

# **APLICACIÓN WEB PARA LA VENTA DE MAQUILLAJE**

Equipo 6:

Vania Miguel Gallardo  
Daniela Heredia Tolumes

Luis Felipe Laiton  
Docente

Diseño Web  
Técnico Laboral en Digitación y Procesamiento de Datos  
Kuepa  
Fecha de entrega

## Tabla de contenido

<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>3</b>
<b>PLANEACIÓN.....</b>	<b>4</b>
<b>ROLES DE TRABAJO:.....</b>	<b>4</b>
<b>MARCO REFERENCIAL: .....</b>	<b>4</b>
Estudio de mercado .....	5
Metodologías.....	6
Principios del Diseño .....	7
Color.....	8
Tipografía .....	10
Legislación .....	10
Licencias de Software .....	11
<b>DEFINICIÓN DE REQUERIMIENTOS:.....</b>	<b>12</b>
Funcionales:.....	12
No funcionales: .....	13
<b>DEFINICIÓN DE RECURSOS .....</b>	<b>14</b>
Internos: .....	14
Externos: .....	15
<b>DEFINICIÓN DE RIESGOS POTENCIALES .....</b>	<b>16</b>
<b>CONTROL: .....</b>	<b>19</b>
<b>APLICATIVO.....</b>	<b>20</b>
<b>AUDIENCIA:.....</b>	<b>20</b>
<b>OBJETIVO:.....</b>	<b>20</b>
<b>ALCANCE: .....</b>	<b>20</b>
<b>DISEÑO VISUAL .....</b>	<b>21</b>
Principios del diseño: .....	21
Paleta de colores .....	22
Tipografía: .....	22
Wireframe / Prototipo .....	24
<b>MANUAL DE INSTRUCCIONES.....</b>	<b>27</b>
Creación de usuario (Figura 2): .....	27
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>28</b>

# INTRODUCCIÓN

Este documento proporciona información detallada sobre la aplicación web de comercio electrónico de venta de maquillaje que se ha desarrollado durante este proyecto.

El desarrollo de esta aplicación web tiene el enfoque de ofrecer una experiencia de usuario única y atractiva facilitando el proceso de compra de toda gama, tipo y marcas de maquillaje existentes en el mercado. Para alcanzar este objetivo se analizó a profundidad proyectos relacionados y usuarios objetivos (audiencia) con la finalidad de desarrollar y diseñar esta aplicación web con base en sus gustos y necesidades ofreciendo las mejores prácticas y tecnologías de vanguardia garantizando la eficiencia, seguridad e inclusive escalabilidad del proyecto.

Este documento además de exponer detalladamente la planeación, requerimientos, recursos, riesgos, controles, objetivos y alcance, muestra la propuesta de visualización (wireframe) de toda la aplicación web de alta fidelidad con base en todo lo expuesto en el aparato del diseño visual y un manual de instrucciones para que el usuario pueda resolver las dudas que puedan presentarse al utilizar la aplicación.

# PLANEACIÓN

## ROLES DE TRABAJO:

- Director del proyecto: Daniela Heredia Tolumes  
Durante el desarrollo del proyecto se encarga de gestionar, realizar planificación y seguimiento así como mantener la comunicación entre todos los integrantes del equipo.
- Analista de riesgos: Daniela Heredia Tolumes y Vania Miguel Gallardo.  
Durante el desarrollo del proyecto se encarga de definir objetivos, requisitos, así como dar solución a riesgos.
- Desarrollador: Daniela Heredia Tolumes y Vania Miguel Gallardo.  
Durante el desarrollo del proyecto se encargan de diseñar, codificar y documentar el código, realizar prototipos, etc
- Especialista de calidad y seguridad: Vania Miguel Gallardo  
Durante el desarrollo del proyecto se encarga de verificar que el código cumpla ciertos estándares de los requisitos así como de mitigar los riesgos de seguridad, base de datos , tiempos de transferencia.

## MARCO REFERENCIAL:



Las aplicaciones web han tomado un gran auge en las últimas dos décadas a tal punto en que se hace uso de ellas en diversas actividades cotidianas que van desde consultar un correo electrónico, realizar compras sin necesidad de ir a un establecimiento físico, hasta realizar una transferencia bancaria en el sitio web de un banco.

Referente al comercio electrónico (e-commerce), los aplicativos que brindan este servicio se han convertido en una necesidad para toda macro y micro empresa que busca ser competitiva dentro del mercado debido a que es la forma más rápida y eficiente de llegar al

cliente y por lo tanto es de suma importancia encarar las nuevas problemáticas y necesidades que van surgiendo en la creciente competitividad de los comercios electrónicos.

A razón de lo anterior exponemos a continuación un marco referencial de diversos puntos que se consideran necesarios abordar para garantizar el éxito del presente proyecto.

### **Estudio de mercado**

En 2020, el tamaño del mercado de cosméticos (maquillaje) y cuidado personal en México se valoró en 9.700 millones de dólares estadounidenses y se posicionó en el tercer lugar en términos de producción de cosméticos en el mundo de acuerdo con lo declarado por la Secretaría de Economía.

La directora y ejecutiva de la WFDS (World Federation Direct Selling Association) señaló a México como un país con gran relevancia en las ventas directas de productos cosmético, señalando que el gasto anual promedio en este tipo de productos dentro de la población mexicana para el año 2020 creció a \$6,373. 00 MX (alrededor de \$300 dólares por persona). Por lo tanto es fácil concluir que el mercado de maquillaje en México es muy grande y está en constante crecimiento.

Existen diversos proyectos que ofrecen el servicio de venta electrónica de productos de maquillaje en México, como lo son:

- Sephora: <https://www.sephora.com.mx/>
- Nuestro secreto: <https://nuestrosegreto.com.mx/>

Siendo estos los principales comercios electrónicos de productos de cuidado personal con gran énfasis en el maquillaje sin este ser lo único que promocionan, y aunque ofrecen productos de alta calidad a precios competitivos podemos señalar que en cuanto a la diversidad de productos carecen de variedad.

