

RESUMEN ANALÍTICO

TIPO DE DOCUMENTO

Proyecto de Grado

TIPO DE IMPRESIÓN

Procesador de Texto

NIVEL DE CIRCULACIÓN

Biblioteca de la Universidad Cooperativa de Colombia

TÍTULO

Sistema Administrativo Para El Manejo De Facturación, Proveedores, Pedidos,
Inventario Y Clientes De Fábricas De Calzado

AUTORES

Carlos Ariel Mosquera Rodríguez

Carlos Augusto Uribe Vergara

PUBLICACIÓN

Bucaramanga, Universidad Cooperativa de Colombia, 2003, 160 páginas

UNIDAD PATROCINANTE

Recursos propios

TEMAS RELACIONADOS

Sistemas de Información Administrativos, Base de Datos, Inventario, Facturación, Pedidos, Clientes, Proveedores.

PALABRAS CLAVES

Facturación

Pedidos

Inventario

Clientes

Proveedores

Ordenes de compra

Devolución

Costos

Materia prima

Tallas

Alturas

Colores

Materiales

Informes

Factura

Formularios

Usuarios

Contraseña

Login

Password

Access

Visual Basic

DESCRIPCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El sistema administrativo para fábricas de calzado, se desarrolló en la herramienta Visual Basic y se utilizó un sistema de base de datos como Microsoft Access; que apoyan al empresario de calzado a administrar sus empresas de una mejor manera.

Se desarrollaron varios módulos (Archivo, Procesos, Mantenimiento, Informes, Graficador, Copia de Seguridad) que abarcan en gran medida las actividades y/o procesos (Costos, Pedidos, Orden de Producción, Facturación, Devoluciones, Reparaciones, Inventario de Productos, Inventario de Materia Prima) que se realizan en las empresas del sector calzado.

El presente proyecto nace en la Universidad Cooperativa de Colombia y surge como una necesidad para ayudar a la Micro, Pequeña y Mediana, (Mipyme) Empresa del Sector Calzado en Bucaramanga y su área metropolitana a un mejoramiento continuo de sus Empresas.

FUENTES

Observación directa y entrevistas con empresarios del sector calzado de Bucaramanga.

CONTENIDOS

JUSTIFICACIÓN

Desarrollar el Sistema Administrativo para el Manejo de Facturación, Pedidos, Inventario y Clientes de Fábricas de Calzado, surge por la necesidad de mejorar y optimizar los trabajos relacionados con las ventas y el inventario de productos, además poder llevar un registro actualizado tanto de los productos como de los clientes, todo esto con el fin de que le permita a la empresa acceder a la información relacionada con estos de una forma rápida, de realizar informes estadísticos de los artículos de mayor aceptación en el mercado y de los clientes.

ANTECEDENTES Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Sistema de facturación y cuentas por cobrar para empresas avícolas presentado por Jhon Fredy Palomino Hernández y Marco Tulio Fuentes Gómez en la

Universidad Cooperativa de Colombia, seccional Bucaramanga, el 11 de abril de 2002 tenía como objetivo general el diseñar e implementar los dos módulos del área comercial de las empresas avícolas, para facilitar la integración con las demás áreas funcionales de la entidad, buscando un control de costos y la eficacia administrativa. Este sistema fue implementado con la herramienta de programación Visual Basic 6.0 y el motor de base de datos SQL Server 7.0.

En las fábricas de calzado de hoy en día se ha tornado en algo tedioso la administración y manejo de la información de los pedidos hechos por los clientes y de su facturación ya que por años se ha llevado de forma manual, lo cual ocasiona pérdida de tiempo, mal interpretación de la información y pérdida de dinero.

Así la prioridad en esta rama gira en torno de los procesos relacionados con la toma de pedidos, el inventario de bodega y la facturación. La falta de eficiencia y control sobre sus datos junto con la necesidad de mejorar su servicio, demanda una solución sistematizada.

