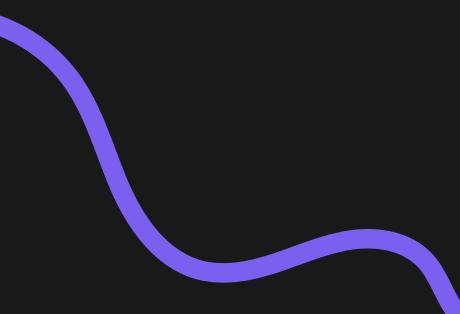


LLANTAS DC

Presentado por: Nicolás Morantes,
Maria Valeriano y Camilo Hoyos



Introducción

Llantas DC es una empresa dedicada a la venta de llantas para vehículos de carga, ubicada en la localidad de Fontibón, en Bogotá. Actualmente, la empresa realiza ventas tanto en su punto físico como a través de redes sociales. Sin embargo, no cuenta con un sistema de aplicación móvil que optimice sus procesos de gestión de pedidos, clientes e inventario, lo que puede generar demoras, errores y dificultades en la atención al cliente.

Necesidades del cliente

- Optimizar la gestión de ventas y pedidos.
- Mejorar la organización del inventario.
- Facilitar la comunicación con los clientes.
- Centralizar la información en una sola plataforma.
- Implementar un sistema de notificaciones automáticas para el seguimiento de pedidos.
- Permitir la generación de reportes de ventas y stock en tiempo real.
- Integrar un método de pago seguro y eficiente dentro de la aplicación.
- Ofrecer un sistema de fidelización para clientes recurrentes.

Criterios

- Facilidad de uso de la aplicación.
- Reducción en tiempos de respuesta a pedidos.
- Integración con redes sociales y sistemas de pago.
- Seguridad en el manejo de datos de clientes y transacciones.
- Capacidad de la aplicación para generar reportes automatizados de ventas y stock.
- Nivel de satisfacción del usuario final en cuanto a navegación y experiencia.
- Eficiencia en la actualización de datos en tiempo real.
- Posibilidad de escalabilidad y adaptabilidad a futuras mejoras y expansiones.

Generales



Desarrollar un software funcional para Llantas DC, que sea eficiente al momento de gestionar clientes, ventas e inventario, que optimice todo lo mencionado previamente y logre una buena experiencia de usuario.



Específicos

- Usuarios: Implementar un sistema seguro de registro y validación con perfiles personalizados, fidelización con promociones y un chat para mejorar la atención.
- Ventas: Desarrollar un flujo de ventas intuitivo con pagos seguros, notificaciones en tiempo real y un panel de monitoreo con estadísticas funcionales.
- Productos: Crear un sistema de inventario en tiempo real con búsqueda intuitiva y reportes automatizados de demanda y stock.
- Experiencia de usuario: Garantizar un sistema rápido, estable e intuitivo, integrado con redes sociales para promoción de productos.

Objetivos



Alcance

El proyecto consiste en crear un sistema para gestionar inventarios, pedidos y reportes en Llantas DC, una empresa de venta de llantas. El sistema permitirá controlar productos, ventas, stock y generar reportes.

Tecnologías:

Backend: Node.js con Express.js

Base de datos: MongoDB

Frontend: React.js (opcional)

Autenticación: JWT

Módulos:

Gestión de inventario

Pedidos y ventas

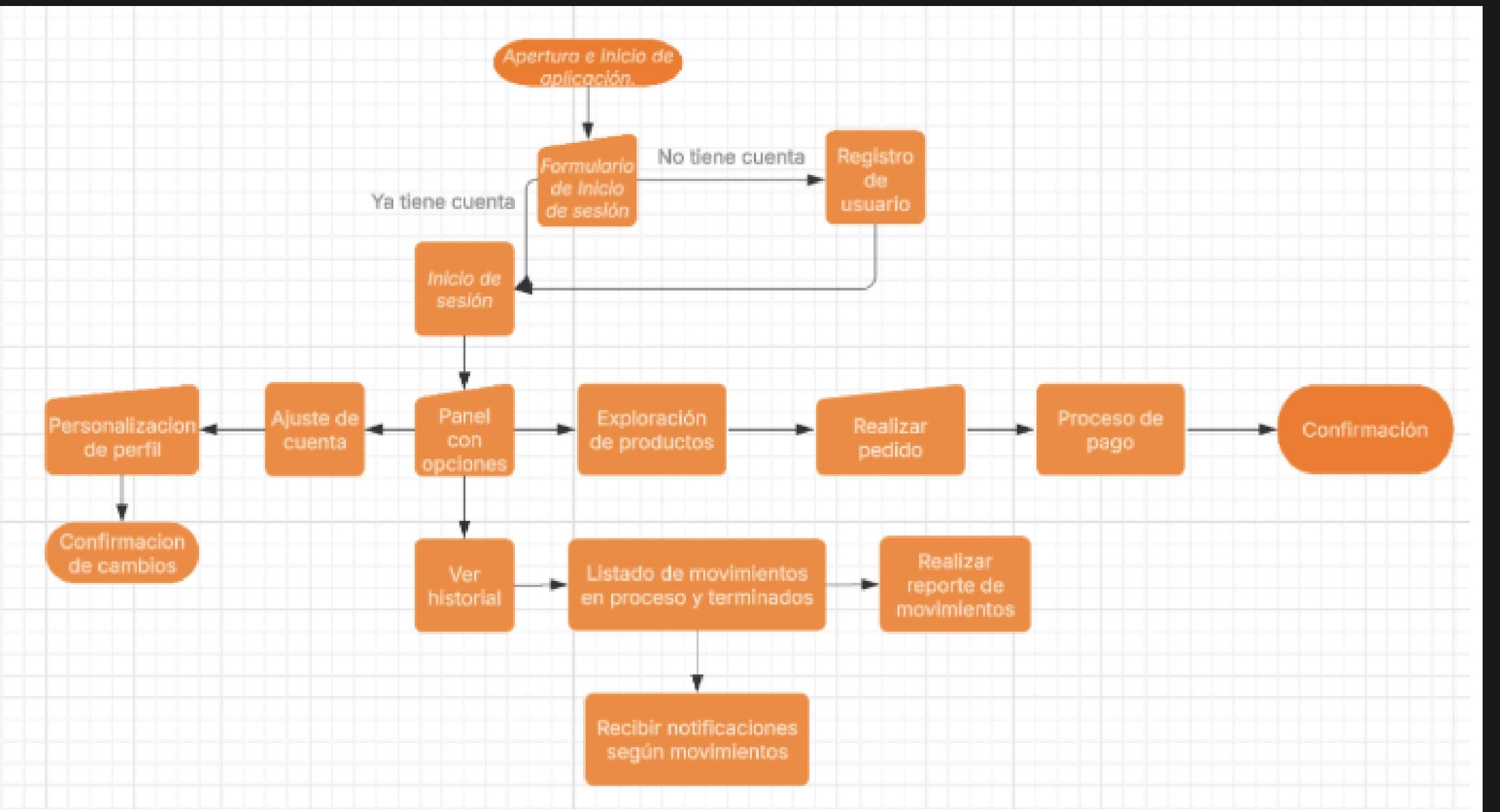
Administración de usuarios