Por lo tanto, para que el presente proyecto destaque en el mercado y se vuelva competitivo requiere ofrecer una gran diversidad de productos ante una gran variedad de marcas tanto nacionales como internacionales a un precio competitivo con envíos a todo el país por medio de una aplicación con una interfaz llamativa y fácil de usar .

## **Metodologías**

Existen diversas metodologías utilizadas para el desarrollo de un aplicativo web, para este trabajo se están utilizando principalmente una metodología en espiral en conjunto con el “Design Thinking” , a continuación se proporciona una breve descripción de cada uno de estas:

### **Metodología en espiral:**

Esta metodología se basa en un enfoque interactivo y secuencial en el que se va desarrollado el proyecto por distintas etapas, desde la conceptualización, siguiendo el desarrollo, luego una fase de mejoras, para finalizar con el mantenimiento, se caracteriza por ser iterativa e incremental, lo que permite adaptarse a los cambios y mejorar el proceso de desarrollo de una aplicación web.

Dentro de cada etapa, tendremos una serie de fases que transcurren desde la planificación, pasando por el análisis de riesgos, el desarrollo y finalizando en la evaluación de lo realizado; se incorpora también una fase de enlace entre etapas, para facilitar la transición entre las mismas.

Es un sistema que viene usándose desde hace muchos años de manera satisfactoria en la entrega de diversos proyectos y considerando todo lo anteriormente señalado se decidió que esta metodología conjugaba de manera satisfactoria para este proyecto.

## **Design Thinking:**

Es una metodología que se enfoca en la empatía con un enfoque centrado en el usuario en conjunto con la generación de ideas creativas. Está compuesta por 5 etapas o pasos fundamentales expuestos a continuación:

- Empatía: Adquirir conocimientos básicos sobre los usuarios y sobre la situación o el problema en general logrando empatía con el usuario mirándolo de cerca.
- Definición del problema: Se establecen los objetivos y metas del proyecto mediante la identificación de las necesidades y expectativas del usuario y se establecen los requisitos.
- Idear: Se generan todas las ideas creativas e innovadoras posibles.
- Prototipar: Se construyen prototipos reales de algunas de las ideas más prometedoras.
- Evaluar: Se evalúan los prototipos a partir de las reacciones de los usuarios con la finalidad de identificar los puntos fuertes y débiles de lo propuesto y proponer mejoras.

Implementar Design Thinking al desarrollo del proyecto nos permite la construcción de la aplicación web enfocada en la experiencia de usuario de forma excepcional y satisfactoria mediante soluciones creativas e innovadoras.

## **Principios del Diseño**

Los principios de diseño son un conjunto de pautas o directrices que se utilizan para crear diseños efectivos y atractivos. Los principios del diseño incluyen: equilibrio, contraste, unidad, proporción, movimiento, y el espacio.

La aplicación web del presente proyecto se encuentra implementado los siguientes:

- Equilibrio: Se refiere a la distribución visual de los elementos en un diseño de manera que se sienta equilibrado y armonioso, este puede ser simétrico o asimétrico.
- Contraste: La idea de que elementos visuales diferentes y opuestos pueden hacer que un diseño sea más interesante y atractivo. El contraste se logra mediante la combinación de elementos opuestos, como el color, la forma, el tamaño, la textura o la dirección, para crear un impacto visual y destacar la importancia de ciertos elementos en el diseño.
- unidad: los elementos visuales deben estar relacionados entre sí y trabajar juntos para crear un diseño cohesivo
- Espacio: Área que esté vacía para dar cierto descanso visual al usuario

## Color

El color comunica ideas, expresa sentimientos y muestra estados de ánimo, por lo tanto es quizás el elemento gráfico más importante en el entorno web, esperando entonces que el color sea el que proporcione el principal mensaje inclusive antes de que el usuario comience a leer las palabras o a comprender las imágenes, por lo tanto, establecer la paleta de color y la identidad visual del diseño no debe tomarse a la ligera y debe ser planteado estratégicamente partiendo de la gran gama de colores existente.

En el siglo XVII, Issac Newton fue el primero que por medio de un prisma de cristal, descompuso la luz, esta, al incidir sobre una pantalla, apareció en forma de una banda de varios colores. El distinto camino que siguen los rayos se debe a su longitud de onda; cada longitud de onda corresponde a un color y por lo tanto cada color ocupa en el llamado cuerpo cromático un lugar determinado que depende de la igualdad o desigualdad del color respecto a otros seis colores de referencia ( amarillo, rojo, verde y azul mas a demás el blanco y el negro).

La paleta de color a utilizar entonces debe estar planteada de acuerdo al usuario, por lo tanto en lo que respecta a los significados de los colores, es apropiado nombrar el trabajo realizado por la psicóloga y socióloga alemana Eva Heller, que a



partir de los estudios de Göethe, presenta su libro *Psicología del Color* (2004), donde expone que los colores, más que ser sólo un fenómeno óptico, son fenómenos sociales y que existe una estrecha relación entre los colores y los sentimientos, ofreciendo una amplia gama de información sobre sus significados y su uso en la cultura, en el diseño y en los distintos contextos en los que se basan en los colores.

