



**UNIVERSIDAD DON BOSCO
FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE INGENIERÍA INDUSTRIAL**

**Proyecto de cátedra
Fase I**

Diseño y Programación de Software Multiplataforma – G03T

Presentado por:

Alex Roberto Mata Cerritos	MC150475	[G03T]
Andrés De Jesús Chapetón Mata	CM160117	[G04T]
Benjamín Eleazar Gómez Alfaro	GA162760	
Eduardo Arturo Monterrosa Nave	MN170344	
Manuel Alejandro Hurtado Pineda	HP150470	

Catedrático:

Ing. Alexander Sigüenza

Agosto 31, 2020

Índice

Introducción	3
1. Propuesta de solución	4
1.1. Problema seleccionado	4
1.2. Conceptualización	4
1.3. Descripción	4
1.4. Ruta técnica	5
2. Diseño UX/UI	6
3. Herramientas	7
Fuentes de consulta	8

Introducción

En el presente documento se presenta la propuesta de solución para la problemática que se presentó en negocios locales ante la pandemia del Covid-19, los negocios que manejan sus ventas “a la antigua” donde los clientes tienen que llegar hasta el local para saber el tipo de productos les ofrece el negocio y hacer la compra en el instante. Pero por la situación que se ha dado últimamente varios de esos negocios han sufrido pérdidas considerables, otros se acoplaron de distintas formas para sobrevivir a la situación.

Parte de la propuesta es darle la opción a todos esos negocios que den a conocer los productos que ofrecen sin necesidad que los clientes tengan que llegar al sitio donde se encuentran, de igual forma la opción de hacer pedidos las veces que ellos deseen.

Para analizar la problemática es necesario de ver cuantos pequeños o medianos negocios han cerrado por culpa de la situación y la baja de ingresos en sus negocios dado que la clientela con la que contaban se dieron a la búsqueda de otras alternativas que les saliera mucho más fácil y práctico para adquirir lo que necesitaban sin salir de sus casas. Y eso ha causado desempleos y baja de ingresos en familias, que han tenido que buscar otro tipo de fuente de ingresos distinto al que tenían y del que vivían día a día.

1. Propuesta de solución

1.1. Problema seleccionado

Se ha visto durante el desarrollo de esta pandemia, que los negocios que dependían directamente de la presencia física de sus consumidores, tuvieron un problema importante en la comercialización de sus productos, y aún más importante, es resaltar que son negocios que surten a la población local de enseres importantes y que, por los diversos factores de prevención, optaron por cerrar sus negocios, o en un esfuerzo más grande, atender pedidos a través de una llamada, o un mensaje vía WhatsApp.

Sin embargo, hay otro factor importante que determina el funcionamiento correcto de estos negocios, y es la información que reciben sus clientes sobre disponibilidades, precios y aún más, domicilio. En su defecto, la mayoría nos conformamos con saber que podemos realizar un pedido con anticipación, y pasar a retirarlo, lo que ahora, para los negocios puede significar una oportunidad rentable, para aprovechar cada cliente que conozca o desconozca originalmente, dónde está ubicado su lugar de atención.

1.2. Conceptualización

Un sistema web que ofrezca una estructura automática y adaptable para negocios de una localidad sin servicios de compras en línea, domicilios, o pasarelas de pago con tarjetas, donde cada negocio es libre (en término de preferencias) de crear el catálogo de sus productos y detallar parámetros de recepción de pedidos y recolectas o inclusive, de contar con ello, domicilios, para esos clientes de su comunidad, que ahora, busquen salir la menor cantidad de tiempo posible.

1.3. Descripción

La propuesta de solución consiste en crear una plataforma alojadora de diversos comercios locales (pequeños) que puedan crear de manera rápida y sencilla, un catálogo online de todos sus productos, añadiendo sus detalles, precios y maneras de pago. El negocio se encarga de registrarse, y crear su perfil de negocio, describir sus servicios y tipos de productos y comenzar a crear lo que conoceremos más adelante como “product lot”

que será un catálogo gráfico donde se mostrarán sus productos de acuerdo a categorías, promociones y otros.

