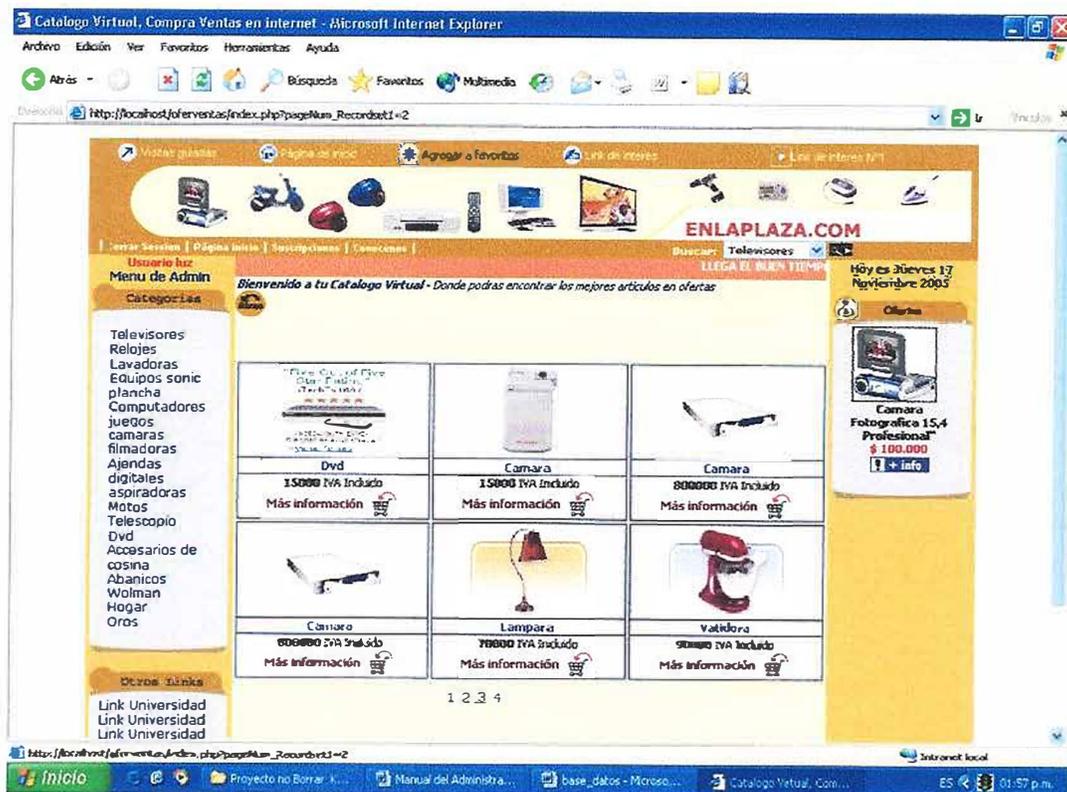
 Computador 1.400.000 IVA incluido Más información	 Medio Desktop PC 1.100.000 IVA incluido Más información	 Televisores 1.100.000 IVA incluido Más información
 TELEVISOR LG PANTALLA PLANA 1.800.000 IVA incluido Más información	 WOLMAN MP3 1.900.000 IVA incluido Más información	 WOLMAN SONY MP3 1.800.000 IVA incluido Más información

