SENA SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE	**ETAPA PRODUCTIVA** **Informe escrito, registro de actividades y seguimiento de Bitácoras Aprendices Articulación con la Media. Grados 10 y 11** **Modelo de Negocio + Metodología CANVAS**	

Grupo No.: ____

Nombre del Proyecto: FOREVERMEN



Programa:	**Ficha:2472488** **Técnico en Programación de Software** Institución Educativa Bosques de Pinares
Fotografía del Grupo de Trabajo:	
Integrantes del proyecto:	1. Luis Angel Delgado Ortiz 2. Jostin Herrera Uribe 3. Jhoan Mateo Garzón Arias 4. Nicol Tatiana Gaviria Rivera

Seguimiento de Bitácoras (Cronograma de actividades)

Fechas de registro (seguimiento):	**Periodo 2023** ____/_____/2023 – Conformación de Grupo, Roles e **Idea de Negocio.** ____/_____/2023: _____ ____/_____/2023:_____ ____/_____/2023: _____ ____/_____/2023:_____ ____/_____/2023:_____ ____/_____/2023:_____

	Periodo 2024 **____/_____/2024:**_____ **____/_____/2024:**_____ **____/_____/2024:**_____ **____/_____/2024:**_____ **____/_____/2024:**_____
Observaciones por parte del instructor SENA:	Seguimiento del proyecto:

Tabla de contenido

Introducción

1. Identificación del Problema
2. Idea de Negocio
    - 2.1 Descripción de la idea de Negocio
    - 2.2 Investigación de Mercado
    - 2.3 Grupo de Interés (Involucrados)
    - 2.4 Impactos del Proyecto
3. Árbol del Problema
4. Árbol de Objetivos

    4.1 Cronograma de actividades

5. Matriz del Marco Lógico
6. Carta del Proyecto
7. Ficha Técnica del Producto
8. Canales de Distribución
9. Capacidad de Producción
10. Arquitectura del Software
    - 10.1 Herramientas de desarrollo
    - 10.2 Estructura de la Base de datos
    - 10.3 Diccionario de Datos. Base de datos.
    - 10.4 Diagramas del diseño Interfaz Web
    - 10.5 Manual del Usuario
11. Presupuesto del Proyecto
12. Metodología CANVAS

Conclusiones

Bibliografía del proyecto

Anexos

1. Identificación del Problema

Actividad 1: Definir, establecer y priorizar el problema o necesidad a solucionar conforme el programa técnico que están cursando.

Responsable Aprendices: Mateo Garzon , Luis Angel Delgado, Jostin Herrera, Nicol Gaviria

Los problemas que pueden presentar la tienda de ropa son los siguientes: se pueden presentar fallas con el internet, lo cual sería un problema al momento del envío, dificultades para gestionar devoluciones, problemas de seguridad de datos, dificultad para tener una buena relación con los clientes, también en la dificultad que tienen los clientes para ir a un lugar físico a medirse la ropa y escogerla a su mejor gusto, baja demanda de productos, dificultades para mantener un inventario actualizado y problemas de gestión de la cadena de suministro, la ubicación de la tienda para aquellos que estén interesados en comprar y vivan “lejos” problemas de

marketing para llegar a un público relevante.

2. Idea de Negocio

Actividad 2: Identificar una Idea de Negocio y analizar los grupos de interés o stakeholders conforme su importancia e influencia respectiva al programa técnico que están cursando.

Responsable Aprendices: Mateo Garzon, Luis Angel Delgado, Jostin Herrera, Nicol Gaviria

2.1 Descripción de la idea de Negocio

Datos generales del proyecto: Definir de manera clara y precisa el producto o servicio que se pretende crear. **¿Qué quiere crear?**	Satisfacer los gustos de las personas cuyos intereses sean la moda y el vestir con elegancia,incluidos productos de calidad como camisas,camisetas,gafas,medias,calzoncillos.
¿Qué productos o servicios innovador quiere vender?	Camisas,camisetas,ropa interior pantalonetas sudaderas,gafas,cadenas, gorras
¿Qué necesidad, deseo o problema en el mercado satisface o soluciona con sus productos o servicios?	Que los hombres puedan mejorar su estilo a gusto propio y facilitar sus compras.
Describa la experiencia que tiene en las actividades que quiere crear (Experiencia laboral, académica o de otro tipo).	Hemos trabajado en tiendas he atendiendo personas, así podremos facilitarnos en la atención al cliente
¿Por qué la quiere crear?	Para satisfacer las necesidades de las personas que estén interesadas en la ropa,para tener mejor estilo y vestimenta.

...

2.2 Investigación del mercado

Describa la investigación de mercado que realizó.

HERRAMIENTAS APLICADAS	OBJETIVO	ÁREA GEOGRÁFICA	CANTIDAD
Encuestas	Saber la opinión de los clientes, cuáles son sus gustos, que debemos mejorar o cambiar y saber sus nivel de satisfacción	Armenia-comuna 1	30
Observación directa			
Entrevistas			

Nota: Anexe las encuestas tabuladas y el análisis de la información recolectada.

2.3 Grupo de Intereses (involucrados)

INVOLUCRADOS	PROBLEMAS PERCIBIDOS	ESTRATEGIAS
Población objeto (personas y/o empresas): 1. Empresa (Sector) 2. Población objeto (rango de edad) 3. Perfil personas 4. Animales ¿?	Problema 1: Que las personas no puedan ver la ropa en físico ya sea porque viven muy lejos o porque no saben cual es la ubicación exacta del local.	Estrategia 1: Asesorar mejor a los clientes sobre el producto, enviarle cada detalle y hacerle llegar su producto sano y seguro hasta la puerta de su casa.
	Problema 2: Respecto a las tallas o a las expectativas que tengan las personas de la ropa, la calidad o un disgusto con la talla y su tamaño.	Estrategia 2: Se pueden hacer devoluciones siempre y cuando la ropa sea regresada por el cliente, en perfectas condiciones… quiero decir sin manchas, sin posibles arrugas graves, sin cortes o con partes disparejas… tal cual como se entregó. Así se podrá utilizar una estrategia para solucionar ese problema.
	Problema 3: Podría ocurrir un problema con los precios, no todos son accesibles a la ropa ni a sus precios, dejando por debajo el porcentaje de las personas	Estrategia 3: balancear los precios, y poner la ropa con precios más accesibles a las personas de bajos recursos. Se pueden hacer promociones

	las cuales no tienen forma y son de escasos recursos.	o sorteos para que las personas paguen menos y se motiven a comprar.

2.4 Impactos del Proyecto

1.¿Cuál será el impacto ambiental?	Una tienda de ropa puede tener un impacto ambiental negativo debido a la producción de materiales, transporte y empaquetado de productos, así como la generación de residuos textiles.
2. ¿Qué impacto social tendrá su proyecto?	Una tienda de ropa puede tener un impacto social positivo al generar empleo, brindar oportunidades económicas y contribuir a la expresión personal y cultural a través de la moda. Sin embargo, también puede tener impactos negativos en términos de condiciones laborales en la cadena de suministro y promover el consumismo desenfrenado.
3. ¿Qué impacto cultural genera su proyecto?	Una tienda de ropa puede tener un impacto cultural al influir en las tendencias de moda, la expresión individual y la identidad cultural a través de la forma en que las personas se visten y se relacionan con la moda. También puede contribuir a la diversidad cultural al ofrecer prendas inspiradas en diferentes tradiciones y estilos.
4. ¿Qué impactos económicos generará su proyecto?	Una tienda de ropa puede generar impactos económicos positivos al crear empleo, estimular la demanda de productos y contribuir al crecimiento del sector minorista. También puede tener impactos negativos, como la competencia con otros negocios locales y la dependencia de la mano de obra barata en la cadena de suministro global.

3. Árbol del Problema

Actividad 3: Estructurar, analizar y establecer el árbol de problemas.

Responsable Aprendices: Nicol Gaviria, Angel Ortiz, Mateo Garzon, Jostin Herrera Uribe

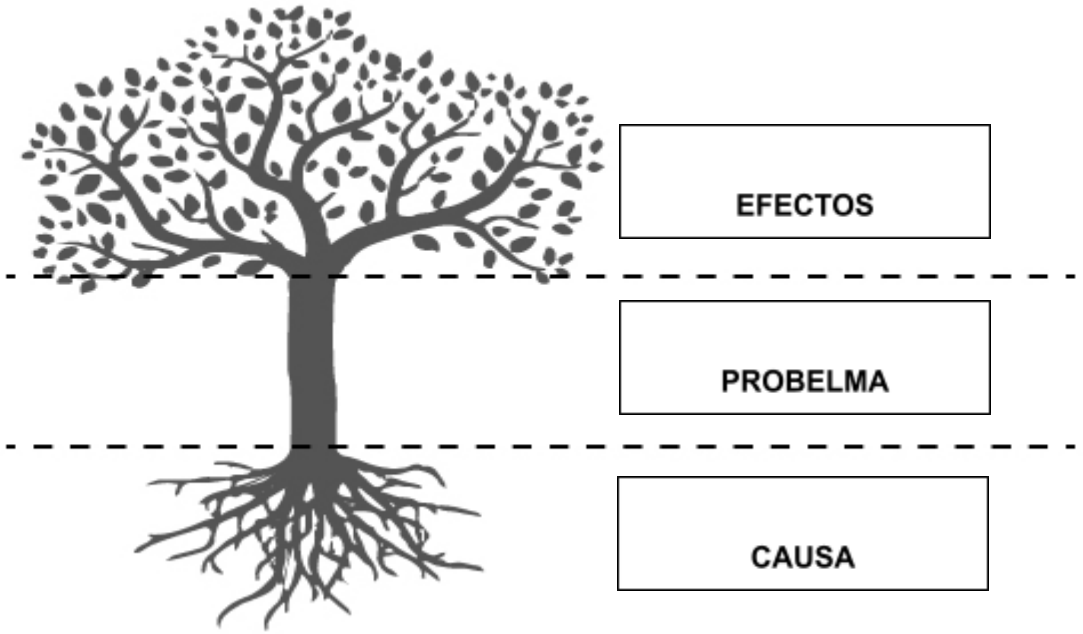


Imagen: Árbol del Problema

Efectos y Consecuencias del problema:	• La necesidad de mantener un inventario actualizado. • La fluctuación de las tendencias de moda. • Aumento de competencia.
Problema Central	• Puede ser la gestión del inventario, ya que puede resultar difícil prever qué prendas serán populares y cuáles no, y mantener un inventario actualizado puede ser costoso.
Causas del Problema:	• Los gustos diversos de las personas ya que no sabemos en si que prendas pueden estar de moda para algunas personas o para otras.

	• Que el producto no llegue en ningún momento al destinatario por robo o porque se pierda al enviarlo. • Errores en el pronóstico de ventas.

4. Árbol de Objetivos

Actividad 4: Estructurar, analizar y establecer el árbol de objetivos; escoger la alternativa de solución y definir el título del proyecto.

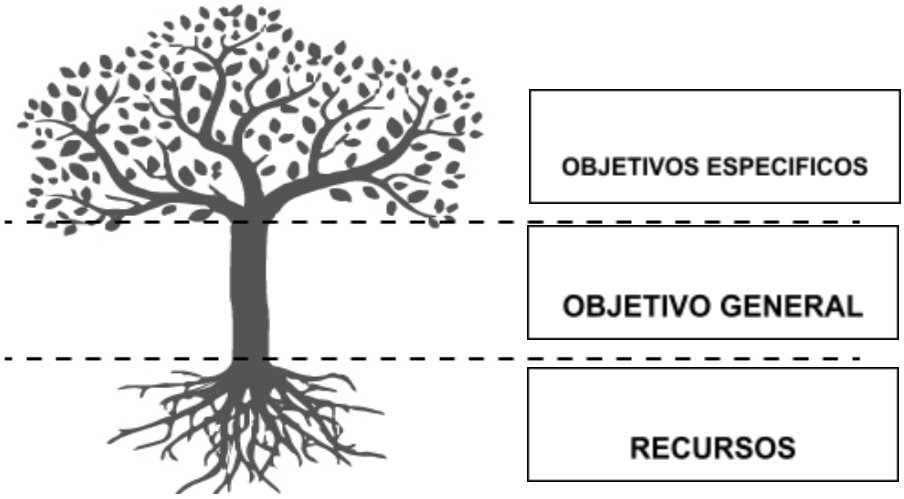


Imagen: Árbol de Objetivos

Objetivos Específicos:	1. **Recolectar la suficiente información (entrevistas y/o encuestas)** para establecer la estructura de la base de datos. 2. **Diseñar la base de datos (MySql)** para establecer el repositorio de la información que va a tener el sistema de información. 3. **Diseñar los formularios** o pantallas del sistema de información para establecer los detalles de colores, GUI (Interfaz gráfica de usuario), entre otros. 4. **Codificar el sistema de información** (Lenguaje de Programación Php y/o Python) de acuerdo al diseño del mismo, para que sea legible y entendible por la máquina. 5. **Aplicar pruebas** con el fin de hacer los ajustes en el sistema de información. 6. **Elaborar la documentación (manual de usuarios)** del sistema de información para que facilite el uso por parte de las personas.
Objetivo General:	**Diseñar un Sistema de Información (sitio web) conectado con una Base de datos (MySql) donde se registren la información de: El objetivo general es satisfacer las necesidades de las personas, las cuales nos pueden comprar y sentirse cómodas con sus compras.**

Recursos:	• Papelería • Computador • Software • Conexión a internet • Recurso humano

4.1 Cronograma de actividades

A continuación, se visualizan las fases del Proyecto y el cronograma de actividades y asignación de tareas por Aprendices, para la construcción del producto (funcional).

Tiempo estimado: 12 meses
Evidencias: (12) dos Bitácoras / Plataforma Territorio SENA.
Horas: 864 horas

Fase Análisis.

Recolección de Información

Objetivos Específicos	Registros de Actividades	Lider(es) Responsables:	Fecha de Entrega. Evidencias.
Objetivo 1. **Recolectar Información.** **Encuestas, Entrevistas, etc**	• Recolectar información del sistema actual (documentos, formatos, fotos, panfletos, entre otros) • Realizar Entrevista(s) a los clientes y/o usuarios. • Realizar encuestas, trabajo en campo (población objeto)  Consultar: https://www.cicerocomunicacion.es/encuestas-online/	Aprendiz1:Luis Angel Delgado Aprendiz2:Nicol Gaviria Aprendiz::Mateo Garzon Aprendiz4:Jostin Herrera Uribe	Grado 10. Viernes 04/Agosto/2023
Objetivo 2. **Prototipo de la página web. Bocetos. Maquetación.**	• Psicología de los Colores, fotografías, imágenes, videos y Bosquejo / Boceto de los formularios sitio web. • ¿Cuántas páginas web va tener el proyecto? • ¿Qué información se va ha relacionar en cada página web?  Consultar: https://creativolandia.com/6-herramientas-gratuitas-de-diseno-para-modelar-tu-web/ https://www.canva.com/es_mx/sitios-web/	Aprendiz1:Luis Angel Delgado Aprendiz2:Nicol Gaviria Aprendiz::Mateo Garzon Aprendiz4:Jostin Herrera Uribe	Grado 10. Viernes 01/Agosto/2023 01/Septiembre/2023

Fase Planeación

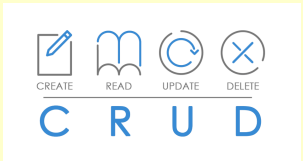
Base de datos

Responsable Aprendices: Mateo Garzon, Luis Angel Delgado, Jostin Herrera, Nicol Gaviria

Objetivos Específicos	Registros de Actividades	Lider(es) Responsables:	Fecha de Entrega. Evidencias.
Objetivo 3 Diseño Base de Datos	• Diseño de la Base de datos (estructura tablas) en Mysql + Modelo Entidad Relacion. • Entregar la base de datos SQL/ Diccionario de Datos / MER, archivos digitales en en PDF  Consultar: http://carloscordova.com/mysql/bases-de-datos/	Aprendiz1:Luis Angel Delgado Aprendiz2:Nicol Gaviria Aprendiz::Mateo Garzon Aprendiz4:Jostin Herrera Uribe	Grado 10. Viernes 01/Sept/2023 06/Octubre/2023 03/Noviembre/2023

Fase Ejecución

Lenguaje de Programación + Base de datos / Metodología CRUD

Objetivos Específicos	Registros de Actividades	Lider(es) Responsables:	Fecha de Entrega. Evidencias.
Objetivo 4 **Diseño Formularios Web-** **Codificacion. Lenguaje de Programacion.**	• Diseñar una Interfaz Sitio Web, formularios. • HTML • Hojas de Estilos, CSS • Lenguaje de Programacion en : PHP o Python Opcional (Framework). 	Aprendiz1:Luis Angel Delgado Aprendiz2:Nicol Gaviria Aprendiz::Mateo Garzon Aprendiz4:Jostin Herrera Uribe	**Grado 11.** Viernes 01/Marzo/2024 Abril/2024 Mayo/2024 **Junio/2024**
Objetivo 5 Base de datos. Metodología CRUD	• Realizar y validar la conexión entre las Páginas web (Formularios) con la Base de datos. • Conexión con la Base de Datos (MySql) y validación de los Formularios Web con la metodología CRUD.  Consultar: https://ed.team/blog/que-es-un-crud	Aprendiz1:Luis Angel Delgado Aprendiz2:Nicol Gaviria Aprendiz::Mateo Garzon Aprendiz4:Jostin Herrera Uribe	**Grado 11.** Viernes Junio/2024 Julio/2024 **Agosto/2024** **Septiembre/2024**

Fase Verificación

Pruebas de software + Manual del usuario

Responsable Aprendices: Mateo Garzon, Luis Angel Delgado, Jostin Herrera, Nicol Gaviria

Objetivos Específicos	Registros de Actividades	Lider(es) Responsables:	Fecha de Entrega. Evidencias.
Objetivo 6 Pruebas	• Entregar un documento PDF de las pruebas del software (Páginas web con conexión base de datos)	prendiz1:Luis Angel Delgado Aprendiz2:Nicol Gaviria Aprendiz::Mateo Garzon Aprendiz4:Jostin Herrera Uribe	**Grado 11.** Viernes Septiembre/2024
Objetivo 7 Manual Usuario	• Entregar el manual de usuario en PDF / Video ilustrando el manejo del sitio web.	Aprendiz1:Luis Angel Delgado Aprendiz2:Nicol Gaviria Aprendiz::Mateo Garzon Aprendiz4:Jostin Herrera Uribe	**Grado 11.** Viernes Septiembre/2024
Objetivo 8 Entrega del Proyecto y sustentacion	• Entrega del trabajo escrito / impreso • Entrega de la presentacion (maximo con 10 diapositivas), que se debera realizar a traves de las herramienta CANVA. https://www.canva.com/es_co/crear/presentaciones/	Aprendiz1:Luis Angel Delgado Aprendiz2:Nicol Gaviria Aprendiz::Mateo Garzon Aprendiz4:Jostin Herrera Uribe	**Grado 11.** Viernes 04/Octubre/2024
Registro de BITACORAS	• Diligenciamiento y entrega de las 12 actividades (bitácoras) en plataforma Territorio / SENA. Plazo : 04/0ctubre / 2024.	prendiz1:Luis Angel Delgado Aprendiz2:Nicol Gaviria Aprendiz::Mateo Garzon Aprendiz4:Jostin Herrera Uribe	

Matriz del Marco Lógico

Actividad 5: Analizar y estructurar la matriz de marco lógico MML

	OBJETIVOS	***INDICADORES***	***VERIFICADORES***
FIN	Lograr ser una empresa confiable en la venta de ropa. Donde se garantice la seguridad suficiente a los clientes en el momento de hacer sus compras.	Cantidad de compras realizadas	Clientes satisfechos
PROPÓSITO	Ofrecer la información de nuestra ropa a los clientes para que así tengan una compra agradable	Catálogo de los productos	Facilidad de ingreso y manejo de la página
COMPONENTES	Página de productos Perfil Página clientes Página productos	Cantidad de personas que ingresan al tiempo a la página	Disminuir la margen de error en la navegación de la página
ACTIVIDADES	HTML Diseño de la página web css Maquetación (como sería la página web) base de datos	Un sistema bien estructurado Y bien organizado	Encuestas a nuestros clientes

5.Carta del Proyecto

Actividad 6: Diligenciar según los parámetros establecidos el Project Charter o Acta de constitución del proyecto.

Responsable aprendices: Nicol Gaviria, Angel Ortiz, Mateo Garzon, Jostin Herrera Uribe

Empresa y/o Cliente:	Tienda de ropa
Nombre del Proyecto + Logo:	FOREVERMEN 
Población Objeto (usuarios):	
Facilitador:	Instructor de apoyo (SENA) de proyectos productivos + Profesor Área de Informática y

	Tecnología de la Institución Educativa Bosques de Pinares.
Gerentes de Proyectos:	Ficha [2472488]. Aprendices SENA de la Institución Educativa Bosques de Pinares.
Objetivo General	**Diseñar un Sistema de Información (sitio web) conectado con una Base de datos (MySql) donde se registren la información de los usuarios que ingresen a la página web cuando hayan realizado la compra de cualquier producto que tengamos en el portafolio y nos aparecerá el registro de cualquier cliente que haya hecho su compra con éxito.**
Objetivos Específicos	**Recolectar la suficiente información (entrevistas y/o encuestas)** para establecer la estructura de la base de datos. **Diseñar la base de datos (MySql)** para establecer el repositorio de la información que va a tener el sistema de información. **Diseñar los formularios** o pantallas del sistema de información para establecer los detalles de colores, GUI (Interfaz gráfica de usuario), entre otros. **Codificar el sistema de información** (Lenguaje de Programación Php y/o Python) de acuerdo al diseño del mismo, para que sea legible y entendible por la máquina. **Aplicar pruebas** con el fin de hacer los ajustes en el sistema de información. **Elaborar la documentación (manual de usuarios)** del sistema de información para que facilite el uso por parte de las personas.
Alcance:	Queremos que nuestra empresa de ropa llegue a ser tan reconocida hasta el punto de ser internacional, de que todos en el país y fuera la conozcan… satisfacer a la gente y que por ello' lo conozca mucha gente
Lenguaje de Programacion:	HTML y PHP
Tiempo estimado:	Tiempo: 12 meses Evidencias: (12) dos Bitácoras / Plataforma Territorio SENA. Horas: 864 horas

7.Ficha Técnica del Producto

Actividad 7: Estructurar y entregar las especificaciones del producto o servicio (ficha técnica), y el precio.

