

Documento de Visión y Alcance

PLATAFORMA PARA TIENDA DE BARRIO

Preparado para

universidad distrital francisco José de caldas

06/12/2021

Versión 2.0

Preparado por

- Iván Andrés Serna cod: 20211395007
- Omar Pedraza Romero cod: 20211495007
- Wilmer Jair Contreras Leguizamón cod: 20211495002
- Juan Camilo Castañeda cod: 20211495001
- Leidy Johanna Rodriguez cod: 20211495011
- Estefania Rubio cod: 20211495012

Hoja de revisión

Registro de cambios

Fecha	Autor del cambio	Versión	Referencia de Cambio
06-12-2021	Estefania Rubio	1.0	documentación mockups
09-12-2021	Estefania Rubio	2.0	ajustes documentacion mokups

Revisores y correcciones

Nombre	Versión que revisa	Posición	Fecha de revisión	Resultado de la revisión
Estefania Rubio	1.0	Cargo	09-12-2021	Aprobado

Durante la reunión de revisión y aprobación de la versión final del presente documento, se redactará y firmará un *Acta de Aprobación de la Planeación del Proyecto*, en dónde se formaliza la conformidad en cuanto a preparación, presentación y entrega de la Visión y el Alcance del mismo.

Por consiguiente, el presente documento de visión y alcance se perfecciona al momento de incluir (como anexo) dicha acta firmada por todos los responsables del proyecto.

Tabla de referencias

El contenido de este documento está basado en los siguientes documentos/referencias, y/o comunicaciones por correo disponibles.

Tipo	Nombre del documento/ID del Documento	Fecha	Ubicación
001	git-principal	04-12-2021	https://github.com/lvanse90/tienda_de_barrio
002	beta interactivo	05-12-2021	https://wilmerud.github.io/tienda_de_barrio/mitiendita/
003	mockups didácticos	06-12-2021	https://www.figma.com/file/PP0J6bO2N16JmKCeIWmkiQ/Mockups?node-id=129%3A2

Tabla de Contenidos

PLATAFORMA PARA TIENDA DE BARRIO	1
Tabla de Contenidos	3
Descripción de la Visión	9
Objetivos de negocio aceptados	15
Diseño del proyecto	15
Construcción e implementación del (los) producto(s)	16
Fuera de alcance	16
Visado de etapas del proyecto	17
Criterios de aceptación	18
Estrategia de diseño de arquitectura	19
Arquitectura de hardware	19
Arquitectura de software	20
Estrategia de diseño técnico	21
Mapa de navegación	24
Flujo de acciones del usuario	26
Flujo de datos/información	27
Diseño de bases de datos	29

1 Descripción del Problema

Desde la nueva normalidad la población adaptó sus costumbres, hábitos y la gestión de sus necesidades, por tal motivo se generó una racionalización de los espacios, recursos y medios.

Como respuesta a estos negocios locales comenzaron a digitalizar, digitalizar sus transacciones, digitalizar sus recursos y generar nuevos medios de negociación.

Por lo cual nuestra plataforma sale como respuesta a la necesidad intrínseca de abastecernos de alimentos y bienes de primera necesidad, además de brindar nuevas fuentes de ingresos a los comerciantes locales, donde permita una digitalización de las transacciones a negocios que de nicho común tenían el abastecimiento zonal, por medio de la presencialidad y unida al efectivo.

Con nuestro desarrollo generamos nuevas lógicas de negociación para los tenderos de barrio, donde pueden optimizar sus procesos y los pedidos de los clientes.

2 Oportunidad de Negocio

Oportunidad de generar ingresos a partir de tiendas de barrio con base en la digitalización de la negociación, teniendo en cuenta que en cada barrio en promedio hay de 4 a 8 tiendas donde pernoctan más de 1.800 personas con necesidades de acudir a su tendero local.

Descripción de la oportunidad

El éxito de este proyecto se ve acelerado por la nueva normalidad, donde las transacciones más básicas fueron digitalizadas, tiendas de barrio reciben pagos digitales por nequi o por daviplata y se hacen pedidos por wsp,

3 Visión del proyecto

Se desea implementar un aplicativo con el cual una tienda de barrio pueda vender algunos productos en línea teniendo en cuenta lo siguiente:

- Quiere vender en línea sus productos
- Implementar sistema para que el cliente pueda hacer pedidos
- Solicitud de pedidos por:
 - Aplicación
 - Página Web
 - Teléfono Móvil
- Registrar el pedido en su sistema
- Pedidos son entregados por domiciliarios

Descripción de la Visión

El buyer persona es un habitante de la upz donde pernocta el y su familia, con necesidades de alimentación y ocio, para el y su círculo familiar

Análisis de beneficios

gestión de tiempos más eficientes
incremento en las ventas de los tenderos
generación de nuevos empleos
ampliar la cadena de suministro

Requerimientos

3.1 Perfiles de Cliente y Usuarios

Según los requerimientos identificados en este documento, se identifican que existen tres (3) tipos de usuarios principales para las funcionalidades del proyecto:

- **Nombre genérico del Usuario de lado cliente, vendedor,** será el punto de acopio de los pedidos,(las tiendas)

Es la persona que tiene acceso a todo el control del sistema de la Tienda Online.

Utilizarán las funcionalidades de la aplicación como base de datos para almacenar información. Este tipo de usuario además posee un nivel medio en funcionamiento de aplicaciones de gestión Web, y por tanto, no será necesario darles una formación exhaustiva ya que están familiarizados con este tipo de entornos.

- **Nombre genérico de Usuario final, Comprador (cliente dentro de la zona de influencia)**

Persona que entra a la Tienda Online para realizar compras. Sólo podrán acceder a la tienda online, donde podrán hacer diferentes tipos de búsquedas y acceder a su carrito de la compra.

- **Nombre genérico de Usuario final, Domiciliario,**

Podrán ingresar al sistema para verificar los productos que debe entregar con la información básica del comprador para poder hacer el domicilio correspondiente.

3.2 Descripción del escenario

se utilizara técnicas de desarrollo ágil, con la plataforma azure, por medio de devops e implementado scrum, para generar sinergia en el equipo.

3.3 Requerimientos de Negocio

ID	Categoría	Descripción
1	"autenticación",	se deberá autenticar el usuario y el tendero al igual que el domiciliario
2	diseño responsive	se deberá adaptar a 3 resoluciones de pantalla
3	arquitecturas cloud	los pedidos y el código correrá en la nube para generar escenarios convergentes
4	copias de respaldo	tanto el código como las db, deberán tener una réplica diaria a la media noche y unas copias en real time por medio de una clusterización.
5	Visualizar y editar los productos	El administrador podrá visualizar y modificar los atributos de los productos que se encuentren registrados dentro de la aplicación web.
6	Versionamiento	Los archivos, como recursos gráficos y documentos, deben mantener un histórico de versión para ser consultado en cualquier momento.
7	Multiplataforma	El prototipo debe estar optimizado para diferentes navegadores en diferentes plataformas y dispositivos de acceso.
8	Registrar y eliminar Productos	El administrador podrá registrar y eliminar registros de nuevos productos en la aplicación web.
9	Lineamientos de marca	Las interfaces deben reflejar los lineamientos de diseño definidos en el manual de marca y el manual de estilo de la entidad.
10	Ver el estado de los pedidos	El rol de administrador en el sistema podrá listar los pedidos con su estado. Es decir para ver el estado de los pedidos se despliega una lista en la que se encuentra el ID del pedido con su respectivo estado (en preparación, en distribución, entregado).

Tabla 1: Requerimientos de Negocio

3.4 Requerimientos de usuario y/o transaccionales

ID	Categoría	Interfaz o Sección	Descripción
1	repartir	domiciliario	un domiciliario puede trabajar para distintas tiendas
2	adquirir	cliente final	un usuario puede pedir a distintas tiendas
3	vender	tendero	la plataforma puede vender a diferentes usuarios
4	registrar	home	se guardara la ubicación de entrega del cliente final
5	Promocional	Home	El Rotabanner debe permitir definir el orden de aparición de los ítems.
6	Promocional	Home	El Rotabanner debe permitir definir tanto la fecha de publicación como la fecha en que ya no podrá ser visible el producto con descuento.
7	pagos	pagos	para realizar los pagos se utilizaran medios electrónicos y físicos
8	promos	Noticias	Deben ser publicadas en un único repositorio.
9	promos	BackEnd	La publicación se realizará a través de un formulario que incluya un campo para seleccionar el área a la que pertenece el producto.
10	promos	Todas las noticias	Debe existir una página con el listado histórico de productos de promo para el día
11	Buscador	Todas	Debe existir un buscado, con las opciones de filtrado de los resultados.
12	Galerías de Fotos	Multimedia	Deben crearse una única galería de fotos que permita organizar la carga de archivos.