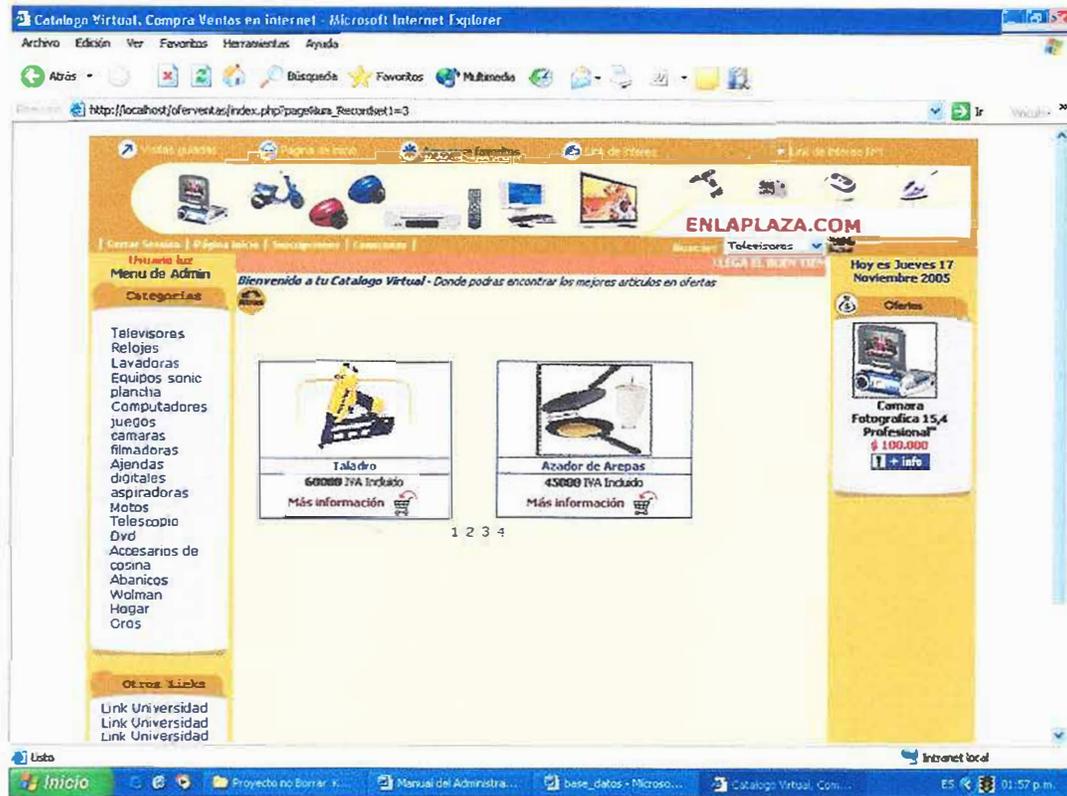
On the left side, there is a "Categorias" menu listing various product types such as Televisores, Relojes, Lavadoras, and Computadores. On the right side, there is a "Ofertas" section featuring a "Camara Fotografica 15,4 Professional" for \$1.000.000.

The browser's taskbar at the bottom shows several open applications: "Inicio", "Proyecto no Borr...", "Manual del Administra...", "base_datos - Microso...", and "Catalogo Virtual, Com...". The system clock indicates "01:56 p.m." on "17 Noviembre 2005".



Otra pantalla entre las cuales observeará los artículos:





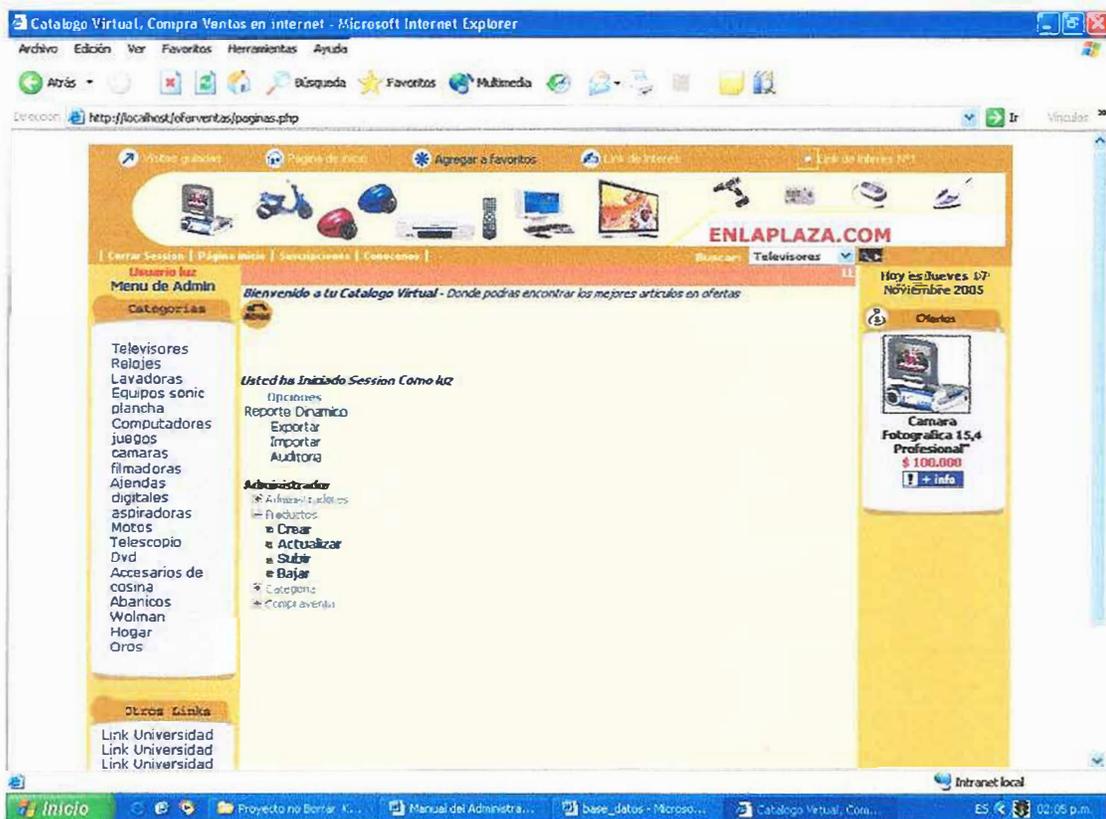
Los formatos y temas son muy similares en su estructura. La diferencia principal es que cada sesión en el formato mensual o semanal cubre exactamente un período de tiempo el cual depende de la periodicidad con que los productos sean dados de baja. Consulte los botones de ayuda en la página de Configuración para obtener más detalles.

