

INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO



Actividad 1.7: Prototipar(Design Thinking)



Equipo 2:

- Gamboa Sandoval Isabel
- Cruz Gomez Marco Antonio
- Colín Ramiro Joel

Asignatura: Formulación y Evaluación de Proyectos Informáticos

Profesora: Cabrera Chávez Gloria Lourdes

Grupo: 5CV2

Fecha de entrega: 08/Mar/22

¿En qué consiste?

En esta actividad se construyeron los bocetos, las maquetas y las vistas que debe de tener el proyecto que se realizará, en pocas palabras se diseñó una interfaz para los trabajadores de la empresa, para que se pueda tener un control de las mermas que puedan existir.

Esto como el nombre de la fase lo dice, se considera como un prototipo de lo que sería en un futuro, la interfaz gráfica.

 Como primera instancia, se realizará el menú principal de la interfaz, donde los trabajadores pueden navegar por las distintas opciones.
Cabe recalcar, que en la sección donde se ubica la casilla de la "firma del operador", se debe colocar esa firma, para que el sistema pueda guardar los cambios que se realicen.



2. Posteriormente como una de las posibles opciones, es la salida del o los productos.



3. Así, se pide que el trabajador ingrese el código que se genera al realizar el envío o bien el número de transacción que igualmente se genera al realizarlo.



4. Después se ingresa a la página de la información del estatus del dicho envío. En esta página se menciona, el estatus del envío, este puede ser ACTIVO, CANCELADO, CON PROBLEMA, ó ENTREGADO. A su vez, se encuentra también, un botón para hacer el "rastreo" del envío en caso de que este no haya sido entregado. Nota: cabe recalcar que se puede obtener el código QR ligado a la transacción desde cualquiera de las siguientes páginas.



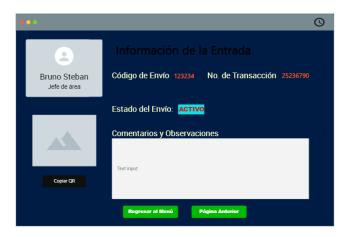
5. Y en caso de que este no haya sido entregado, se procede a pasar a la página donde está la información del proceso de envío.



6. Por otra parte, el trabajador puede ingresar a la sección de entrada al aeropuerto o aduana del país destino. Nota: Al igual que en la sección anterior se solicitará que el operador ingrese ya sea el código de envío o bien el número de transacción.



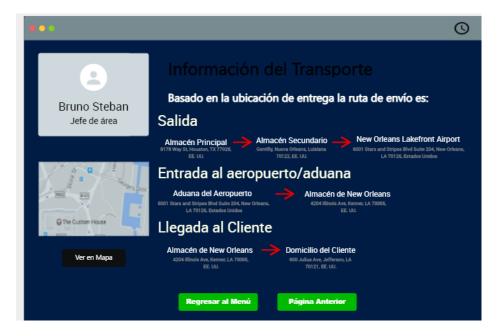
7. Como parte posterior se muestra la pantalla, en donde está el estado del envío, además hay un cuadro de texto, para colocar comentarios y observaciones.



8. Al igual que en el anterior, desde el menú se puede navegar hacia la información del transporte



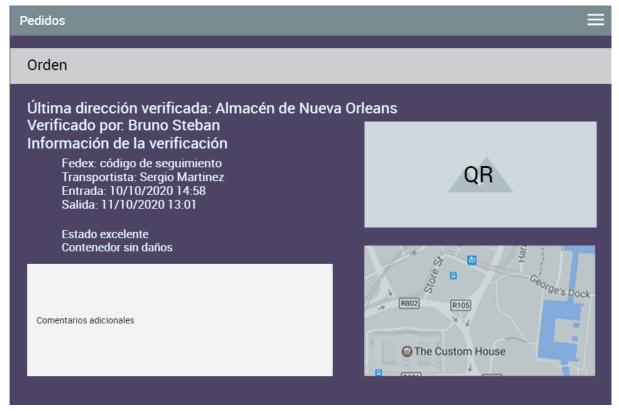
9. Finalmente se navega hacia la información del recorrido más corto según el algoritmo que creamos. También se puede visualizar desde el mapa. En una app de mapas.



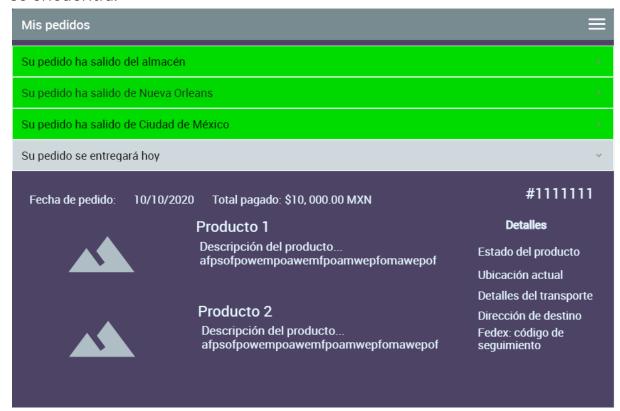
10. En la fase de envío se crearán dos diferentes vistas dependiendo si quien consulta la información es empleado o cliente. El usuario podrá ver toda la información relacionada a sus órdenes, en las que se indicará la fecha en la que se realizó el pedido, la cantidad pagada, el número de serie de la orden, descripción de los productos incluidos en la misma y a detalle la información de su envío, desde el estado de su producto, detalles del transporte en el que va(aire, mar o tierra), la ubicación en la que se encuentra actualmente el paquete y el código de seguimiento proporcionado por la empresa encargada



11. Por cuestiones de seguridad hay información que el usuario no puede ver. Los trabajadores de la empresa podrán consultar la información de cada orden a detalle, para asegurar la calidad del producto, esto significa la descripción detallada de cada cargamento, al igual que la ruta exacta que está siguiendo el mismo. La información servirá para detectar en dónde surgió algún problema y consultarlo con las partes involucradas.



12. El usuario también podrá consultar la ruta de su paquete, se le notificará cuando salga de un punto crítico, la única diferencia es que no podrá ver por dónde van los paquetes ni las direcciones en las que se encuentra.



13. Por último el usuario tendrá la opción de calificar el servicio y dejar su opinión sobre el mismo. Detalles que se enviarán de regreso para analizar.