Responsable aprendices: Nicol Gaviria, Angel Ortiz, Mateo Garzon, Jostin Herrera Uribe

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL PRODUCTO	PRECIO
DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO: Es un sitio Web que contiene …Ropa Masculina……. La idea del producto surgió para …satisfacer las necesidades fisicas del hombre…	Cuánto vale nuestro producto en el mercado actual: El producto sería aproximadamente $ __100milpesoscol_____ a $ __150milpesoscol_____ pesos colombianos.

Sector económico al cual pertenece: Sector terciario (comercio, servicios tecnológicos)

8.Canales de Distribución

Actividad 8: Identificar y nombrar los canales de distribución, y la publicidad.

Responsable aprendices: Nicol Gaviria, Angel Ortiz, Mateo Garzon, Jostin Herrera Uribe

Canal	Publicidad
Videos / Tutorial	¿Qué contenido tiene el video y/o tutoriales? Realizar una breve descripción del video……, que contiene el fragmento #1, #2,y #3…….  **Imagenes del Video General: Maximo (5) minutos**. **Enlace web ???:** **CONTENIDOS DEL VIDEO:** **Fragmento #1:** Edición de un video de **(1 a 2) un minuto** donde se visualiza el contexto de los clientes, productos y servicios ofertados de la empresa xxxxx. Este video, también podrá ser visualizado en la Página WEB (Inicio.php) **Fragmento #2:** Edición de un video de (3) minutos donde se visualiza la estructura del proyecto, entre ellos, la base de datos (Modelo Entidad Relación / Mysql) y el manejo de las páginas web (funcionamiento). **Fragmento #3:** Edición de un video de (1 a 2) minutos de la satisfacción (estudiantes, colegio y/o clientes)
Publicidad impresa	¿Qué contenido tiene la publicidad impresa, folletos, etc?, ¿Qué programa y/o aplicación utilizaron para el diseño? Realizar una breve descripción….. **Publicidad impresa . Imagen Hoja #1 y 2** 
Redes sociales	https://www.facebook.com/profile.php?id=61551887102321&mibextid=ZbWKwL

	Instagram https://instagram.com/forev.ermen?igshid=OGQ5ZDc2ODk2ZA==
Comunicados Institución Educativa	En este caso la rectoría y la coordinación realizarán una feria para promocionar nuestro software mediante un stand, también de apoyo en computador para hacer la muestra pedagógica. ¿Como será su stand para el dia de la Feria y Sustentacion del Proyecto SENA?

9.Capacidad de Producción

Actividad 9: En grupos de trabajo hacer entrega del tamaño del proyecto.

Responsable aprendices:

Teniendo en cuenta la demanda estimada de su producto o servicio, los insumos requeridos, la tecnología requerida, la localización, y los aspectos financieros. Determinar el tamaño de su proyecto (capacidad de producción).
• **Producto o servicio:** Camisas, camisetas, medias, pantalonetas, sudaderas, boxer • **Insumos requeridos:** algodon,poliester, lino etc • **Tecnología requerida:** paginas online, celulares, computador etc • **Localización:** Quindio - Armenia • **Catálogo de Imágenes fotográficas del Producto y/o Servicios a ofertar.**














1980-1989
2010-1989
1989


adidas



- **Aspectos financieros:** El SOFTWARE pertenece al sector de servicios …..

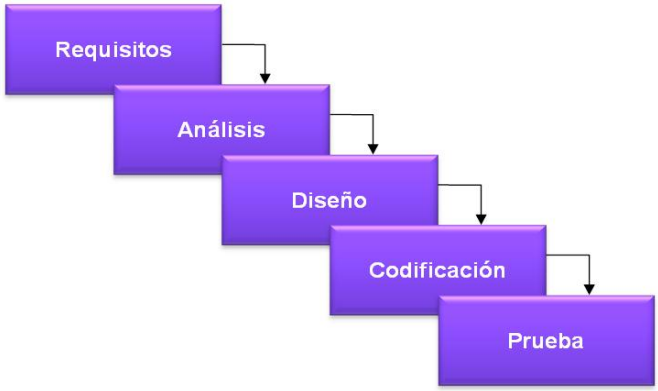
- **Determinar el tamaño de su proyecto (capacidad de producción) del Software.**

10.Arquitectura del Software

Actividad 10: Realizar una descripción detallada del Diseño de la base de datos, diccionario de datos, lenguaje de programación, informes, sistema de seguridad, diseño de navegación, etc.

Responsable aprendices: Nicol Gaviria, Angel Ortiz, Mateo Garzon, Jostin Herrera Uribe

Localización del Proyecto
Donde va a ubicar su empresa o proyecto (un lugar)
Nombre de la Empresa de Software: Dirección: y Ciudad:
Especificación de las técnicas
En este proyector se utiliza la **Metodología del ciclo de vida de desarrollo de software,** que comprende las siguientes fases:



Fuente: https://sites.google.com/site/sinformaciondrose/ciclo-de-vida-del-software

Asimismo, se utilizarán algunas aplicaciones web para el diseño del sitio web, base de datos y la utilización de un Lenguaje de Programación, todos son **softwares libres.**

Bases de datos	Sitio Web
XAMPP MySQL Consultar: http://carloscordova.com/mysql/bases-de-datos/	• Diseñar una Interfaz Sitio Web, formularios. • **Editor de Texto / IDE:** Visual Studio Code • HTML. Etiquetas • Hojas de Estilos, CSS • **Lenguaje de Programación en :** PHP o Python • **Framework; ¿ Cual?**

El número de tecnologías vinculadas al proyecto es relacionado con las funciones, y con lo que cuenten los aprendices del SENA para la realización de sus respectivas partes o avances desde sus casas, trabajo autónomo y colaborativo.

10.1 Herramientas de desarrollo

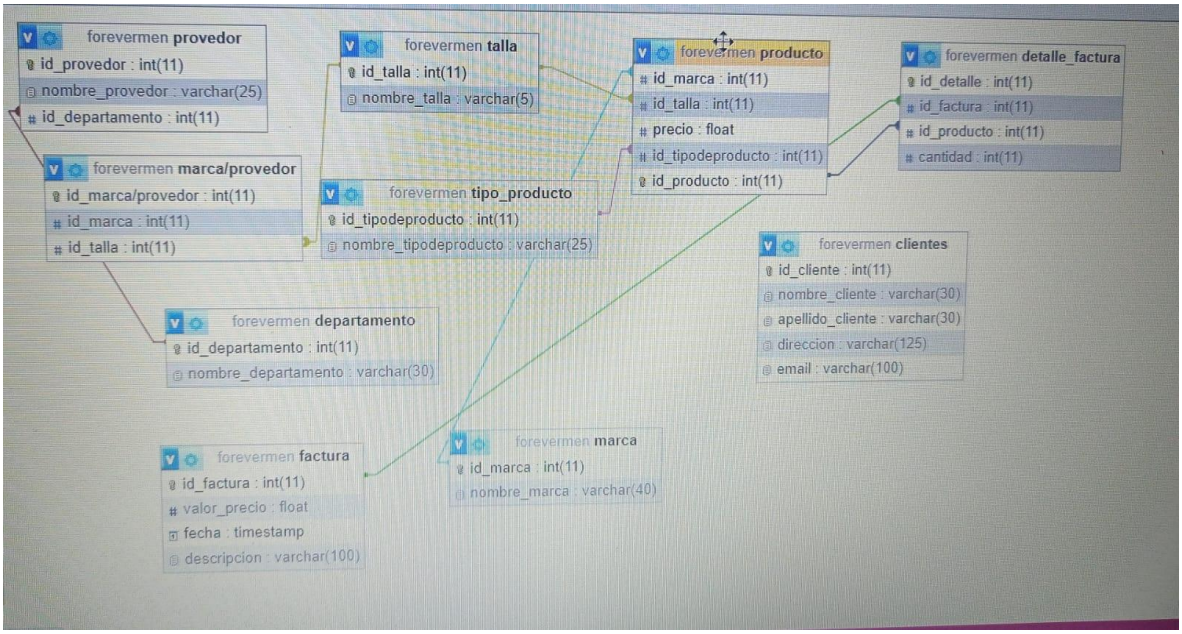
Publicidad: CANVAS Canva	**Maquetación:** MockFlow	**Diagramas UML: Software DIA**
Software de Virtualizacion de Servidores	**Motores de Base de datos: MySQL**	**Editor Web: Visual Studio Code**

XAMPP	MySQL	Visual Studio Code
Lenguaje de Etiquetas HTML / Hojas de Estilo CSS HTML CSS	**Opción 1: Lenguaje de Programación Web:** php Framework: laravel	**Opción 2 : Lenguaje de Programación Web:** Framework: Flask

Nota: // Señor aprendiz organizar este tema, dejando solo las imagenes de todos los programas que utilizaron en el proyecto….

10.2 Estructura de la Base de datos

Nombre de la Base de datos: FOREVERMEN
Modelo Relacional: Proceso de ventas de productos y accesorios para mascotas



Nota: Espacio para…Pegar el modelo de Entidad relacion de la base de datos

10.3 Diccionario de Datos. Base de datos.

Ejemplo:::

Tabla 1: Clientes

clientes

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Enlaces a	
codigo (*Primaria*)	varchar(6)	No			
nombre	varchar(50)	No			
apellidoPaterno	varchar(50)	No			
apellidoMaterno	varchar(50)	No			
telefono	varchar(15)	No			

Índices

Nombre de la clave	Tipo	Único	Empaquetado	Columna	Cardinalidad	Cotejamiento	Nulo	Comentario
PRIMARY	BTREE	Sí	No	codigo	9	A	No	

Imprimir

Nota: Ver video como generar el diccionario de la base de datos de su proyecto. CLICL: https://www.youtube.com/watch?v=ncRoFuIdcvk

Tabla 3: xxx

Tabla 4: xxx

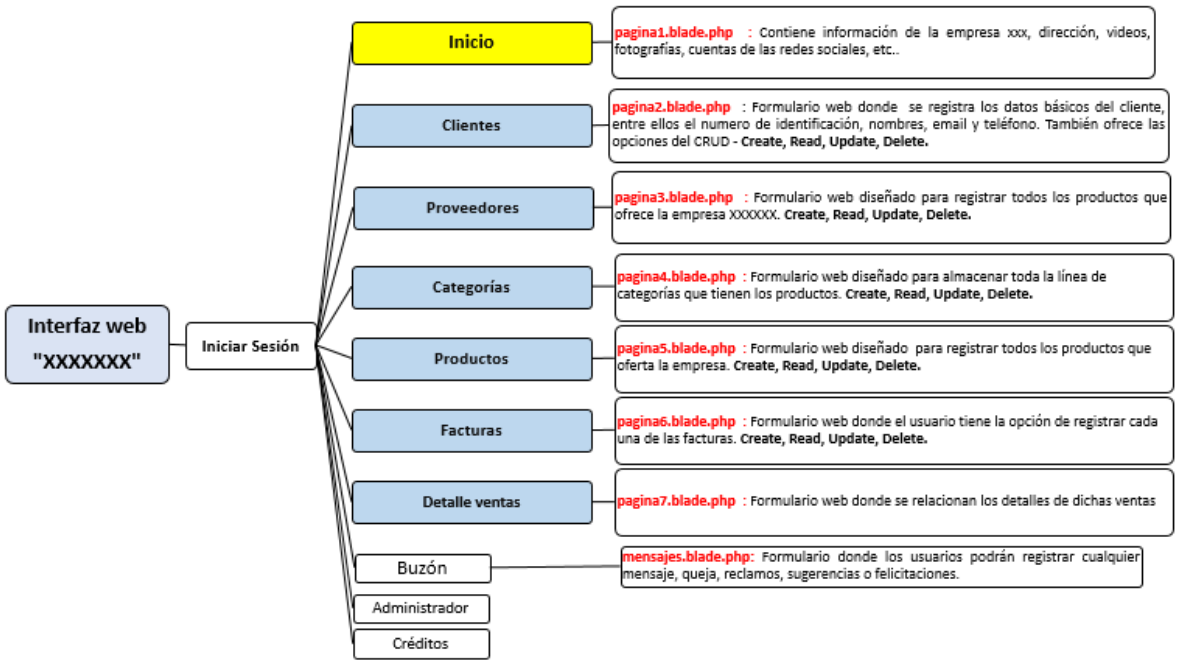
Tabla 5: xxx

Tabla 6: xxx

10.4 Diagramas del diseño Interfaz Web

// Realizar un diagrama donde se visualice toda la estructura del sitio web, entre ellos los nombres de las paginas 1,2,3,4 ……., y una breve descripcion que contiene cada una de las pagina web.

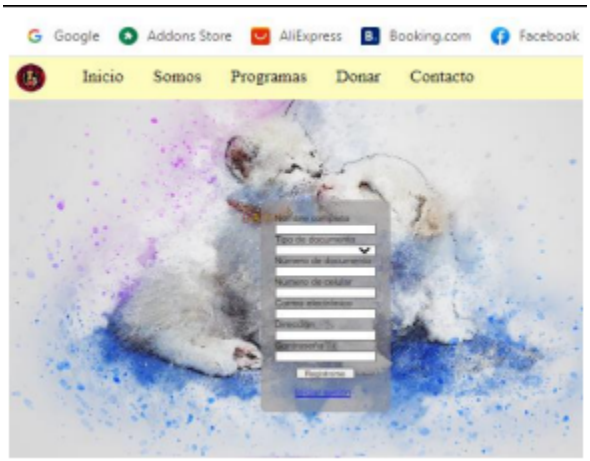
Ver Ejemplo: Interfaz Web_**Proyecto Integrador de Ventas**



10.5 Manual del Usuario

Nota: Se requiere por parte de ustedes, colocar cada uno de los pantallazos que contiene su sitio web. Asimismo, con una breve descripcion (manual de navegacion….)

Ejemplo:

Página 1
Nombre del archivo: Index,php

Descripción de la página:
En esta página web el usuario registra sus datos personales, para la creación de su cuenta personal.

Continuar con su proyecto… ilustrando cada una de las paginas web de manera detallada..…

Página 1
Nombre del archivo:
//Pegar la imagen pantallazo de la página web
Descripción de la página:

Página 2
Nombre del archivo:
//Pegar la imagen pantallazo de la página web
Descripción de la página:

Página 3
Nombre del archivo:
//Pegar la imagen pantallazo de la página web
Descripción de la página:

Página 4
Nombre del archivo:
//Pegar la imagen pantallazo de la página web
Descripción de la página:

Página 5
Nombre del archivo:
//Pegar la imagen pantallazo de la página web
Descripción de la página:

Continuar asi con el resto de paginas web……..

11.Presupuesto del Proyecto

Actividad 11: Determinar la inversión inicial y costos del proyecto.

Responsable aprendices: _____

Nota: Actualizar los siguientes datos, con los valores de su proyecto, numero de maquinas que requieren, mesas, sillas, donde se requiere conocer el valor $$$ total, esta actividad se pueden apoyar con el profesor de Matematicas y/o estadistica.

INVERSIÓN INICIAL	***Valor***
Herramientas	*Promedio: Computadores ($ 9.100.000 pesos colombianos), celulares ($4.500.000 pesos colombianos)*
Mesas y sillas	*Promedio: Escritorios ($ 2.160.000 pesos colombianos), sillas ($1.440.000 pesos colombianos)*
Otras inversiones	*Wifi (plan por mes de 50 megas $81.900 pesos colombianos)*
COSTOS FIJOS TOTALES	*Valor: $26.127.600 pesos colombianos*
Gatos arrendamiento	*$1.000.000 pesos colombianos*4 meses=$4.000.000 pesos colombianos*
Gatos servicios	*Promedio: (Agua en los 4 meses=$ 600.000 pesos colombianos)(Energía en los 4 meses=$4.000.000 pesos colombianos).*

Costos de producción Variables (materiales)	***Cantidad***	***Costo Unitario (pesos colombianos)***	***Costo Total***
Computadores	*7*	*$1.300.000*	*$9.100.000*
Celulares	*5*	*$900.000*	*$4.500.000*
Mesas	*13*	*$180.000*	*$2.160.000*
Sillas	*12*	*$120.000*	*$1.440.000*
Mano de obra (horas)	*6 horas por día*	*$ 6.000*	*$ 36.000 pesos colombianos por día*

Costo del proyecto (Inversión inicial + costos fijos + costos) variables	*$26.127.000 pesos colombianos*
Precio de venta	$ 3.812.0000 a $ 11.436.000 pesos colombianos
Ventas unidades	$ 3.812.000 a $ 11.436.000 pesos colombianos

Inversión inicial

Arrendamiento Equipos	*No se hará arrendamientos de equipos, la información anterior es para mostrar todos los gastos que habrían en caso de que si fuera un trabajo desde cero.*
Papelería	*No se hará uso de papelería pues todo será realizado en los equipos determinados por cada uno de los aprendices Sena y su instructora.*

Mano de Obra

Actividades	***Horas***	***Valor***
HTML	*Indeterminado*	***$1.600.000 pesos colombianos, pero solo es un valor estimado del proyecto pues no se cobrará a la institución (sin ánimo de lucro)***
Diseño de la página web CSS	*Indeterminado*	
Maquetación (como seria la página web)	*Indeterminado-ya realizado*	
Base de datos	*Indeterminado-en proceso*	
Interfaz de la base de datos	*Indeterminado*	
Fotografía	*Indeterminado*	

Pruebas de funcionamiento	*Indeterminado*	
Total:	***3 meses (máximo 4 meses)***	***NO VALOR (SIN ÁNIMO DE LUCRO)***

Valor del Proyecto: *(mano de obra + papelería arrendamiento)*	*No hay valor (no se cobrará por el proyecto)*
Margen de ganancia	*Ninguna*
Precio de venta del proyecto	*No se cobrará por el proyecto, pero su valor estimado es de $1.600.000*

12.Metodología CANVAS

Activdiad 12: Describir su modelo de negocio, aplicando la Metodología CANVAS.
Responsable aprendices: _____

Ver video de referencia. Modelo CANVAS- Plan de Negocio: https://youtu.be/i1Le5GYkBT8

<table>
<tr><td colspan="3">Modelo de Negocios CANVAS</td><td colspan="2">Nombre del Proyecto:</td></tr>
<tr><td>Relaciones Clave</td><td>Actividades Clave</td><td>Propuesta de Valor</td><td>Relaciones con los clientes</td><td>Mercado Meta-Clientes</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td>
1.Creación de la base de datos e Interfaz Web.
2.
3.
4.</td><td rowspan="2">Pegar el logo….

La propuesta de valor es…..</td><td></td><td rowspan="2">
Los clientes son…..</td></tr>
<tr><td>Recursos Clave</td><td>Canales de Distribución</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td> https://
 https://
Video Tutorial de la página y nuestras redes sociales.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Estructura de Costos</td><td colspan="2">Flujos de Ingresos</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="2">
NO hay flujos de ingresos el proyecto es sin ánimo de lucro.</td></tr>
</table>

Conclusiones

Se hace una interpretación de los hechos, pues aquí, es en donde se deben incluir los datos más importantes descritos a lo largo del proyecto. Las conclusiones no deben ser muy extensas y al hacerlas se debe enfatizar en los factores que muestren cuales son los beneficios que traerá el proyecto si es elegido; de igual forma deben ser concretas y muy claras

Realizar un párrafo donde centralicen los siguientes temas.

¿Por qué es importante un PROYECTO y cumplir con los cronogramas?

¿Cuál fue la experiencia en la recolección de la información, encuestas, fotografía?

¿Bases de datos, que aprendieron?

¿Diseño de página web, que lenguaje de programación utilizaron para terminar el sitio web, como les pareció?

¿Confirmar si las Bitácoras, evidencias quedaron soportadas en la plataforma Territorio SENA

¿Qué dijo el cliente cuando le mostraron su sitio web terminado?

¿Qué aprendieron en el transcurso del aprendizaje SENA?

¿Qué fue lo que más le gusto de Etapa Productiva?

Bibliografía del Proyecto

Anexos

1. Formulario de Encuestas online y/o entrevistas (clientes). Resultados
2. Modelo entidad relación, base de datos.
3. Archivo digital, Diccionario de Datos en Pdf.
4. Fotografías mesa de trabajo / Trabajo en Equipo.
   Realizar un galeria de fotograficas… ilustrando fotografias…..Pegar imágenes fotograficas de todo la experiencia que tuvieron…. Desde la recoleccion de informacion hasta la ejecucion del software
5. Otros.