Tabla 2: Requerimientos de Usuario y/o Transaccionales

3.5 Requerimientos operacionales

ID	Categoría	Descripción
1	Contenidos	Deben poder publicarse contenidos audiovisuales en una única interfaz de publicación.
2	Contenidos	Deben poder publicarse documentos y archivos a discreción en una única interfaz de publicación diferente a los contenidos audiovisuales
3	Administración	Todos los archivos y contenidos deben poderse publicar (o cargar) de forma fácil desde los equipos de los usuarios con permisos de administración.
4	Social	Las funciones “Compartir” y “Me gusta” sólo aplican dentro de la plataforma y no estarán conectadas a las redes sociales de internet.
5	Diagramación	Las interfaces deben permitir flexibilidad en la selección de la diagramación del contenido, limitado a un número de opciones predefinidas, según el criterio del usuario.
6	Navegación	El menú de navegación global debe ser administrable y configurable.

Tabla 3: Requerimientos Operacionales

3.6 Requerimientos del Sistema

ID	Categoría	Descripción
1	Arquitectura de contenidos	Configuración del menú de navegación local por cada subsitio incluido en el prototipo.
2	Repositorios	Hasta 10 (diez) repositorios de archivos preconfigurados para publicación de contenidos.
3	Usuarios	Configuración de todos los perfiles y grupos de usuarios identificados.
4	Buscador	Configuración de 1 (un) sitio de búsqueda general y la configuración de la búsqueda refinada.
5	Formularios	Personalización de hasta 3 (tres) formularios con InfoPath.

Tabla 4: Requerimientos de Sistema

3.7 Requerimientos de Seguridad

ID	Categoría	Descripción
1	Público	Se dejará la posibilidad de tener páginas de acceso público, entre las que se incluyen la de autenticación de usuarios.
2	Privado/Colectivo	Sólo los usuarios con datos de acceso podrán acceder a los pagos.
3	Privado/Restringido	Sólo los usuarios con Permisos específicos podrán acceder a las interfaces de edición y los formularios de publicación.

Tabla 5: Requerimientos de Seguridad

4 Alcance del proyecto

Un software web con cliente en ios y android, que gestione pedidos a partir de 3 roles, tendero, domiciliario y usuario, con diferentes formas de pago, que permita almacenar las direcciones, teléfonos, nombres y documentos de los usuarios con sus roles

Objetivos de negocio aceptados

La siguiente tabla relaciona los objetivos, funcionalidades y requerimientos de negocio, de usuario, operacionales, de sistema y de seguridad que nuestro equipo se compromete a cumplir a cabalidad al finalizar este proyecto:

Objetivo/funcionalidad	Descripción/Consideraciones
Objetivo aceptado	Debe pedir clave de acceso al acceder al programa.
Funcionalidad aceptada	botón con la opción de login
Objetivo aceptado	Debe permitir la actualización continua de contenidos,
Funcionalidad aceptada	un cms para cargar los productos
Objetivo aceptado	Sección para que los usuarios puedan modificar sus datos personales
Funcionalidad aceptada	modificar gráficamente los datos del cliente y afectando las tablas db

Tabla 6: Objetivos aceptados dentro del alcance del proyecto

Diseño del proyecto

Fase/Etapa	Descripción y Entregables comprometidos
fase planeación	estructurar el modelo de negocio, las funcionalidades a partir de las necesidades
fase ejecución	programar la solución con sus requerimientos técnicos
fase test	testear la solución por QA y en tiempo real luego de salir al mercado
fase evaluación	evaluar los resultados obtenidos a partir de las estadísticas
fase mejora	mejorar y optimizar la plataforma

Tabla 7: Objetivos a cumplir en el Diseño de la solución

Construcción e implementación del (los) producto(s)

Fase/Etapa/Iteración	Descripción y Entregables comprometidos
tomas de información	resumir información y toma de contacto con los tres actores (tendero, domiciliario cliente final)
diagramación de solución	diagramar y parametrizar la posible solución de las necesidades captadas en la fase 1
programación	puestas en marcha de la programación de la solución.

Tabla 8: Objetivos de la Construcción e implementación del prototipo

Fuera de alcance

Objetivo	Descripción/Consideración
unir con apis de terceros	Este objetivo no hace parte del ejercicio.
articulación con plataforma de pagos	este proceso se considera como fuera de fase

Tabla 9: Objetivos, servicios y funcionalidades Fuera de Alcance

En general, se considera fuera del alcance cualquier otro elemento técnico o de proceso, actividad o tarea no incluido en este documento y que no haya sido validado o acordado entre el cliente y el equipo ejecutor.

Visado de etapas del proyecto

Dentro de los criterios de aceptación que se definieron en conjunto, se declarará como finalizado este proyecto cuando ambas partes aprueben **por escrito** todas y cada una de las etapas que se especifican a continuación:

Fase	Objetivo a cumplir	Tiempo acordado	Responsable(s)
fase análisis	documento con la información y data en bruto del proyecto	3 semanas	IVÁN ANDRÉS SERNA
fase analisis	diagramación de la posible solución	3 semanas	OMAR PEDRAZA ROMERO
fase ejecución	programar la solución	8 semanas	WILMER CONTRERAS
fase test	proceso de QA	4 semanas	JUAN CAMILO CASTAÑEDA
fase analisis	revisar las analíticas de la solucion	4 semanas	JOHANNA RODRIGUEZ
fase mejora	mejoras apartir de los datos de la fase anterior	8 semanas	ESTEFANIA RUBIO

Tabla 10: Criterios a evaluar y dar por finalizadas las etapas del proyecto

Criterios de aceptación

En la siguiente lista, discutida y recomendada previamente por los responsables y participantes del proyecto durante la etapa de prototipado de bajo nivel (o físico), se relacionan los pasos que debe desarrollar un usuario para cumplir con cada funcionalidad o acceder a cada característica del proyecto.

Entregable/Funcionalidad	Criterio a revisar / Prueba a realizar /
Registrar y eliminar Productos	El administrador podrá registrar y eliminar registros de nuevos productos en la aplicación web.
Visualizar y editar los productos	El administrador podrá visualizar y modificar los atributos de los productos que se encuentren registrados dentro de la aplicación web.
Ver el estado de los pedidos	El rol de administrador en el sistema podrá listar los pedidos con su estado. Es decir para ver el estado de los pedidos se despliega una lista en la que se encuentra el ID del pedido con su respectivo estado (en preparación, en distribución, entregado).
Registrarse al sistema de un nuevo usuario	El Comprador/Vendedor/Domiciliario podrá registrarse en el momento que lo desee.
Iniciar Sesión	El usuario de tipo comprador podrá iniciar sesión cuando desee realizar algún tipo de pedido

Tabla 11: Criterios a evaluar para aceptar todos los entregables y funcionalidades del proyecto