- Morado / violeta / lila : Es un color naturalmente femenino que se ha asociado con la vanidad, sensualidad, espiritualidad y sobre todo el poder ( en la antigüedad era el color más caro y difícil de conseguir por lo tanto sólo los gobernantes, sacerdotes y reyes lo utilizaban). Es un color único que se entrelaza con lo místico debido a que es el color más íntimo del arco iris, pues se enlaza con el invisible ultravioleta el cual marca el límite entre lo visible y lo invisible y por lo tanto se ha utilizado para representar el lado inquietante de la fantasía y el anhelo de hacer posible lo imposible. En la industria de la moda es un color atrevido y atemporal, además suele relacionarse con el mundo de la tecnología.
- Rosa: Es el color de la delicadeza y se obtiene a través de la mezcla de un color cálido y un color frío. Se ha asociado a la nobleza, compromiso y el mundo de las ilusiones haciendo referencia “todo se ve color de rosa”, un mundo de color rosa es demasiado hermoso para ser verdadero. Utilizando el color de una forma poco convencional puede ayudarnos a llamar la atención.
- Blanco: Es el color femenino de la inocencia, lo perfecto y lo divino. Se considera el color con el rango supremo y absoluto Este color se suele asociar con la nobleza , la tranquilidad, la limpieza y pureza.
- Negro: Es el color que no tiene color y por lo tanto la renuncia al color da lugar a la objetividad y la funcionalidad, en los objetos de lujo, la renuncia al color permite que el lujo se evidencie por sí mismo, por lo tanto es un color que refleja la elegancia, poder y seriedad. En el mundo de la moda es un color atemporal dominante.

## **Tipografía**

La tipografía es el buen equilibrio de interacción entre los distintos caracteres de una página. Es una evaluación verbal y visual que ayuda al lector a entender la forma que adoptan los contenidos de la página y te invita a navegar por el aplicativo y por lo tanto, una buena tipografía establece una jerarquía visual que facilita al usuario a entender la relación entre texto y las imágenes.

Cada tipografía aporta un carácter propio. lo cual debería ayudar a crear una armonía global entre el flujo verbal y visual del contenido del aplicativo y por lo tanto las tipografías que se utilizan para este proyecto son reflejo de la personalidad de la aplicación, buscando que el usuario encuentre un ambiente de aspecto limpio, moderno y equilibrado entre las tipografías usadas para una fácil lectura.

## **Legislación**

El presente proyecto brinda servicios que se engloban dentro del comercio electrónico y por tanto, en México estos servicios se encuentran regulados principalmente por las Leyes expuestas a continuación con la finalidad de proteger tanto al consumidor (usuario) como al proveedor del servicio además de cumplir con las obligaciones legales correspondientes.

### **Ley Federal de Protección de Datos personales en Posesión de los Particulares**

En México las personas físicas y morales que recaban datos personales son sujetos que están regulados por la Ley Federal de Protección de Datos Personales en Posesión de los Particulares. Dicha legislación establece la forma y las condiciones en que deben ser usados los datos personales que se recaban al desarrollar cualquier actividad económica en el ámbito privado. El propósito de la Ley es garantizar la protección de la información que las personas proporcionan al momento de adquirir un

bien o contratar un servicio. Una de las primeras obligaciones establecidas por esta Ley es que todos los sujetos regulados, es decir, quienes tengan bases de datos personales, deben contar con un aviso de privacidad. El aviso de privacidad es un documento físico, electrónico o en cualquier otro formato, en el que el responsable deberá dejar claramente establecido el tipo de información personal que requerirá, así como el uso que dará a esa información.

### **Ley Federal de Protección al Consumidor**

Esta ley establece los derechos y obligaciones tanto de los consumidores como de los proveedores de bienes y servicios en México. En el caso del comercio electrónico, esta ley establece que los proveedores deben informar de manera clara y precisa sobre los productos y servicios que ofrecen, así como sobre sus precios, garantías, formas de pago y entrega y por lo tanto dentro del aplicativo se deben incluir términos y condiciones de compra, política de privacidad y derechos del consumidor (usuarios).

### **Licencias de Software**

Para el desarrollo de aplicaciones web en general es necesario la implementación de uno o más software que permitan la construcción del aplicativo y dependiendo de estos es el tipo de licencia que se debe de contar.

Para el caso del presente proyecto se está trabajando con softwares de código abierto y por lo tanto se requiere de licencia de software libre. La licencia para el presente proyecto es copyleft la cual garantiza al público los derechos de copia (modificación y redistribución) del software.

## DEFINICIÓN DE REQUERIMIENTOS:

Funcionales:

- **Visualización de productos:** la aplicación debe incluir la visualización de productos con descripciones y especificaciones de compra.
- **Búsqueda y filtrado:** La aplicación web debe permitir a los usuarios buscar y filtrar los resultados para encontrar lo que están buscando de manera rápida y sencilla.
- **Historial de "Me gusta":** La aplicación debe permitir al usuario ver un historial de los "Me gusta" que ha dado, para recordar contenido que le gustó anteriormente.
- **Comentarios y valoraciones (estrellas):** la aplicación debe permitir que los usuarios dejen comentarios y valoraciones sobre los productos.
- **Promociones y descuentos:** la aplicación debe permitir la creación y aplicación de promociones y descuentos en productos seleccionados.
- **Carrito de compras:** la aplicación debe permitir que los usuarios agreguen productos a un carrito de compras virtual y que puedan realizar pagos seguros en línea.
- **Sistema de envío y seguimiento:** la aplicación debe contar con un sistema de envío nacional, que permita a los clientes hacer un seguimiento de su pedido
- **Cuenta de usuario:** la aplicación debe incluir la creación de una cuenta de usuario para la gestión de compras y envío de promociones exclusivas y noticias por correo.
- **Historial de compras:** la aplicación debe permitir que los usuarios vean su historial de compras y realicen un seguimiento del estado de sus pedidos.
- **Mensajería y notificaciones:** La aplicación web debe tener un sistema de mensajería y notificaciones que permita a los usuarios comunicarse con el soporte técnico o recibir actualizaciones sobre su cuenta o pedidos.