Subir artículos

Es posible que usted tenga artículos que desee añadir a la página, según como las distintas compraventas deseen publicar. Para almacenar cualquier tipo de artículo puede subirse asignando un código exclusivo al artículo en caso de que la categoría en que esté guardada exista sino entonces deberá crearse la categoría y almacenarse en el servidor. Estando sus archivos en el servidor, usted puede moverlos, renombrarlos, editarlos o borrarlos.

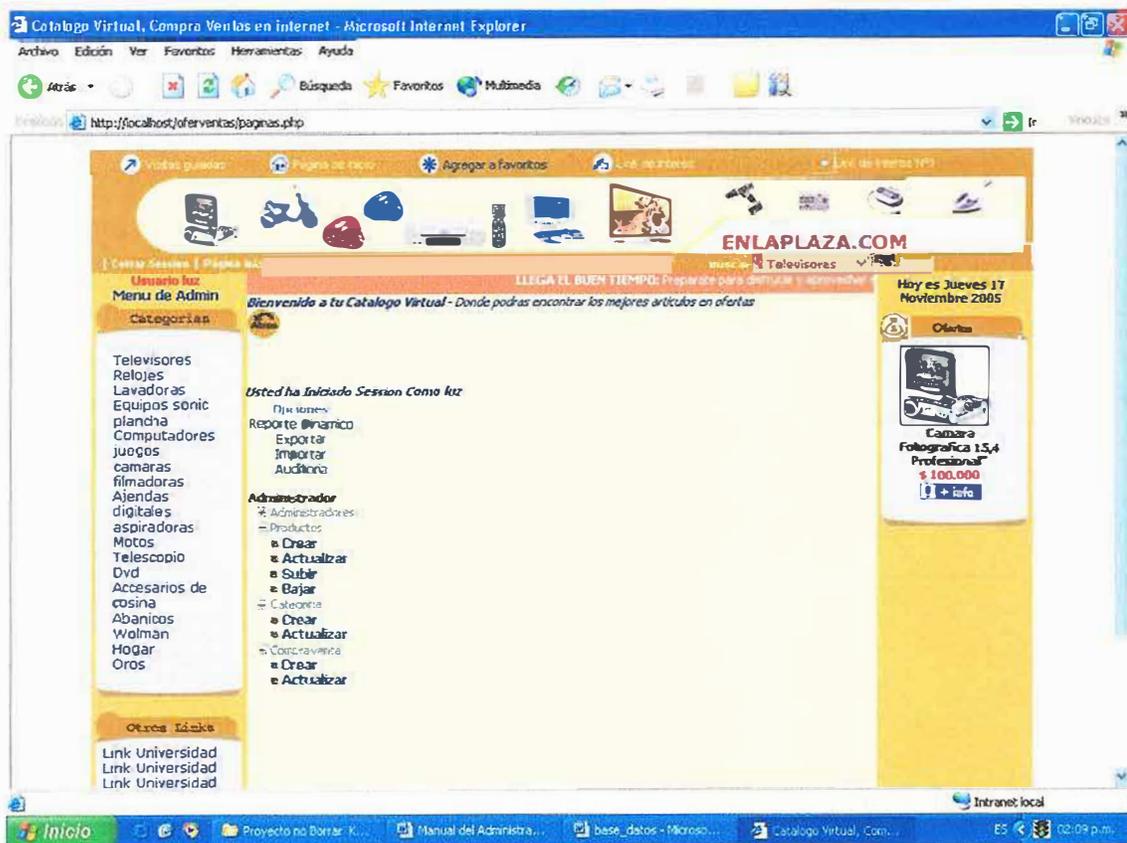
Todo esto se logra a través del enlace **Archivos** en el menú de Administración.