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE	**ETAPA PRODUCTIVA** **Informe escrito, registro de actividades y seguimiento de Bitácoras Aprendices Articulación con la Media. Grados 10 y 11** **Modelo de Negocio + Metodología CANVAS**	

Grupo No.: 4
Nombre del Proyecto: Beautiful Flower

Programa:	**Ficha:** **Técnico en Programación de Software** Institución Educativa Ciudad Dorada
Fotografía del Grupo de Trabajo:	

Integrantes del proyecto:	1.Mariana Ocampo Medina **(Líder + Programador)** 2. Laura Valentina Valencia Santofimio (Redacción, Ortografía / Trabajo escrito + **Programador)** 3.Elany Andrea Vargas Pinzón (Maquetación /creatividad + publicidad + **Programador)**

Seguimiento de Bitácoras (Cronograma de actividades)

Fechas de registro (seguimiento):	**Periodo 2023** ____/_____/2023 – Conformación de Grupo, Roles e **Idea de Negocio.** ____/_____/2023: _____ ____/_____/2023:_____ ____/_____/2023: _____ ____/_____/2023:_____ ____/_____/2023:_____ ____/_____/2023:_____ **Periodo 2024** **____/_____/2024:**_____ **____/_____/2024:**_____ **____/_____/2024:**_____ **____/_____/2024:**_____ **____/_____/2024:**_____

Observaciones por parte del instructor SENA:	Seguimiento del proyecto:

Tabla de contenido

Introducción

1. Identificación del Problema
2. Idea de Negocio
    - 2.1 Descripción de la idea de Negocio
    - 2.2 Investigación de Mercado
    - 2.3 Grupo de Interés (Involucrados)
    - 2.4 Impactos del Proyecto
3. Árbol del Problema
4. Árbol de Objetivos
    - 4.1 Cronograma de actividades
5. Matriz del Marco Lógico
6. Carta del Proyecto
7. Ficha Técnica del Producto
8. Canales de Distribución
9. Capacidad de Producción
10. Arquitectura del Software
    - 10.1 Herramientas de desarrollo

10.2 Estructura de la Base de datos
10.3 Diccionario de Datos. Base de datos.
10.4 Diagramas del diseño Interfaz Web
10.5 Manual del Usuario
11. Presupuesto del Proyecto
12. Metodología CANVAS

Conclusiones

Bibliografía del proyecto

Anexos

1. Identificación del Problema

Actividad 1: Definir, establecer y priorizar el problema o necesidad a solucionar conforme el programa técnico que están cursando.

Responsable Aprendices: _____

El problema que se identifica es en las personas con mal cuidado en la piel, en el cabello, ayudarla a poder combatir con el mal cuidado y hasta con problemas de inseguridad (baja Autoestima) a base de productos con extracto de diferentes flores y generados a base de ingredientes naturales poniendo en prioridad la salud de nuestros clientes y también estar a la mano del medio ambiente.

Nuestra prioridad es realizar productos que sean confiables para nuestros clientes llegando a dar asesorías de que producto puede ser utilizado para combatir con el problema que cuenta. Nuestros clientes pueden hacer reseñas justas de los productos que han utilizado.



2. Idea de Negocio

Actividad 2: Identificar una Idea de Negocio y analizar los grupos de interés o stakeholders conforme su importancia e influencia respectiva al programa técnico que están cursando.

Responsable Aprendices: _____

2.1 Descripción de la idea de Negocio

Datos generales del proyecto: Definir de manera clara y precisa el producto o servicio que se pretende crear. **¿Qué quiere crear?**	**Contesta:** ¿Qué quiere crear? **Una empresa con productos a base de extracto de flores para el cuidado corporal.**

¿Qué productos o servicios innovador quiere vender?	**Venta de productos de cuidado personal. Hecho con ingredientes naturales y extractos de flores.**
¿Qué necesidad, deseo o problema en el mercado satisface o soluciona con sus productos o servicios?	**Cuidado de la piel y el cabello mejorando así mismo la estética de la persona.**
Describa la experiencia que tiene en las actividades que quiere crear (Experiencia laboral, académica o de otro tipo).	**la capacidad de promocionar y vender nuestros productos en redes sociales y en nuestra página.**
¿Por qué la quiere crear?	**Para lograr ayudar a las personas que pueden llegar a tener problemas graves en diferentes áreas de su cuerpo llegando a generar inconformismo con ellos mismos.**

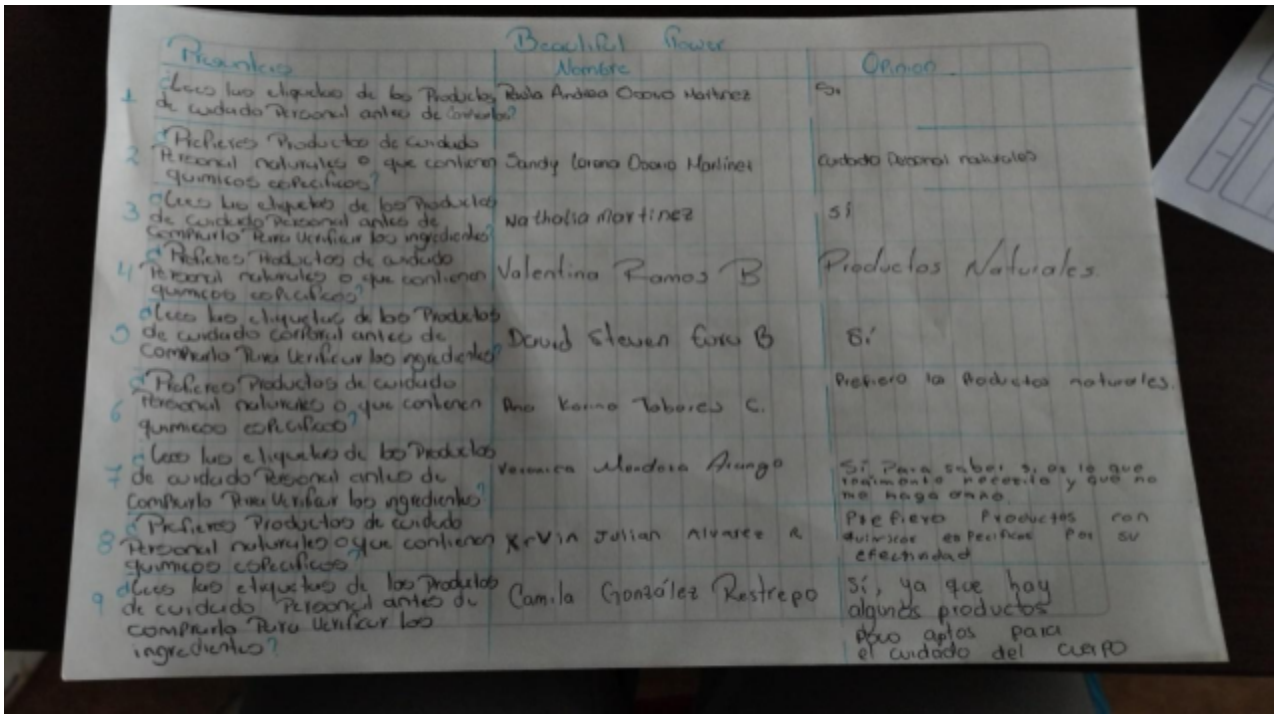
2.2 Investigación del mercado

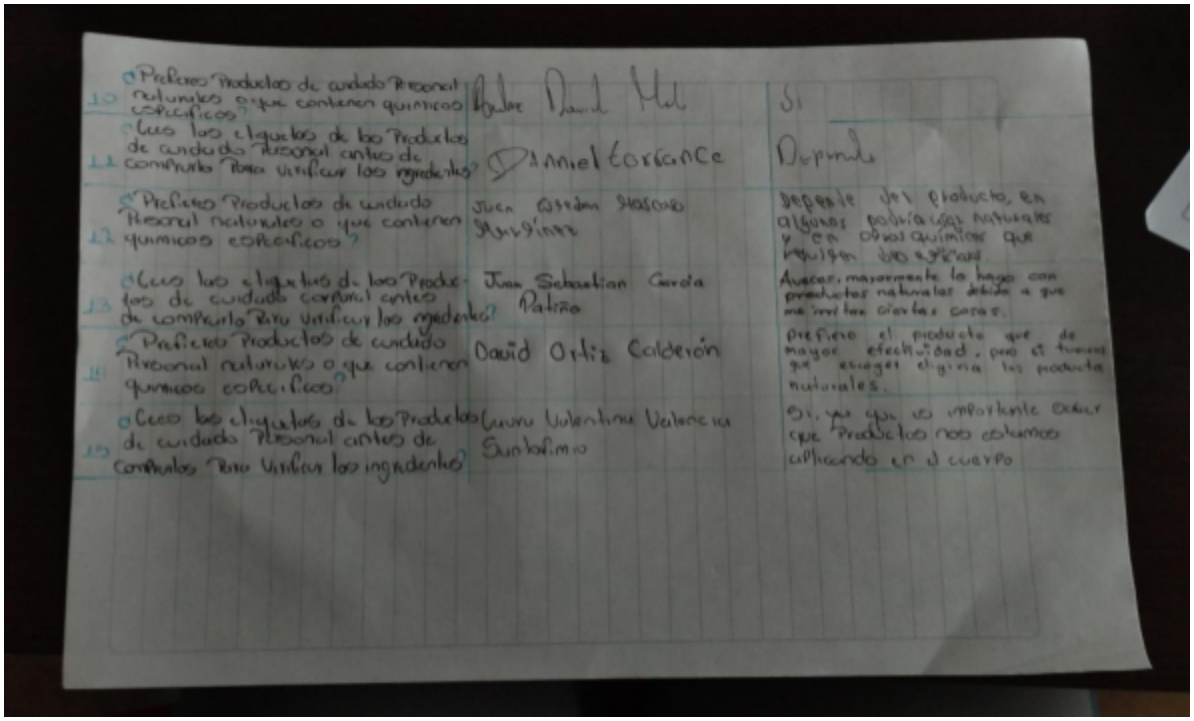
Describa la investigación de mercado que realizó.

HERRAMIENTAS APLICADAS	OBJETIVO	ÁREA GEOGRÁFICA	CANTIDAD

Encuestas	Buscamos recopilar datos comprender mejor sus preferencias, expectativas y opiniones de los consumidores.	Colegio y calle.	15
Observación directa	Observamos el comportamiento de las diferentes personas en situaciones reales, lo que proporciona información sobre cómo utilizarían los productos y cómo se relacionarían con ellos.	Colegio y calle.	15
Entrevistas	Nos permite tener conversaciones más profundas con las personas, brindando la oportunidad de expresar sus opiniones y deseos de manera más detallada.	Colegio y calle.	15

Nota: Anexe las encuestas tabuladas y el análisis de la información recolectada.





2.3 Grupo de Intereses (involucrados)

INVOLUCRADOS	PROBLEMAS PERCIBIDOS	ESTRATEGIAS
Población objeto (personas y/o empresas): 1. Empresarias. 2. Personas de 15 años en adelante. 3. Clientes en general	Problema 1: Mal cuidado corporal	Estrategia 1: Consejos sobre los productos que pueden ayudar a combatir con el problema que cuenta.
	Problema 2: Inconformismo o baja autoestima.	Estrategia 2: Gran cantidad de productos con los cuales la persona que los adquiera puede lograr a obtener cambios para mejorar su estética.

	Problema 3: Baja cantidad de productos con extractos naturales.	Estrategia 3: Productos a base de extractos de diversidad de flores e ingredientes naturales.

2.4 Impactos del Proyecto

1.¿Cuál será el impacto ambiental?	**Nuestra marca va a contar con productos con ingredientes naturales y empaques que no tengan un gran impacto en el medio ambiente.**
2. ¿Qué impacto social tendrá su proyecto?	**Lograr ayudar a las personas que cuentan con problemas de baja autoestima llegando a cambios que logren que la persona se vea al espejo y le agrade lo que ve.**
3. ¿Qué impacto cultural genera su proyecto?	**Lograr innovar con una marca y productos que no son tan comunes llegando así ser más conocidos a nivel departamental y nacional.**
4. ¿Qué impactos económicos generara su proyecto?	**Podemos llegar a lograr un gran impacto y esto debido a la "inusualidad" de nuestra marca llegando a resaltar entre las demás marcas de cuidado corporal.**

3. Árbol del Problema

Actividad 3: Estructurar, analizar y establecer el árbol de problemas.

Responsable Aprendices: _____

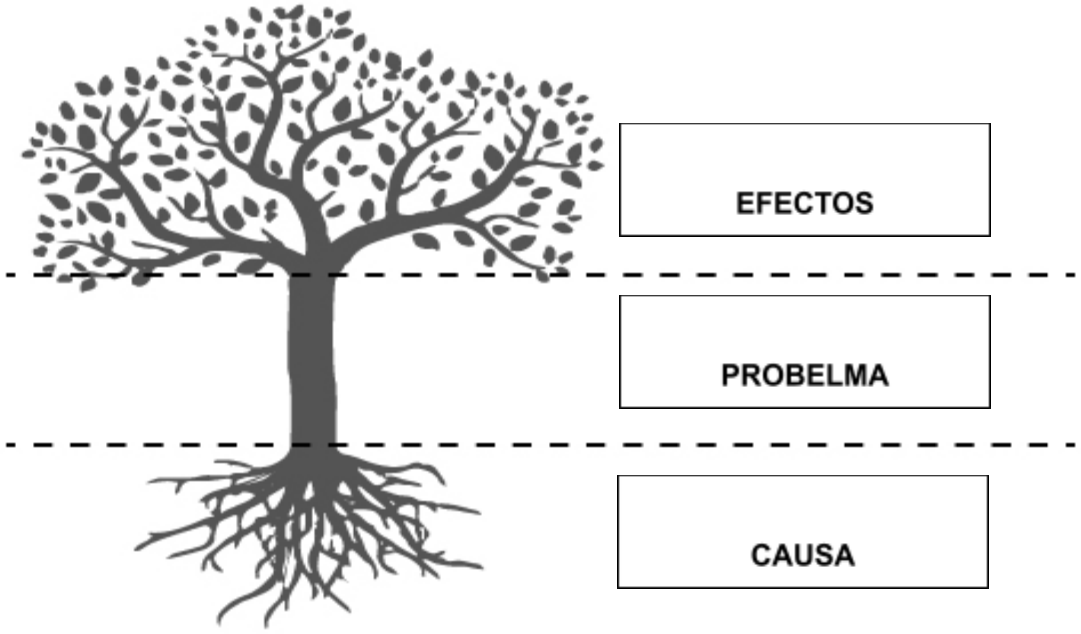


Imagen: Árbol del Problema

Efectos y Consecuencias del problema:	• Lograr suavidad y buen aroma en el cuerpo. • Llegar a cambios que los clientes desean para sentirse satisfechos. • Lograr destacar entre los demás mercados de cuidado personal con nuestros maravillosos productos.
Problema Central	• Mal cuidado personal.
Causas del Problema:	• El impacto ambiental llega a causar graves problemas como en la piel y el cabello. • Falta de recursos económicos para adquirir ciertos productos de cuidado personal. • Mal uso de algunos productos o llegar a utilizar productos adecuados para el problema que se necesita.

4. Árbol de Objetivos

Actividad 4: Estructurar, analizar y establecer el árbol de objetivos; escoger la alternativa de solución y definir el título del proyecto.

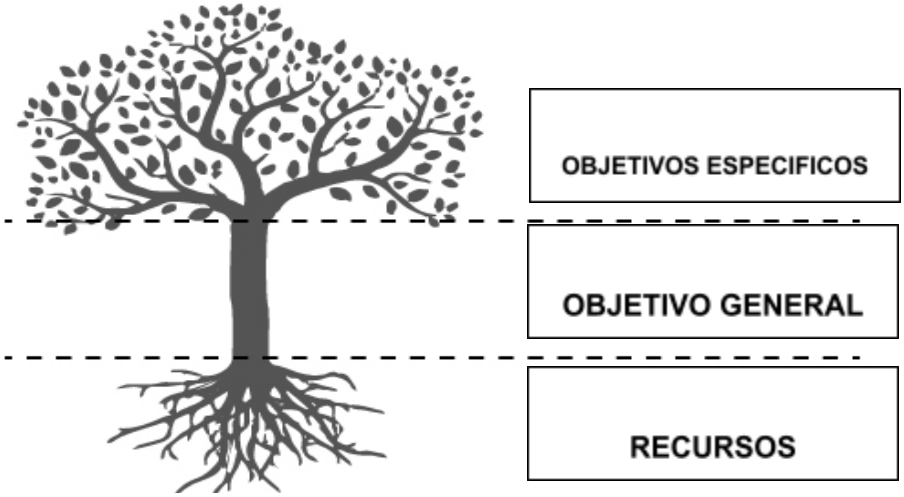


Imagen: Árbol de Objetivos

Objetivos Específicos:	1. **Aumentar la conciencia de marca:** podríamos aumentar el reconocimiento de la marca entre los consumidores, para que se convierta en la opción preferida al momento de elegir productos de cuidado corporal. 2. **Brindar satisfacción al cliente:** Nuestra marca busca garantizar la satisfacción de nuestros clientes, brindando productos de alta calidad, servicios excepcionales y una experiencia positiva en general. 3. **Expandir la base de clientes:** Atraemos a nuevos clientes y ampliamos la base de clientes de la marca, mediante estrategias de marketing efectivas y la creación de productos que satisfagan las necesidades de diferentes segmentos de mercado. 4. **Innovar en productos y tecnología**: Uno de nuestros mayores objetivos es desarrollar nuevos productos y tecnologías que se destaquen en el mercado de cuidado corporal, ofreciendo soluciones innovadoras y diferenciadas. 5. **Mejorar la sostenibilidad del medio ambiente:** Nuestra marca tiene como objetivo promover prácticas sostenibles y responsables, utilizando ingredientes naturales, reduciendo el impacto ambiental.
Objetivo General:	• **Proporcionar productos y servicios que ayuden a las personas a mantener y mejorar su bienestar físico, emocional y estético.**
Recursos:	• Flores • Computador • Software • Conexión a internet

4.1 Cronograma de actividades

A continuación, se visualizan las fases del Proyecto y el cronograma de actividades y asignación de tares por Aprendices, para la construcción del producto (funcional).

Tiempo estimado: 12 meses
Evidencias: (12) dos Bitácoras / Plataforma Territorio SENA.
Horas: 864 horas

Fase Análisis.

Recolección de Información

Objetivos Específicos	Registros de Actividades	Lider(es) Responsables:	Fecha de Entrega. Evidencias.
Objetivo 1. **Recolectar Información.** **Encuestas, Entrevistas, etc**	• Recolectar información del sistema actual (documentos, formatos, fotos, panfletos, entre otros) • Realizar Entrevista(s) a los clientes y/o usuarios. • Realizar encuestas, trabajo en campo (población objeto)  Consultar: https://www.cicerocomunicacion.es/encuestas-online/	Relacionar los Nombres de los aprendices que se encargaran de esta actividad: Aprendiz1: Laura Valentina Valencia Santofimio. Aprendiz2:	Grado 10. Viernes 04/Agosto/2023
Objetivo 2. **Prototipo de la página web. Bocetos. Maquetación.**	• Psicología de los Colores, fotografías, imágenes, videos y Bosquejo / Boceto de los formularios sitio web. • ¿Cuántas páginas web va tener el proyecto? • ¿Qué información se va a relacionar en cada página web?  Consultar: https://creativolandia.com/6-herramientas-gratuitas-de-diseno-para-modelar-tu-web/ https://www.canva.com/es_mx/sitios-web/	Aprendiz1: Elany Andrea Vargas Pinzón. Aprendiz2:	Grado 10. Viernes 01/Agosto/2023 01/Septiembre/2023

Fase Planeación

Base de datos

Objetivos Específicos	Registros de Actividades	Lider(es) Responsables:	Fecha de Entrega. Evidencias.
Objetivo 3 Diseño Base de Datos	• Estructura de una página. • Realización de logo. • Diseño de base de datos de nuestra página.  Consultar: http://carloscordova.com/mysql/bases-de-datos/	Aprendiz1: Mariana Ocampo Medina. Aprendiz2: Laura Valentina Valencia Santofimio.	Grado 10. Viernes 01/Sept/2023 06/Octubre/2023 03/Noviembre/2023

Fase Ejecución

Lenguaje de Programación + Base de datos / Metodología CRUD

Objetivos Específicos	Registros de Actividades	Lider(es) Responsables:	Fecha de Entrega. Evidencias.
Objetivo 4 **Diseño Formularios Web-** **Codificación. Lenguaje de Programación.**	• Diseñar una Interfaz Sitio Web, formularios. • HTML • Hojas de Estilos, CSS • Lenguaje de Programación en : PHP 	Aprendiz1: Mariana Ocampo Medina. Aprendiz2:	**Grado 11.** Viernes 01/Marzo/2024 Abril/2024 Mayo/2024 **Junio/2024**
Objetivo 5 Base de datos. Metodología CRUD	• Realizar y validar la conexión entre las Páginas web (Formularios) con la Base de datos. • Conexión con la Base de Datos (MySql) y validación de los Formularios Web con la metodología CRUD.  Consultar: https://ed.team/blog/que-es-un-crud	Aprendiz1: Aprendiz2:	**Grado 11.** Viernes Junio/2024 Julio/2024 **Agosto/2024** **Septiembre/2024**

Fase Verificación

Pruebas de software + Manual del usuario

Objetivos Específicos	Registros de Actividades	Lider(es) Responsables:	Fecha de Entrega. Evidencias.
Objetivo 6 Pruebas	• Entregar un documento PDF de las pruebas del software (Páginas web con conexión base de datos)	Aprendiz1: Aprendiz2:	**Grado 11.** Viernes Septiembre/2024
Objetivo 7 Manual Usuario	• Entregar el manual de usuario en PDF / Video ilustrando el manejo del sitio web.	Aprendiz1: Aprendiz2:	**Grado 11.** Viernes Septiembre/2024
Objetivo 8 Entrega del Proyecto y sustentación	• Entrega del trabajo escrito / impreso • Entrega de la presentación (máximo con 10 diapositivas), que se deberá realizar a través de las herramienta CANVA. https://www.canva.com/es_co/crear/presentaciones/	Aprendiz1: Aprendiz2:	**Grado 11.** Viernes 04/Octubre/2024
Registro de BITACORAS	• Diligenciamiento y entrega de las 12 actividades (bitácoras) en plataforma Territorio / SENA. Plazo : 04/0ctubre / 2024.	Aprendiz1: Aprendiz2:	

5. Matriz del Marco Lógico

Actividad 5: Analizar y estructurar la matriz de marco lógico MML

Responsable aprendices: _____

	OBJETIVOS	***INDICADORES***	***VERIFICADORES***
FIN	Satisfacer las necesidades y deseos de los consumidores en términos de cuidado y bienestar personal. buscamos ofrecer productos y servicios que ayuden a las personas a mantener una apariencia saludable, mejorar su autoestima y sentirse bien consigo mismas.	Numero de compras.	Clientes satisfechos.
PROPOSITO	Buscamos promover la confianza y la autoestima de los consumidores, fomentando una imagen positiva de sí mismos. También tener un enfoque en la salud y la sostenibilidad, ofreciendo productos que sean seguros, éticos y respetuosos con el medio ambiente.	Numero de compras.	Comentarios recibidos.
COMPONENTES	✔ Descripción del producto. ✔ Imágenes o videos. ✔ Opiniones y reseñas de clientes. ✔ Información sobre precios y promociones. ✔ Opciones de compra.	Cantidad de personas navegando en nuestra página para informarse mejor respecto a algún producto.	Tener comodidad al momento de ingresar a la página y conocer dichos productos.
ACTIVIDADES	HTML Diseño de la página web css Maquetación (como seria la página web) Base de datos Interfaz de la base de datos Obtención de información de la institución Fotografía	Sistema estructurado y ordenado.	Encuesta a los beneficiados con el proyecto.