- **Sistema de administración de contenido:** la aplicación debe contar con un sistema de administración de contenido que permita la gestión del inventario en tiempo real y la actualización constante de ofertas y productos.
- **Informes y estadísticas:** la aplicación debe permitir la generación de informes y estadísticas sobre el desempeño de la plataforma y la evaluación de las estrategias de ventas y marketing.

No funcionales:

- **Interfaz de usuario intuitiva:** La aplicación web debe tener una interfaz de usuario intuitiva y fácil de usar que permita a los usuarios navegar por la aplicación sin dificultad.
- **Diseño responsivo:** la app web debe ser compatible con diferentes tamaños de pantalla y dispositivos, incluyendo computadoras de escritorio, tabletas y dispositivos móviles
- **Seguridad de la información:** la app web debe cumplir con altos estándares de seguridad para la protección de datos de los clientes, incluyendo la encriptación de datos y la prevención de ataques cibernéticos.
- **Velocidad de carga:** la app web debe tener tiempos de carga rápidos para mejorar la experiencia del usuario.
- **Disponibilidad:** La aplicación web debe estar disponible en todo momento, sin interrupciones o caídas del servidor.
- **Mantenibilidad:** La aplicación web debe ser fácil de mantener y actualizar, con una documentación clara y una arquitectura bien estructurada.
- **Cumplimiento normativo:** La aplicación web debe cumplir con las regulaciones y normas aplicables, como la Ley de Protección de Datos y la Ley de Comercio Electrónico.

## DEFINICIÓN DE RECURSOS

Internos:

- **Personal capacitado:**

Para el desarrollo de esta aplicación web es necesario contar con un equipo diverso, multidisciplinario y con experiencia que pueda abordar diferentes aspectos del desarrollo de la aplicación web como lo son: Desarrollo de software, diseño del aplicativo, diseño y administración de la base de datos, implementación seguridad informática, configuración del servidor, configuración de la red y otras tareas de mantenimiento.

- **Equipos:**

Se recomienda trabajar con equipo que tengan idealmente las siguientes especificaciones: Procesador Intel Core i7 o AMD Ryzen 7, Memoria RAM de 16 GB o más, Almacenamiento en disco sólido (SSD) de 512 GB o más, Tarjeta gráfica dedicada con al menos 4 GB de memoria y Pantalla con Resolución Full HD o superior (preferiblemente 4K).

- **Lenguajes y plataformas:**

De la amplia gama de lenguajes de programación para desarrollar aplicaciones web se utilizaron los siguientes:

- Javascript: Es el lenguaje más popular en el mundo, y el más empleado en tecnologías web debido a que soporta diferentes paradigmas de programación: funcional, orientada a objetos e imperativa lo que lo convierte en un lenguaje versátil y adaptable para los desarrolladores.
- HTML: Las aplicaciones web requieren de un documento HTML que sirva como interfaz de usuario. HTML es el acrónimo de HyperText Markup Language. Los documentos HTML consisten de dos partes esenciales: la información que se muestra al usuario, y un conjunto de instrucciones que determina cómo debe mostrarse esta información en el explorador. En resumen, la tarea principal de HTML es definir cómo se va a mostrar al usuario el contenido de la aplicación web. HTML a

su vez requiere de otra herramienta que se encargue de dar estilo al contenido que se desea mostrar , de ello se encarga las hojas de estilo en cascada.

- CSS (Cascading Style Sheets): Es un lenguaje de estilo introducido por el consorcio World Wide Web. El término “en cascada” hace referencia al método de definir la prioridad de las reglas de estilo (apariciencia de los elementos HTML) en una aplicación web. La apariencia de la página (colores, tipo de letras, márgenes, etc.) es determinada por una o más hojas de estilo.

Mientras que las plataformas para el desarrollo de este proyecto se utilizan figma.

- Figma: es una herramienta de diseño y prototipado de interfaces de usuario (UI) y experiencia de usuario (UX) basada en la nube. Permite a los diseñadores crear, compartir y colaborar en diseños de manera fácil y rápida.

Externos:

- **Proveedores de servicios :**

Es necesario contar con un servicio de internet estable y rápido así como un servicio de almacenamiento de información en la nube para el trabajo en colaboración con los diversos integrantes del equipo.

Se requiere un proveedor de Hosting (ofrecen servicios de alojamiento en web para sitios y aplicaciones en línea). Para el presente proyecto se seleccionó el proveedor de GoDaddy debido a que ofrece una gran variedad de planes que se ajustan con las proyecciones para este aplicativo.

- **Software de terceros:**

Para el presente proyecto se están utilizando las siguientes librerías de JavaScript debido a su eficiencia, facilidad de uso y escalabilidad.

View: Es un componente de JavaScript que se encarga de renderizar los datos y presentarlos al usuario final.

React: Es una popular librería de JavaScript que nos permite la construcción de interfaces de usuario interactivas y escalables. Es una de las herramientas más utilizadas actualmente para el desarrollo de aplicaciones web.

Jquery: Es una biblioteca en JavaScript rápida, pequeña y con múltiples características, durante el desarrollo de este proyecto nos permite acceder y manipular de manera sencilla a los elementos que se encuentran definidos en el documento HTML, además de facilitar la gestión de eventos, animaciones y el manejo de peticiones AJAX mediante una API fácil de usar que funciona en la mayoría de los exploradores.

- **Consultor:**

Para garantizar el éxito del presente proyecto se propone trabajar en conjunto con un consultor de negocios con la finalidad de obtener estrategias de marketing y monetización de la aplicación web.

