**Aplicación del Diseño de Muebles Personalizados.**

**ALCANCE:**

Somos FurnIris una empresa de diseño de muebles, que pretende personalizar sus productos para los clientes que requieren necesidades específicas en su hogar, empresa u oficina por medio de las nuevas tecnologías.

El proyecto consiste en el desarrollo de una aplicación móvil para Android y una Página Web donde el usuario pueda registrarse, tener su usuario y contraseña con los cuales podrá acceder a los servicios de la empresa, dentro de la aplicación, se seleccionará el tipo de mueble (silla, escritorio, mesa, comedores, Libreros, tarimas, cómodas, consolas, cabeceros(buros), etc.) una vez seleccionado el tipo de mueble el usuario podrá escoger en un catálogo de muebles “plantilla” el que mas sea de su agrado, posteriormente podrá armarlo a su gusto a través de “módulos” diseñados específicamente para ser añadidos a dicha plantilla, que podrá ensamblar se podrá escoger entre medidas estandarizadas disponibles por cada plantilla y cada módulo. También se podrá elegir si el mueble ira al natural ira barnizado, pintado, pintado y barnizado. Se pretende que una vez terminado el mueble se utilice realidad aumentada para visualizar físicamente como se verá el mueble en el espacio que el cliente quiere tenerlo, en caso de no caber o no agradarle, podrá realizar cambios, finalmente cuando el cliente se decida podrá proceder a la compra del mueble. El cliente podrá ver su historial de compras, y recibirá sugerencias de compras basados en sus compras anteriores, por ejemplo: si el cliente compro un comedor se le podrán sugerir sillas, o adornos que pudieran ir bien con su comedor o que puedan ser de su interés.

**OBJETIVO.**

El Objetivo de realizar este proyecto es revolucionar la forma en que se venden los muebles, creemos que cambiar la forma en que se construyen los muebles, realizándolos de manera “modular” para que se adapten mejor a las necesidades específicas de cada persona; de manera tal que se mejore su calidad de vida, y construya el mueble de sus sueños.

Se pretende también la posibilidad de almacenar datos específicos del cliente como su edad, su estatura y su peso. Para poder darle sugerencias de los tamaños de las plantillas y módulos que le ayuden acorde a su anatomía a trabajar de mejor manera. Para ello se pretende realizar estudios de proporciones anatómicas del cuerpo humano y la ergonomía de los muebles.

**RIESGOS.**

* Se considera que hay una deficiencia de conocimiento para realizar un proyecto de este tamaño.
* Se tiene sobre todo poco o nulo conocimiento de implementación de Realidad Aumentada.
* No se ha planteado bien el cómo se realizará la base de datos, y como se realizarán las medidas de los módulos.
* Falta de Herramientas y Equipo para la realización de los muebles, a largo plazo.

**Limites.**

* Por el momento se pretende limitar el proyecto a la ciudad de Torreón, Coahuila, No obstante, si el proyecto resulta exitoso se puede considerar la posibilidad de expandirlo.

Marco Teórico.

**E-commerce:**

Un E-commerce es una herramienta digital la cual, permite realizar la distribución, venta, compra, marketing y suministro de información de productos o servicios a través de internet.

Este término ha evolucionado con el tiempo pues, originalmente se refería, a la realización de transacciones por medios electrónicos como puede ser una tarjeta de crédito, o de débito, o a través de una transferencia bancaria.

Sin embargo, con la proliferación de Internet, comenzó el concepto de venta de servicios por la red, utilizando un medio electrónico de pago como una tarjeta de crédito. Desde entonces, el concepto de e-commerce evoluciono hasta el concepto que tenemos actualmente. Normalmente un e-commerce tiene 4 secciones:

1. Información Institucional: Esta sección intenta atraer a los clientes y generar un ambiente de confianza.
2. Catálogo: Esta sección es uno de los pilares para el éxito del e-commerce, pues, contiene información detallada sobre los productos y precios.
3. Procesamiento de Ordenes: Esta sección incluye un método para especificar, y configurar bien la orden. Los Sistemas, mas avanzados, pueden incluir sistemas, de seguimiento de la orden.
4. Pasarela de Pago: es el método utilizado para hacer la transacción económica. Existen varios métodos, en este apartado es muy importante darle seguridad al cliente, y algún respaldo en caso de fraudes.

Con el tiempo van siendo añadidas nuevas secciones y funcionalidades aparte de las antes mencionadas, pues, con el tiempo se van mejorando los sistemas, y los e-commerce no son la excepción. Por ejemplo, también, es importante tener una buena política de satisfacción al cliente, y apoyo o soporte al usuario.