5 Estrategia de Diseño de la solución

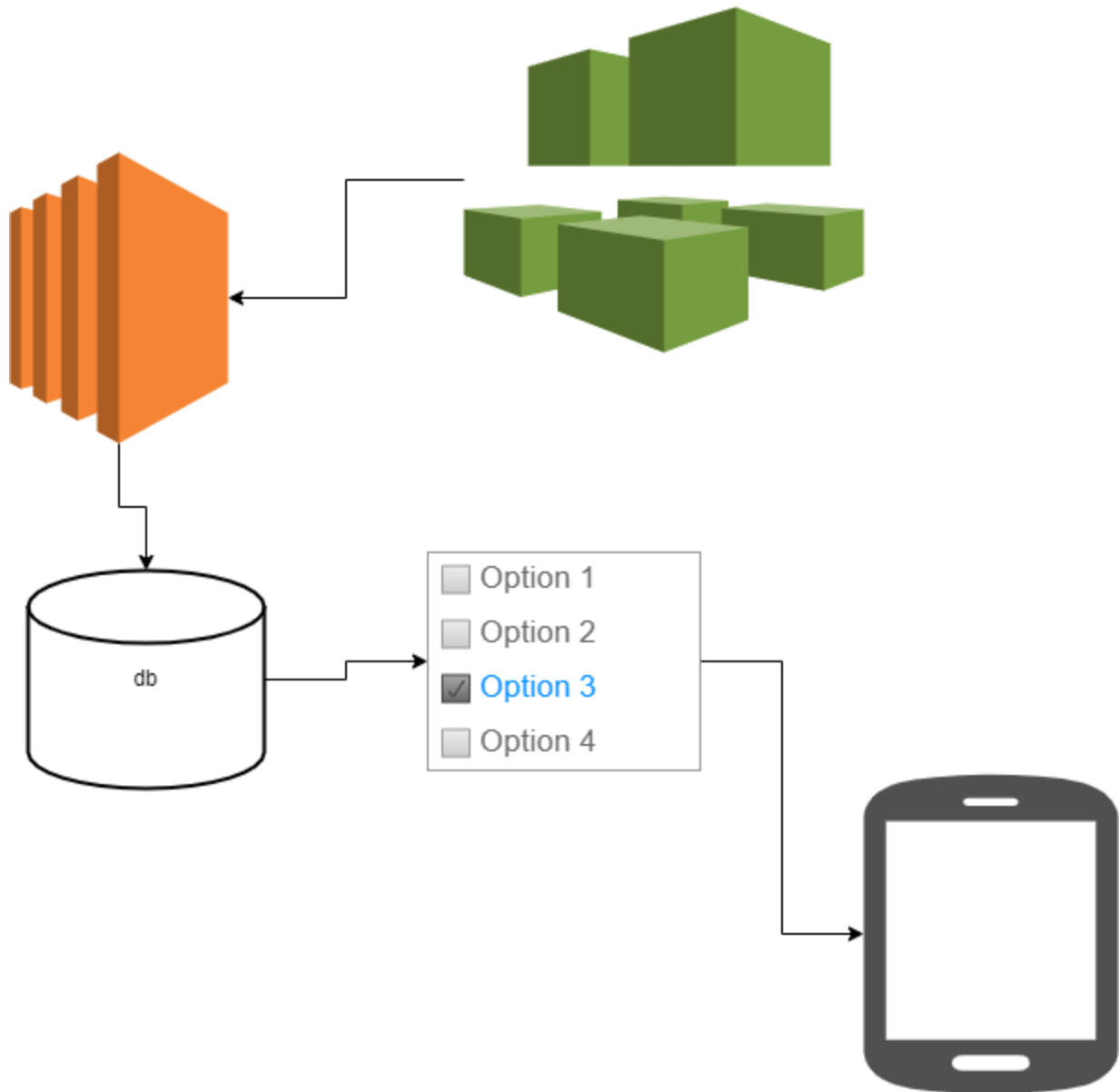
Estrategia de diseño de arquitectura

Descripción de la arquitectura de software, hardware que se implementará en el desarrollo del proyecto:

a. Arquitectura de hardware

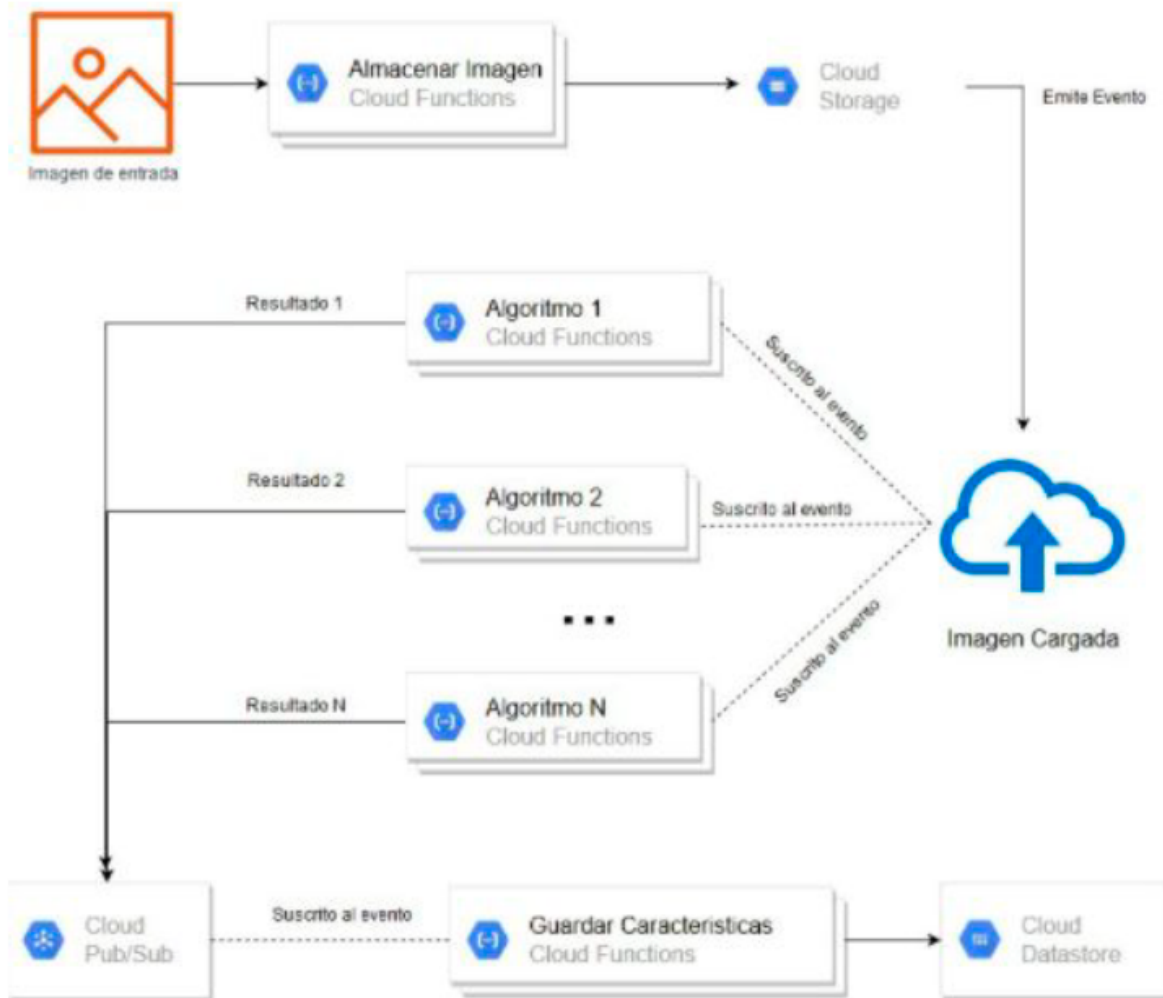
se utilizará la arquitectura MVC

b. Arquitectura de software

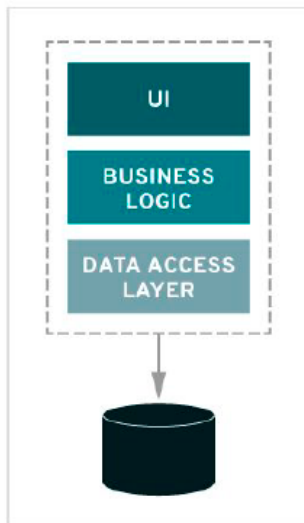


Estrategia de diseño técnico

se implementarán imágenes en s3, servidores en ec2, réplicas automáticas y bases de datos en un servicio como fire base