La sección de archivos aparece como esta:



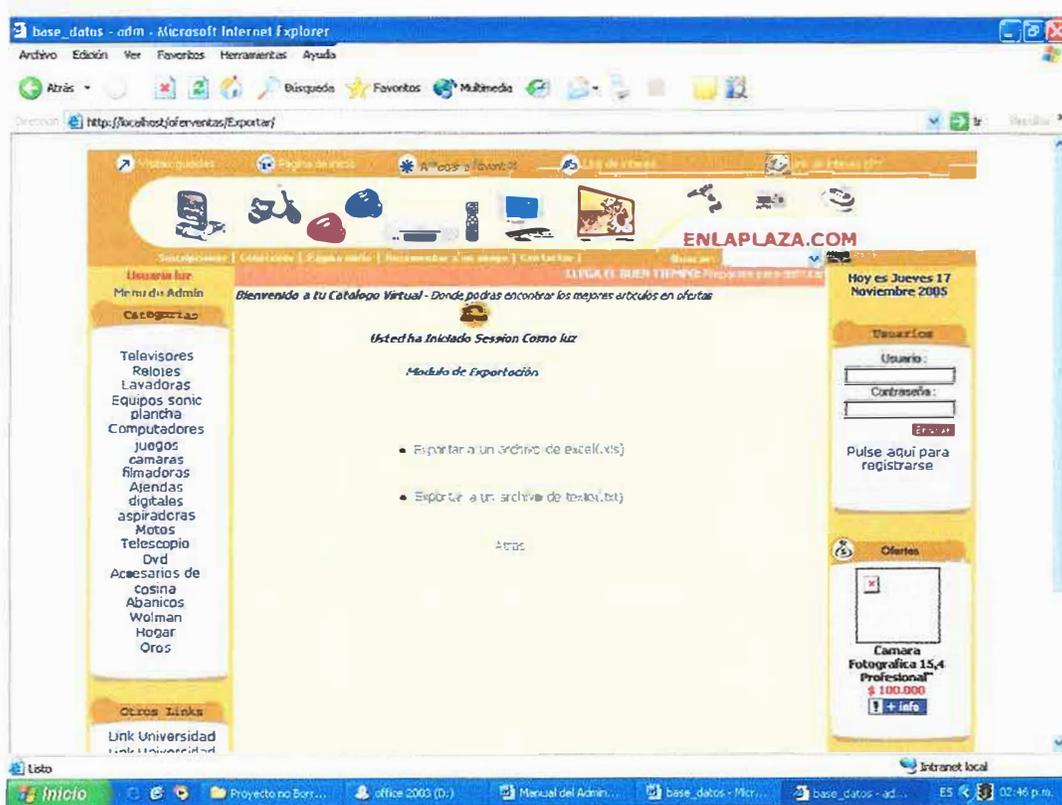
Esta interfaz está sólo disponible para los Administradores, no es accesible para los usuarios (navegadores). Los usuarios (Navegadores) podrán acceder a los artículos y a las categorías individuales más tarde (como Material de consulta).

