



Ingeniería De Software

Analisis y diseño de sistemas

Hernán Ricardo Loaiza Doncel

Actividad 3 - Sitio Web

Profesora: Tatiana Cabrera

Unidad 3

08 de Junio 2025 BOGOTA D.C

Introduccion

En un mundo cada vez más digitalizado, los proyectos de desarrollo web se enfrentan a una constante demanda de adaptabilidad, rapidez y calidad. Cada vez más, las empresas y los clientes requieren soluciones innovadoras que no solo respondan a sus necesidades actuales, sino que también sean capaces de evolucionar. En este contexto, las metodologías ágiles se han convertido en el estándar para la gestión de proyectos.

Objetivos y justificacion

Objetivo general: Crear una aplicación web funcional y amigable para gestionar el consumo masivo de una tienda tipo bar.

Justificación

El proyecto surge como una solución a la problemática observada en una tienda local donde la gestión del consumo se realizaba manualmente en un cuaderno, dificultando el seguimiento de cuentas y consumos. La aplicación busca facilitar este proceso, brindando una herramienta digital moderna, clara y eficiente.

Analisis del Proyecto

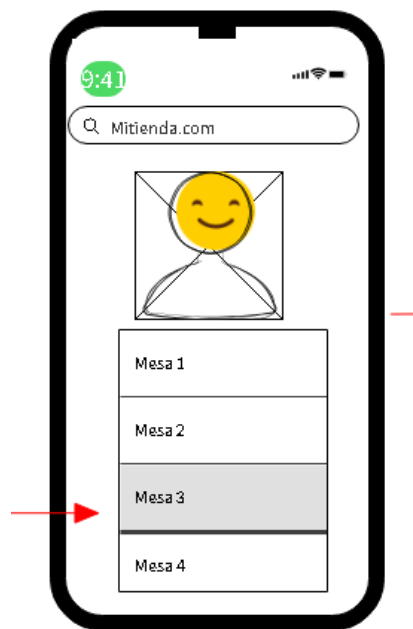
Nombre: App para Gestión de Mesas en una tienda de consumo (tipo bar)

1. Pantalla Principal:

Lista de mesas disponibles (Mesa 1, Mesa 2, Mesa 3, etc.).

Estado de cada mesa: Verde (disponible), Amarillo (ocupada), Rojo (con cuenta activa).

Botón para agregar una nueva mesa o liberar una existente.



2. Pantalla de Detalle de Mesa:

Encabezado: Nombre de la mesa ejemplo: "Mesa 3"

Lista de Consumo:

Ítems pedidos "Cerveza x2", "Cigarrillo", "Todo rico"

Botón para Agregar Pedido:

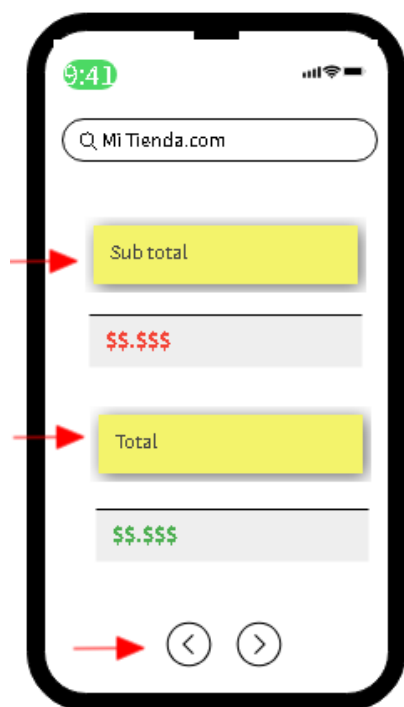


3. Pantalla total Cuando el cliente culmina y termina su consumo y pide la cuenta Total acumulado al final si verifica la cuenta y da su subtotal y su total como tal y puede ir a pago ya si deciden solo preguntar por su cuenta solo nos devolvemos a su inicio

Opciones:

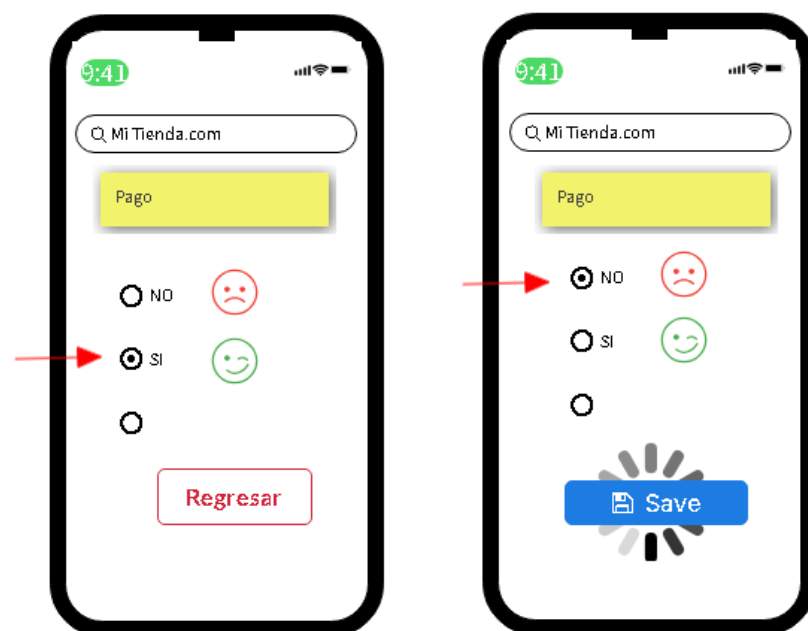
"Cerrar Cuenta" calcula total.