## DEFINICIÓN DE RIESGOS POTENCIALES



<b>Tabla 1. Riesgos Potenciales</b>			
<b>Prioridad</b>	<b>Riesgo</b>	<b>Evaluación</b>	<b>Plan de mitigación</b>
Alta 5	<b>Falta de estructura y límites:</b> Si no es establecida la estructura y los límites del trabajo junto con las tareas a desarrollar para cada miembro del equipo podrá haber	Probabilidad: 4	Establecer reuniones de asignación de objetivos por cumplir para el proyecto y para cada miembro del equipo junto con el
		Impacto: 4	



	una carga de trabajo para ciertos miembros del equipo.	Valoración: 16	establecimiento de plazos realistas y alcanzables de entrega.
Alta 5	<b>Problemas de conexión:</b> Las fallas de Internet pueden afectar la colaboración y la coordinación entre los miembros del equipo.	Probabilidad: 5	El miembro del equipo que por cualquier situación presente durante un día problemas de conexión a internet deberá seguir trabajando en la medida de sus posibilidades de forma offline hasta que restaure su conexión
		Impacto: 3	
		Valoración: 15	
Media 4	<b>Dificultades en la gestión del tiempo:</b> Si los miembros del equipo tienen dificultades para gestionar su tiempo de manera efectiva tendrán problemas para cumplir con el desarrollo del proyecto y sus actividades.	Probabilidad: 4	Establecer objetivos y prioridades claras asegurando que el equipo se centre en las tareas más importantes y evite perder tiempo en tareas menos críticas.
		Impacto: 3	
		Valoración: 12	
Media 4	<b>Falta de retroalimentación:</b> Si los miembros del equipo no brindan retroalimentación regular sobre el proyecto, puede haber una falta de mejoras y una disminución en la calidad.	Probabilidad: 3	Durante las juntas control todos los miembros del equipo deberán proporcionar retroalimentación constructiva al resto los
		Impacto: 4	

		Valoración: 12	miembros del equipo con la finalidad de identificar las fortalezas y debilidades individuales.
Media 3	<b>Problemas de comunicación:</b> Si la comunicación entre el equipo es insuficiente, puede haber una falta de alineación entre los integrantes lo que puede afectar la productividad y el rendimiento general del equipo.	Probabilidad: 2	Es importante que los miembros del equipo se escuchen activamente entre sí. Esto significa prestar atención, hacer preguntas y asegurarse de entender las ideas y preocupaciones de los demás. La escucha activa puede ayudar a mejorar la comunicación y evitar malentendidos.
		Impacto: 4	
		Valoración: 8	
Baja 2	<b>Falta de claridad:</b> Si la comunicación no es clara entre el equipo, puede haber malentendidos, lo que puede llevar a errores, retrasos y problemas en la entrega del proyecto	Probabilidad: 2	Establecer canales claros y efectivos de comunicación, ya sea a través de correo electrónico, mensajes de texto, llamadas o reuniones en línea.
		Impacto: 4	
		Valoración: 8	
Baja 2	<b>Bajo rendimiento de algún miembro:</b> Los miembros del equipo que no están motivados pueden tener un bajo rendimiento, lo que puede	Probabilidad: 4	Asignar tareas a los miembros del equipo en función de sus habilidades y carga de trabajo existente. Esto evitará que los
		Impacto: 2	

	afectar la calidad del trabajo y la productividad.	Valoración: 8	miembros del equipo se sientan abrumados o desmotivados.
Baja 1	<b>Problema con la compatibilidad de tecnologías entre el equipo:</b> Los problemas en el uso de diferentes tecnologías entre los miembros del equipo puede impedir o dificultar el acceso al material de trabajo para el desarrollo del proyecto, lo que a su vez puede afectar su capacidad de rendimiento en el desarrollo del proyecto.	Probabilidad: 2	Antes de comenzar el proyecto, es importante definir los requisitos tecnológicos y las herramientas que se utilizarán en el desarrollo.
		Impacto: 4	
		Valoración: 8	

## CONTROL:



El control del proyecto es una actividad crítica que permite monitorear y controlar el progreso, asegurando que se cumplan los objetivos y entregables en tiempo, costo y calidad. Para este proyecto se estableció lo siguiente:

- **Reuniones:** Se establecen reuniones semanales en las que los miembros del equipo discuten los objetivos y el plan a desarrollar para esa semana.
- **Cronograma:** Una vez identificados los objetivos a desarrollar por semana se asignan tareas de manera efectiva a cada miembro del equipo en función de sus habilidades estableciendo plazos claros y realistas
- **Evaluación:** Se establecen evaluaciones semanales del cumplimiento de los objetivos establecidos para esa semana.

- **Retroalimentación:** De la evaluación se obtiene una retroalimentación de errores y mejoras a realizar previamente a continuar con el desarrollo de una nueva actividad.
- **Pruebas:** Se realizan pruebas una vez que toda una sección del proyecto esté concluida.

## **APLICATIVO**

### **AUDIENCIA:**

- Mujeres de 15 a 40 años interesadas en el mundo del maquillaje.
- Personas que quieran comprar maquillaje de marcas internacionales.
- Maquilladores profesionales que necesitan productos específicos para su trabajo.

### **OBJETIVO:**

Desarrollar una aplicación web que facilite la compra de maquillajes de diversas gamas de precios y procedencias.

### **ALCANCE:**

El proyecto se centra en la creación de una app web que permita a los usuarios realizar compras en línea de productos de maquillaje al alcance de cualquier presupuesto y tipo de piel a partir de una experiencia agradable a través de un diseño intuitivo con altos estándares de seguridad para la protección de datos de los clientes. El sistema de e-commerce incluye la visualización de productos con descripción y especificación de compra junto con la implementación de un carrito de compras y la realización de pagos seguros en

línea a partir de la gestión de un sistema de envíos nacionales con seguimiento y la creación de una cuenta de usuario para la gestión de compras y envío de promociones exclusivas junto con noticias por correo. Por último, el proyecto también incluye la implementación de un sistema de administración de contenido para la gestión de inventario en tiempo real así como la constante actualización de ofertas dentro de la app web, por lo que se incluirá una constante capacitación al personal para que este pueda manejar internamente la aplicación.