Tal como puede ver en la pantalla, los archivos se presentan como una lista en subdirectorios. Puede crear, actualizar, subir o bajar cualquier cantidad de artículos a través de estos subdirectorios para organizar los archivos de la base de datos.



Para ver una vista previa de cualquier archivo que haya subido sólo tiene que hacer clic en el listado de artículos. El navegador se ocupará de presentarlo o de descargarlo en el ordenador.

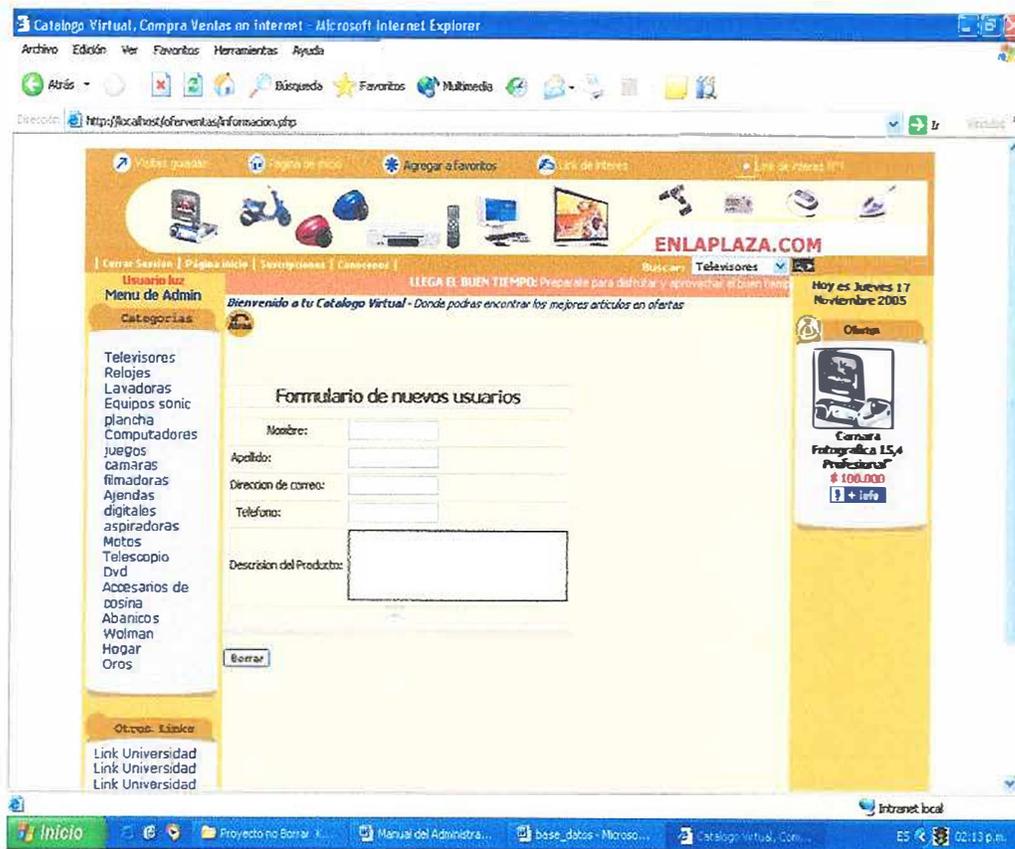




Pueden editarse *online* archivos en formato texto y HTML. Los otros tipos de archivo tendrán que ser editados desde el ordenador personal y subirlos de nuevo. Si usted sube un artículo con el mismo nombre de uno ya existente será automáticamente sobre escrito.

Realizando Otras Actividades

Modificar la página implica dejar un espacio abierto para que el usuario final o (Navegador) acceda a ciertas actividades, en la página principal. Para registrarse, encontrar la información de uno o más artículos, obtener la información con la que accede a un artículo etc. Ejem:



Para añadir un nuevo usuario, simplemente vaya al formulario de registro o sección de la pantalla donde se encuentra la opción para añadirlo.