El cliente, a través de su aplicación web o móvil (a posteriori) podrá registrarse creando su perfil de usuario, donde, en base a su ubicación, podrá disponer de todos estos negocios, los que pueden ir desde la ferretería más cercana, farmacia local, agroservicios, abarroterías, fruterías, tiendas, entre otros. Estos negocios formarán el “Market lot” (Espacio de tiendas) locales, donde podrá agregar productos a su carrito de compras el cual funcionará como una lista de encargos para el negocio, y este lo recibirá en su perfil con detalles sobre su recolección, y método de pago (a definir opciones).

La principal característica de este proyecto, es la conceptualización de una estructura adaptable a todo tipo de negocio local, autónoma con el usuario y que más importante, acerca a los usuarios de una comunidad, con sus negocios locales favoritos, esos que no cuentan con sitios web, que no cuentan con servicios a domicilio, no cuentan con pasarelas de pago con tarjeta, entre otros beneficios.

1.4. Ruta técnica

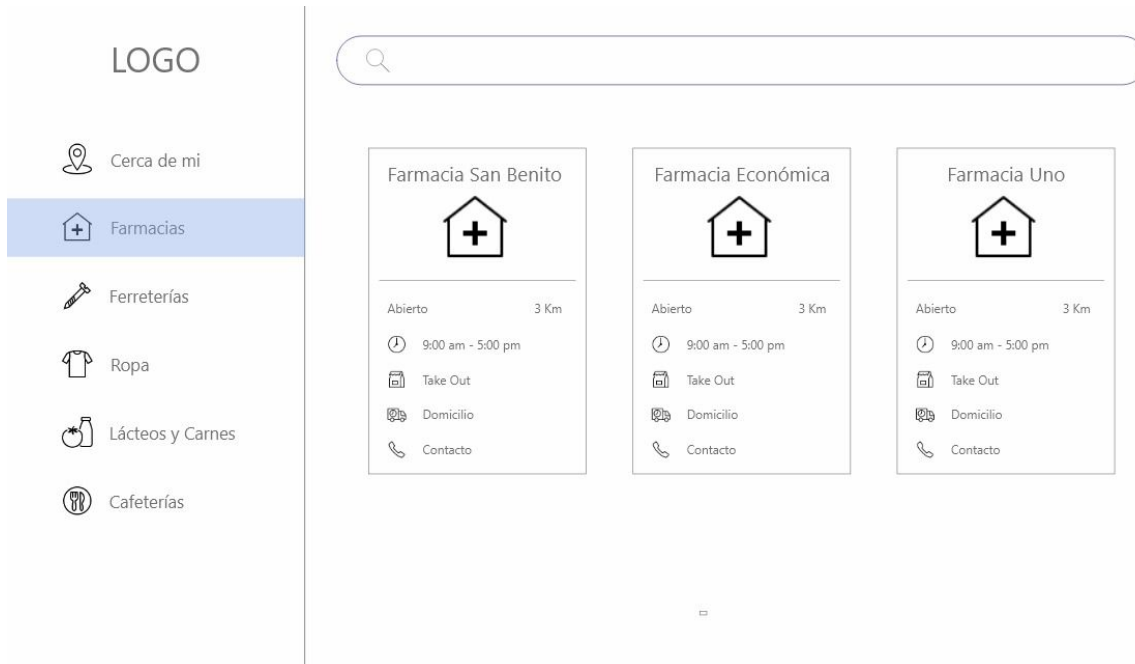
La idea se basa en crear una plataforma web que diferencie la interfaz del usuario y del comerciante mediante sus credenciales. El comerciante tendrá una interfaz vacía con módulos que a través de formularios solicitarán la información de sus productos. A medida que éste agregue todo su catálogo podrá clasificarlo en categorías de compras, crear promociones, entre otras características.

El usuario podrá acceder a la plataforma desde su navegador, con un perfil de usuario observará una interfaz donde a través de módulos verá las tiendas cercanas a él, y al ingresar a una, con la misma estructura, verá los productos, con un menú para las categorías, o tiendas similares donde realizar una rápida cotización de sus intereses.