## DISEÑO VISUAL

### Principios del diseño:

En el diseño de esta aplicación web de venta de maquillaje, se están aplicando los siguientes principios de diseño para asegurarse de que el diseño sea atractivo y efectivo:

**Equilibrio** : Para crear una aplicación simétrica . Se ha logrado esto al asegurarse de que los elementos visuales estén distribuidos de manera uniforme en la página y de que no haya una sección que se sienta abrumadora

**Contraste** : El contraste se utiliza en la página principal de modo que el fondo de los productos está en color blanco y un contraste en color lila y rosa resaltando los botones de favoritos y añadir al carrito, al igual que en cada página se está contrastando con objeto y fondo como con los colores antes descritos.

**Espacio**: Se deja un espacio en blanco entre cada producto para dar un cierto descanso al usuario, nos ayuda a que los productos no se vean muy saturados dándole una mejor apariencia y equilibrando a la sección de los productos , entre cada imagen y texto que describe al producto.

**Unidad** : Mantener una tipografía chonburi para resaltar títulos y botones de la aplicación, mantener una tipografía para el texto que describe los productos que de

la página y un mismo tamaño y para que pueda tener armonía. Igualmente se está utilizando un estilo de diseño coherente para elementos como botones, enlaces y formularios.

En general la aplicación de estos principios de diseño es fundamental para crear un diseño de aplicación web de venta de maquillaje atractivo y efectivo, a través de la creación de un diseño equilibrado y cohesivo, con jerarquía visual clara para crear un interés visual sin dejar a un lado que el diseño sea fácil de entender y navegar para los usuarios.

### **Paleta de colores**

Los colores que se utilizan son: como color principal el morado (rgb: 231,214,255, hexadecimal: E7D6FF) y como color secundario el rosa (rgb:255,0,157, Hexadecimal: FF009D) mientras que para los colores neutros se utilizan una gama de color negro (rgb: 37,37,37, Hexadecimal: 252525) y el color blanco (rgb: 255,255,255, Hexadecimal: FFFFFFFF) (**figura 1**). Esta selección de colores hace referencia a una armonía de tipo análoga brindando una sensación de cohesión y claridad en el diseño.

La selección de estos colores busca atraer al público interesado en el mundo del maquillaje a través de la transmisión de glamour y elegancia gracias al color morado, calidad y lujo a través de color negro, limpieza y pureza a través del color blanco y destacar mensaje importantes y posibles a través del color rosa.

### **Tipografía:**

La aplicación web cuenta con dos tipografías. La tipografía que lleva por nombre “CHONBURI” se está utilizando para títulos y subtítulos y cuenta con un tamaño de 24 a 36 píxeles y la tipografía que lleva por nombre “ARSENAL” se utiliza para párrafos y texto en general con un tamaño de 16 píxeles y espaciado de 1.5. Estas tipografías son reflejo de la personalidad del proyecto (**figura 1**).

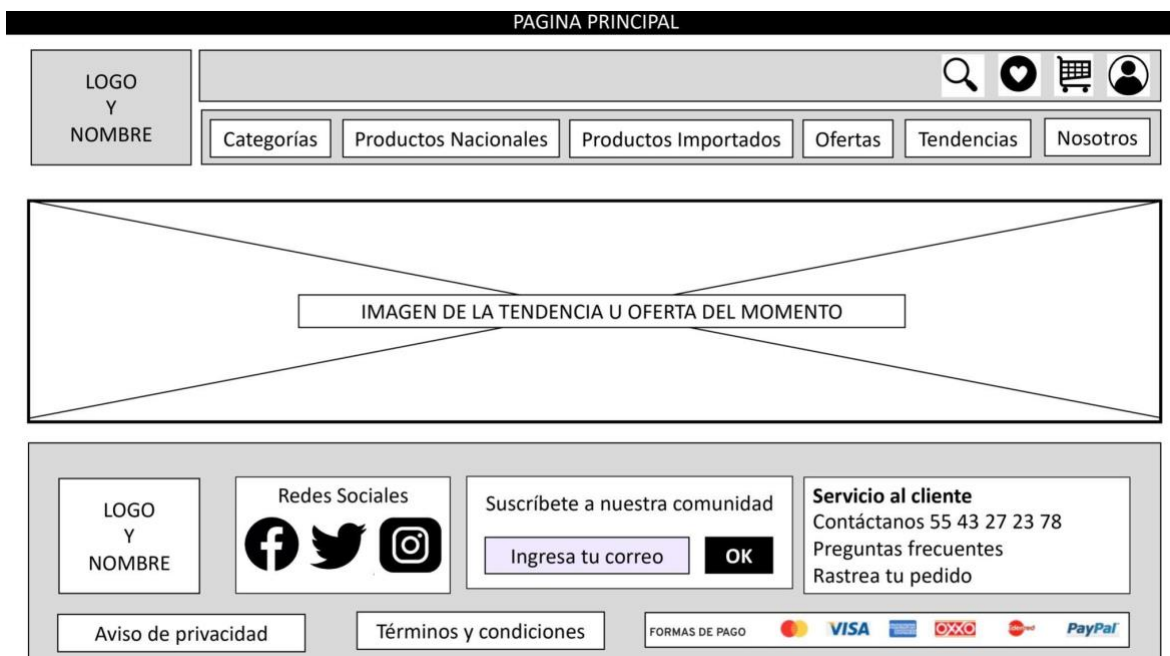
La tipografía Chonburi pertenece a la familia tipográfica de tipo serif. Estas tipografías están diseñadas para su uso en títulos, logotipos o cualquier otro lugar donde se necesite una fuente que llame la atención.

La tipografía Arsenal pertenece a la familia tipográfica Sans-serif. Esta familia tipográfica se caracteriza por no tener remates o adornos en las terminaciones de las letras, lo que le da un aspecto limpio y moderno. La tipografía Arsenal en particular es una variante geométrica y con proporciones equilibradas de esta familia tipográfica.