The screenshot shows a web browser window displaying the ENLAPLAZA.COM website. The browser's address bar shows the URL `http://localhost:8080/ventas/reporte_dir/`. The website header includes the logo "ENLAPLAZA.COM" and navigation links such as "Inicio", "Página de inicio", "Agregar a favoritos", and "Ver de nuevo". A user is logged in as "Usuario luz". The main content area features a yellow background with a central form for user management. The form includes fields for "Campo" (set to "password"), "Origen" (set to "Arrendante"), "Mostrar", and "Criterio". Below these are input fields for "Y:" and "O:". The "Modificar" section contains "Insertar" and "Borrar" buttons for each of the three criteria. A table with the following entries is visible: "admin", "articulospublicacion", "auditoria", "cabezas", "comprasventas", "productos", and "publicaciones". A "Modificar" button is located below the table. To the right of the table is a large empty box and an "Ejecutar la consulta" button. The left sidebar lists various product categories like "Televisores", "Relojes", "Lavadoras", etc. The right sidebar shows the date "Hoy es Jueves 17 Noviembre 2005" and a "Usuarios" section with a "Pulse aquí para registrarse" button. The Windows taskbar at the bottom shows the "Inicio" button and several open applications, including "base_datos - Microsoft Internet Explorer".

También se pueden generar los resultados en reportes dinámicos en Word o Excel según los requerimientos que usted, o las compraventas tengan.

Conversión de archivo - export[1] [?] [X]

Seleccione la codificación con la que se puede leer el documento.
Codificación de texto:

Windows (predeterminada) MS-DOS Otra codificación:

Windows (predeterminada) [v]
Crisba (Mac)
Europeo occidental (ISO)
Europeo occidental (ISO)
Europeo occidental (Mac)
Europeo occidental (Windows)

Vista previa:

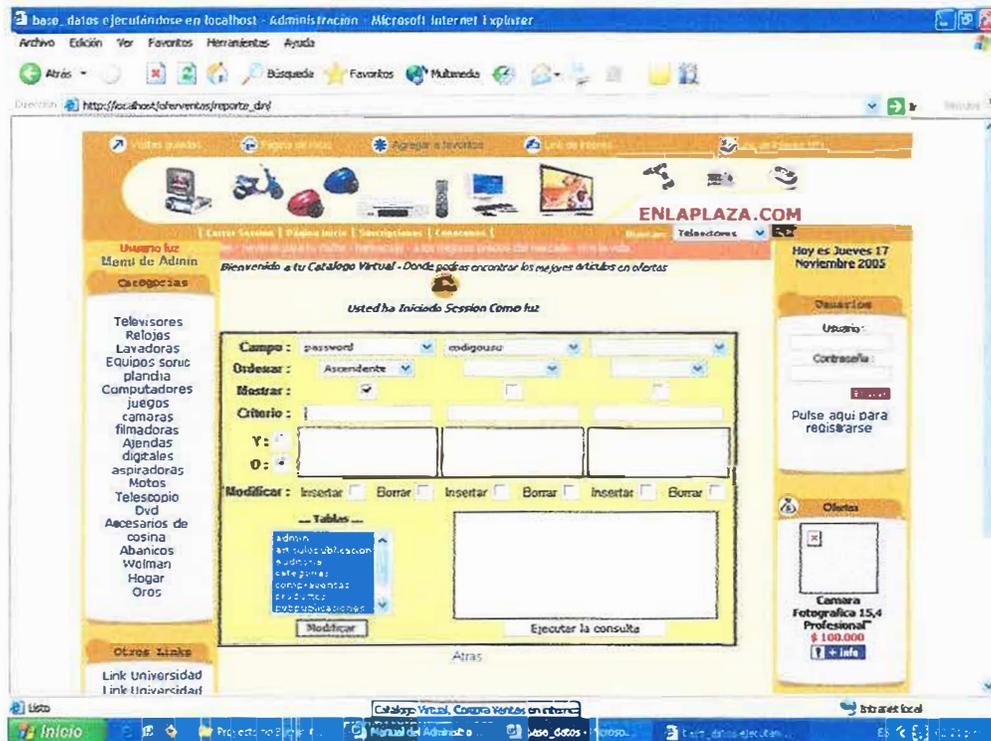
```
Reporte Generado por luz Fecha :11-17-2005 14:31
Consulta Sql= SELECT admin.tipo FROM admin ORDER BY admin.tipo
DESC

tipo: 1
-----
tipo:
-----
tipo:
-----
tipo:
```