6. Carta del Proyecto

Actividad 6: Diligenciar según los parámetros establecidos el Project Charter o Acta de constitución del proyecto.

Responsable aprendices: _____

Empresa	Beautiful flower.
Nombre del Proyecto + Logo:	Beautiful flower.
Población Objeto (usuarios):	Personas en general, específicamente las que cuentan con mal cuidado personal.
Facilitador:	Instructor de apoyo (SENA) de proyectos productivos + Profesor Área de Informática y Tecnología de la **Institución Educativa Ciudad Dorada.**
Gerentes de Proyectos:	Ficha [2478184]. Aprendices SENA de la Institución Educativa Ciudad Dorada.
Objetivo General	● Proporcionar productos y servicios que ayuden a las personas a mantener y mejorar su bienestar físico, emocional y estético.
Objetivos Específicos	1. **Aumentar la conciencia de marca:** podríamos aumentar el reconocimiento de la marca entre los consumidores, para que se convierta en la opción preferida al momento de elegir productos de cuidado corporal. 2. **Brindar satisfacción al cliente:** Nuestra marca busca garantizar la satisfacción de nuestros clientes, brindando productos de alta calidad, servicios excepcionales y una experiencia positiva en general. 3. **Expandir la base de clientes:** Atraemos a nuevos clientes y ampliamos la base de clientes de la marca, mediante estrategias de marketing efectivas y la creación de productos que satisfagan las necesidades de diferentes segmentos de mercado. 4. **Innovar en productos y tecnología:** Uno de nuestros mayores objetivos es desarrollar nuevos productos y tecnologías que se destaquen en el mercado de cuidado corporal, ofreciendo soluciones innovadoras y diferenciadas. 5. **Mejorar la sostenibilidad del medio ambiente:** Nuestra marca tiene como objetivo

	promover prácticas sostenibles y responsables, utilizando ingredientes naturales, reduciendo el impacto ambiental.
Alcance:	Llegar a los mercados de cuidado personal y lograr ser conocidos a nivel nacional.
Lenguaje de Programación:	PHP
Tiempo estimado:	Tiempo: 12 meses Evidencias: (12) dos Bitácoras / Plataforma Territorio SENA. Horas: 864 horas

6. Ficha Técnica del Producto

Actividad 7: Estructurar y entregar las especificaciones del producto o servicio (ficha técnica), y el precio.

Responsable aprendices: _____

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL PRODUCTO	PRECIO
DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO: Es un sitio Web que contiene información acerca de una marca de productos a base de extractos de flores para el cuidado corporal. La idea del producto surgió para ayudar a aquellas personas que sufran de inconformiso con ellos mismos y personas que cuenten con un mal cuidado corporal.	Cuánto vale nuestro producto en el mercado actual: El producto sería aproximadamente $20.000 a $100.000 pesos colombianos.

Sector económico al cual pertenece: Sector terciario (comercio)

7. Canales de Distribución

Actividad 8: Identificar y nombrar los canales de distribución, y la publicidad.

Responsable aprendices: _____

Canal	Publicidad
Videos / Tutorial	¿Qué contenido tiene el video y/o tutoriales? Realizar una breve descripción del video……, que contiene el fragmento #1, #2,y #3……  **Imagenes del Video General: Maximo (5) minutos**. **Enlace web ???:** **CONTENIDOS DEL VIDEO:** **Fragmento #1:** Edición de un video de **(1 a 2) un minuto** donde se visualiza el contexto de los clientes, productos y servicios ofertados de la empresa xxxxx. Este video, también podrá ser visualizado en la Página WEB (Inicio.php) **Fragmento #2:** Edición de un video de (3) minutos donde se visualiza la estructura del proyecto, entre ellos, la base de datos (Modelo Entidad Relación / Mysql) y el manejo de las páginas web (funcionamiento). **Fragmento #3:** Edición de un video de (1 a 2) minutos de la satisfacción (estudiantes, colegio y/o clientes)
Publicidad impresa	¿Qué contenido tiene la publicidad impresa, folletos, etc?, ¿Qué programa y/o aplicación utilizaron para el diseño? Realizar una breve descripción….. **Publicidad impresa.** **Contenidos de las hojas: Logo y breve información de la marca, Información sobre la gran variedad de productos** 
Redes sociales	https://www.facebook.com/XXXXXXXXXXX/ Instagram https://instagram.com/beautiful__flower15?igshid=OGQ5ZDc2ODk2ZA==
Comunicados Institución Educativa	En este caso la rectoría y la coordinación realizarán una feria para promocionar nuestro software mediante un stand, también de apoyo en computador para hacer la muestra pedagógica. ¿Cómo será su stand para el día de la Feria y Sustentación del Proyecto SENA?

8. Capacidad de Producción

Actividad 9: En grupos de trabajo hacer entrega del tamaño del proyecto.

Responsable aprendices: _____

Teniendo en cuenta la demanda estimada de su producto o servicio, los insumos requeridos, la tecnología requerida, la localización, y los aspectos financieros. Determinar el tamaño de su proyecto (capacidad de producción).

- **Producto o servicio:** Sitio web de variedad de productos para el cuidado personal.
- **Insumos requeridos:** Aplicaciones, programas y distintas maneras para dar a conocer nuestra marca, conocimiento acerca de cómo crear páginas web
- **Tecnología requerida:** Computador, páginas de edición como cap cut y canva para realizar nuestros diseños.
- **Localización:** Quindío - Armenia - Colombia
- **Catálogo de Imágenes fotográficas del Producto y/o Servicios a ofertar.**

- **Aspectos financieros:** El SOFTWARE pertenece al sector de servicios terciarios, será un proyecto público con un valor aproximado a $100.000 pesos colombianos.

- **Determinar el tamaño de su proyecto (capacidad de producción) del Software.**

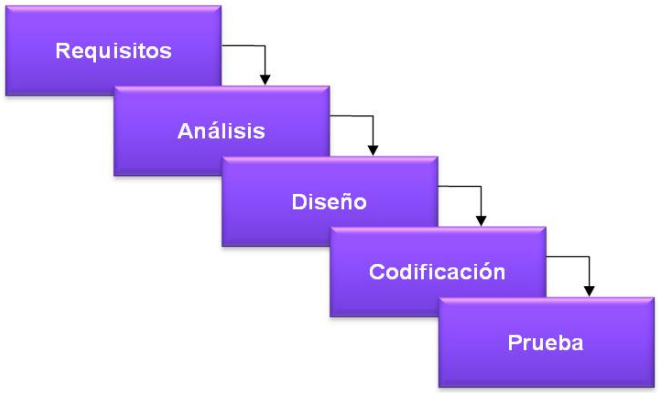
9. Arquitectura del Software

Actividad 10: Realizar una descripción detallada del Diseño de la base de datos, diccionario de datos, lenguaje de programación, informes, sistema de seguridad, diseño de navegación, etc.

Responsable aprendices: _____

Localización del Proyecto
Donde va a ubicar su empresa o proyecto (un lugar)
Nombre de la Empresa de Software: Dirección: y Ciudad:
Especificación de las técnicas

En este proyector se utiliza la **Metodología del ciclo de vida de desarrollo de software,** que comprende las siguientes fases:



Fuente: https://sites.google.com/site/sinformaciondrose/ciclo-de-vida-del-software

Asimismo, se utilizarán algunas aplicaciones web para el diseño del sitio web, base de datos y la utilización de un Lenguaje de Programación, todos son **softwares libres.**

Bases de datos	Sitio Web
XAMPP MySQL Consultar: http://carloscordova.com/mysql/bases-de-datos/	• Diseñar una Interfaz Sitio Web, formularios. • **Editor de Texto / IDE:** Visual Studio Code • HTML. Etiquetas • Hojas de Estilos, CSS • **Lenguaje de Programación en :** PHP

	  • **Framework; ¿ Cual?**

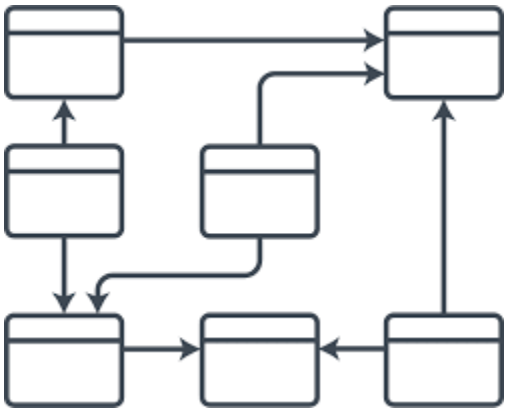
El número de tecnologías vinculadas al proyecto es relacionado con las funciones, y con lo que cuenten los aprendices del SENA para la realización de sus respectivas partes o avances desde sus casas, trabajo autónomo y colaborativo.

10.1 Herramientas de desarrollo

Publicidad: CANVAS 	**Maquetación:** 	**Diagramas UML: Software DIA** 
Software de Virtualizacion de Servidores 	**Motores de Base de datos: MySQL** 	**Editor Web: Visual Studio Code** 
Lenguaje de Etiquetas HTML / Hojas de Estilo CSS 	**Opción 1: Lenguaje de Programación Web:**  Framework: 	**Opción 2 : Lenguaje de Programación Web:**  Framework: 

Nota: // Señor aprendiz organizar este tema, dejando solo las imagenes de todos los programas que utilizaron en el proyecto….

10.2 Estructura de la Base de datos

Nombre de la Base de datos: **bd_xxxxx**
Modelo Relacional: Proceso de ventas de productos y accesorios para mascotas


Nota: **Espacio para…Pegar el modelo de Entidad relacion de la base de datos**

10.3 Diccionario de Datos. Base de datos.

Ejemplo:::

Tabla 1: Clientes

clientes

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Enlaces a	
codigo (*Primaria*)	varchar(6)	No			
nombre	varchar(30)	No			
apellidoPaterno	varchar(30)	No			
apellidoMaterno	varchar(30)	No			
telefono	varchar(15)	No			

Índices

Nombre de la clave	Tipo	Único	Empaquetado	Columna	Cardinalidad	Cotejamiento	Nulo	Comentario
PRIMARY	BTREE	Sí	No	codigo	9	A	No	

Imprimir

Nota: Ver video como generar el diccionario de la base de datos de su proyecto. CLICL: https://www.youtube.com/watch?v=ncRoFuldcvk

Tabla 3: xxx

Tabla 4: xxx

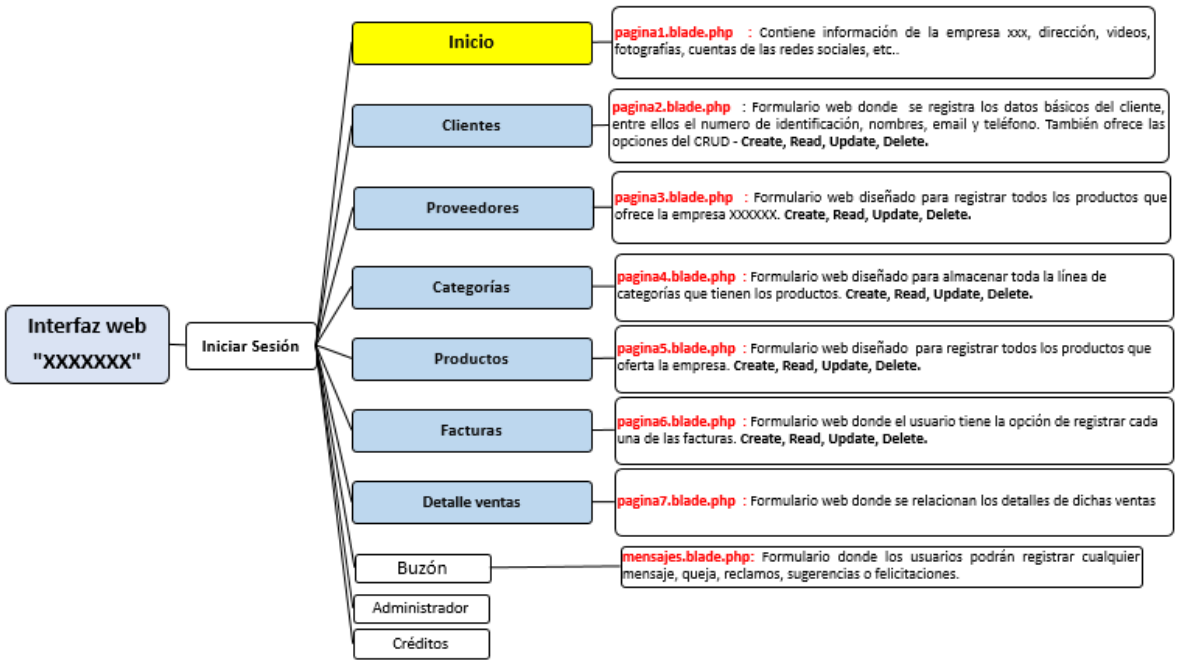
Tabla 5: xxx

Tabla 6: xxx

10.4 Diagramas del diseño Interfaz Web

// Realizar un diagrama donde se visualice toda la estructura del sitio web, entre ellos los nombres de las paginas 1,2,3,4 ……., y una breve descripcion que contiene cada una de las pagina web.

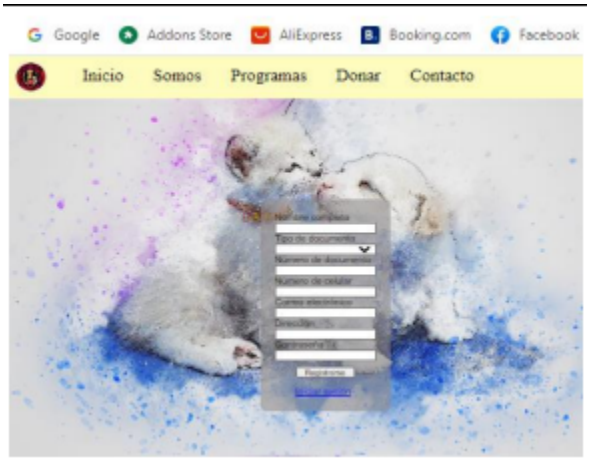
Ver Ejemplo: Interfaz Web_**Proyecto Integrador de Ventas**



10.5 Manual del Usuario

Nota: Se requiere por parte de ustedes, colocar cada uno de los pantallazos que contiene su sitio web. Asimismo, con una breve descripcion (manual de navegacion….)

Ejemplo:

Página 1
Nombre del archivo: Index,php

Descripción de la página:
En esta página web el usuario registra sus datos personales, para la creación de su cuenta personal.

Continuar con su proyecto… ilustrando cada una de las paginas web de manera detallada..…

Página 1
Nombre del archivo:
//Pegar la imagen pantallazo de la página web
Descripción de la página:

Página 2
Nombre del archivo:
//Pegar la imagen pantallazo de la página web
Descripción de la página:

Página 3
Nombre del archivo:
//Pegar la imagen pantallazo de la página web
Descripción de la página:

Página 4
Nombre del archivo:
//Pegar la imagen pantallazo de la página web
Descripción de la página:

Página 5
Nombre del archivo:
//Pegar la imagen pantallazo de la página web
Descripción de la página:

Continuar asi con el resto de paginas web……..

10. Presupuesto del Proyecto

Actividad 11: Determinar la inversión inicial y costos del proyecto.

Responsable aprendices: _____

Nota: Actualizar los siguientes datos, con los valores de su proyecto, numero de maquinas que requieren, mesas, sillas, donde se requiere conocer el valor $$$ total, esta actividad se pueden apoyar con el profesor de Matematicas y/o estadistica.

INVERSIÓN INICIAL	***Valor***
Herramientas	*Promedio: Computadores ($ 9.100.000 pesos colombianos), celulares ($4.500.000 pesos colombianos)*
Mesas y sillas	*Promedio: Escritorios ($ 2.160.000 pesos colombianos), sillas ($1.440.000 pesos colombianos)*
Otras inversiones	*Wifi (plan por mes de 50 megas $81.900 pesos colombianos)*
COSTOS FIJOS TOTALES	*Valor: $26.127.600 pesos colombianos*
Gatos arrendamiento	*$1.000.000 pesos colombianos*4 meses=$4.000.000 pesos colombianos*
Gatos servicios	*Promedio: (Agua en los 4 meses=$ 600.000 pesos colombianos)(Energía en los 4 meses=$4.000.000 pesos colombianos).*

Costos de producción Variables (materiales)	***Cantidad***	***Costo Unitario (pesos colombianos)***	***Costo Total***
Computadores	*7*	*$1.300.000*	*$9.100.000*
Celulares	*5*	*$900.000*	*$4.500.000*
Mesas	*13*	*$180.000*	*$2.160.000*
Sillas	*12*	*$120.000*	*$1.440.000*
Mano de obra (horas)	*6 horas por día*	*$ 6.000*	*$ 36.000 pesos colombianos por día*

Costo del proyecto (Inversión inicial + costos fijos + costos) variables	*$26.127.000 pesos colombianos*
Precio de venta	$ 3.812.0000 a $ 11.436.000 pesos colombianos
Ventas unidades	$ 3.812.000 a $ 11.436.000 pesos colombianos

Inversión inicial

Arrendamiento Equipos	*No se hará arrendamientos de equipos, la información anterior es para mostrar todos los gastos que habrían en caso de que si fuera un trabajo desde cero.*
Papelería	*No se hará uso de papelería pues todo será realizado en los equipos determinados por cada uno de los aprendices Sena y su instructora.*

Mano de Obra

Actividades	***Horas***	***Valor***
HTML	*Indeterminado*	***$1.600.000 pesos colombianos, pero solo es un valor estimado del proyecto pues no se cobrará a la institución (sin ánimo de lucro)***
Diseño de la página web CSS	*Indeterminado*	
Maquetación (como seria la página web)	*Indeterminado-ya realizado*	
Base de datos	*Indeterminado-en proceso*	
Interfaz de la base de datos	*Indeterminado*	
Fotografía	*Indeterminado*	
Pruebas de funcionamiento	*Indeterminado*	
Total:	***3 meses (máximo 4 meses)***	***NO VALOR (SIN ÁNIMO DE LUCRO)***

Valor del Proyecto: *(mano de obra + papelería arrendamiento)*	*No hay valor (no se cobrará por el proyecto)*
Margen de ganancia	*Ninguna*
Precio de venta del proyecto	*No se cobrará por el proyecto, pero su valor estimado es de $1.600.000*

11. Metodología CANVAS

Actividad 12: Describir su modelo de negocio, aplicando la Metodología CANVAS.

Responsable aprendices: _____

Ver video de referencia. Modelo CANVAS- Plan de Negocio: https://youtu.be/i1Le5GYkBT8

<table>
<tr><td colspan="3">Modelo de Negocios CANVAS</td><td colspan="2">Nombre del Proyecto:</td></tr>
<tr><td>Relaciones Clave</td><td>Actividades Clave</td><td>Propuesta de Valor</td><td>Relaciones con los clientes</td><td>Mercado Meta-Clientes</td></tr>
<tr><td rowspan="3"></td><td>
1.Creación de la base de datos e Interfaz Web.
2.
3.
4.</td><td rowspan="3">Pegar el logo….

