

STORE



HECTOR HUGO VIDAÑA ARRIETA - 159957

DAISY RAMIREZ SANTILLAN - 169822

1. Introducción

En este documento se encontrará información referenciada a la aplicación, el planteamiento del porqué la realización del proyecto, las misiones y objetivos del mismo, con la finalidad de dar mejor entendimiento a nuestro enfoque en el proyecto se encontrarán, los requerimientos necesarios para la realización de este proyecto algunas restricciones y algunas muestras de interfaz de diseño aplicado en la aplicación, al leer el documento se le facilitará el entendimiento y el porqué de nuestro proyecto.

1.1 Planteamiento del problema

¿Por qué una aplicación para vender productos?

La nueva normalidad con la llegada de la pandemia mundial ha impactado fuertemente en los negocios comerciales, el contacto entre las personas se ha reducido lo mas posible para evitar la propagación de los contagios. A raíz de esto muchas personas se vieron en grandes dificultades para salir de sus hogares sin arriesgarse.

La demanda en el uso de las redes y las compras en línea incrementó significativamente, es eficiente y entraría muy bien al mercado las aplicaciones de ventas, teniendo impacto entre jóvenes y adultos que buscan las cosas con facilidad y sin problemas a través del internet, la importancia es que nuestros clientes en esta pandemia no se vean tan necesitados en salir y puedan mantenerse en sus hogares y cuidar de sus seres queridos.

1.2 Misión

Nuestra misión es hacer que nuestros clientes encuentren todo lo necesario para sus hogares y todo desde la comodidad de su casa, con la seguridad y rapidez de que sus productos lleguen hasta sus puertas con

entregas a nivel nacional, esto con el fin de que nuestros usuarios se resguarden en tiempos de pandemia, fue una observación muy clave al momento de crear nuestra aplicación.

Anexo A: Planificación inicial del proyecto