Aceptar Cancelar

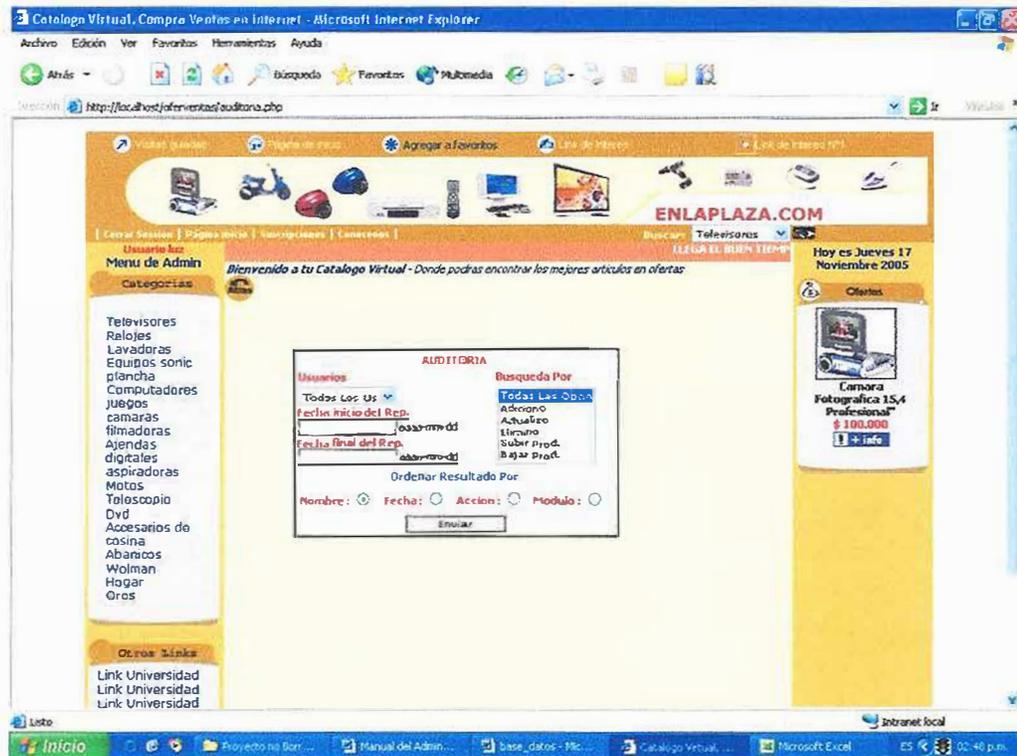


Páginas de Consulta



Una actividad de consulta es muy simple. Usted hace un Query con los datos específicos de la búsqueda o consulta que desea realizar. Usted como administrador puede hacer la elección y finalmente obtiene una pantalla de informe en la que puede ver los resultados.

Páginas de Auditoria



La auditoria le arrojará los datos artículos más vendidos, los menos vendidos y el movimiento general de las publicaciones realizadas el ultimo mes.

Catálogo Virtual, Compra Ventas en internet - Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

http://localhost/ferventos/auditoria.php

ENLAPLAZA.COM

Hoy es Jueves 17 Noviembre 2005

Bienvenido a tu Catálogo Virtual - Donde podrás encontrar los mejores artículos en ofertas

AUDITORIA

Usuarios: Todos Los Us

Fecha inicio del Rep.: 2002-01-01

Fecha final del Rep.: 2002-01-01

Busqueda Por: Todas las Oper

Adiccion Actualizac Elimino Subir Prod. Bajar Prod.

Ordenar Resultado Por: Nombre: Fecha: Accion: Modulo:

Enviar

SQL Ejecutado: select * from auditoria order by fecha

Resultado de la Busqueda

Nombre	Fecha	Accion	Modulo	Descrip
karlen	2002-01-02	Adiccion	Administrador	insert into admin usuarios (karen,password(123))
karlen	2002-01-02	Subir	Producto	UPDATE publicaciones SET Subir=1 WHERE
karlen	2002-01-02	Subir	Producto	UPDATE publicaciones SET Subir=0 WHERE

Inicio Proyecto no Borrar... Manual del Administra... base_datos - Microso... Catálogo Virtual, Com... 02:56 p.m.