Muchas personas han visto una gran oportunidad de emprendimiento en este modelo de negocios, pues ofrece muchas ventajas que un comercio físico no tiene como Por ejemplo:

1. Se eliminan restricciones geográficas, pues podemos tener clientes de todo el país o incluso de todo el mundo.
2. Se reduce considerablemente la inversión inicial y los gastos operativos de la empresa; ya que, con una tienda virtual no se tendrá que pagar los costos de un espacio físico, tales como alquiler, cuenta de agua, cuenta de luz y la cantidad de empleados contratados puede ser mucho menor.

**Seguridad Informática:**

La Seguridad Informática es aquella disciplina que se encarga de proteger la Integridad, Confidencialidad, Disponibilidad, y Autenticidad en un sistema informático.

1. **Integridad:** Se refiere a que se debe tener la garantía que los datos se mantendrán como deben estar. Que no serán borrados o alterados, accidentalmente o por un tercero, y que los datos que serán enviados y recibidos en una red permanezcan exactamente iguales a como se mandaron.
2. **Confidencialidad:** La información debe ser privada, solo debe ser accesible a las personas que están autorizadas para ello. En el caso de un e-commerce, un cliente no debe ser capaz de acceder a la información privada de otro cliente. Y los clientes no deben tener acceso a la información interna de la empresa como puede ser los datos de sus ventas y contabilidad.
3. **Disponibilidad:** La información debe estar siempre disponible, cuando se necesite realizar una consulta esta debe estar disponible en todo momento, los servicios de un sistema deben estar siempre disponibles.
4. **Autenticidad:** se refiere a tener la certeza de que el archivo, el usuario, el dato es el real y no una suplantación de este. Esto se realiza mediante la implementación de usuarios y contraseñas, por ejemplo.

Estos conceptos deben ser aplicados a un E-commerce para que este tenga éxito, pues por muy bueno, atractivo, económico que sea un sistema si este no cumple con las características de un sistema seguro, no se podrá crear un vinculo de confianza con el cliente. Por lo tanto se creará una imagen de desconfianza en el e-commerce y este fracasará.

**Aplicación Móvil:**

Las aplicaciones móviles son, programas diseñados para ser ejecutados en teléfonos, tablets y otros dispositivos móviles, que permiten al usuario realizar actividades profesionales, acceder a servicios, mantenerse informado, entre otro universo de posibilidades.

Las Aplicaciones móviles se ejecutan en el sistema operativo móvil, para el que fueron desarrolladas.

Los Sistemas Operativos Móviles mas conocidos y utilizados en la actualidad son:

* Android
* iOS

Aunque también existieron otros sistemas operativos móviles que ya no existen o son muy poco utilizados como:

* Windows Phone
* BlackBerry
* Symbian
* Firefox O.S
* Ubuntu Touch.

Estas aplicaciones normalmente son instaladas a través de una “Tienda de Aplicaciones” desarrollada normalmente por el fabricante del sistema operativo. En donde se accede con una cuenta y se descargan e instalan las aplicaciones que fueron aprobadas oficialmente por el fabricante para ser ejecutadas en su sistema. Si bien es cierto, que existen aplicaciones no oficiales las cuales se pueden descargar de internet o se pueden pasar de persona a persona por otros medios (USB, Bluetooth, CD, etc) no es recomendable instalarlas a menos que tengamos la certeza de que son seguras, ya sea porque conocemos al desarrollador y confiamos en el o porque disponemos del código fuente de la aplicación. En cualquier otro caso, es un riesgo grave a la seguridad del dispositivo instalar aplicaciones no oficiales. Por ello es importante que la aplicación de nuestro e-commerce se encuentre disponible oficialmente en la tienda del dispositivo, de ese modo estaremos mostrando seriedad y también estaremos generando confianza con el usuario.

**Personalización:**

En el contexto de la informática de negocios, personalizar es una estrategia de marketing que consiste en contextualizar las experiencias, los mensajes y las ofertas de un sitio dependiendo en las características del visitante.

Si bien antes se menciono que un e-commerce es una gran oportunidad de crecimiento para una empresa o es una buena manera de iniciar una;

sin creatividad y sin ofrecer una propuesta de valor realmente diferenciadora se hace complicado surgir en este amplio mundo como unos grandes vencedores.

Por ello es importante que nuestra prioridad sea pensar en el cliente, y como aportarle valor a través de nuestros productos, diferenciándonos de nuestra competencia.

**MISIÓN:**

Ofrecer al cliente productos mobiliarios personalizables e innovadores que satisfagan sus necesidades, a través, de sistemas informáticos innovadores que se estén renovando constantemente para ofrecer un mejor servicio acorde a las tecnologías de la época.

**VISIÓN:**

Ser una empresa de clase mundial, que mejore la calidad de vida de sus clientes a través de productos que se adapten a su estilo de vida y satisfagan sus deseos y necesidades.