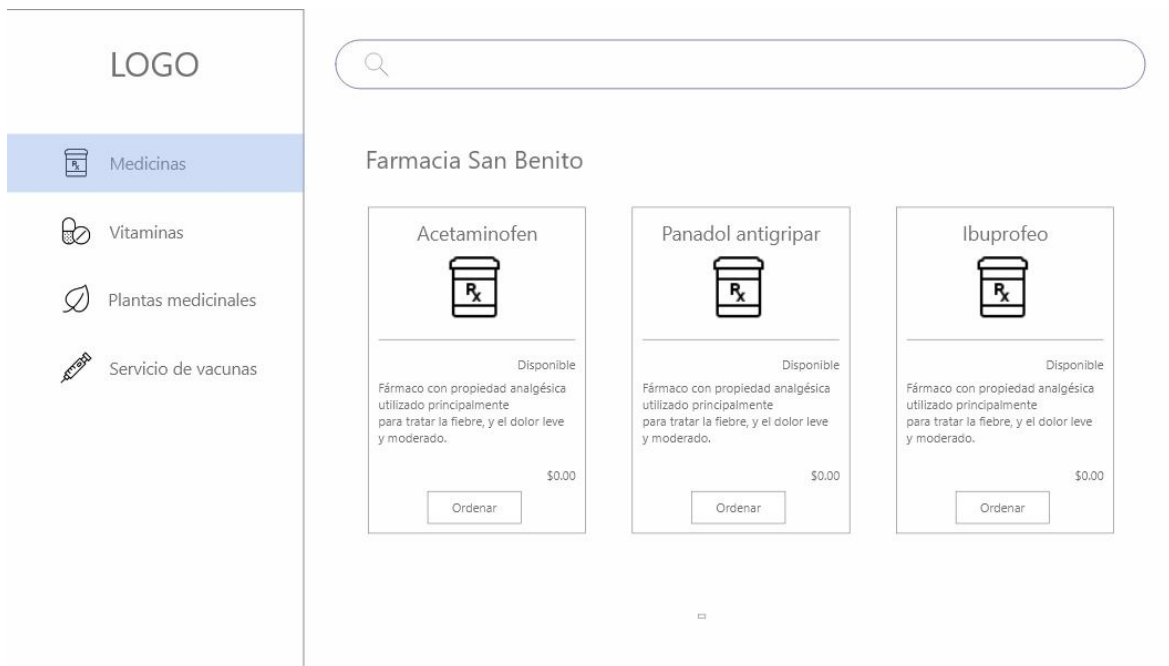
El desarrollo pretende implementar una plataforma web responsiva, intuitiva y didáctica, para ampliar las posibilidades de uso en cualquier dispositivo, sin embargo, también se estima el desarrollo de una aplicación híbrida para dispositivos móviles que añadan funciones extras. Sin embargo, este último desarrollo se mantiene sujeto a alcances temporales del proyecto mismo en la duración del ciclo 02-2020.

2. Diseño UX/UI

Pantalla principal, en cada una de las categorías se muestran todos los negocios disponibles de tal categoría en la plataforma. Al darle clic a una de las opciones, dirige a la siguiente pantalla.



Pantalla de negocios, en ella se muestra el menú con las categorías de los productos de cada negocio



3. Herramientas

Lista de herramientas que se utilizarán a lo largo del proyecto (la utilización de alguna herramienta está sujeta a cambio):

Herramienta	Especificaciones	Actividad
Adobe Acrobat Reader DC	Programa informático desarrollado por Adobe, diseñado para visualizar, crear y modificar archivos con el formato Portable Document Format, más conocido como PDF.	Se utilizará para la visualización de documentos.
Adobe XD	Editor de gráficos vectoriales desarrollado y publicado por Adobe Inc para diseñar y crear un prototipo de la experiencia del usuario para páginas web y aplicaciones móviles.	Se utilizará para la creación de las diferentes pantallas de la aplicación
Bloc de notas	Editor de texto incluido en los sistemas operativos de Microsoft desde 1985.	Edición de texto.
Google Docs	Editor de texto	Documentos en simultaneo
Microsoft Word	Editor de texto	Diseño de documentos
Sublime Text	Editor de texto	Codificación
Trello	Organizador online	Organización
Visual Studio Code	Editor de texto avanzado	Codificación
Git	Sistema versionador	Versionamiento
GitHub	Plataforma de alojamiento de versiones	Visualización y alojamiento de repositorio
CSS	Lenguaje de etiquetación	Estilos de sitio
HTML	Lenguaje de etiquetación	Estructura de sitio
JS	Lenguaje de programación	Programación

React	Lenguaje de programación	Programación
icon8	Recursos gráficos	Diseño
PHP	Lenguaje de programación	Programación

Fuentes de consulta