"Editar Pedido" eliminar o modificar ítems.



4. Pantalla de Resumen de Consumo:

Muestra un resumen del total consumido por todas las mesas activas y se gestiona como tal si se hace efectivo el pago o no dando a dar un guardado como tal de su funcionaidad siendo la opción si de una vez activa la mesa y queda en ceros y siendo a opción no guarda sus modificaciones y guarda y se regresa a su inicio.



Enlace de la herramienta que se desarrolla el prototipo.

<https://wireframepro.mockflow.com/view/M2e80e741de97f42cb5bc83273f0963221608786641276>

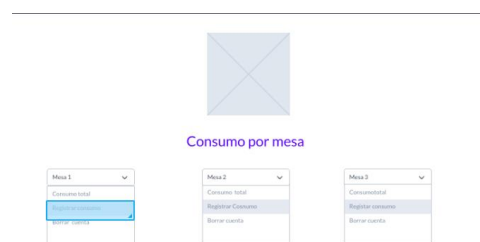
Desarrollo del Proyecto de prototipo de alta fidelidad

<https://marvelapp.com/prototype/10b187i7>

Se diseñaron interfaces en alta fidelidad e implementaron usando HTML, Bootstrap y JavaScript.

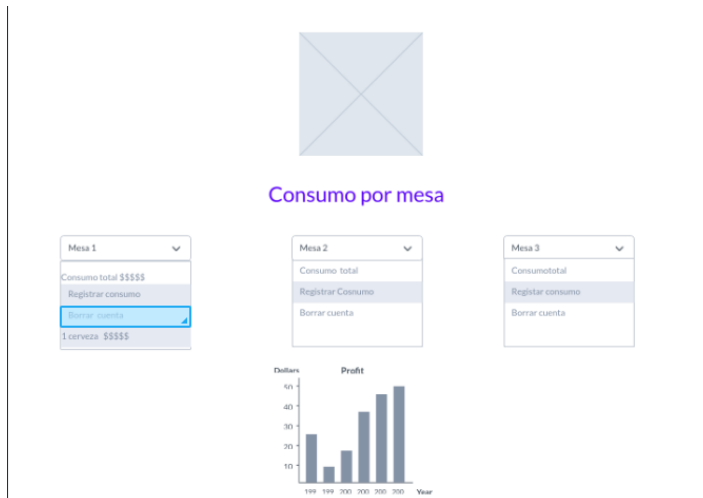
Funcionalidades actuales:

- Registro y visualización de productos por mesa

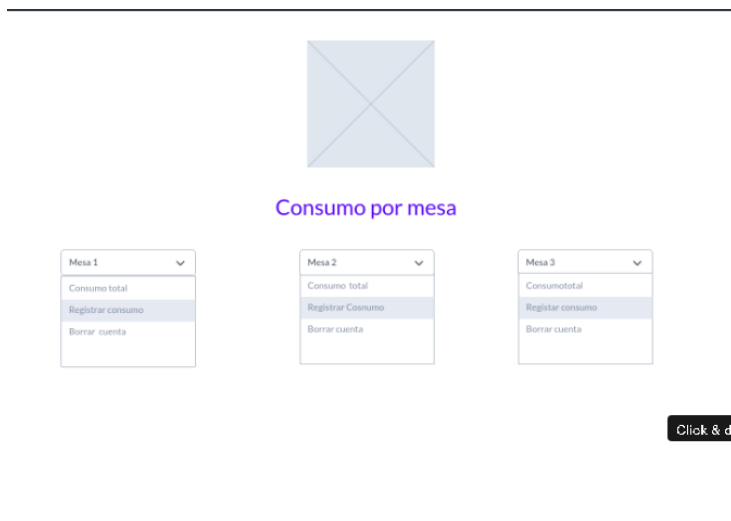


- Cálculo automático de consumes

- Eliminación de cuentas
- Visualización de balances mediante gráfico de barras
- Animación de botella con GSAP



-Al finalizar Vuelve a retornar la app web



Enlace del sitio web publicado en AWS:

<http://mytiendaweb.s3-website.us-east-2.amazonaws.com>

Repositorio GitHub:

Metodologia Scrum

Scrum fue seleccionado por las siguientes razones:

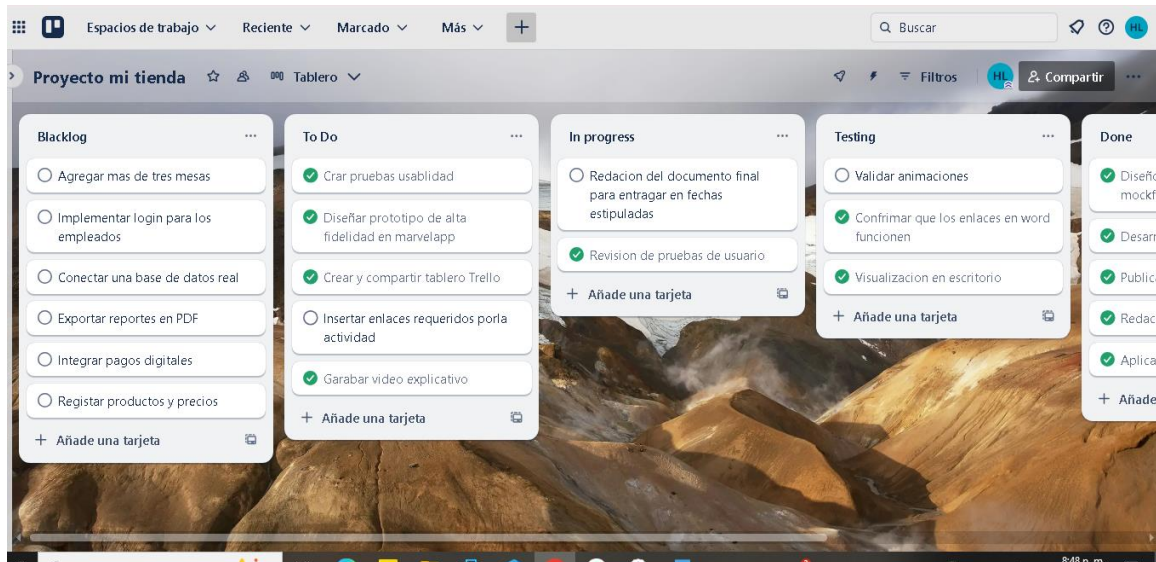
Permite entregas rápidas e incrementales mediante sprints

Flexibilidad ante cambios

Priorización del backlog

Roles definidos y reuniones continuas

Se utilizó también un tablero Kanban para gestión de tareas.



Enlace al tablero Trello

<https://trello.com/invite/b/683e2caf7d3beeb9bed964f4/ATTI0c49a48519314e4e338700949edac18e28395B19/proyecto-mi-tienda>

Historias de usuario

HU1: Como administrador, quiero registrar los consumos de las mesas para llevar un control.

HU2: Como empleado, quiero eliminar el historial de consumo de una mesa sin reiniciar la app.

Pruebas de usabilidad y testeo.

<i>Usuario</i>	<i>A realizar</i>	<i>Comentarios</i>	<i>Dificultades</i>	<i>Sugerencias</i>
<i>Cliente</i>	Registrar el consumo	Interfaz Clara	Ninguna	Agregar confirmacion al borrar
<i>Usuario # 1</i>	Interactuar con las tres mesas y verificar grafico	Facil de usar	Confucion con colores	Agregar colores mas llamativos
<i>Usuario # 2</i>	Probar todas las funciones de movil	Rapido y facil	Botones pequeños en movil	Agrandar los botones para los moviles
<i>Usuario # 3</i>	Usar animacion y consultar graficos	Animacion llamativa	No entiende con facilidad los graficos	Mostrar la leyenda mas claro

Video explicativo del Proyecto.

<https://youtu.be/X46SinjGSFA?si=IkEEJUFx0OECnDPS>

Conclusiones y mejoras a futuro

Mejorar experiencia del usuario con nuevos estilos y botones más claros.

Integrar módulo de pagos o exportación de informes.

Hacer el sistema más escalable y adaptable para otros negocios similares.

Bibliografia

Ayuso, Sara Ruiz. 2020. “Identificando El Ámbito de Aplicación de Lean IT, Scrum y Kanban..” Capital Humano, no. 357 (October): 65–70.

De la Torre, Carlos. 2018. “¿Qué Son Las Metodologías Ágiles De Trabajo?” Capital Humano 31 (332): 118–20.

Sáenz Blanco, F., Gutiérrez Sierra, F., & Ramos Rivera, J. C. (2018). Conformación De Equipos Ágiles Para El Desarrollo De Software: Revisión De Literatura. *Dimensión Empresarial*, 16(2), 39–54.

Erill, Gerard Chiva. 2021. “Modelos de Compensación Para La Organización Ágil.” *Capital Humano*, no. 368 (October): 8–16.