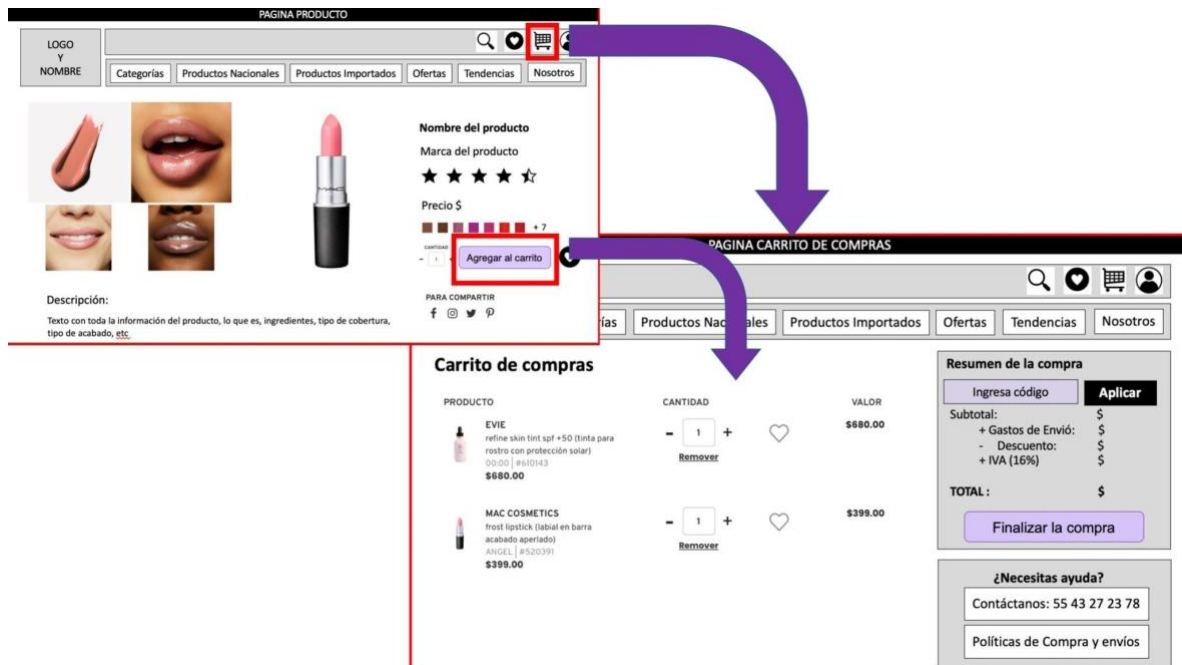
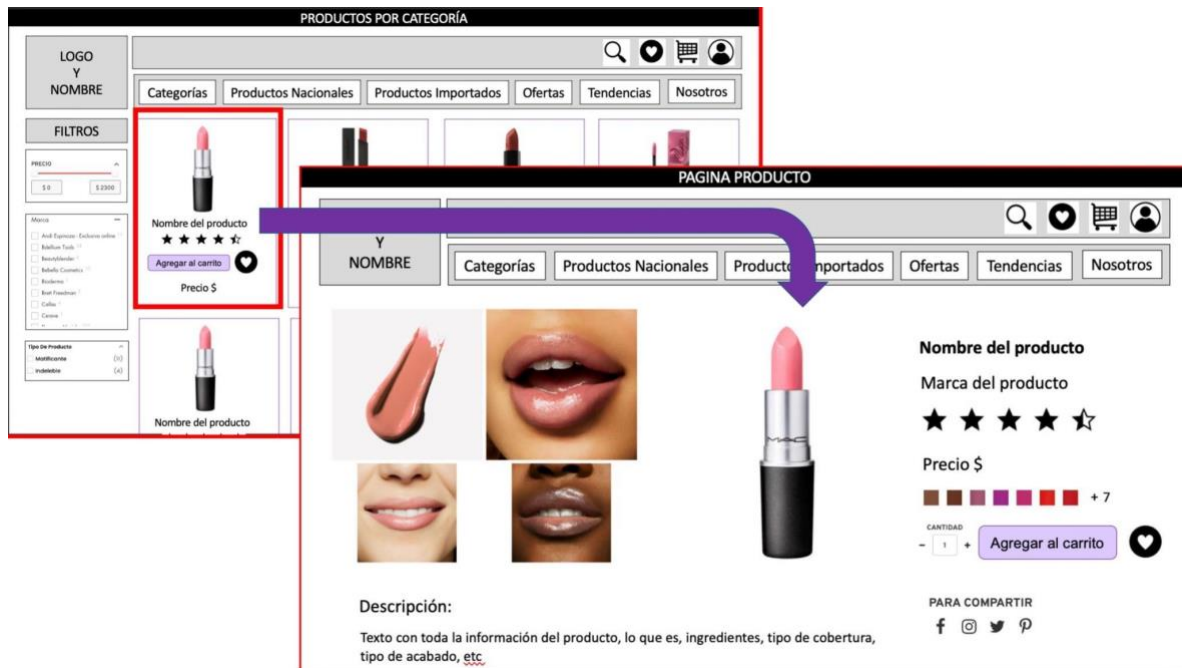
**Figura 1. Guía de estilos**



## Wireframe / Prototipo









# MANUAL DE INSTRUCCIONES

Este manual pretende ser una guía para que el usuario sepa cómo debe navegar dentro de la aplicación.