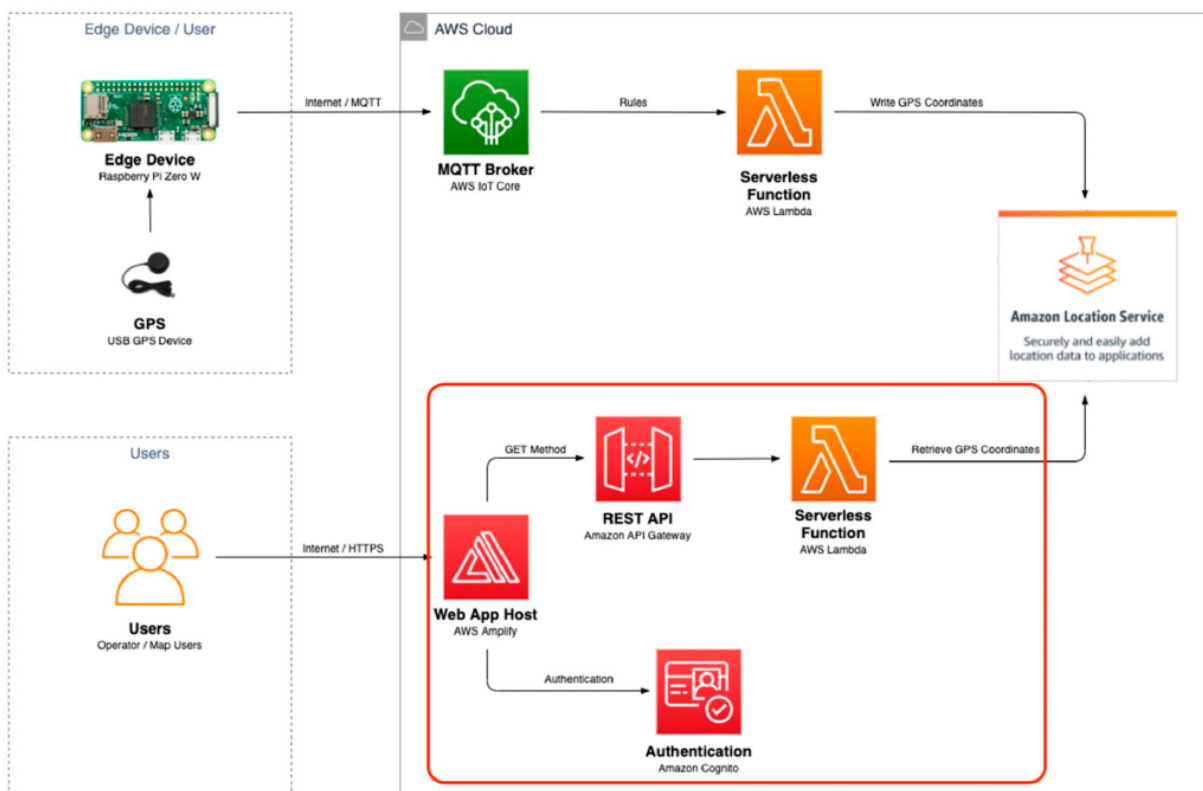
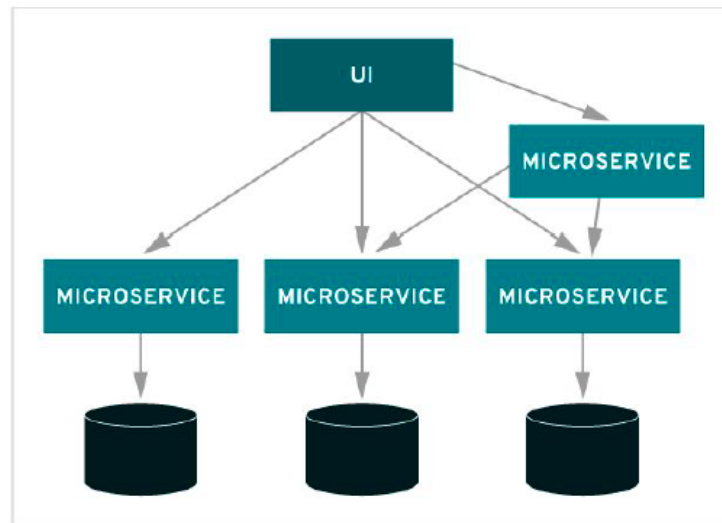


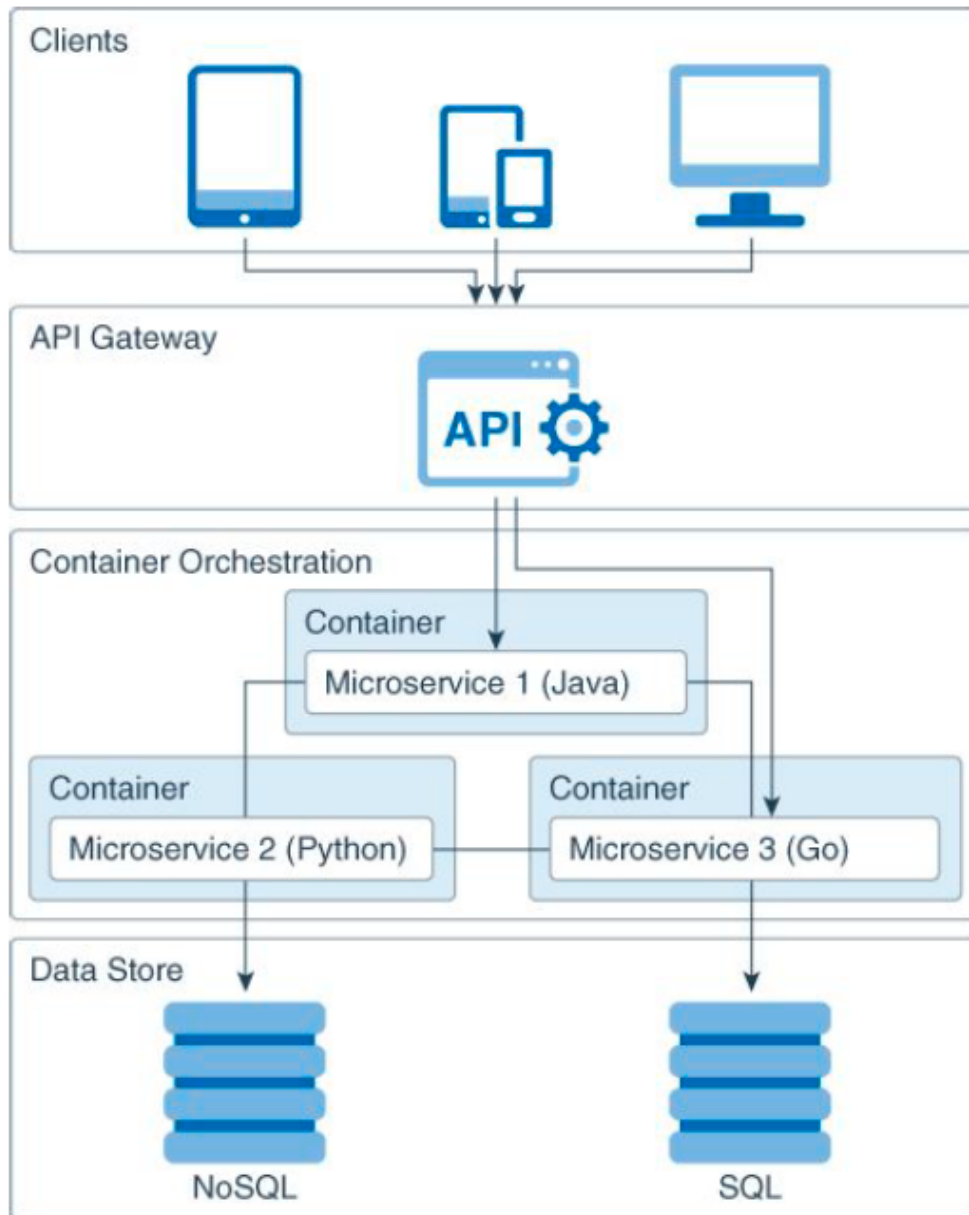
MONOLITHIC



VS.