La propuesta de valor es…..</td><td rowspan="2"></td><td rowspan="3">
Los clientes son…..</td></tr>
<tr><td>Recursos Clave</td></tr>
<tr><td></td><td>Canales de Distribución</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>https://
https://</td><td></td></tr>
</table>

			Video Tutorial de la página y nuestras redes sociales.	
Estructura de Costos			Flujos de Ingresos	
			 NO hay flujos de ingresos el proyecto es sin ánimo de lucro.	

Conclusiones

Se hace una interpretación de los hechos, pues aquí, es en donde se deben incluir los datos más importantes descritos a lo largo del proyecto. Las conclusiones no deben ser muy extensas y al hacerlas se debe enfatizar en los factores que muestren cuales son los beneficios que traerá el proyecto si es elegido; de igual forma deben ser concretas y muy claras

Realizar un párrafo donde centralicen los siguientes temas.

¿Por qué es importante un PROYECTO y cumplir con los cronogramas?
¿Cuál fue la experiencia en la recolección de la información, encuestas, fotografía?
¿Bases de datos, que aprendieron?
¿Diseño de página web, que lenguaje de programación utilizaron para terminar el sitio web, como les pareció?
¿Confirmar si las Bitácoras, evidencias quedaron soportadas en la plataforma Territorio SENA
¿Qué dijo el cliente cuando le mostraron su sitio web terminado?
¿Qué aprendieron en el transcurso del aprendizaje SENA?
¿Qué fue lo que más le gusto de Etapa Productiva?

Bibliografía del Proyecto

Anexos

1. Formulario de Encuestas online y/o entrevistas (clientes). Resultados
2. Modelo entidad relación, base de datos.
3. Archivo digital, Diccionario de Datos en Pdf.
4. Fotografías mesa de trabajo / Trabajo en Equipo.
   Realizar un galeria de fotograficas… ilustrando fotografias…..Pegar imágenes fotograficas de todo la experiencia que tuvieron…. Desde la recoleccion de informacion hasta la ejecucion del software
5. Otros.

SENA SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE	**ETAPA PRODUCTIVA** **Informe escrito, registro de actividades y seguimiento de Bitácoras Aprendices Articulación con la Media. Grados 10 y 11** **Modelo de Negocio + Metodología CANVAS**	

Grupo No.: _1

Nombre del Proyecto: inversiones casa grande _____

CG INVERSIONES

Programa:	**Ficha: 2472488** **Técnico en Programación de Software** Institución Educativa
Fotografía del Grupo de Trabajo:	
Integrantes del proyecto:	1. katiuska caicedo _____**(Líder + Programador)** 2. _ jhoan acosta _____(Recolector Información + Encuestas + **Programador)** 3. _____(Maquetación /creatividad + publicidad + **Programador)** 4. _____(Redacción, Ortografía / Trabajo escrito + **Programador)**

Seguimiento de Bitácoras (Cronograma de actividades)

Fechas de registro (seguimiento):	**Periodo 2023** ____/_____/2023 – Conformación de Grupo, Roles e **Idea de Negocio.** ____/_____/2023: _____ ____/_____/2023:_____ ____/_____/2023: _____

	____/_____/2023:_____ ____/_____/2023:_____ ____/_____/2023:_____ **Periodo 2024** **____/_____/2024:**_____ **____/_____/2024:**_____ **____/_____/2024:**_____ **____/_____/2024:**_____ **____/_____/2024:**_____
Observaciones por parte del instructor SENA:	Seguimiento del proyecto:

Tabla de contenido

Introducción

1. Identificación del Problema
2. Idea de Negocio
    - 2.1 Descripción de la idea de Negocio
    - 2.2 Investigación de Mercado
    - 2.3 Grupo de Interés (Involucrados)
    - 2.4 Impactos del Proyecto

3. Árbol del Problema
4. Árbol de Objetivos

    4.1 Cronograma de actividades

5. Matriz del Marco Lógico
6. Carta del Proyecto
7. Ficha Técnica del Producto
8. Canales de Distribución
9. Capacidad de Producción
10. Arquitectura del Software

    10.1 Herramientas de desarrollo
    10.2 Estructura de la Base de datos
    10.3 Diccionario de Datos. Base de datos.
    10.4 Diagramas del diseño Interfaz Web
    10.5 Manual del Usuario

11. Presupuesto del Proyecto
12. Metodología CANVAS

Conclusiones

Bibliografía del proyecto

Anexos

1. Identificación del Problema

Actividad 1: Definir, establecer y priorizar el problema o necesidad a solucionar conforme el programa técnico que están cursando.

Responsable Aprendices: _____ katiuska caicedo y jhoan Acosta

algún tipo de problema que puede llegar afectar a una tienda de barrio sería el registro de las compras realizadas por los clientes y los pagos realizados distintos a efectivo(transferencias bancarias , tarjetas de crédito etc. y no tener información de quienes nos entregaran los alimentos traídos de otros lugares.



2. Idea de Negocio

Actividad 2: Identificar una Idea de Negocio y analizar los grupos de interés o stakeholders conforme su importancia e influencia respectiva al programa técnico que están cursando.

Responsable Aprendices: katiuska caicedo _ y jhoan acosta_____

2.1 Descripción de la idea de Negocio

Datos generales del proyecto: Definir de manera clara y precisa el producto o servicio que se pretende crear. **¿Qué quiere crear?**	**Contesta:** ¿Qué quiere crear? se quiere crear un lugar donde la comunidad encuentre todo lo necesario para su dia a dia con excelente calidad y con precios acorde al presupuesto de cada familia.
¿Qué productos o servicios innovador quiere vender?	#alimentos de excelente calidad y buen precio. # productos de Aseo como(Aseo personal, y Aseo para el hogar). # prendas de excelente calidad para dama, caballero y niñ@s. #cacharrería en totalidad.
¿Qué necesidad, deseo o problema en el mercado satisface o soluciona	El problema que se soluciona es que cada familia podrá

con sus productos o servicios?	encontrar aquellos productos que necesitan con suma urgencia y se podrán evitar aquellas extensas filas a la hora de comprar y podrán ahorrar un poco ya se los precios de los productos serán acorde a el presupuesto familiar.
Describa la experiencia que tiene en las actividades que quiere crear (Experiencia laboral, académica o de otro tipo).	**En lo académico se aprende a cómo realizar cosas nuevas y a fomentar un deseo de salir adelante y en lo laboral nos ayuda a fomentar la forma de un mejor futuro económico.**
¿Por qué la quiere crear?	porque se quiere ayudar a aquellas familias que necesitan subsistir aquellas cosas que faltan en el hogar y poder encontrarlas a un precio más económico. y también poder tener más una excelente economía a futuro.

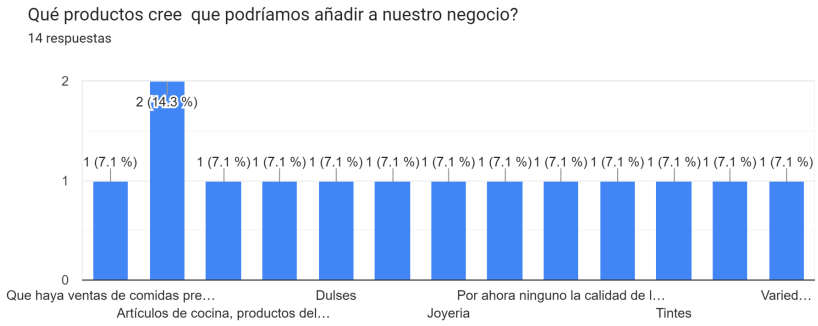
2.2 Investigación del mercado

Describa la investigación de mercado que realizó.

HERRAMIENTAS APLICADAS	OBJETIVO	ÁREA GEOGRÁFICA	CANTIDAD
Encuestas	analizar y conocer qué necesidades hay actualmente en la sociedad de acuerdo con el estado de la economía y saber si es viable crear una página web.	colombia	50% viable la creación

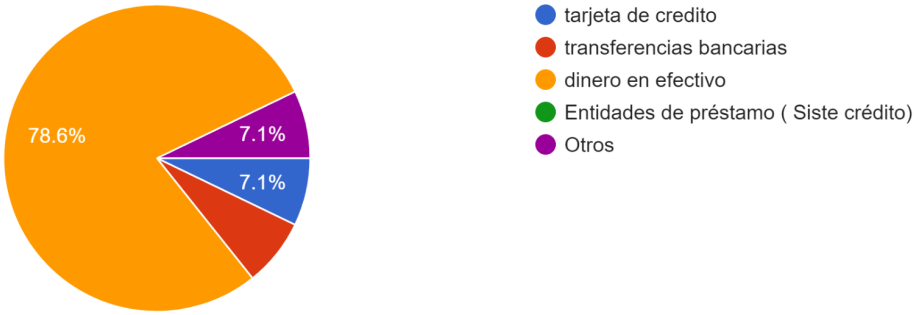
Observación directa	Se observa que el gran porcentaje varía de acuerdo a la calidad de todos los productos de acuerdo a la comunidad y el gran porcentaje del precio de cada uno.	colombia	35% no favorable ya que no cuenta con un buen presupuesto.
Entrevistas			

Nota: Anexe las encuestas tabuladas y el análisis de la información recolectada.



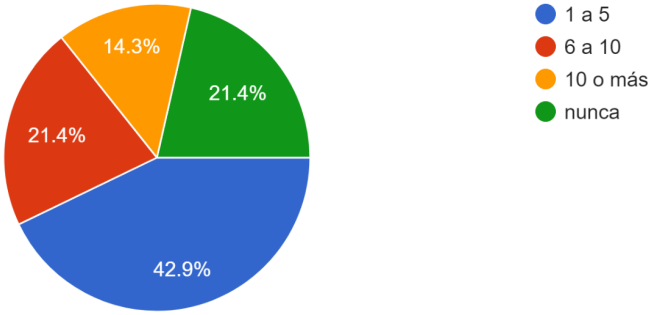
Qué métodos de pago utiliza usted a menudo?

14 respuestas



Cuántas veces utiliza el servicio de recargas?

14 respuestas



2.3 Grupo de Intereses (involucrados)

INVOLUCRADOS	PROBLEMAS PERCIBIDOS	ESTRATEGIAS

Población objeto (personas y/o empresas): 1. Empresa (Sector) 2. Poblacion objeto (rango de edad) 3. Perfil personas 4. Animales ¿?	Problema 1: Altos costos en los productos de alimentos en necesidad básica de cada familia. ya que muchas de estas familias no tienen algún trabajo estable.	Estrategia 1: poder ofrecer productos de excelente calidad y aun buen precio
	Problema 2: lo ques se presentaría sería el problema de poder vender aquellos productos como (cigarrillos y licor a menores de edad)	Estrategia 2: solicitar algún documento que demuestre que la persona que desea hacer la compra tiene la mayoría de edad y puede adquirir aquellos productos que son restringidos.
	Problema 3: el problema que se presentaría sería el ingreso de algún vendedor ambulante y posiblemente aleje a las personas que estén en aquel momento	Estrategia 3: tener algún tipo de atención especial con ellos afuera del establecimiento

2.4 Impactos del Proyecto

1.¿Cuál será el impacto	**podría ayudar a disminuir la contaminación del aire**

ambiental?	**mediante el uso del transporte público o automóviles.**
2. ¿Qué impacto social tendrá su proyecto?	**mejores precios de los productos a excelente calidad.**
3. ¿Qué impacto cultural genera su proyecto?	**ser más conocidos por la comunidad.** **y también poder mayor porcentaje de ventas.**
4. ¿Qué impactos económicos generara su proyecto?	**generará un alto porcentaje en la economía en cuanto a sus compras.**

3. Árbol del Problema

Actividad 3: Estructurar, analizar y establecer el árbol de problemas.

Responsable Aprendices: katiuska caicedo y jhoan acosta

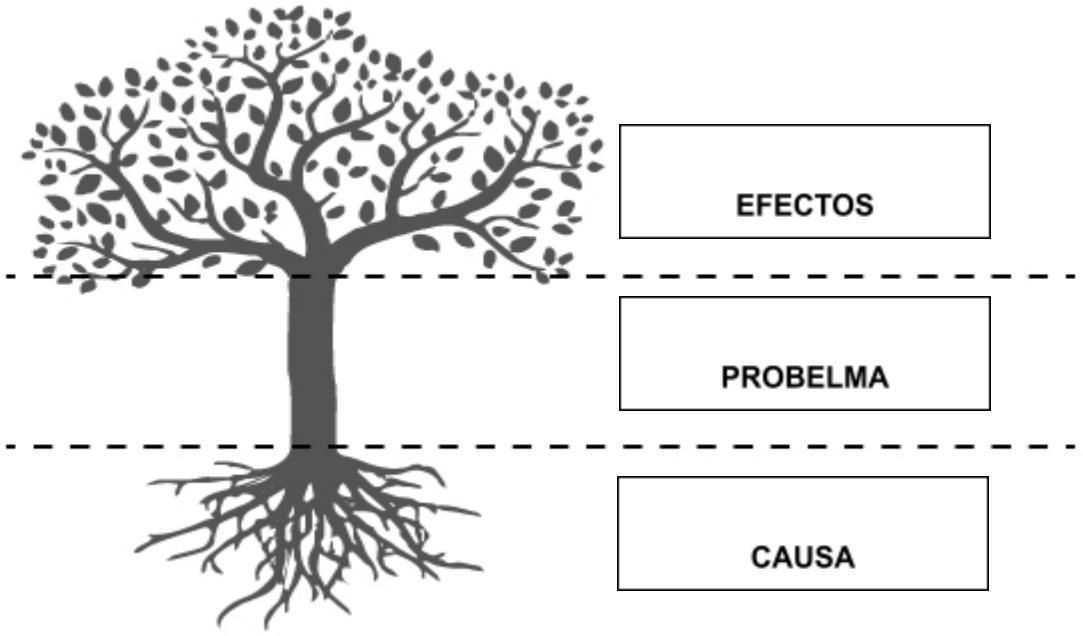


Imagen: Árbol del Problema

Efectos y Consecuencias del problema:	• **tiempo que tarda en llegar los productos** • **inconsistencias en presupuesto en caja**

	• **escasez de (frutas, verduras, carnes) productos considerados necesarios.**
Problema Central	• **producto que fue vendido con su fecha de vencimiento ya caducada que puede llegar a causar algún tipo de complicación médica al cliente de acuerdo al producto comprado** • **ejemplo : carnes , frutas , verduras , lácteos en general son aquellos productos que caducan un poco más rápido.**
Causas del Problema:	• **algún problema de fábrica o del lugar de donde se envían los productos.** • **algún billete falso o una transferencia falsa y que a la hora de hacer cuentas no da acorde a lo que se tiene registrado.** • **al momento de ser ingresados al establecimiento pudo haber llegado aplastado por las personas que los transportaba.**

4. Árbol de Objetivos

Actividad 4: Estructurar, analizar y establecer el árbol de objetivos; escoger la alternativa de solución y definir el título del proyecto.

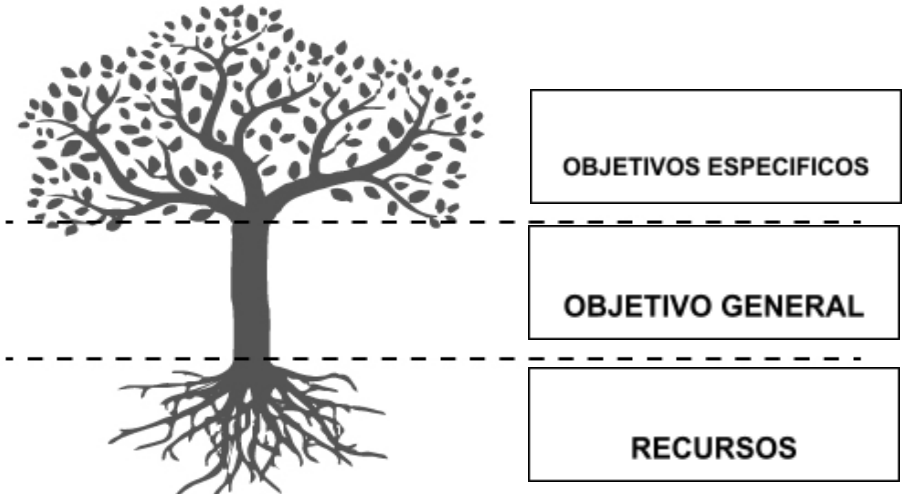


Imagen: Árbol de Objetivos

Objetivos	1. **Recolectar la suficiente información (entrevistas y/o encuestas)** para establecer la estructura de la base de datos.

Específicos:	2. **Diseñar la base de datos (MySql)** para establecer el repositorio de la información que va a tener el sistema de información. 3. **Diseñar los formularios** o pantallas del sistema de información para establecer los detalles de colores, GUI (Interfaz gráfica de usuario), entre otros. 4. **Codificar el sistema de información** (Lenguaje de Programación Php y/o Python) de acuerdo al diseño del mismo, para que sea legible y entendible por la máquina. 5. **Aplicar pruebas** con el fin de hacer los ajustes en el sistema de información. 6. **Elaborar la documentación (manual de usuarios)** del sistema de información para que facilite el uso por parte de las personas.
Objetivo General:	● **Diseñar un Sistema de Información (sitio web) conectado con una Base de datos (MySql) donde se registren la información de** ● mejorar la atención al cliente a la hora de tener mucha multitud . ● Diseñar una página web donde a algunos de nuestros clientes les sea más fácil la realización de sus compras. ●
Recursos:	● Papelería ● Computador ● Software ● Conexión a internet ● Recurso humano

4.1 Cronograma de actividades

A continuación, se visualizan las fases del Proyecto y el cronograma de actividades y asignación de tareas por Aprendices, para la construcción del producto (funcional).

Tiempo estimado: 12 meses
Evidencias: (12) dos Bitácoras / Plataforma Territorio SENA.
Horas: 864 horas

Fase Análisis.
Recolección de Información

Objetivos Específicos	Registros de Actividades	Lider(es) Responsables:	Fecha de Entrega. Evidencias.

Objetivo 1. **Recolectar Información.** **Encuestas, Entrevistas, etc**	• Recolectar información del sistema actual (documentos, formatos, fotos, panfletos, entre otros) • Realizar Entrevista(s) a los clientes y/o usuarios. • Realizar encuestas, trabajo en campo (población objeto)  Consultar: https://www.cicerocomunicacion.es/encuestas-online/	Relacionar los Nombres de los aprendices que se encargaran de esta actividad: Aprendiz1:Katiuska caicedo. Aprendiz2:Jhoan Acosta	Grado 10. Viernes 04/Agosto/2023
Objetivo 2. **Prototipo de la página web. Bocetos. Maquetación.**	• Psicología de los Colores, fotografías, imágenes, videos y Bosquejo / Boceto de los formularios sitio web. • ¿Cuántas páginas web va tener el proyecto? • ¿Qué información se va ha relacionar en cada página web?  Consultar: https://creativolandia.com/6-herramientas-gratuitas-de-diseno-para-modelar-tu-web/ https://www.canva.com/es_mx/sitios-web/	Aprendiz1: katiuska caicedo Aprendiz2: Jhoan acosta	Grado 10. Viernes 01/Agosto/2023 01/Septiembre/2023

Fase Planeación
Base de datos

Objetivos Específicos	Registros de Actividades	Lider(es) Responsables:	Fecha de Entrega. Evidencias.
Objetivo 3 Diseño Base de Datos	• Diseño de la Base de datos (estructura tablas) en Mysql + Modelo Entidad Relacion. • Entregar la base de datos SQL/ Diccionario de Datos / MER, archivos digitales en en PDF  Consultar: http://carloscordova.com/mysql/bases-de-datos/	Aprendiz1: Katiuska Caicedo Aprendiz2: Jhoan Acosta	Grado 10. Viernes 01/Sept/2023 06/Octubre/2023 03/Noviembre/2023

Fase Ejecución

Lenguaje de Programación + Base de datos / Metodología CRUD

Objetivos Específicos	Registros de Actividades	Lider(es) Responsables:	Fecha de Entrega. Evidencias.
Objetivo 4 **Diseño Formularios Web-** **Codificacion. Lenguaje de Programacion.**	• Diseñar una Interfaz Sitio Web, formularios. • HTML • Hojas de Estilos, CSS • Lenguaje de Programacion en : PHP o Python Opcional (Framework). 	Aprendiz1: Aprendiz2:	**Grado 11.** Viernes 01/Marzo/2024 Abril/2024 Mayo/2024 **Junio/2024**
Objetivo 5 Base de datos. Metodología	• Realizar y validar la conexión entre las Páginas web (Formularios) con la Base de datos. • Conexión con la Base de Datos (MySql) y validación de los	Aprendiz1: Aprendiz2:	**Grado 11.** Viernes Junio/2024 Julio/2024 **Agosto/2024** **Septiembre/2024**

CRUD	Formularios Web con la metodología CRUD.  Consultar: https://ed.team/blog/que-es-un-crud		

Fase Verificación

Pruebas de software + Manual del usuario

Objetivos Específicos	**Registros de Actividades**	**Lider(es) Responsables:**	**Fecha de Entrega. Evidencias.**
Objetivo 6 Pruebas	• Entregar un documento PDF de las pruebas del software (Páginas web con conexión base de datos)	Aprendiz1: Aprendiz2:	**Grado 11.** Viernes Septiembre/2024
Objetivo 7 Manual Usuario	• Entregar el manual de usuario en PDF / Video ilustrando el manejo del sitio web.	Aprendiz1: Aprendiz2:	**Grado 11.** Viernes Septiembre/2024
Objetivo 8 Entrega del Proyecto y sustentacion	• Entrega del trabajo escrito / impreso • Entrega de la presentacion (maximo con 10 diapositivas), que se debera realizar a traves de las herramienta CANVA. https://www.canva.com/es_co/crear/presentaciones/	Aprendiz1: Aprendiz2:	**Grado 11.** Viernes 04/Octubre/2024
Registro de BITACORAS	• Diligenciamiento y entrega de las 12 actividades (bitácoras) en plataforma Territorio / SENA. Plazo : 04/0ctubre / 2024.	Aprendiz1: Aprendiz2:	

5. Matriz del Marco Lógico

Actividad 5: Analizar y estructurar la matriz de marco lógico MML

Responsable aprendices: _ katiuska caicedo _ y jhoan Acosta _____

	OBJETIVOS	***INDICADORES***	***VERIFICADORES***
FIN	mejorar la atención al cliente : incentivar a los clientes a la utilización de nuestra página web para mejorar su visión sobre nuestro establecimiento .	Crear una página web que sea soporte sobre nuestra tienda presencial.	página web con cumplimiento de todo lo requerido por la ley y por parte de nuestro establecimiento.
PROPÓSITO	El propósito de la creación de una página web es que nuestros clientes además de que se les facilite sus comprar, ellos puedan conocer cosas nuevas	La creación de la página web de inversiones casa grande ayuda a mejorar la visibilidad de nuestros productos	tener en cuenta cada una de las opiniones de nuestros clientes.

	cada día en inversiones casa grande.	a vender.	
COMPONENTES	El componente principal para poder tener página web sostenible y un establecimiento conforme es tener todo lo que se llegara a ofrecer en excelente calidad.	lo que indicara que todo lo ofrecido en nuestro establecimiento y ofrecido en la página web las ofertas que habrá serán de excelente calidad y 100% reales.	si se llegara a ocurrir alguna inconformidad será atendida lo más rápido posible de acuerdo a nuestro reglamento.
ACTIVIDADES	# html se utilizó para el diseño de la página web. # Se utilizó xampp para la creación de donde irán los datos de nuestros compradores.	se realizaron estas actividades para poder llegar a tener un proyecto de página web bien establecido.	