Alcanzar un grado de optimización en los procesos de administración de la información, la satisfacción del cliente, la eficacia en la producción, el buen funcionamiento de la empresa, la toma de decisiones correctas y el lograr todos los objetivos propuestos por la empresa, son muchas de las inquietudes que

deben ser solucionadas por los propietarios, dueños y gerentes de este tipo de empresas. La solución mas objetiva y eficaz para dar respuesta a estas inquietudes, es la de tener un sistema administrativo que se acople a las necesidades de la empresa pero sin alterar ninguno de los procesos.

FUNDAMENTOS TEÓRICOS

El método se refiere a la manera concreta como el estudiante aborda el proceso educativo. Son las instancias que se deben ir conquistando para allanar los caminos de la formación. En términos generales podemos afirmar que el método del Modelo de Educación Virtual tiene como eje el proceso de comunicación educativa, estrategia que dinamiza las relaciones pedagógicas entre quienes están comprometidos en el proceso educativo virtual para potenciar y ampliar la interacción, apropiar la cultura científica, profesional, social y académica, y contribuir a la formación de ciudadanos y el desarrollo social y productivo del país.

Las notas más características de la metodología que asume el Modelo de Educación Virtual están dadas por los siguientes elementos:

Interactividad, o educación a través de tecnología con capacidad de respuesta adaptativa bidimensional (alumno Empresario- máquina – alumno Empresario). Se genera una relación en la cual el sujeto no es un receptor pasivo de la información y en la que la máquina va generando múltiples opciones según sea el comportamiento del estudiante.

Movilidad, o capacidad de desarrollar educación en diferentes escenarios. Así el campus de la universidad deja de ser el único espacio en el cual se puede activar la formación. El Modelo de Educación Virtual, permite ampliar las perspectivas espacio - temporales.

Convertibilidad, o capacidad de transferir información entre medios diferentes a fin de conformar redes complejas y multivariadas al mismo tiempo que fuentes plurales de información. Se trata de aprovechar todo lo que contenga información o conduzca a ella; de saber combinar televisión, radio, Internet, prensa, etc. a fin de generar el conocimiento más amplio que sea posible.

Conectabilidad o, como consecuencia de lo anterior, la posibilidad de presentar al estudiante múltiples focos o canales de información. Estar 'conectado', hoy, consiste en tener las posibilidades de acceder a cualquier tipo de información en el momento en que se requiera.

Omnipresencia, o democratización total de la información. La tecnología de la información y la comunicación propicia la difusión educativa para toda la sociedad, máxime si se consigue el reto de la movilidad. Gracias a ello, el Modelo de Educación Virtual podrá llegar, incluso, a los sitios más distantes y a todas las personas que deseen participar de este proceso.

Para que un estudiante Empresario logre su desarrollo, su formación en las competencias que precisa este sistema, se deben refinar unas capacidades que se convertirán en basamentos para su acción. Ellas son:

Abstracción: Permite descubrir patrones y sentidos; significa simplificar la realidad hasta lo más preciso y fundamental para ser entendida y manipulada de una forma nueva. Ecuaciones, fórmulas, analogías, modelos, construcciones, categorías y metáforas son herramientas que permiten reinterpretar y reorganizar datos dispersos. Familiarizado con el pensamiento abstracto el estudiante va detrás de los datos, los cuestiona, pregunta por qué se dan ciertos hechos, cómo se dedujeron, cómo se pueden contradecir, cómo es la realidad desde diversos ángulos y cómo visualizar nuevas posibilidades y problemas o inconvenientes. Con la abstracción el estudiante aprende a ser escéptico, curioso, creativo y se concentra, no en la memorización de hechos, sino en la formulación de juicios e interpretaciones.

Pensamiento Sistémico: A través de este pensamiento el estudiante Empresario aprende a no caer en la falacia de desarticular las cosas, sino de ver la realidad como un sistema de causas y consecuencias. En la realidad las cosas difícilmente se encuentran pre-definidas y no son fácilmente separables. Es importante que el estudiante aborde el todo porque esto puede revelar relaciones no esperadas y soluciones potenciales. En vez de aprender solamente cómo solucionar un problema, debe aprender a examinar por qué surge ese problema y cómo se

conecta con otros.