Catálogo Virtual, Compra Ventas en internet - Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

http://localhost/ferventos/auditoria.php

ENLAPLAZA.COM

Hoy es Jueves 17 Noviembre 2005

Bienvenido a tu Catálogo Virtual - Donde podrás encontrar los mejores artículos en ofertas

AUDITORIA

Usuarios: Todos Los Us

Fecha inicio del Rep.: 2005-05-01

Fecha final del Rep.: 2005-05-01

Busqueda Por: Todas las Oper

Adiccion Actualizac Elimino Subir Prod. Bajar Prod.

Ordenar Resultado Por: Nombre: Fecha: Accion: Modulo:

Enviar

SQL Ejecutado: select * from auditoria order by accion

Resultado de la Busqueda

Nombre	Fecha	Accion	Modulo	Descrip
kuz	2005-05-23	Actualizo	Producto	UPDATE productos SET descripcion_producto =
kuz	2005-03-25	Actualizo	Administrador	update admin set usuario= profesor
julo	2005-05-26	Actualizo	Producto	UPDATE productos SET descripcion_producto =
julo	2005-05-05	Actualizo	Administrador	select * from categorias

Inicio Proyecto no Borrar... Manual del Administra... base_datos - Microso... Catálogo Virtual, Com... 02:57 p.m.

Catálogo Virtual, Compra Ventas en internet - Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

http://localhost/inter-ventas/auditoria.php

ENLAPLAZA.COM

¡Bienvenido a tu Catálogo Virtual - Donde podrás encontrar los mejores artículos en oferta!

Hoy es Jueves 17 Noviembre 2005

TELEVISORES

Televisores
Relojes
Lavadoras
Equipos sonic
plancha
Computadores
juegos
camaras
filmadoras
Apendas
digitales
aspiradoras
Motas
Telescopio
Dvd
Accesorios de
cocina
Abanicos
Wolman
Hogar
Oros

AUDITORIA

Usuarios: Todos Los Us
Fecha inicio del Rep.: [selecciona] de [selecciona] de [selecciona]
Fecha final del Rep.: [selecciona] de [selecciona] de [selecciona]

Busqueda Por: Todos Los Opciones
Adiceno
Actualizo
Ebjmo
Subir Prod.
Bajar Prod.

Ordenar Resultado Por: Nombre: Fecha: Accion: Modulo:

Enviar

SQL Ejecutado : select * from auditoria order by modulo

Nombre	Fecha	Accion	Modulo	Descrip
willam	2005-05-06	Adiceno	Administrador	
liz	2005-03-10	Adiceno	Administrador	insert into admin values (profesor ,password)
liz	2005-03-25	Actualizo	Administrador	update admin set usuario= profesor ,

Inicio Proyecto no Borr... Manual del Administra... base_datos - Microso... Catálogo Virtual, Com... E5 02:55 p.m.



Funcionamiento de la Página

Hay grandes planes para ampliar este documento y convertirlo en un tutorial más completo. Hasta entonces aquí hay algunas pocas ideas:

1. Esculque e indague dentro de la pagina para mantenerse en contacto con el funcionamiento de la misma recuerde que usted es el administrador y es quien debe lograr que el usuario (Navegador) permanezca mas de 8 segundos en la página totalmente interesado en lo que esta le ofrece.
2. Aliente a todos los usuarios a rellenar sus perfiles y léalos todos - esto le ayudará a poner en contexto las aportaciones posteriores y le facilitará el contestar de forma que se ajuste sus propias necesidades.
3. Mantenga las notas para sí mismo en el **"Foro de Artículos en ofertas especiales y otras ventas"** (bajo Administración). Éste es especialmente útil para que tanto las compraventas como usted trabajen en equipo.
4. Use el enlace **"Registros"** (bajo Administración) para obtener acceso a los registros completos y en bruto. En él verá un enlace a una ventana emergente que se actualiza cada sesenta segundos y que muestra la última hora de actividad.



Información adicional

Si tiene cualquier problema particular con el sitio, usted debe mejorar y actualizar conforme a los requerimientos de la página y de los usuarios.

Si tiene grandes ideas para mejorar la página, hágalo, todo con tal de satisfacer la necesidades que se le presenten a sus visitantes reales y potenciales.