6. Carta del Proyecto

Actividad 6: Diligenciar según los parámetros establecidos el Project Charter o Acta de constitución del proyecto.

Responsable aprendices: _____

Empresa y/o Cliente:	

Nombre del Proyecto + Logo:	Inversiones Casa Grande 
Población Objeto (usuarios):	
Facilitador:	Instructor de apoyo (SENA) de proyectos productivos + Profesor Área de Informática y Tecnología del a Institución educativa bosques de pinares
Gerentes de Proyectos:	Ficha [2472488]. Katiuska caicedo y jhoan acosta de la Institución Educativa bosques de pinares
Objetivo General	tener de forma ordenada cada uno de los registros de nuestros clientes para poder ofrecerles una mejor atención al cliente.
Objetivos Específicos	1. **Recolectar la suficiente información (entrevistas y/o encuestas)** para establecer la estructura de la base de datos. 2. **Diseñar la base de datos (MySql)** para establecer el repositorio de la información que va a tener el sistema de información.

	3. **Diseñar los formularios** o pantallas del sistema de información para establecer los detalles de colores, GUI (Interfaz gráfica de usuario), entre otros. 4. **Codificar el sistema de información** (Lenguaje de Programación Php y/o Python) de acuerdo al diseño del mismo, para que sea legible y entendible por la máquina. 5. **Aplicar pruebas** con el fin de hacer los ajustes en el sistema de información. 6. **Elaborar la documentación (manual de usuarios)** del sistema de información para que facilite el uso por parte de las personas.
Alcance:	Contestar ¿hasta donde van ha llegar con este proyecto? Fase 1, fase 2….favor limitarlo….
Lenguaje de Programación:	
Tiempo estimado:	Tiempo: 12 meses Evidencias: (12) dos Bitácoras / Plataforma Territorio SENA. Horas: 864 horas

7. Ficha Técnica del Producto

Actividad 7: Estructurar y entregar las especificaciones del producto o servicio (ficha técnica), y el precio.

Responsable aprendices: __ katiuska caicedo _ y jhoan acosta_____

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL PRODUCTO	PRECIO
DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO: Es un sitio Web que contiene productos de excelente calidad como: carnes de cerdo ,res , pollo o pescado. Por otro lado, las frutas y verduras se venden frescas y con excelente calidad. cacharreria como ejemplo: # utiles escolares # maquillaje en su gran variedad	Cuánto vale nuestro producto en el mercado actual: Todos nuestros productos serán vendidos de acuerdo a su peso en (libras , kilo, etc) en cuanto a la carne como lo son : carnes de cerdo ,res , pollo o pescado. y en cuanto al maquillaje y productos de aseo su valor será de acuerdo a su marca distintiva. los artículos de cacharrería se vendieron según el artefacto que se llegara a vender.

productos de aseo personal y para el hogar .
todo lo que un cliente puede llegar a necesitar.

.....

los precios varían de acuerdo al producto adquirido a su peso pero también pensando en las ganancias de nuestro negocio. para poder ofrecer mejores productos a nuestros clientes.

Sector económico al cual pertenece: Sector terciario (comercio, servicios tecnológicos)

8. Canales de Distribución

Actividad 8: Identificar y nombrar los canales de distribución, y la publicidad.

Responsable aprendices: _____

Canal	Publicidad
Videos / Tutorial	¿Qué contenido tiene el video y/o tutoriales? Realizar una breve descripción del video……, que contiene el fragmento #1, #2,y #3……  **Imagenes del Video General: Maximo (5) minutos**. **Enlace web ???:** **CONTENIDOS DEL VIDEO:** **Fragmento #1:** Edición de un video de **(1 a 2) un minuto** donde se visualiza el contexto de los clientes, productos y servicios ofertados de la empresa xxxxx. Este video, también podrá ser visualizado en la Página WEB (Inicio.php) **Fragmento #2:** Edición de un video de (3) minutos donde se visualiza la estructura del proyecto, entre ellos, la base de datos (Modelo Entidad Relación / Mysql) y el manejo de las páginas web (funcionamiento). **Fragmento #3:** Edición de un video de (1 a 2) minutos de la satisfacción (estudiantes, colegio y/o clientes)
Publicidad impresa	¿Qué contenido tiene la publicidad impresa, folletos, etc?, ¿Qué programa y/o aplicación utilizaron para el diseño? Realizar una breve descripción….. **Publicidad impresa** . **Imagen Hoja #1 y 2** 
Redes sociales	https://www.facebook.com/XXXXXXXXXXX/ Instagram https://www.instagram.com/XXXXXXXXX
Comunicados Institución Educativa	En este caso la rectoría y la coordinación realizarán una feria para promocionar nuestro software mediante un stand, también de apoyo en computador para hacer la muestra pedagógica. ¿Como será su stand para el dia de la Feria y Sustentacion del Proyecto SENA?

9. Capacidad de Producción

Actividad 9: En grupos de trabajo hacer entrega del tamaño del proyecto.

Responsable aprendices: _____

Teniendo en cuenta la demanda estimada de su producto o servicio, los insumos requeridos, la tecnología requerida, la localización, y los aspectos financieros. Determinar el tamaño de su proyecto (capacidad de producción).

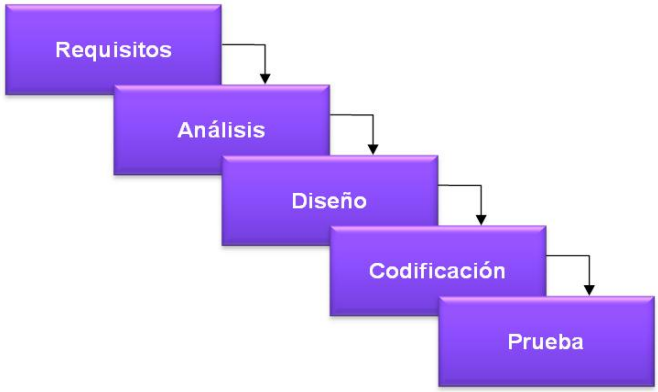
- **Producto o servicio:**
- **Insumos requeridos:**
- **Tecnología requerida:**
- **Localización:** Quindio -
- **Catálogo de Imágenes fotográficas del Producto y/o Servicios a ofertar.**

- **Aspectos financieros:** El SOFTWARE pertenece al sector de servicios …..
- **Determinar el tamaño de su proyecto (capacidad de producción) del Software.**

10. Arquitectura del Software

Actividad 10: Realizar una descripción detallada del Diseño de la base de datos, diccionario de datos, lenguaje de programación, informes, sistema de seguridad, diseño de navegación, etc.

Responsable aprendices: _____

Localización del Proyecto
Donde va a ubicar su empresa o proyecto (un lugar)
Nombre de la Empresa de Software: Dirección: y Ciudad:
Especificación de las técnicas
En este proyector se utiliza la **Metodología del ciclo de vida de desarrollo de software,** que comprende las siguientes fases:  Fuente: https://sites.google.com/site/sinformaciondrose/ciclo-de-vida-del-software Asimismo, se utilizarán algunas aplicaciones web para el diseño del sitio web, base de datos y la utilización de un Lenguaje de Programación, todos son **softwares libres.**

Bases de datos	**Sitio Web**
XAMPP MySQL Consultar: http://carloscordova.com/mysql/bases-de-datos/	• Diseñar una Interfaz Sitio Web, formularios. • **Editor de Texto / IDE:** Visual Studio Code • HTML. Etiquetas • Hojas de Estilos, CSS • **Lenguaje de Programación en :** PHP o Python

	  • **Framework; ¿ Cual?**

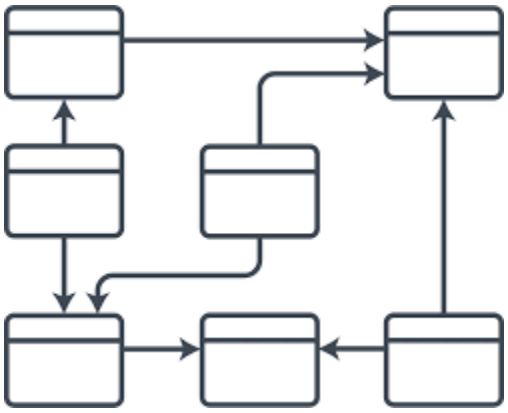
El número de tecnologías vinculadas al proyecto es relacionado con las funciones, y con lo que cuenten los aprendices del SENA para la realización de sus respectivas partes o avances desde sus casas, trabajo autónomo y colaborativo.

10.1 Herramientas de desarrollo

Publicidad: CANVAS 	**Maquetación:** 	**Diagramas UML: Software**  **DIA**
Software de Virtualizacion de Servidores 	**Motores de Base de datos: MySQL** 	**Editor Web: Visual Studio Code** 
Lenguaje de Etiquetas HTML / Hojas de Estilo CSS  	**Opción 1: Lenguaje de Programación Web:**  Framework: 	**Opción 2 : Lenguaje de Programación Web:**  Framework: 

Nota: // Señor aprendiz organizar este tema, dejando solo las imagenes de todos los programas que utilizaron en el proyecto….

10.2 Estructura de la Base de datos

Nombre de la Base de datos: bd_xxxxx
Modelo Relacional: Proceso de ventas de productos y accesorios para mascotas


Nota: Espacio para…Pegar el modelo de Entidad relacion de la base de datos

10.3 Diccionario de Datos. Base de datos.

Ejemplo:::

Tabla 1: Clientes

clientes

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Enlaces a	
codigo (*Primaria*)	varchar(6)	No			
nombre	varchar(50)	No			
apellidoPaterno	varchar(50)	No			
apellidoMaterno	varchar(50)	No			
telefono	varchar(15)	No			

Índices

Nombre de la clave	Tipo	Único	Empaquetado	Columna	Cardinalidad	Cotejamiento	Nulo	Comentario
PRIMARY	BTREE	Si	No	codigo	9	A	No	

Imprimir

Nota: Ver video como generar el diccionario de la base de datos de su proyecto. CLICL: https://www.youtube.com/watch?v=ncRoFuldcvk

Tabla 3: xxx

Tabla 4: xxx

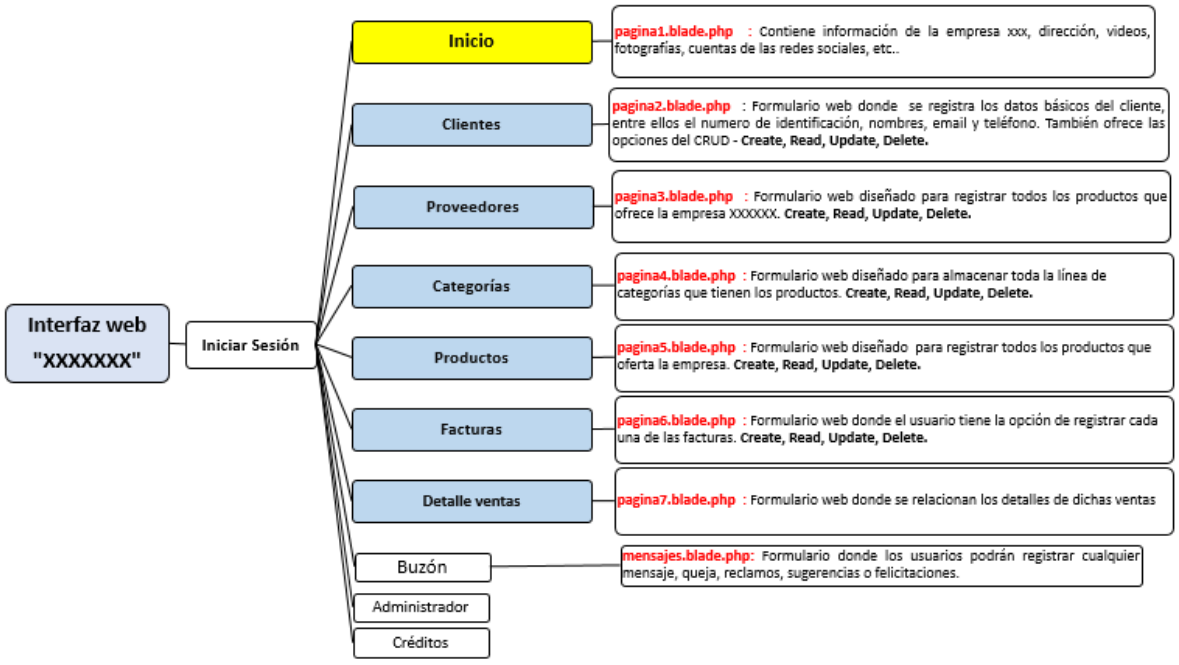
Tabla 5: xxx

Tabla 6: xxx

10.4 Diagramas del diseño Interfaz Web

// Realizar un diagrama donde se visualice toda la estructura del sitio web, entre ellos los nombres de las paginas 1,2,3,4 …….., y una breve descripcion que contiene cada una de las pagina web.

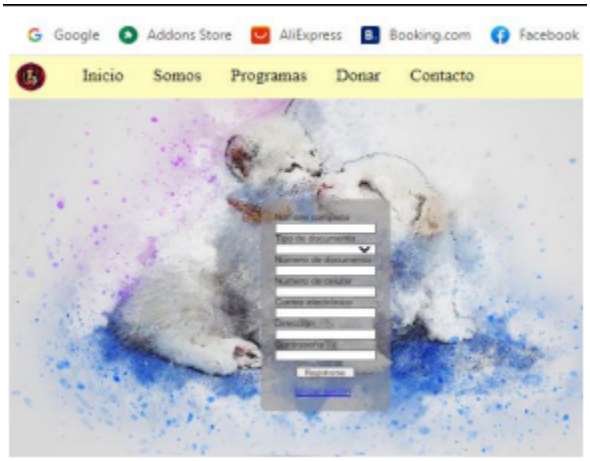
Ver Ejemplo: Interfaz Web_**Proyecto Integrador de Ventas**



10.5 Manual del Usuario

Nota: Se requiere por parte de ustedes, colocar cada uno de los pantallazos que contiene su sitio web. Asimismo, con una breve descripcion (manual de navegacion….)

Ejemplo:

Página 1
Nombre del archivo: Index,php

Descripción de la página:
En esta página web el usuario registra sus datos personales, para la creación de su cuenta personal.

Continuar con su proyecto… ilustrando cada una de las paginas web de manera detallada.....

Página 1
Nombre del archivo:
//Pegar la imagen pantallazo de la página web
Descripción de la página:

Página 2
Nombre del archivo:

//Pegar la imagen pantallazo de la página web
Descripción de la página:

Página 3
Nombre del archivo:
//Pegar la imagen pantallazo de la página web
Descripción de la página:

Página 4
Nombre del archivo:
//Pegar la imagen pantallazo de la página web
Descripción de la página:

Página 5
Nombre del archivo:
//Pegar la imagen pantallazo de la página web
Descripción de la página:

Continuar asi con el resto de paginas web……..

11. Presupuesto del Proyecto

Actividad 11: Determinar la inversión inicial y costos del proyecto.

Responsable aprendices: _____

Nota: Actualizar los siguientes datos, con los valores de su proyecto, numero de maquinas que requieren, mesas, sillas, donde se requiere conocer el valor $$$ total, esta actividad se pueden apoyar con el profesor de Matematicas y/o estadistica.

INVERSIÓN INICIAL	***Valor***
Herramientas	*Promedio: Computadores ($ 9.100.000 pesos colombianos), celulares ($4.500.000 pesos colombianos)*
Mesas y sillas	*Promedio: Escritorios ($ 2.160.000 pesos colombianos), sillas ($1.440.000 pesos colombianos)*
Otras inversiones	*Wifi (plan por mes de 50 megas $81.900 pesos colombianos)*
COSTOS FIJOS TOTALES	*Valor: $26.127.600 pesos colombianos*
Gatos arrendamiento	*$1.000.000 pesos colombianos*4 meses=$4.000.000 pesos colombianos*
Gatos servicios	*Promedio: (Agua en los 4 meses=$ 600.000 pesos colombianos)(Energía en los 4 meses=$4.000.000 pesos colombianos).*

Costos de producción Variables (materiales)	***Cantidad***	***Costo Unitario (pesos colombianos)***	***Costo Total***
Computadores	*7*	*$1.300.000*	*$9.100.000*
Celulares	*5*	*$900.000*	*$4.500.000*
Mesas	*13*	*$180.000*	*$2.160.000*
Sillas	*12*	*$120.000*	*$1.440.000*
Mano de obra (horas)	*6 horas por día*	*$ 6.000*	*$ 36.000 pesos colombianos por día*

Costo del proyecto (Inversión inicial + costos fijos + costos) variables	*$26.127.000 pesos colombianos*
Precio de venta	$ 3.812.0000 a $ 11.436.000 pesos colombianos
Ventas unidades	$ 3.812.000 a $ 11.436.000 pesos colombianos

Inversión inicial

Arrendamiento Equipos	*No se hará arrendamientos de equipos, la información anterior es para mostrar todos los gastos que habrían en caso de que si fuera un trabajo desde cero.*
Papelería	*No se hará uso de papelería pues todo será realizado en los equipos determinados por cada uno de los aprendices Sena y su instructora.*

Mano de Obra

Actividades	***Horas***	***Valor***
HTML	*Indeterminado*	***$1.600.000 pesos***

Diseño de la página web CSS	*Indeterminado*	***colombianos, pero solo es un valor estimado del proyecto pues no se cobrará a la institución (sin ánimo de lucro)***
Maquetación (como seria la página web)	*Indeterminado-ya realizado*	
Base de datos	*Indeterminado-en proceso*	
Interfaz de la base de datos	*Indeterminado*	
Fotografía	*Indeterminado*	
Pruebas de funcionamiento	*Indeterminado*	
Total:	***3 meses (máximo 4 meses)***	***NO VALOR (SIN ÁNIMO DE LUCRO)***

Valor del Proyecto: *(mano de obra + papelería arrendamiento)*	*No hay valor (no se cobrará por el proyecto)*
Margen de ganancia	*Ninguna*
Precio de venta del proyecto	*No se cobrará por el proyecto, pero su valor estimado es de $1.600.000*

12. Metodología CANVAS

Activdiad 12: Describir su modelo de negocio, aplicando la Metodología CANVAS.
Responsable aprendices: _____

Ver video de referencia. Modelo CANVAS- Plan de Negocio: https://youtu.be/i1Le5GYkBT8

<table>
<tr><td colspan="3">Modelo de Negocios CANVAS</td><td colspan="2">Nombre del Proyecto:</td></tr>
<tr><td>Relaciones Clave</td><td>Actividades Clave</td><td>Propuesta de Valor</td><td>Relaciones con los clientes</td><td>Mercado Meta-Clientes</td></tr>
<tr><td rowspan="3"></td><td>
1.Creación de la base de datos e Interfaz Web.
2.
3.
4.</td><td rowspan="3">Pegar el logo….

La propuesta de valor es…..</td><td></td><td rowspan="3">
Los clientes son…..</td></tr>
<tr><td>Recursos Clave</td><td>Canales de Distribución</td></tr>
<tr><td></td><td>https://
https://
Video Tutorial de la página y</td></tr>
</table>

			nuestras redes sociales.	
Estructura de Costos			Flujos de Ingresos	
			 NO hay flujos de ingresos el proyecto es sin ánimo de lucro.	