Experimentación: Se refiere al hábito y al método para intentar nuevas técnicas y nuevos materiales. El estudiante debe aprender a no tener miedo de cometer errores y a asumir riesgos. Significa apropiarse de herramientas para experimentar de manera permanente cómo separar variables dependientes e independientes para entender causas y consecuencias; se trata de explorar sistemáticamente una gama de alternativas y posibles resultados, observando similitudes y dificultades relevantes; haciendo aflorar la intuición, probando contra presunciones y aceptando la responsabilidad de la propia educación.

Colaboración y Cooperación: Significa aprender a trabajar en equipo, a comunicar conceptos entre teorías; a hacer diseños, presentaciones, desarrollo de proyectos a través del consenso del grupo. Se refiere también a la idea de articular, re-enunciar y clasificar conceptos de manera que contribuyan al progreso y desempeño de un grupo envuelto en una tarea. Está muy relacionado con la capacidad de discernir las necesidades de otro, de descubrir soluciones que beneficien mutuamente, de aceptar la crítica razonable de la otra parte, de dar y recibir ayuda, de reconocer los créditos ajenos, de negociar y de saber explicar las necesidades.

METODOLOGÍA

A partir de la planificación de sistemas se pretende señalar y establecer las prioridades sobre aquellas tecnologías (software) y campos de aplicación que puedan producir un beneficio máximo para el desarrollo del sistema. Ya identificado el problema de la empresa, la siguiente fase es el análisis del sistema, éste tiene como objetivo el estudio y definición de las necesidades y prioridades en los procesos de facturación, pedidos, ventas, inventario y manejo de clientes para las fábricas de calzado. Posterior a la definición de los objetivos del sistema obtenidos en la fase de estudio y la definición de las necesidades, se debe realizar una representación más precisa de las necesidades, el método mas usado para este trabajo es la representación gráfica del sistema. Estas gráficas representan las necesidades planteadas por los usuarios en cuanto a datos y procesos desde un punto de vista de empresa. Una vez identificado las necesidades de las fábricas de calzado, se procede a realizar el diseño del sistema, durante esta fase se especifica la solución detallada de tipo informático. En consecuencia se ejecutaran tres etapas para realizar el diseño:

- Análisis y diseño de procesos: El objetivo en esta etapa es realizar un diseño general de la aplicación mediante diagramas de flujo de datos, los cuales modelan las decisiones de diseño físicas y técnicas puestas en práctica para crear el sistema.

- Diseño de la base de datos: Debe realizarse tomando como referencia un diagrama de entidad – relación que mostrara de forma lógica como debe ser desarrollada la base de datos.
- Diseño de la interfaz de usuario y los programas: En la etapa de la interfaz de usuario, se especifica la forma como los usuarios registran las entradas y salidas al sistema; la interfaz será desarrollada por el método de selección en menús el cual presenta al usuario una lista de opciones o alternativas, el usuario selecciona la alternativa deseada por medio del mouse. La etapa final consiste en implantar un diseño modular de los programas, un modulo es un grupo de instrucciones ejecutables con un único punto de entrada y un único punto de salida.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Estos fueron de tipo individual por medio de entrevistas a los empresarios y empleados del sector calzado en Bucaramanga, para tener en cuenta los diferentes procesos realizados en ellas, con el objetivo de mejorar sistémica mente estos procesos y así aumentar el nivel de competencia de este sector con el resto del país

CONCLUSIONES

La metodología utilizada para el desarrollo de este proyecto, permitió obtener como resultado final un sistema que cumple con los requerimientos del usuario. Sin embargo, el uso de tal proceso no fue suficiente para asegurar que el desarrollo del estudio se llevara a cabo sin contratiempos.

El sistema fue desarrollado utilizando el lenguaje de programación Visual Basic 6, el cual genera programas o sistemas que funcionan sólo sobre sistemas operativos Windows (versiones iguales o superiores a Windows 98).

RECOMENDACIONES

Esta herramienta debe instalarse sobre un equipo (computador) que cuente con un sistema operativo Windows (98, 2000, Me, NT, XP). Además, el Sistema debe ser administrado por una persona idónea.

LUGAR

Carrera 24 No 18 – 68 Barrio San Francisco

REVISO

Ing. Luis Alberto Martínez

FECHA

Octubre de 2003