

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.

1.1 Propósito

El proposito de nuestro proyecto era impulsar las compras en líneas y darnos a conocer como una empresa nueva e independiente que vende articulos para usos del hogar y personal, tambien para impulsar trabajos independientes y generar empleo para desarrolladores jovenes que buscan crecer en este ambito de la programacion.

1.2 Alcance

El proyecto no incluye la seleccion de paqueteria con el que se desea entregar el producto, solo se entregara por predeterminado segun sea el pais en el que se vaya a entregar en cuestion, en caso de que se quiera entregar el producto por un sistema de logistica diferente habra que pagar una cantidad extra que se vera reflejado a la hora de terminar la compra de sus productos, tambien la empresa se hara cargo de la devolucion de producto defectuoso o problemas con la aplicacion si el producnto no llega o haya llegado en mal estado.

1.3 Definiciones y acrónimos

1.4 Referencias

2. Descripción general

En Store encontraras productos para dama y caballero como articulos para el hogar y todo a la palma de tu mando, encuentra todo lo que te guste y comparlo en línea, lo recibiras desde la comodidad de tu hogar sin tener que salir de el, protegemos a los nuestros.

2.1 Perspectiva del producto

La plataforma STORE permitirá dar el sustento total de una aplicación de comercio electrónico enfocado para proveer un portal entre consumidores a nivel nacional y los productos de nuestra tienda departamental, proporcionando el catalogo de venta, un carrito de compras eletrónico, formas de pago en línea.

2.2 Funcionalidad del producto

La versión 1.0.0 de la aplicación contará con las siguientes funcionalidades:

- **Registro:** Esta función permite a al usuario dar de alta una cuenta para tener un acceso propio a aplicación. El registro puede ser mediante correo electrónico o vinculando una cuenta de google.
- **Inicio de sesión:** Acceso a la aplicación con el prerequisite de un registro previo. El inicio puede ser mediante correo electrónico o vinculando una cuenta de google.
- **Busqueda:** Función de filtrado específica para localizar productos mediante el nombre.
- **Catalogo:** Tarjetas individuales de cada producto disponible en la tienda, incluye nombre, descripción, precio y boton de carrito.
- **Carrito de compra:** Cesta de artículos que el cliente genera en base a los productos que quiere comprar en el momento, con el fin de hacer un solo pago individual al final del proceso.

2.3 Características de usuario

Actores	Descripcion
Clientes casuales	Crean cuenta de usuario, revisan el contenido si es de su agrado.
Cliente VIP	Usuario que decida pagar para agilizar la llegada de su producto.
Trabajadores de la empresa	Obtendran descuento al comprar productos de la aplicacion.
Clientes con tickets de promocion	Se le aplicara la promocion al termino de la compra siempre y cuando esta promocion no haya vencido.
Clientes por mayores	Al comprar mas de cierto presupuesto su envio sera gratuito.