Conclusiones

Se hace una interpretación de los hechos, pues aquí, es en donde se deben incluir los datos más importantes descritos a lo largo del proyecto. Las conclusiones no deben ser muy extensas y al hacerlas se debe enfatizar en los factores que muestren cuales son los beneficios que traerá el proyecto si es elegido; de igual forma deben ser concretas y muy claras

Realizar un párrafo donde centralicen los siguientes temas.

¿Por qué es importante un PROYECTO y cumplir con los cronogramas?
¿Cuál fue la experiencia en la recolección de la información, encuestas, fotografía?
¿Bases de datos, que aprendieron?
¿Diseño de página web, que lenguaje de programación utilizaron para terminar el sitio web, como les pareció?
¿Confirmar si las Bitácoras, evidencias quedaron soportadas en la plataforma Territorio SENA
¿Qué dijo el cliente cuando le mostraron su sitio web terminado?
¿Qué aprendieron en el transcurso del aprendizaje SENA?
¿Qué fue lo que más le gusto de Etapa Productiva?

Bibliografía del Proyecto

Anexos

1. Formulario de Encuestas online y/o entrevistas (clientes). Resultados
2. Modelo entidad relación, base de datos.
3. Archivo digital, Diccionario de Datos en Pdf.
4. Fotografías mesa de trabajo / Trabajo en Equipo.
   Realizar un galeria de fotograficas… ilustrando fotografias…..Pegar imágenes fotograficas de todo la experiencia que tuvieron…. Desde la recoleccion de informacion hasta la ejecucion del software
5. Otros.

SENA SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE	**ETAPA PRODUCTIVA** **Informe escrito, registro de actividades y seguimiento de Bitácoras Aprendices Articulación con la Media. Grados 10 y 11** **Modelo de Negocio + Metodología CANVAS**	

Grupo No.: _03___

Nombre del Proyecto: Delimania

Programa:	**Ficha:** **Técnico en Programación de Software** Institución Educativa
Fotografía del Grupo de Trabajo:	

	
Integrantes del proyecto:	1. Veronica Mendoza Arango **(Líder + Programador)** 2.Sara Herrera Gutierrez (Recolector Información + Encuestas + **Programador)** 3. David Ortiz (Maquetación /creatividad + publicidad + **Programador)**

Seguimiento de Bitácoras (Cronograma de actividades)

Fechas de registro (seguimiento):	**Periodo 2023** ____/_____/2023 – Conformación de Grupo, Roles e **Idea de Negocio.** ____/_____/2023: _____ ____/_____/2023:_____ ____/_____/2023: _____ ____/_____/2023:_____ ____/_____/2023:_____ ____/_____/2023:_____ **Periodo 2024** **____/_____/2024:**_____ **____/_____/2024:**_____

	____/_____/2024:_____ **____/_____/2024:**_____ **____/_____/2024:**_____
Observaciones por parte del instructor SENA:	Seguimiento del proyecto:

Tabla de contenido

Introducción

1. Identificación del Problema
2. Idea de Negocio
    - 2.1 Descripción de la idea de Negocio
    - 2.2 Investigación de Mercado
    - 2.3 Grupo de Interés (Involucrados)
    - 2.4 Impactos del Proyecto
3. Árbol del Problema
4. Árbol de Objetivos
    - 4.1 Cronograma de actividades
5. Matriz del Marco Lógico
6. Carta del Proyecto
7. Ficha Técnica del Producto
8. Canales de Distribución

9. Capacidad de Producción

10. Arquitectura del Software

- 10.1 Herramientas de desarrollo
- 10.2 Estructura de la Base de datos
- 10.3 Diccionario de Datos. Base de datos.
- 10.4 Diagramas del diseño Interfaz Web
- 10.5 Manual del Usuario

11. Presupuesto del Proyecto
12. Metodología CANVAS

Conclusiones

Bibliografía del proyecto

Anexos

1. Identificación del Problema

Actividad 1: Definir, establecer y priorizar el problema o necesidad a solucionar conforme el programa técnico que están cursando.

Responsable Aprendices: Veronica Mendoza Arango , Sara Herrera Gutierrez , David Ortiz Calderon

.

- Competidores en el mercado: La competencia en el mercado de regalos y anchetas es alta, y para sobresalir y tener éxito, es esencial que seamos altamente competitivos. Los consumidores tienen una amplia gama de opciones para elegir, desde tiendas físicas hasta tiendas en línea y una variedad infinita de productos y servicios disponibles, destacar se convierte en un desafío constante.
- La diversidad de gustos y preferencias es un desafío en el negocio de regalos y anchetas. Cada cliente es único, y lo que funciona para uno puede no ser adecuado para otro. Para destacar en un mercado tan variado, es fundamental ser flexible y capaz de adaptarse a una amplia gama de solicitudes personalizadas
- La búsqueda de proveedores confiables y la gestión de costos son factores cruciales en el caso específico de las anchetas, lo que pueden ser determinantes para alcanzar el éxito y evitar el fracaso.

2. Idea de Negocio

Actividad 2: Identificar una Idea de Negocio y analizar los grupos de interés o stakeholders conforme su importancia e influencia respectiva al programa técnico que están cursando.

Responsable Aprendices: Veronica Mendoza Arango , Sara Herrera Gutierrez , David Ortiz Calderon

2.1 Descripción de la idea de Negocio

Datos generales del proyecto: Definir de manera clara y precisa el producto o servicio que se pretende crear. **¿Qué quiere crear?**	Queremos crear un espacio donde se logre comunicar el mensaje de amor a través de un pequeño regalo como lo es una ancheta hecha por delimania .
¿Qué productos o servicios innovador quiere vender?	La ancheta será realizada de acuerdo a los gustos y presupuesto del consumidor , habrán tres anchetas estándar (pequeña, mediana y grande) las cuales se pueden modificar o si es necesario crear una nueva ancheta , las opciones de productos que tenemos son: dulces entre (salado , dulce) como (diferentes clases de chocolates , arequipe,masmelos , mermeladas, fritos), también se añadirá un regalo que el consumidor podrá escoger entre (peluches, vasos decorativos o manualidades como cartas) esto se acompañará de una decoración depende de la ocasión como,cumpleaños,aniversarios y en general fechas importantes
¿Qué necesidad, deseo o problema en el mercado satisface o soluciona con sus productos o servicios?	Nuestra microempresa se destaca por satisfacer una necesidad fundamental en las personas: la personalización completa de los regalos. Comprendemos que a veces, los destinatarios de las anchetas pueden tener preferencias específicas o restricciones dietéticas, y es frustrante cuando no pueden cambiar lo que reciben. Con nosotros, eso no es un problema. Ofrecemos la posibilidad de personalizar totalmente los regalos, permitiendo a nuestros clientes adaptar cada ancheta a los gustos y preferencias de los destinatarios. Esto significa que cada regalo se vuelve único y especial, evitando situaciones en las que alguien no disfrute de un elemento específico de

	la ancheta
Describa la experiencia que tiene en las actividades que quiere crear (Experiencia laboral, académica o de otro tipo).	ha sido una experiencia muy satisfactoria ya que a hacerlo hace que persona se sienta feliz o que otra persona a que se lo regale se sienta valorado por este gesto
¿Por qué la quiere crear?	Estamos en un mundo en donde los gestos y detalles son más valorados que nunca , aquí nace la idea de una microempresa que busca cautivar corazones y brindar momentos inolvidables. Los regalos y sorpresas que toquen el corazón tienen una demanda constante. Esta microempresa no solo nos brinda un producto sino también una experiencia inaudita más allá del regalo físico

2.2 Investigación del mercado

Describa la investigación de mercado que realizó.

HERRAMIENTAS APLICADAS	OBJETIVO	ÁREA GEOGRÁFICA	CANTIDAD
Encuestas	obtener informacion acerca de las preferencias de nuestros clientes y saber por que nos eligirian	Ciudad Dorada punto vive digital ,	15
Observación directa			15
Entrevistas			15

Nota: Anexe las encuestas tabuladas y el análisis de la información recolectada. ENCUESTA DELIMANIA (Respuestas)

2.3 Grupo de Intereses (involucrados)

INVOLUCRADOS	PROBLEMAS PERCIBIDOS	ESTRATEGIAS

• Propietarios • Diseñador de anchetas • Personal de logistica y entrega • proveedores • clientes	Problema 1: Falta de visibilidad y clientes	Estrategia 1: Marketing en línea- utilizar redes sociales, un sitio web atractivo y una estrategia de marketing digital para aumentar la visibilidad de nuestra microempresa,y regularmente publicar contenido de calidad y llamativo para la vista
	Problema 2: Gastos operativos elevados	Estrategia 2: Optimización de la cadena de suministro - Busca formas de reducir los costos de adquisición de materiales y productos. Puedes negociar con proveedores, buscar alternativas de menor costo o mejorar la eficiencia en la gestión de inventario.
	Problema 3: satisfacción del cliente y retención	Estrategia 3: Servicio al cliente excepcional - Capacitar al equipo de servicio al cliente para ofrecer un servicio excepcional. Responder rápidamente a las preguntas y preocupaciones de los clientes, resolver problemas de manera proactiva y mostrar empatía.

2.4 Impactos del Proyecto

1.¿Cuál será el impacto ambiental?	El impacto ambiental en mayor parte es positivo ya que podríamos incluir productos que sean sostenibles y respetuosos con el medio ambiente , como productos orgánicos , ecológicos y reciclables
2. ¿Qué impacto social tendrá su proyecto?	Nuestra microempresa tiene un impacto social significativo.En primer lugar, genera empleo local, fortaleciendo la economía y brindando oportunidades laborales. Además, al colaborar con proveedores locales , fomenta el desarrollo de pequeños negocios y promueve la creatividad artística en la zona. Nuestros productos, centrados en regalos personalizados y sorpresas, contribuyen a fortalecer relaciones personales y familiares, promoviendo el afecto y la conexión emocional entre las personas.

3. ¿Qué impacto cultural genera su proyecto?	Delimania genera un gran impacto cultural ya que contribuye a la celebración de eventos culturales y festividades , de la misma manera que, influye en las tendencias culturales relacionadas con la forma en que las personas expresan sus emociones y afecto a través de los regalos, que , por un lado, impulsa la creatividad y la originalidad al ofrecer productos personalizados y temáticos que se ajustan diferentes tradiciones y ocasiones y, por otro lado, fomenta los valores culturales positivos, como el respeto, la solidaridad y la importancia de las relaciones humanas
4. ¿Qué impactos económicos generara su proyecto?	Delimania es una microempresa que puede generar una serie de impactos económicos tanto para la empresa como para las personas que consumen nuestros productos ● Para la empresa se pueden generar mayores ganancias ya que se compran la mayoría de productos al por mayor, de igual forma , formar convenio con proveedores locales para obtener productos y apoyar a otros negocios de la comunidad ● A las personas se les ofrecerán varias opciones de regalos convenientes al presupuesto del que la persona disponga , por lo tanto, las personas se sentirán atraídas de esta nueva forma de comercio y esto llevará a más clientes y por consiguiente a más ventas

3. Árbol del Problema

Actividad 3: Estructurar, analizar y establecer el árbol de problemas.

Responsable Aprendices: Veronica Mendoza Arango , Sara Herrera Gutierrez , David Ortiz Calderon

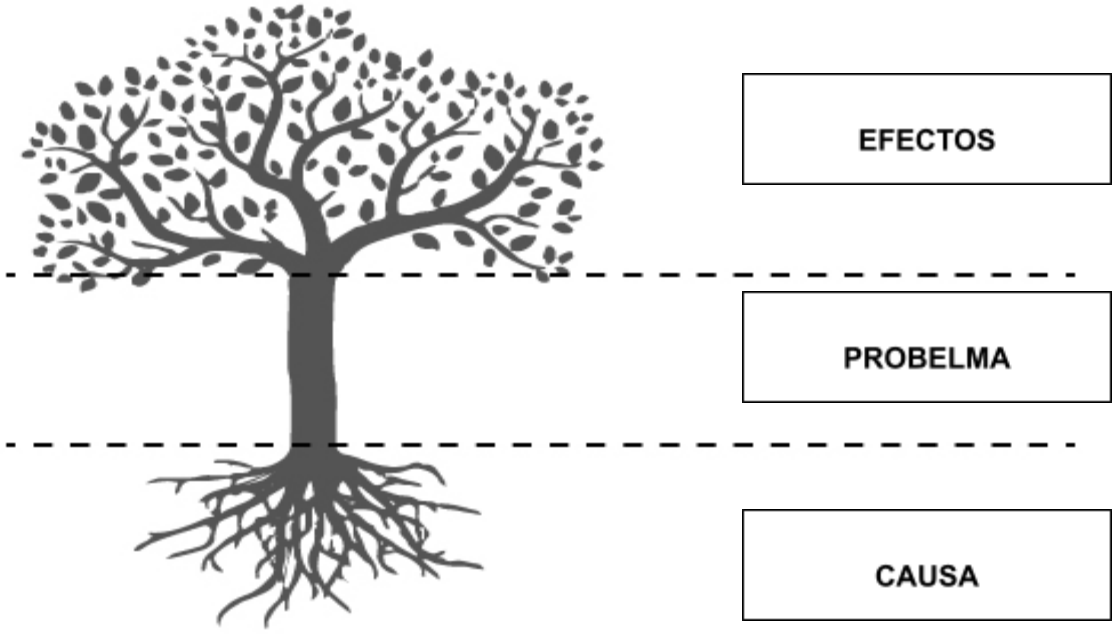


Imagen: Árbol del Problema

Efectos y Consecuencias del problema:	● Presión sobre los precios: La competencia intensa suele llevar a una presión constante sobre los precios de las anchetas y productos relacionados. La empresa puede verse obligada a reducir sus márgenes de beneficio para mantenerse competitiva, lo que puede afectar su rentabilidad. ● Clientes exigentes: Los consumidores en un mercado competitivo suelen volverse más exigentes, ya que tienen más opciones para elegir. Las empresas deben esforzarse por ofrecer un excelente servicio al cliente y productos de alta calidad para retener a sus clientes existentes y atraer a nuevos.
Problema Central	Competencia: En un mercado saturado, es posible que nuestra microempresa se enfrente a una fuerte competencia de otras empresas que ofrecen productos similares. Esto puede dificultar la adquisición y retención de clientes
Causas del Problema:	● Homogeneidad de productos: Los productos o servicios ofrecidos por las empresas son muy similares en términos de calidad y características, los consumidores tienden a tomar decisiones de compra basadas principalmente en el precio. Esto presiona a la empresa a reducir sus precios para ganar clientes o mantener su participación en el mercado.

	• Mayor acceso a la información: Gracias a Internet y las redes sociales, los consumidores tienen un acceso más fácil a información sobre productos y servicios. Pueden leer reseñas, comparar precios y obtener opiniones de otros clientes. Esto los hace más conscientes y críticos con respecto a las opciones disponibles. • Rapidez en la entrega y conveniencia: En un mercado competitivo, los consumidores valoran la conveniencia y la rapidez en la entrega. Esperan tiempos de entrega más cortos y opciones de entrega flexibles, lo que pone presión sobre las empresas para mejorar sus servicios logísticos

4. Árbol de Objetivos

Actividad 4: Estructurar, analizar y establecer el árbol de objetivos; escoger la alternativa de solución y definir el título del proyecto.

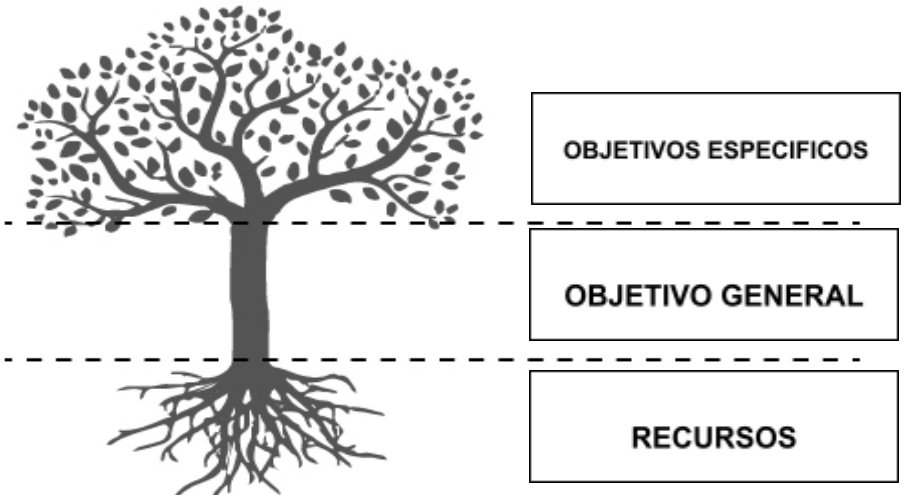


Imagen: Árbol de Objetivos

Objetivos Específicos:	1. **Recolectar la suficiente información (entrevistas y/o encuestas)** para establecer la estructura de la base de datos. 2. **Diseñar la base de datos (MySql)** para establecer el repositorio de la información que va a tener el sistema de información. 3. **Diseñar los formularios** o pantallas del sistema de información para establecer los detalles de colores, GUI (Interfaz gráfica de usuario), entre otros. 4. **Codificar el sistema de información** (Lenguaje de Programación Php y/o Python) de acuerdo al diseño del mismo, para que sea legible y entendible por la máquina. 5. **Aplicar pruebas** con el fin de hacer los ajustes en el sistema de información.

	6. **Elaborar la documentación (manual de usuarios)** del sistema de información para que facilite el uso por parte de las personas. **7. Integración de gestión de inventarios** Diseñar una parte de la base de datos que permita un seguimiento preciso del inventario de materiales, productos y decoraciones. Esto ayudará a gestionar eficazmente el stock y evitará la falta de suministros en momentos críticos. 8. **Integración de pagos seguros**:Asegurarse de que el sistema de información esté conectado a una pasarela de pago segura que permita a los clientes realizar transacciones en línea de manera segura y sin problemas
Objetivo General:	• Nuestro objetivo general es proporcionar productos y servicios de alta calidad que sorprenden y deleitan a nuestros clientes. Nos esforzamos por ser líderes en la creación de anchetas personalizadas y regalos únicos, ofreciendo soluciones creativas y personalizadas para ocasiones especiales, eventos y momentos importantes en la vida de las personas. Buscamos ser reconocidos por la excelencia en la atención al cliente, la originalidad en el diseño y la contribución positiva a la comunidad local, manteniendo al mismo tiempo prácticas empresariales sostenibles y éticas.
Recursos:	• Papelería • Equipos y herramientas • Software • Conexión a internet • Recurso humano • capital financiero • Marketing y publicidad • Transporte y logística

4.1 Cronograma de actividades

A continuación, se visualizan las fases del Proyecto y el cronograma de actividades y asignación de tares por Aprendices, para la construcción del producto (funcional).

Tiempo estimado: 12 meses
Evidencias: (12) dos Bitácoras / Plataforma Territorio SENA.
Horas: 864 horas

Fase Análisis.