MICROSERVICES

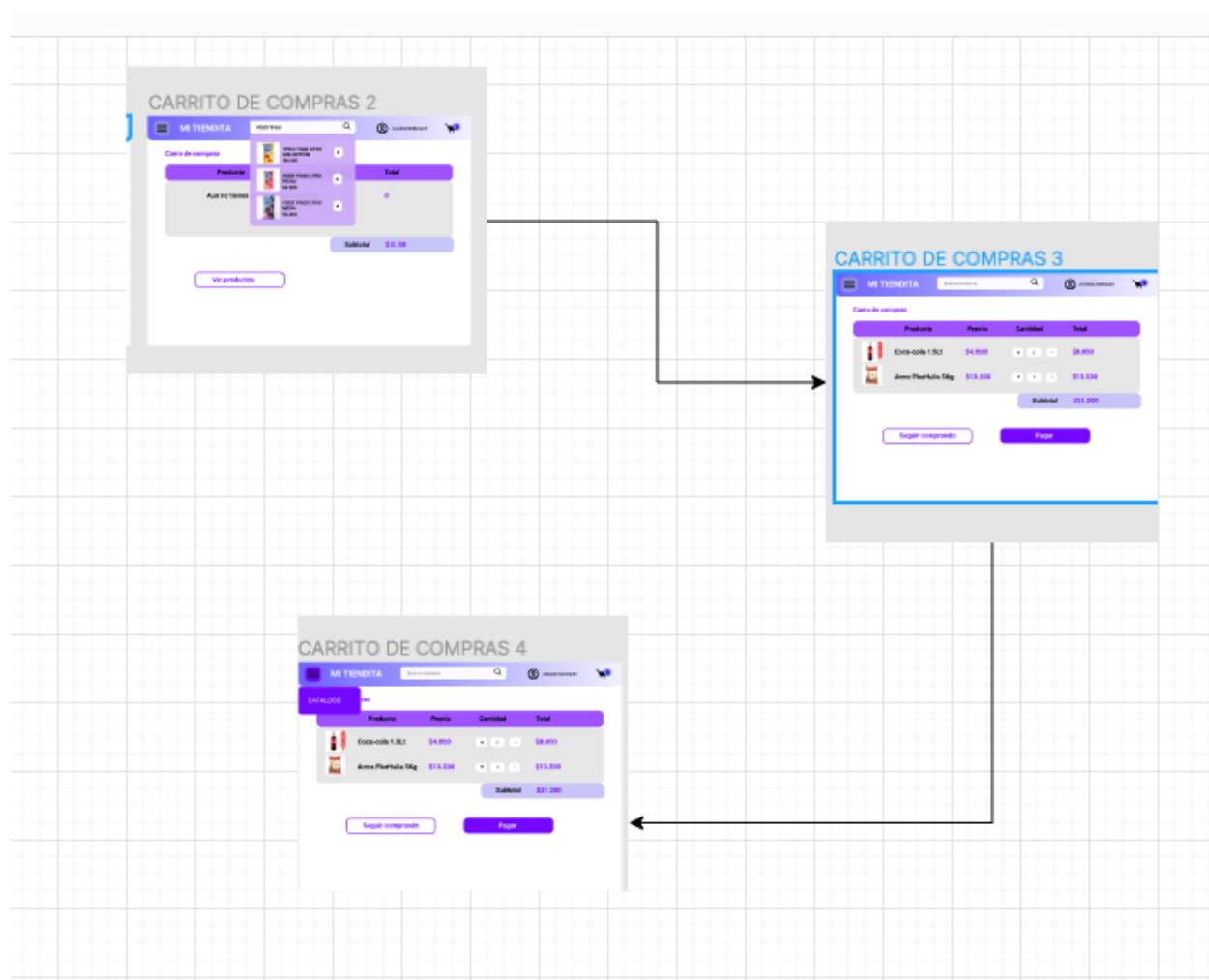




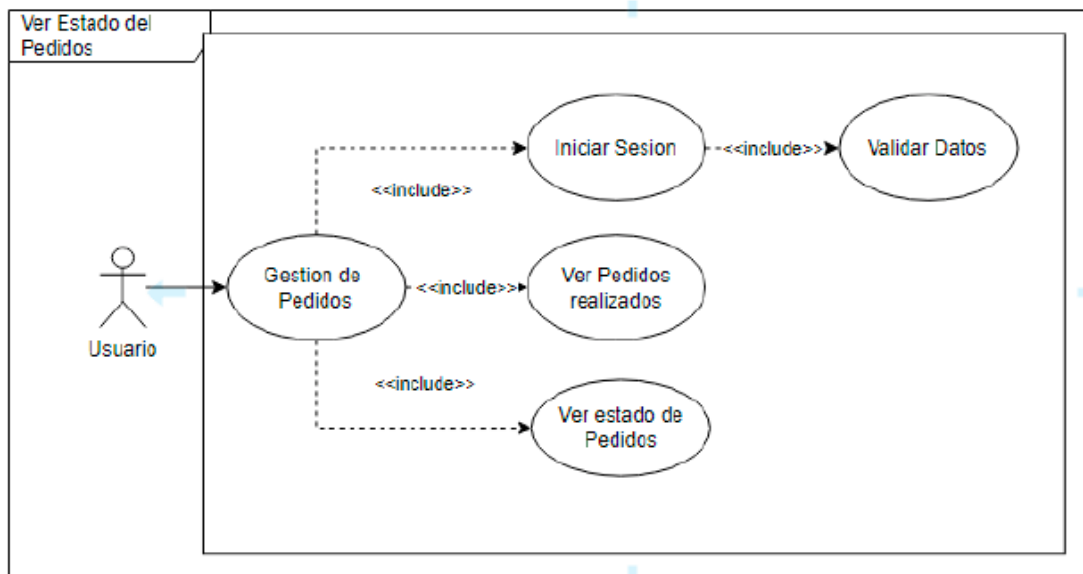
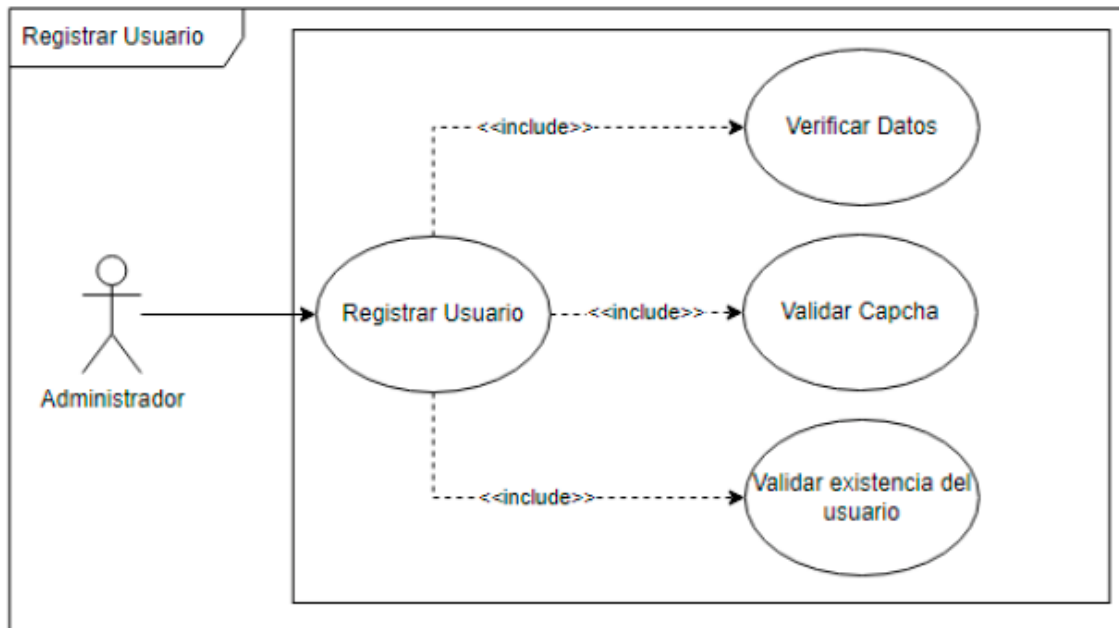
The diagram illustrates the user flow of a mobile application for a grocery store. It consists of five main screens connected by arrows indicating the sequence of navigation:

- LOGIN 1:** The first screen, titled "BIENVENIDOS A MI TIENDITA". It features a login form with fields for "Usuario" and "Contraseña", a "Loguearse" button, and a "Recuperar contraseña" link. It also includes a "SIGA SUMERSE" section with a "Ver perfil" button and a "Ver perfil" button.
- LOGIN 2:** The second screen, also titled "BIENVENIDOS A MI TIENDITA". It shows a "SIGA SUMERSE" section with a "Ver perfil" button and a "Ver perfil" button.
- CATALOGO DE PRODUCTOS:** The third screen, titled "CATALOGO DE PRODUCTOS". It displays a grid of 15 products, each with an image, name, price, and availability status (e.g., "Disponible").
- CARRITO DE COMPRAS 1:** The fourth screen, titled "CARRITO DE COMPRAS 1". It shows a table with columns for "Producto", "Precio", "Cantidad", and "Total". Below the table, it displays the "Subtotal" and a "Ver productos" button.