2.4 Restricciones

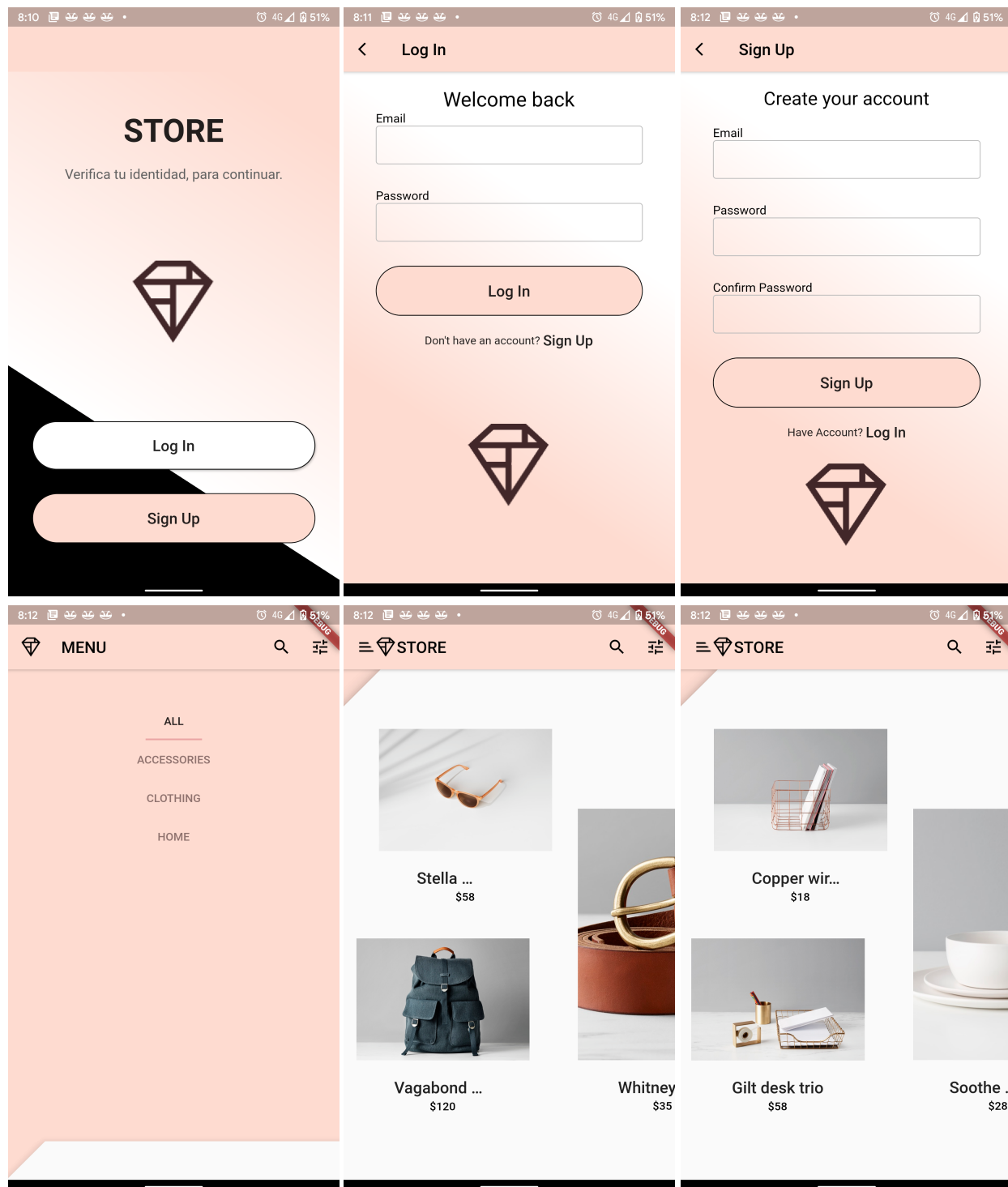
Restricciones	Descripcion
Coste	La aplicacion propone que al principio de año tenga una ganancia de 60,000 de esta manera se recuperaria lo invertido y podriamos seguir apostando por el proyecto.
Tiempo	La aplicacion fue creada en 42 dias habiles segun el formato a seguir de la planeacion del proyecto.
Alcance	La aplicacion finalmente sera lanzada para Android e IOS en sus respectivas tiendas podran bajar y hacer uso de la aplicacion version 1.0.0.

3. Requerimientos

3.1 Requerimientos funcionales

ID	Requisito	patrón arquitectonico
RF1	Autenticacion	Arquitectura orientada a servicios
RF2	Autorización	Arquitectura orientada a servicios
RF3	Asignacion de funcionalidades	MVC
RF4	Operaciones CRUD	Capas, MVC
RF5	Envios y recepcion de datos	Arquitectura de datos
RF6	Envio y recepcion de datos de acuerdo a un modelo definido	Arquitectura orientada a servicios
RF7	Interconexion entre componentes - servicios	Arquitectura orientada a servicios
RF8	Abstraccion de diseño de sistemas de datos relacionales	Capas

3.2 Diseño



3.2.1 Interfaz de usuario

Anexo A: Planificación inicial del proyecto