Generación de reportes

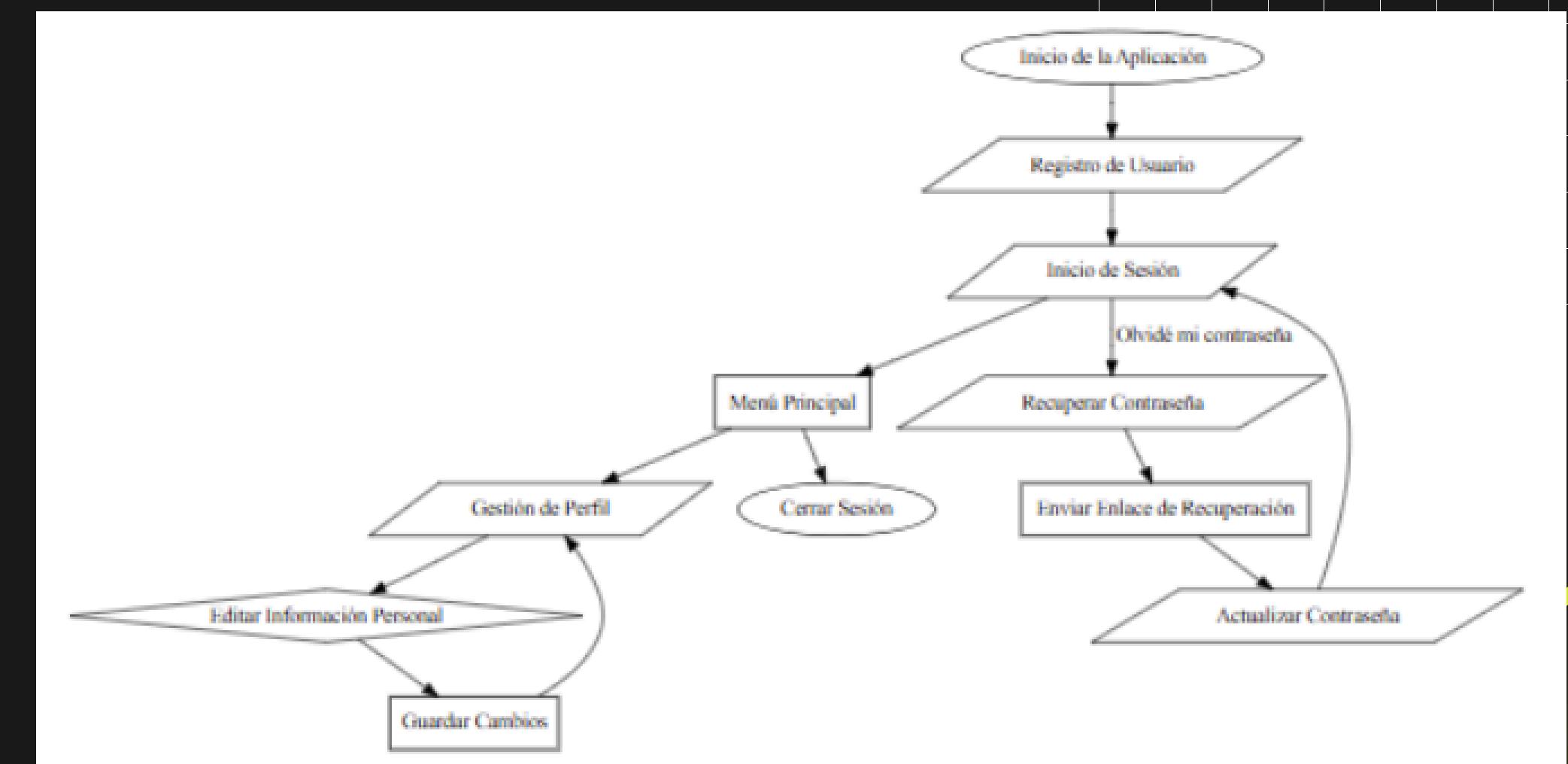
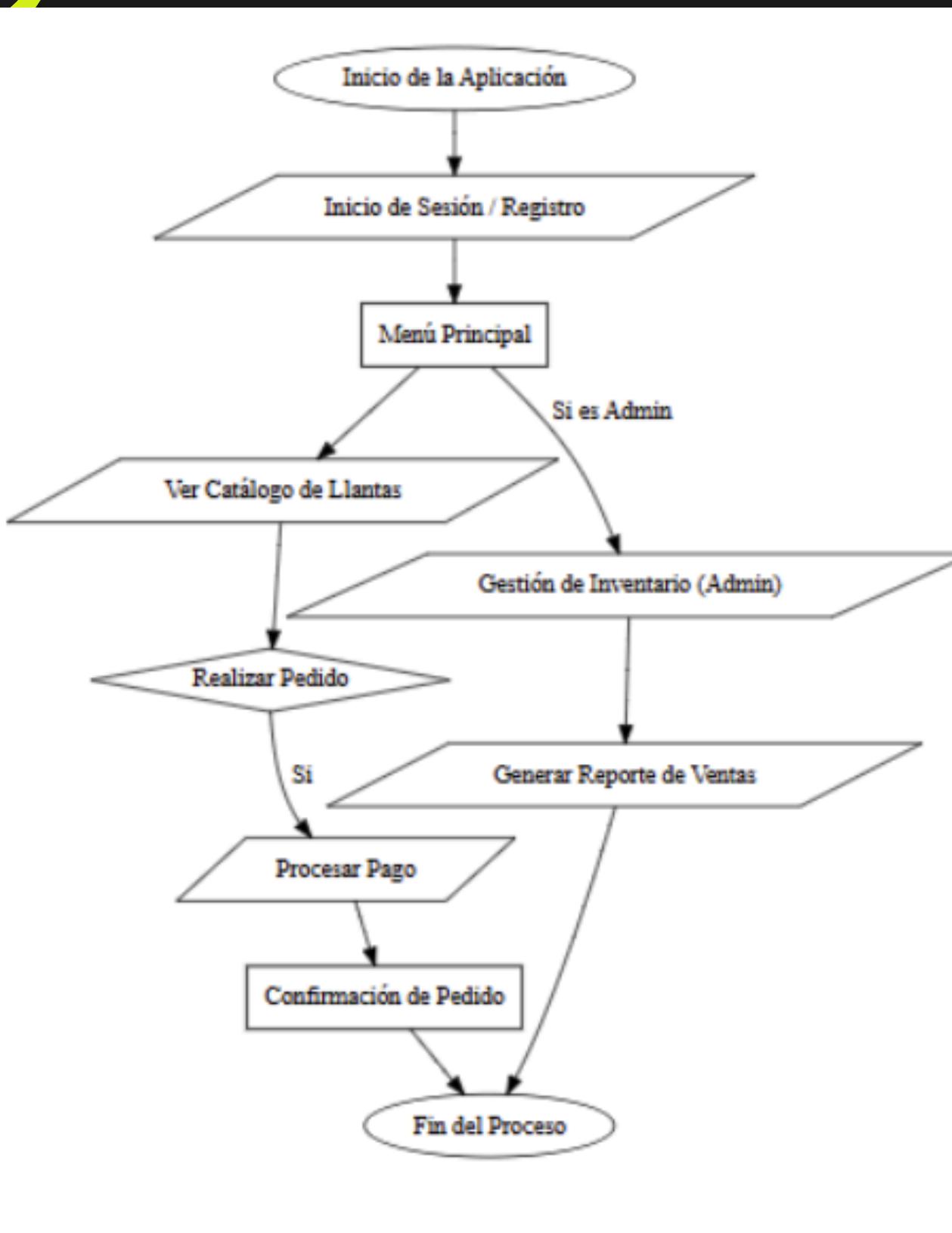
Notificaciones y alertas