Arrows indicate the flow of navigation: from LOGIN 1 to LOGIN 2, from LOGIN 2 to CATALOGO DE PRODUCTOS, and from CATALOGO DE PRODUCTOS to CARRITO DE COMPRAS 1.



b. Flujo de acciones del usuario



c. Flujo de datos/información

producto-rest

Producto Rest

▼

GET

/producto/

getAllProducto

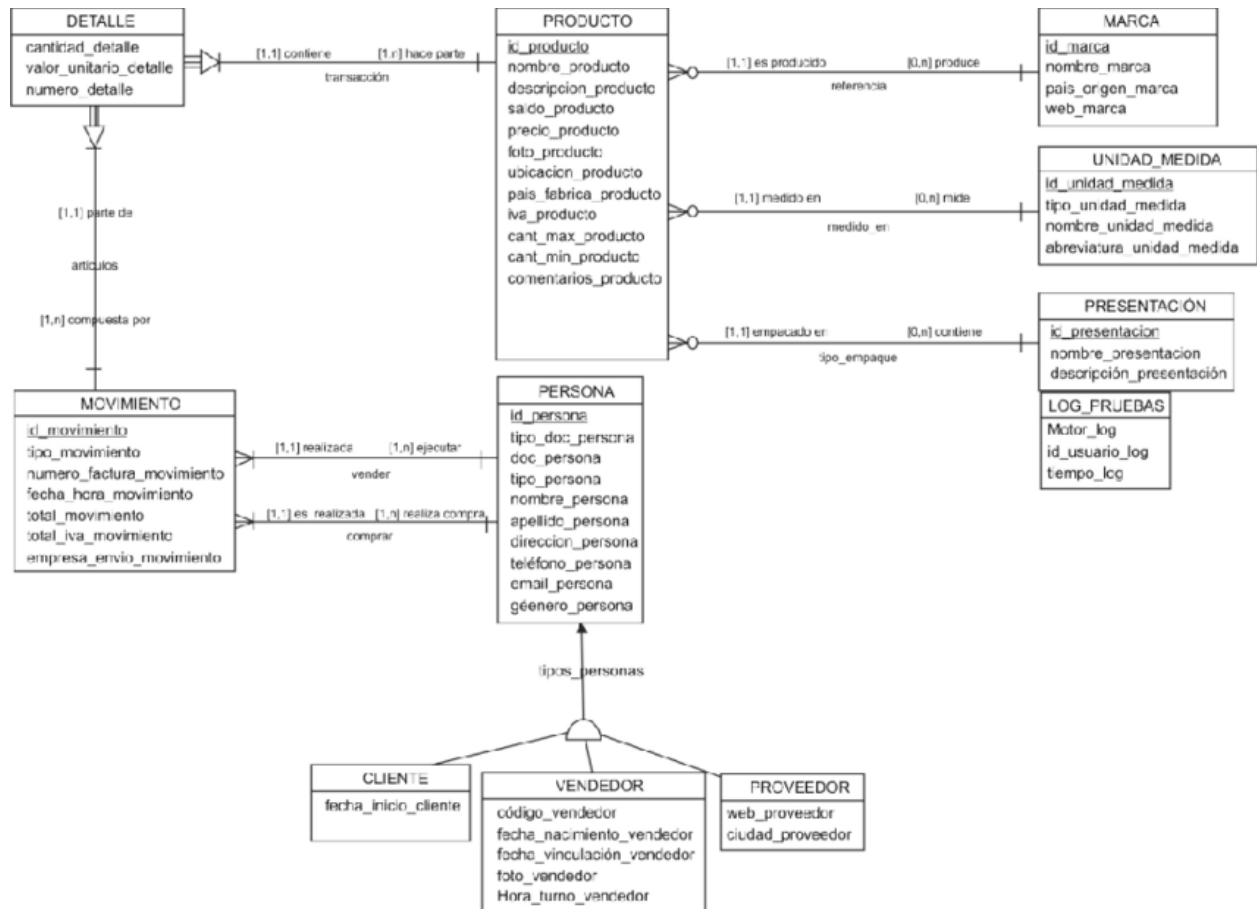
Parameters

Try it out

Name	Description
<div>GenericSQL</div> <div><div>*</div> required</div> <div>(body)</div>	<div>GenericSQL</div> <div><div>Example Value</div><div>Model</div></div> <div><pre>{ "producto": { "categoria": "string", "descripcion": "string", "id_producto": 0, "marca": "string", "nombre": "string", "precio": 0, "sku": "string", "stock": 0 }, "sql": "string" }</pre></div> <div><div>Parameter content type</div><div>application/json</div></div>

Code	Description
200	<p><i>OK</i></p> <p>Example Value Model</p> <pre>[{ "categoria": "string", "descripcion": "string", "id_producto": 0, "marca": "string", "nombre": "string", "precio": 0, "sku": "string", "stock": 0 }]</pre>
401	<i>Unauthorized</i>
403	<i>Forbidden</i>
404	<i>Not Found</i>

d. Diseño de bases de datos



Limitaciones y restricciones para el cumplimiento (Blockers)

si no hay recibido en buena medida por medio de los agentes de contacto con el tendero se generará una obstrucción del proceso.

si el tendero desarrolla de una manera particular su negocio y no promociona la plataforma, se generará una sinergia negativa.

Mockups:

Los mockups permiten representar la apariencia de un producto y las funcionalidades, contienen detalles visuales como colores, tipografía, logos, entre otros.

Generalmente son propuestos como un bosquejo o prototipo visual del proyecto presentado al cliente por parte de los diseñadores gráficos convirtiéndose en la mejor manera de representar el producto final.

Los mockups de la “Tienda de Barrio” fueron generados en Figma, una aplicación web que funciona como editor de gráficos vectoriales y una herramienta de prototipado. Se puede utilizar en la web o descargar la aplicación, siendo así un programa multiplataforma (Mac, Windows y Linux).

Lista de mockups

1. Loggin 1 – Registro
2. Loggin 2 – Registro
3. Catálogo de productos – Detalle de 15 productos
4. Carrito de Compras – Sin productos
5. Carrito de Compras – Agregar productos
6. Carrito de Compras – Productos en el carrito
7. Carrito de Compras – Total de productos y opción de pagos

LETRA DE TITULOS

Tipo de Letra: Robotto

Tipo: Bold

Color: Blanco (Fill: FFFFFFFF)

Tamaño: 40

Alineado a la izquierda

LETRA DE TÍTULOS

Tipo: Bold

Color: Blanco

Fill: Linear 6C63FF

Tamaño: 40

Alineado a la izquierda

IDENTIDAD CROMÁTICA:

Paleta de colores:

•	#211c38
•	#c69af3
•	#713ad2
•	#774ce4
•	#bf6d64
•	#a55cbb
•	#e9e8ea
•	#b17cad

#673cff

≈ Electric Violet

HEX #673cff

RGB 103, 60, 255

CMYK 60, 76, 0, 0

LAB 43, 66, -90

HSL 253, 100, 62

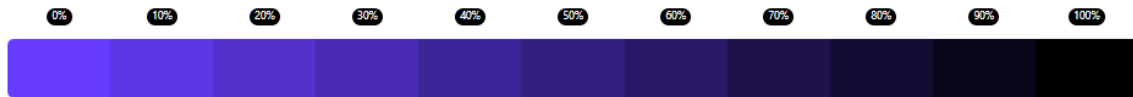
XYZ 25, 13, 96

LUV 43, 0, -132

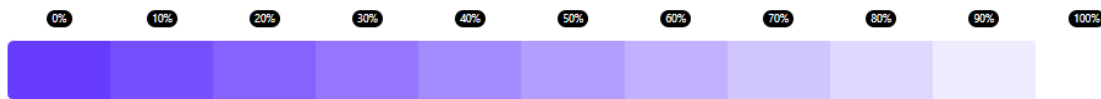
HWB 253, 24, 0

sombras y tintes

Sombras



Tintes



HEX : #643afe

RGB : 100, 58, 254

HSL : 252, 98%, 61%

combinación monocromática



combinación análoga



#D9a8ff

≈ Mauve

HEX #d9a8ff

RGB 217, 168, 255

CMYK 15, 34, 0, 0

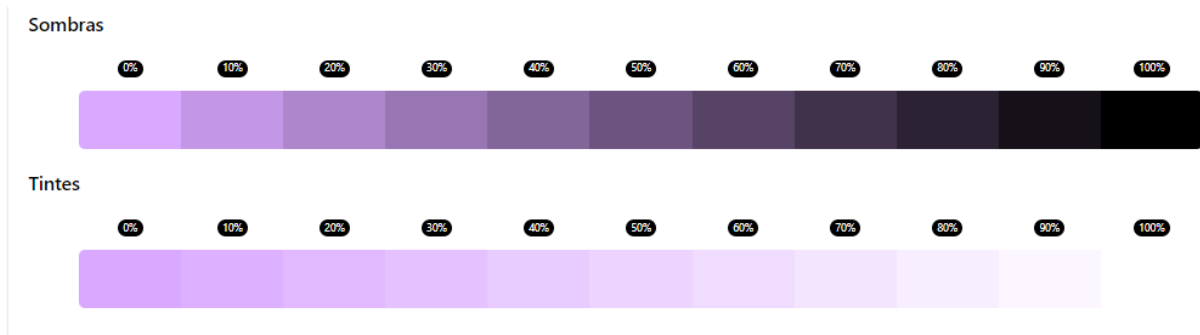
LAB 76, 34, -36

HSL 274, 100, 83

XYZ 61, 50, 101

LUV 76, 20, -64

HWB 274, 66, 0



HEX : #d5a2ff

RGB : 213, 162, 255

HSL : 272, 100%, 81%

combinación monocromática



combinación análoga



#211c38

≈ Mirage

HEX #683dff

RGB 33, 28, 56, 1

CMYK 41, 50, 0, 78

LAB 12, 11, -17

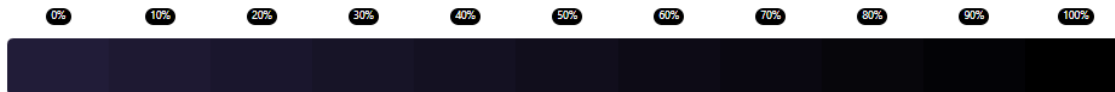
HSL 251, 33, 16

XYZ 2, 1, 4

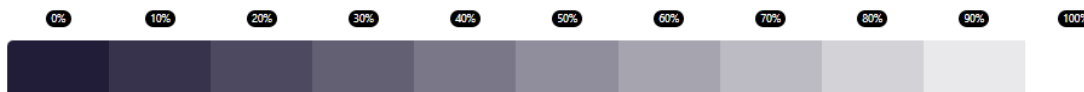
LUV 12, 0, -16

HWB 251, 11, 78

Sombras



Tintes



combinación monocromática



combinación análoga



#C69af3

≈ Perfume

HEX #683dff

RGB 198, 154, 243, 1

CMYK 19, 37, 0, 5

LAB 71, 33, -39

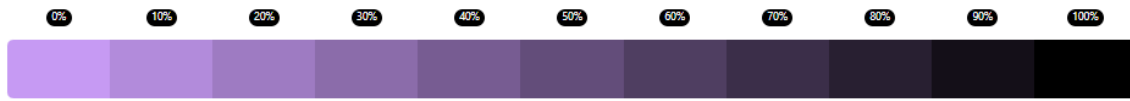
HSL 270, 79, 78

XYZ 51, 42, 90

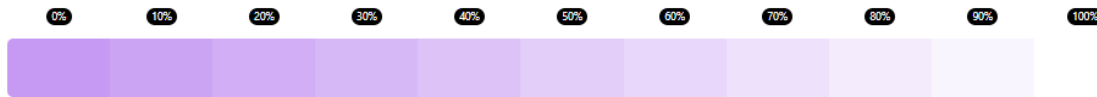
LUV 71, 17, -66

HWB 270, 60, 5

Sombras



Tintes



combinación monocromática



combinación análoga



#713ad2

≈ Purple Heart

HEX #683dff

RGB 113, 58, 210, 1

CMYK 46, 72, 0, 18

LAB 40, 56, -69

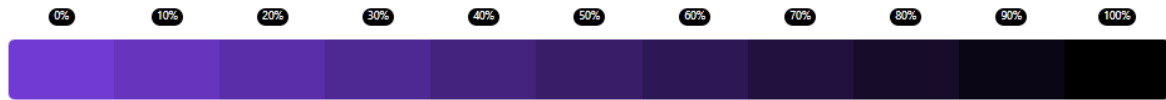
HSL 262, 63, 53

XYZ 20, 11, 62

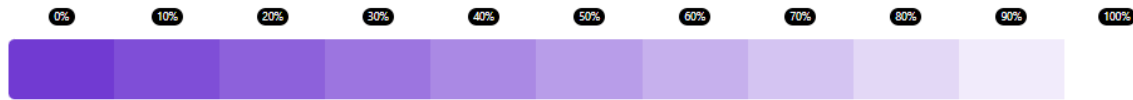
LUV 40, 8, -103

HWB 262, 23, 18

Sombras



Tintes



combinación monocromática



combinación análoga



#774ce4

≈ Royal Blue

HEX #683dff

RGB 119, 76, 228, 1

CMYK 48, 67, 0, 11

LAB 45, 53, -71

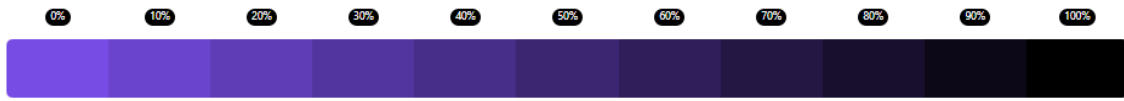
HSL 257, 74, 60

XYZ 24, 15, 75

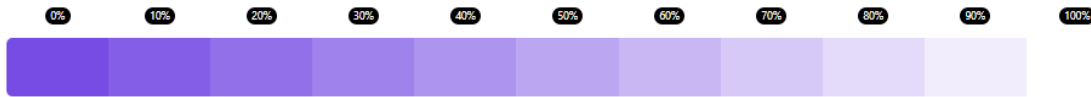