Recolección de Información

Objetivos Específicos	Registros de Actividades	Lider(es) Responsables:	Fecha de Entrega. Evidencias.
Objetivo 1. **Recolectar Información.** **Encuestas, Entrevistas, etc**	• Recolectar información del sistema actual (documentos, formatos, fotos, panfletos, entre otros) • Realizar Entrevista(s) a los clientes y/o usuarios. • Realizar encuestas, trabajo en campo (población objeto)	david ortiz sara herrera	Grado 10. Viernes 04/Agosto/2023

	 Consultar: https://www.cicerocomunicacion.es/encuestas-online/		
Objetivo 2. **Prototipo de la página web. Bocetos. Maquetación.**	• Psicología de los Colores, fotografías, imágenes, videos y Bosquejo / Boceto de los formularios sitio web. • ¿Cuántas páginas web va tener el proyecto? • ¿Qué información se va ha relacionar en cada página web?  Consultar: https://creativolandia.com/6-herramientas-gratuitas-de-diseno-para-modelar-tu-web/ https://www.canva.com/es_mx/sitios-web/	veronica mendoza, sara herrera	Grado 10. Viernes 01/Agosto/2023 01/Septiembre/2023

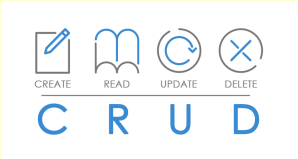
Fase Planeación

Base de datos

Objetivos Específicos	Registros de Actividades	Lider(es) Responsables:	Fecha de Entrega. Evidencias.
Objetivo 3 Diseño Base de Datos	• Diseño de la Base de datos (estructura tablas) en Mysql + Modelo Entidad Relacion. • Entregar la base de datos SQL/ Diccionario de Datos / MER, archivos digitales en en PDF  Consultar: http://carloscordova.com/mysql/bases-de-datos/	david ortiz, veronica mendoza	Grado 10. Viernes 01/Sept/2023 06/Octubre/2023 03/Noviembre/2023

Fase Ejecución

Lenguaje de Programación + Base de datos / Metodología CRUD

Objetivos Específicos	Registros de Actividades	Lider(es) Responsables:	Fecha de Entrega. Evidencias.
Objetivo 4 **Diseño Formularios Web-** **Codificacion. Lenguaje de Programacion.**	• Diseñar una Interfaz Sitio Web, formularios. • HTML • Hojas de Estilos, CSS • Lenguaje de Programacion en : PHP o Python Opcional (Framework). 	sara herrera, david ortiz	**Grado 11.** Viernes 01/Marzo/2024 Abril/2024 Mayo/2024 **Junio/2024**
Objetivo 5 Base de datos. Metodología CRUD	• Realizar y validar la conexión entre las Páginas web (Formularios) con la Base de datos. • Conexión con la Base de Datos (MySql) y validación de los Formularios Web con la metodología CRUD.  Consultar: https://ed.team/blog/que-es-un-crud	veronica mendoza ,sara herrera	**Grado 11.** Viernes Junio/2024 Julio/2024 **Agosto/2024** **Septiembre/2024**

Fase Verificación

Pruebas de software + Manual del usuario

Objetivos Específicos	Registros de Actividades	Lider(es) Responsables:	Fecha de Entrega. Evidencias.
Objetivo 6 Pruebas	• Entregar un documento PDF de las pruebas del software (Páginas web con conexión base de datos)	david ortiz,veronica mendoza	**Grado 11.** Viernes Septiembre/2024
Objetivo 7 Manual Usuario	• Entregar el manual de usuario en PDF / Video ilustrando el manejo del sitio web.	veronica mendoza, david ortiz	**Grado 11.** Viernes Septiembre/2024
Objetivo 8 Entrega del Proyecto y sustentacion	• Entrega del trabajo escrito / impreso • Entrega de la presentacion (maximo con 10 diapositivas), que se debera realizar a traves de las herramienta CANVA. https://www.canva.com/es_co/crear/presentaciones/	sara herrera ,david ortiz	**Grado 11.** Viernes 04/Octubre/2024

Registro de BITÁCORAS	• Diligenciamiento y entrega de las 12 actividades (bitácoras) en plataforma Territorio / SENA. Plazo : 04/0ctubre / 2024.	:	

5. Matriz del Marco Lógico

Actividad 5: Analizar y estructurar la matriz de marco lógico MML

Responsable aprendices: Veronica Mendoza Arango , Sara Herrera Gutierrez , David Ortiz Calderon

	OBJETIVOS	***INDICADORES***	***VERIFICADORES***
FIN	La página web sería tu presencia en línea, proporcionando una ventana virtual que permitiría a clientes potenciales descubrir tu negocio, productos y servicios desde cualquier lugar y en cualquier momento.	número de visitas a la página	cliente satisfechos
PROPÓSITO	El propósito principal de la página web de nuestra microempresa es que sea una herramienta integral que promueva nuestros productos y servicios, brinde una experiencia positiva al cliente, aumente la visibilidad de nuestro negocio y nos permita competir de manera efectiva en el mercado en línea.	registrará la información del cliente y de la ancheta´f	la facilidad de entrar a la página con la debida seguridad
COMPONENTES	datos personales información de la ancheta información del gestor	la cantidad de personas conectadas al mismo tiempo si ningún problema	que no haya error un margen o un latencia a la hora de navegar
ACTIVIDADES	html diseño de la página ccs bases de datos	sistema estructurado y ordenado	encuesta a los beneficiados con el proyecto

6. Carta del Proyecto

Actividad 6: Diligenciar según los parámetros establecidos el Project Charter o Acta de constitución del proyecto.

Responsable aprendices: Veronica Mendoza Arango , Sara Herrera Gutierrez , David Ortiz Calderon

Empresa y/o Cliente:	DELIMANIA
Nombre del Proyecto + Logo:	
Población Objeto (usuarios):	Consumidores individuales,Empresas y corporaciones,Eventos y ocasiones especiales.
Facilitador:	Instructor de apoyo (SENA) de proyectos productivos + Profesor Área de Informática y Tecnología del a Institución Educativa CIUDAD DORADA
Gerentes de Proyectos:	Ficha [2478184]. Aprendices SENA de la Institución Educativa CIUDAD DORADA.
Objetivo General	**Diseñar una base de datos donde se registrar los pedidos y compras de las anchetas de las personas que lo compran**
Objetivos Específicos	1. **Recolectar la suficiente información (entrevistas y/o encuestas)** para establecer la estructura de la base de datos. 2. **Diseñar la base de datos (MySql)** para establecer el repositorio de la información que va a tener el sistema de información. 3. **Diseñar los formularios** o pantallas del sistema de información para establecer los detalles de colores, GUI (Interfaz gráfica de usuario), entre otros. 4. **Codificar el sistema de información** (Lenguaje de Programación Php y/o Python) de acuerdo al diseño del mismo, para que sea legible y entendible por la máquina. 5. **Aplicar pruebas** con el fin de hacer los ajustes en el sistema de información. 6. **Elaborar la documentación (manual de usuarios)** del sistema de información para que facilite el uso por parte de las personas. 7. **Integración de gestión de inventarios** Diseñar una parte de la base de datos que permita un seguimiento preciso del inventario de materiales, productos y decoraciones.

	Esto ayudará a gestionar eficazmente el stock y evitará la falta de suministros en momentos críticos. 8. **Integración de pagos seguros**:Asegurarse de que el sistema de información esté conectado a una pasarela de pago segura que permita a los clientes realizar transacciones en línea de manera segura y sin problemas
Alcance:	nivel mundia y internacional
Lenguaje de Programacion:	php
Tiempo estimado:	4 meses (julio-octubre)

7. Ficha Técnica del Producto

Actividad 7: Estructurar y entregar las especificaciones del producto o servicio (ficha técnica), y el precio.

Responsable aprendices: _____

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL PRODUCTO	PRECIO
DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO: **el producto será un sistema de información donde las personas puedan pedir una ancheta que será personalizada por sus gustos** **es así como nosotros haremos la ancheta que ellos quieren con sus debido precio que se dio**	Cuánto vale nuestro producto en el mercado actual: **el producto se venderá en el mercado a $ 50,000** **pesos colombianos**

Sector económico al cual pertenece: Sector terciario (comercio, servicios tecnológicos)

8.Canales de Distribución

Actividad 8: Identificar y nombrar los canales de distribución, y la publicidad.

Responsable aprendices: _____

Canal	Publicidad	
Videos / Tutorial	Se hará un video que explicará el cómo funciona la página, y nos dará detalles del manejo, la página busca principalmente ser un software de información de pedidos de las anchetas que los cliente pidieron sus encargos por medio de esta página pero también tiene otras funciones como dar a los cliente de como seran ,como la quien como la quieren que se vea su ancheta	
Publicidad impresa	No se hará publicidad impresa para ello se emplea el uso de redes y demás medios tecnológicos	
Comunicados Institución Educativa	Su objetivo es incrementar grandes posibilidades de avance con respecto a la parte virtual, dado su fin como informar sobre las anchetas , informar sobre los pedidos que hace la gente y brindar cierto nivel de comunicación a las personas	

9. Capacidad de Producción

Actividad 9: En grupos de trabajo hacer entrega del tamaño del proyecto.

Responsable aprendices: _____

Teniendo en cuenta la demanda estimada de su producto o servicio, los insumos requeridos, la tecnología requerida, la localización, y los aspectos financieros. Determinar el tamaño de su proyecto (capacidad de producción).

- **Producto o servicio:**
- **Insumos requeridos:**
- **Tecnología requerida:**
- **Localización:** Quindio -
- **Catálogo de Imágenes fotográficas del Producto y/o Servicios a ofertar.**

- **Aspectos financieros:** El SOFTWARE pertenece al sector de servicios …..

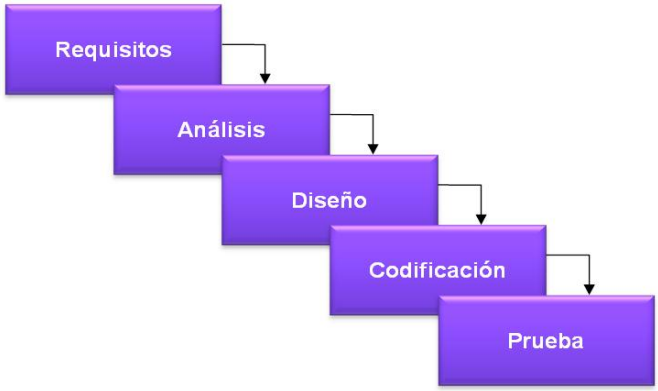
- **Determinar el tamaño de su proyecto (capacidad de producción) del Software.**

10. Arquitectura del Software

Actividad 10: Realizar una descripción detallada del Diseño de la base de datos, diccionario de datos, lenguaje de programación, informes, sistema de seguridad, diseño de navegación, etc.

Responsable aprendices: _____

Localización del Proyecto
Donde va a ubicar su empresa o proyecto (un lugar)
Nombre de la Empresa de Software: Dirección: y Ciudad:
Especificación de las técnicas
En este proyector se utiliza la **Metodología del ciclo de vida de desarrollo de software,** que comprende las siguientes fases:



Fuente: https://sites.google.com/site/sinformaciondrose/ciclo-de-vida-del-software

Asimismo, se utilizarán algunas aplicaciones web para el diseño del sitio web, base de datos y la utilización de un Lenguaje de Programación, todos son **softwares libres.**

Bases de datos	Sitio Web
XAMPP MySQL Consultar: http://carloscordova.com/mysql/bases-de-datos/	• Diseñar una Interfaz Sitio Web, formularios. • **Editor de Texto / IDE:** Visual Studio Code • HTML. Etiquetas • Hojas de Estilos, CSS • **Lenguaje de Programación en :** PHP o Python • **Framework; ¿ Cual?**

El número de tecnologías vinculadas al proyecto es relacionado con las funciones, y con lo que cuenten los aprendices del SENA para la realización de sus respectivas partes o avances desde sus casas, trabajo autónomo y colaborativo.

10.1 Herramientas de desarrollo

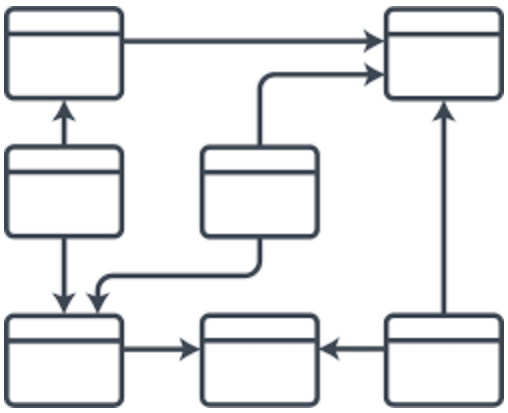
Publicidad: CANVAS Canva	**Maquetación:** MockFlow	**Diagramas UML: Software DIA**
Software de Virtualizacion de Servidores	**Motores de Base de datos: MySQL**	**Editor Web: Visual Studio Code**

XAMPP	MySQL	Visual Studio Code
Lenguaje de Etiquetas HTML / Hojas de Estilo CSS HTML CSS	**Opción 1: Lenguaje de Programación Web:** php Framework: laravel	**Opción 2 : Lenguaje de Programación Web:** Framework: Flask

Nota: // Señor aprendiz organizar este tema, dejando solo las imagenes de todos los programas que utilizaron en el proyecto….

10.2 Estructura de la Base de datos

Nombre de la Base de datos: **bd_xxxxx**
Modelo Relacional: Proceso de ventas de productos y accesorios para mascotas



Nota: **Espacio para…Pegar el modelo de Entidad relacion de la base de datos**

10.3 Diccionario de Datos. Base de datos.

Ejemplo:::

Tabla 1: Clientes

clientes

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Enlaces a	
codigo (*Primaria*)	varchar(6)	No			
nombre	varchar(50)	No			
apellidoPaterno	varchar(50)	No			
apellidoMaterno	varchar(50)	No			
telefono	varchar(15)	No			

Índices

Nombre de la clave	Tipo	Único	Empaquetado	Columna	Cardinalidad	Cotejamiento	Nulo	Comentario
PRIMARY	BTREE	Sí	No	codigo	9	A	No	

Imprimir

Nota: Ver video como generar el diccionario de la base de datos de su proyecto. CLICL: https://www.youtube.com/watch?v=ncRoFuIdcvk

Tabla 3: xxx

Tabla 4: xxx

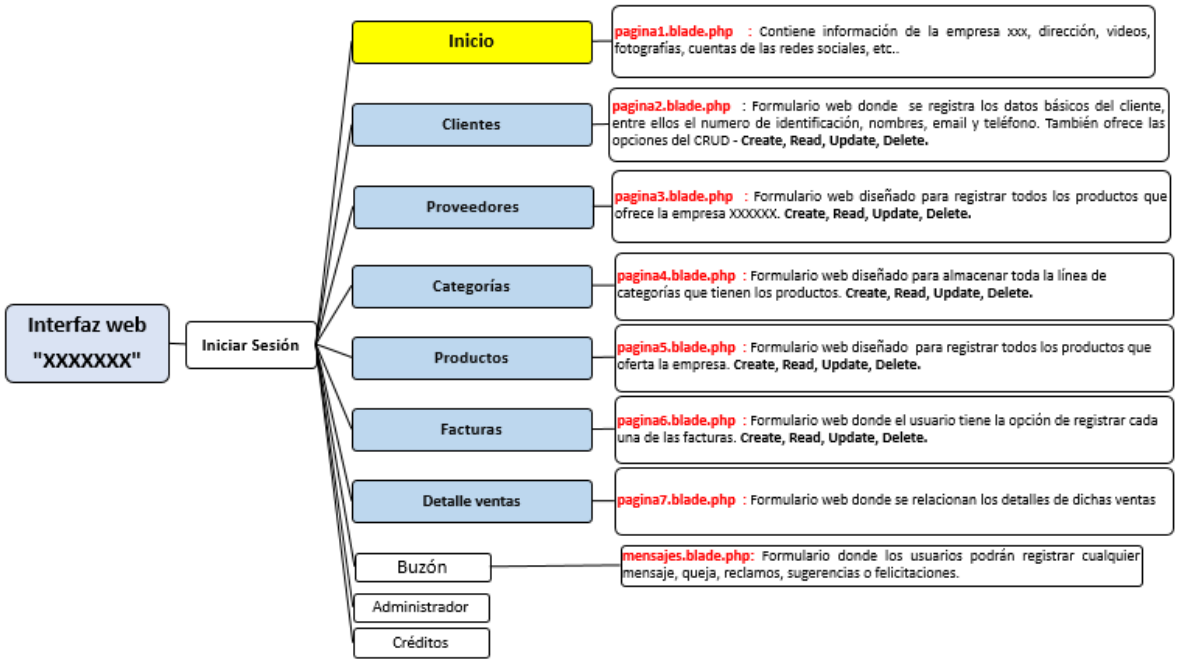
Tabla 5: xxx

Tabla 6: xxx

10.4 Diagramas del diseño Interfaz Web

// Realizar un diagrama donde se visualice toda la estructura del sitio web, entre ellos los nombres de las paginas 1,2,3,4 ……., y una breve descripcion que contiene cada una de las pagina web.

Ver Ejemplo: Interfaz Web_**Proyecto Integrador de Ventas**



10.5 Manual del Usuario

Nota: Se requiere por parte de ustedes, colocar cada uno de los pantallazos que contiene su sitio web. Asimismo, con una breve descripcion (manual de navegacion….)

Ejemplo:

Página 1
Nombre del archivo: Index,php
Descripción de la página:
En esta página web el usuario registra sus datos personales, para la creación de su cuenta personal.

Continuar con su proyecto… ilustrando cada una de las paginas web de manera detallada.....

Página 1
Nombre del archivo:
//Pegar la imagen pantallazo de la página web
Descripción de la página:

Página 2
Nombre del archivo:
//Pegar la imagen pantallazo de la página web
Descripción de la página:

Página 3
Nombre del archivo:
//Pegar la imagen pantallazo de la página web
Descripción de la página:

Página 4
Nombre del archivo:
//Pegar la imagen pantallazo de la página web
Descripción de la página:

Página 5
Nombre del archivo:
//Pegar la imagen pantallazo de la página web
Descripción de la página:

Continuar asi con el resto de paginas web……..

11 .Presupuesto del Proyecto

Actividad 11: Determinar la inversión inicial y costos del proyecto.

Responsable aprendices: _____

Nota: Actualizar los siguientes datos, con los valores de su proyecto, numero de maquinas que requieren, mesas, sillas, donde se requiere conocer el valor $$$ total, esta actividad se pueden apoyar con el profesor de Matematicas y/o estadistica.

INVERSIÓN INICIAL	***Valor***
Herramientas	*Promedio: Computadores ($ 9.100.000 pesos colombianos), celulares ($4.500.000 pesos colombianos)*
Mesas y sillas	*Promedio: Escritorios ($ 2.160.000 pesos colombianos), sillas ($1.440.000 pesos colombianos)*
Otras inversiones	*Wifi (plan por mes de 50 megas $81.900 pesos colombianos)*
COSTOS FIJOS TOTALES	*Valor: $26.127.600 pesos colombianos*
Gatos arrendamiento	*$1.000.000 pesos colombianos*4 meses=$4.000.000 pesos colombianos*
Gatos servicios	*Promedio: (Agua en los 4 meses=$ 600.000 pesos colombianos)(Energía en los 4 meses=$4.000.000 pesos colombianos).*

Costos de producción Variables (materiales)	***Cantidad***	***Costo Unitario (pesos colombianos)***	***Costo Total***
Computadores	*7*	*$1.300.000*	*$9.100.000*
Celulares	*5*	*$900.000*	*$4.500.000*
Mesas	*13*	*$180.000*	*$2.160.000*
Sillas	*12*	*$120.000*	*$1.440.000*
Mano de obra (horas)	*6 horas por día*	*$ 6.000*	*$ 36.000 pesos colombianos por día*

Costo del proyecto (Inversión inicial + costos fijos + costos) variables	*$26.127.000 pesos colombianos*
Precio de venta	$ 3.812.0000 a $ 11.436.000 pesos colombianos
Ventas unidades	$ 3.812.000 a $ 11.436.000 pesos colombianos

Inversión inicial

Arrendamiento Equipos	*No se hará arrendamientos de equipos, la información anterior es para mostrar todos los gastos que habrían en caso de que si fuera un trabajo desde cero.*
Papelería	*No se hará uso de papelería pues todo será realizado en los equipos determinados por cada uno de los aprendices Sena y su instructora.*

Mano de Obra

Actividades	***Horas***	***Valor***
HTML	*Indeterminado*	***$1.600.000 pesos colombianos, pero solo es un valor estimado del proyecto pues no se cobrará a la institución (sin ánimo de lucro)***
Diseño de la página web CSS	*Indeterminado*	
Maquetación (como seria la página web)	*Indeterminado-ya realizado*	
Base de datos	*Indeterminado-en proceso*	
Interfaz de la base de datos	*Indeterminado*	
Fotografía	*Indeterminado*	
Pruebas de funcionamiento	*Indeterminado*	
Total:	***3 meses (máximo 4 meses)***	***NO VALOR (SIN ÁNIMO DE LUCRO)***

Valor del Proyecto: (*mano de obra + papelería arrendamiento)*	*No hay valor (no se cobrará por el proyecto)*
Margen de ganancia	*Ninguna*
Precio de venta del proyecto	*No se cobrará por el proyecto, pero su valor estimado es de $1.600.000*

11. Metodología CANVAS

Activdiad 12: Describir su modelo de negocio, aplicando la Metodología CANVAS.

Responsable aprendices: _____

Ver video de referencia. Modelo CANVAS- Plan de Negocio: https://youtu.be/i1Le5GYkBT8

Modelo de Negocios CANVAS

Nombre del Proyecto:

Relaciones Clave	Actividades Clave	Propuesta de Valor	Relaciones con los clientes	Mercado Meta-Clientes
	 1.Creación de la base de datos e Interfaz Web. 2. 3. 4.	Pegar el logo….  La propuesta de valor es…..		 Los clientes son…..
	Recursos Clave		**Canales de Distribución** https:// https:// Video Tutorial de la página y nuestras redes sociales.	

Estructura de Costos	Flujos de Ingresos
 actividad 9: no habrá costo para la entrega del proyecto al cual es sin ánimo de lucro	 **actividad 5** :NO hay flujos de ingresos el proyecto es sin ánimo de lucro.

Conclusiones

Se hace una interpretación de los hechos, pues aquí, es en donde se deben incluir los datos más importantes descritos a lo largo del proyecto. Las conclusiones no deben ser muy extensas y al hacerlas se debe enfatizar en los factores que muestren cuales son los beneficios que traerá el proyecto si es elegido; de igual forma deben ser concretas y muy claras

Realizar un párrafo donde centralicen los siguientes temas.

¿Por qué es importante un PROYECTO y cumplir con los cronogramas?
¿Cuál fue la experiencia en la recolección de la información, encuestas, fotografía?
¿Bases de datos, que aprendieron?
¿Diseño de página web, que lenguaje de programación utilizaron para terminar el sitio web, como les pareció?
¿Confirmar si las Bitácoras, evidencias quedaron soportadas en la plataforma Territorio SENA
¿Qué dijo el cliente cuando le mostraron su sitio web terminado?
¿Qué aprendieron en el transcurso del aprendizaje SENA?
¿Qué fue lo que más le gusto de Etapa Productiva?

Bibliografía del Proyecto

Anexos

1. Formulario de Encuestas online y/o entrevistas (clientes). Resultados
2. Modelo entidad relación, base de datos.
3. Archivo digital, Diccionario de Datos en Pdf.

4. Fotografías mesa de trabajo / Trabajo en Equipo.
   Realizar un galeria de fotograficas… ilustrando fotografias…..Pegar imágenes fotograficas de todo la experiencia que tuvieron…. Desde la recoleccion de informacion hasta la ejecucion del software
5. Otros.