## Creación de usuario (Figura 2):

Una vez que se accedió al aplicativo web diríjase al icono de usuario que se encuentra en la esquina superior derecha y realizar un click sobre este, una vez realizado este paso la página se redirigirá a la página de creación de cuenta en la cual se le mostrará un formulario en el cual le pide digitar su nombre, apellidos, correo electrónico, fecha de nacimiento (día, mes y año) así como su contraseña y confirmación de esta última, posteriormente pide dar autorización a los términos y condiciones por lo que de aceptar es necesario realizar un click dentro de la casilla (el aviso de privacidad de acuerdo a la Ley Federal de Protección de Datos Personales en Posesión de los Particulares se muestra en la parte inferior) para finalizar ya solo se tendrá que dar click en el botón de “REGISTRARSE”, si la información anteriormente es válida la página cargará y redirigirá a la página de usuario.

**Figura 2. Creación de usuario**

El diagrama ilustra la interfaz de usuario para la creación de una cuenta. En la parte superior, se muestra la 'PAGINA PRINCIPAL' con un menú de navegación que incluye 'LOGO Y NOMBRE', 'Categorías', 'Productos Nacionales', 'Productos Importados', 'Ofertas', 'Tendencias' y 'Nosotros'. Un icono de usuario en la esquina superior derecha es resaltado con un recuadro rojo y una flecha azul que apunta hacia la 'PAGINA CREAR USUARIO'. Esta segunda página también tiene un menú de navegación similar. El formulario 'Crear Cuenta' contiene los siguientes campos:

- NOMBRE:** Un campo de texto con el placeholder 'Ingresa tu nombre'.
- APellidos:** Un campo de texto con el placeholder 'Ingresa tus apellidos'.
- FECHA DE NACIMIENTO:** Campos separados para 'Día', 'Mes' y 'Año'.
- CORREO ELECTRÓNICO:** Un campo de texto con el placeholder 'Ingresa tu correo electrónico'.
- CONTRASEÑA:** Un campo de texto con el placeholder 'Ingresa una contraseña'.
- CONFIRMA CONTRASEÑA:** Un campo de texto con el placeholder 'confirma contraseña'.

Debajo de los campos de contraseña, hay dos casillas de verificación:

- ☐ Acepto términos y condiciones
- ☐ Enviarme novedades y ofertas a través de mi correo electrónico

En la parte inferior, hay un botón 'REGISTRARSE' y enlaces para 'CONECTAR CON FACEBOOK' y 'CONECTAR CON INSTAGRAM'. En la base del formulario, se incluye un pequeño texto sobre la 'Política de Privacidad' y el 'Uso de tus datos personales'.

## BIBLIOGRAFÍA



Murillo, R. S. (2009). *BENEFICIOS DEL COMERCIO ELECTRÓNICO*. Redalyc.org. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=425942160008>

Statista. (2023, 13 marzo). México: tamaño del mercado de cosméticos 2019-2020. <https://es.statista.com/estadisticas/1299147/mexico-tamano-del-mercado-de-cosmeticos-2019-2020/>

Grimaldo, A. (2021). La industria cosmética crece entre la diversidad y el comercio electrónico. Mujeres. <https://mujeres.expansion.mx/especiales/2021/05/28/la-industria-cosmetica-crece-entre-la-diversidad-y-el-comercio-electronico>

Sephora México: Compra Maquillaje y Artículos de Belleza. (s.f.). <https://www.sephora.com.mx/>

Nuestro Secreto. (s.f.). Maquillaje Exclusivo | Nuestro Secreto. <https://nuestrosecreto.com.mx/>

Heller, E. (2004). *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*.

Ley Federal de Protección de Datos Personales en Posesión de los Particulares. (2020). Diario Oficial de la Federación, 5 de julio de 2020. (México): [https://www.dof.gob.mx/nota\\_detalle.php?codigo=5592785&fecha=05/07/2020](https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5592785&fecha=05/07/2020)

Ley Federal de Protección al Consumidor. (2020). Diario Oficial de la Federación, 2 de julio de 2020. (México): [https://www.dof.gob.mx/nota\\_detalle.php?codigo=5582864&fecha=26/12/2019#gsc.tab=0](https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5582864&fecha=26/12/2019#gsc.tab=0)

Brooks, D. R. (2007). *An Introduction to HTML and JavaScript: For Scientists and Engineers*. Springer Science & Business Media.

Kovalyov, A., (2015) Beautiful JavaScript Leading Programmers Explain How They Think, 1ra. Edición, O'REILLY

*¿Qué es el copyleft? - Proyecto GNU - Free Software Foundation.* (s.f.). <https://www.gnu.org/licenses/copyleft.es.html#:~:text=Copyleft%20significa%20que%20cualquiera%20que,se%20sumen%20al%20software%20libre.>

*Arsenal - Google Fonts.* (s.f.). Google Fonts. [https://fonts-google-com.translate.goog/specimen/Arsenal/about?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=es&\\_x\\_tr\\_hl=es-419&\\_x\\_tr\\_pto=sc&\\_x\\_tr\\_hist=true](https://fonts-google-com.translate.goog/specimen/Arsenal/about?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es-419&_x_tr_pto=sc&_x_tr_hist=true)

Castillo-Vergara, M. (s. f.). *Design thinking: como guiar a estudiantes, emprendedores y empresarios en su aplicación.* [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-59362014000300006](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-59362014000300006)

*Chonburi - Google Fonts.* (s. f.). Google Fonts. [https://fonts-google-com.translate.goog/specimen/Chonburi/about?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=es&\\_x\\_tr\\_hl=es-419&\\_x\\_tr\\_pto=sc&\\_x\\_tr\\_hist=true](https://fonts-google-com.translate.goog/specimen/Chonburi/about?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es-419&_x_tr_pto=sc&_x_tr_hist=true)

*¿Qué es el desarrollo en Espiral?* (s.f.). Deloitte Spain. <https://www2.deloitte.com/es/es/pages/technology/articles/que-es-el-desarrollo-en-espiral.html>

Llasera, J. P. (2022). Los 6 principios del diseño gráfico que debes conocer. *Imborrable*. <https://imborrable.com/blog/principios-diseno-grafico/>