LUV 45, 5, -110

HWB 257, 30, 11

Sombras



Tintes



combinación monocromática



combinación análoga



#Bf6d64

≈ Contessa

HEX #683dff

RGB 191, 109, 100, 1

CMYK 0, 43, 48, 25

LAB 55, 32, 19

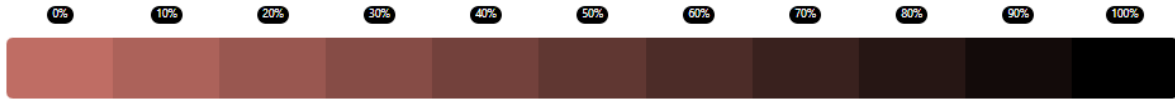
HSL 6, 42, 57

XYZ 29, 23, 15

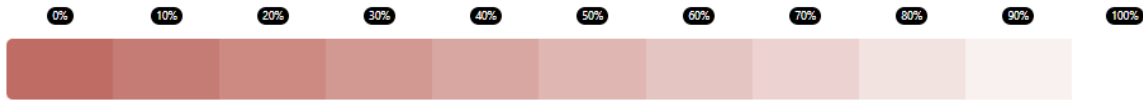
LUV 55, 59, 18

HWB 6, 39, 25

Sombras



Tintes



combinación monocromática



combinación análoga



#A55cbb

≈ Wisteria

HEX #683dff

RGB 165, 92, 187, 1

CMYK 12, 51, 0, 27

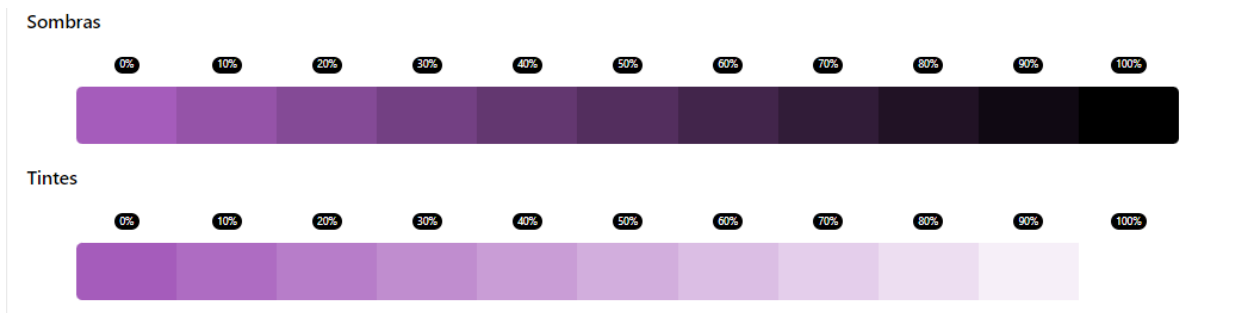
LAB 51, 45, -38

HSL 286, 41, 55

XYZ 28, 19, 49

LUV 51, 30, -63

HWB 286, 36, 27



combinación monocromática



combinación análoga



#E9e8ea

≈ Mischka

HEX #683dff

RGB 233, 232, 234, 1

CMYK 0, 1, 0, 8

LAB 92, 1, -1

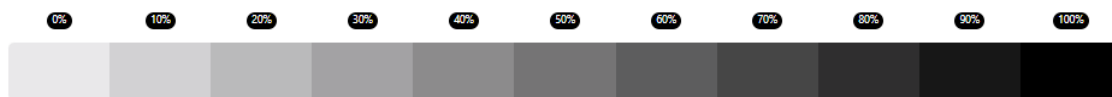
HSL 270, 5, 91

XYZ 77, 81, 89

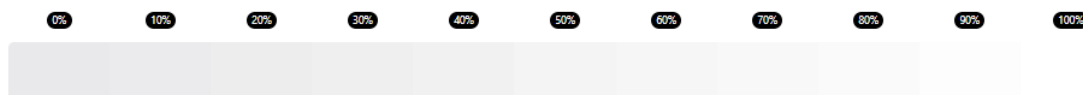
LUV 92, 0, -1

HWB 270, 91, 8

Sombras



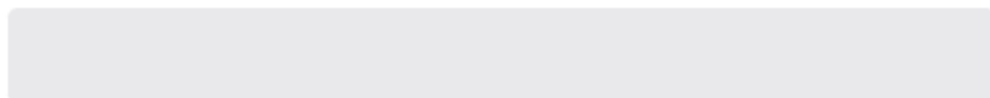
Tintes



combinación monocromática



combinación análoga



#B17cad

≈ Bouquet

HEX #683dff

RGB 177, 124, 173, 1

CMYK 0, 30, 2, 31

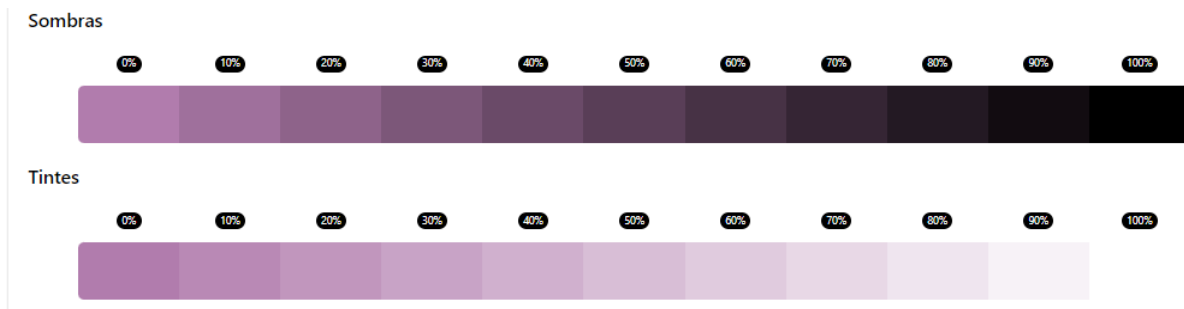
LAB 59, 29, -18

HSL 305, 25, 59

XYZ 33, 27, 43

LUV 59, 27, -31

HWB 305, 49, 31



combinación monocromática



combinación análoga



THE BOLD FONT

A 0065	B 0066	C 0067	D 0068	E 0069	F 0070	G 0071	H 0072	I 0073	J 0074	K 0075	L 0076	M 0077
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N 0078	O 0079	P 0080	Q 0081	R 0082	S 0083	T 0084	U 0085	V 0086	W 0087	X 0088	Y 0089	
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	
Z 0090												
Z												

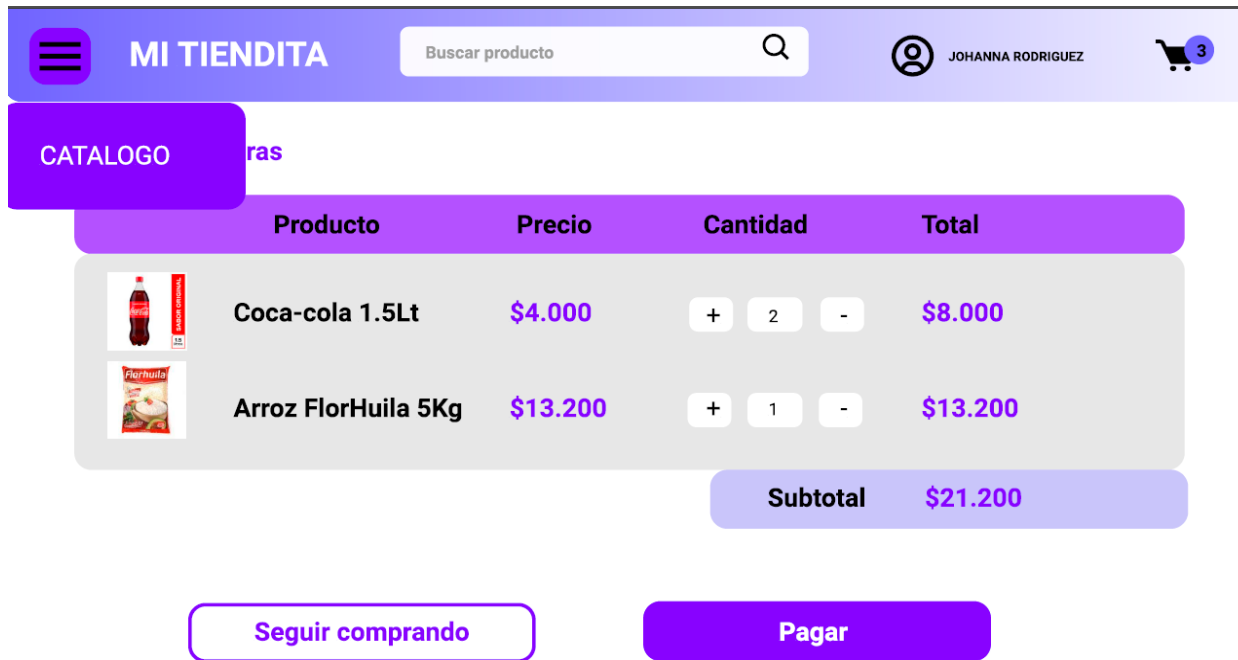
MOCKUPS 1



MOCKUPS 2




MOCKUPS 3




MOCKUPS 4





MOCKUPS 5



MI TIENDITA

Buscar producto 

 JOHANNA RODRIGUEZ

 0

Carro de compras

Producto	Precio	Cantidad	Total
Aun no tienes productos en tu carrito			0
Subtotal			\$ 0. 00

Ver productos

MOCKUPS 6