Cada estudiante desarrollará un módulo y los integrará mediante una API REST.

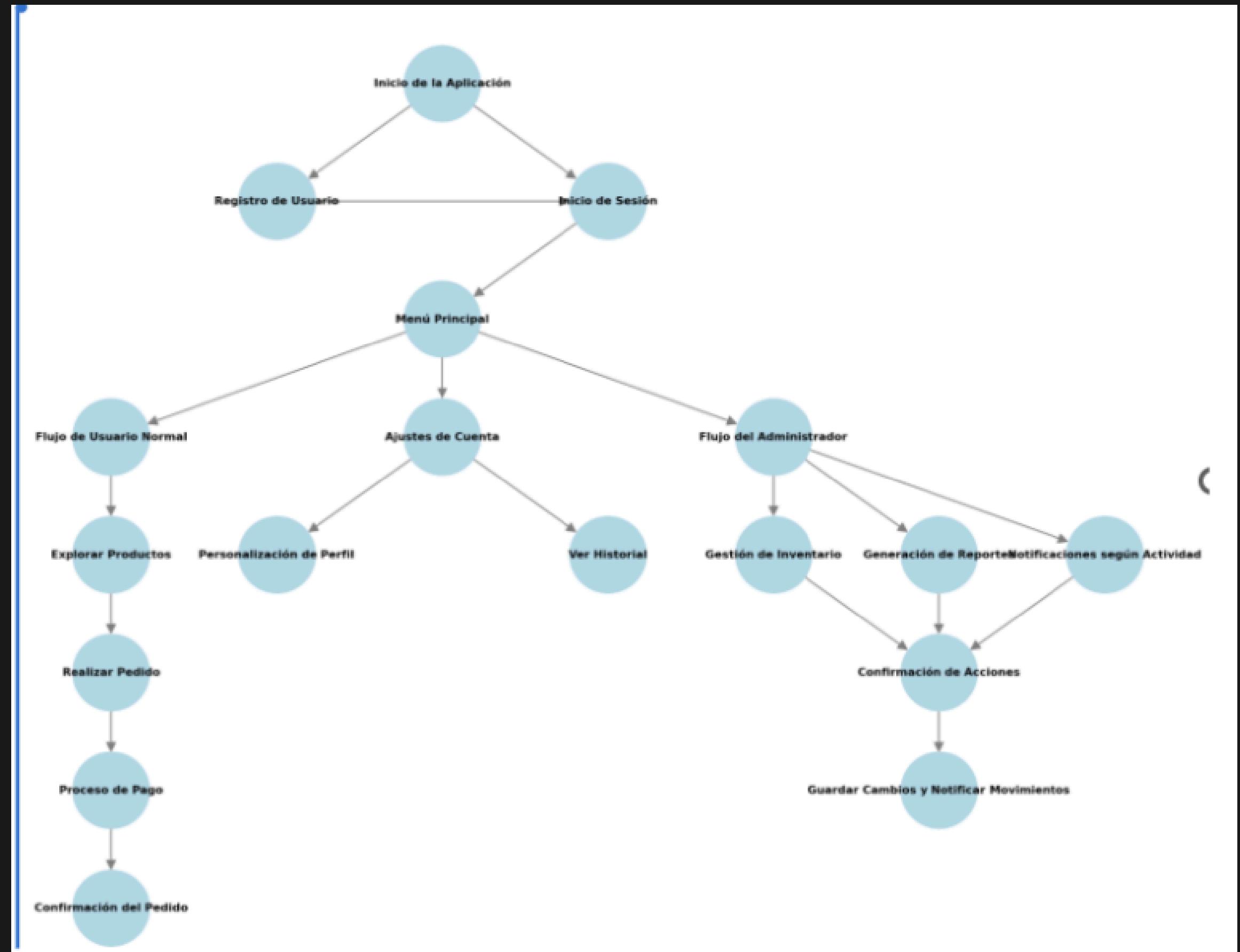
Alternativas de solución



Alternativas de solución



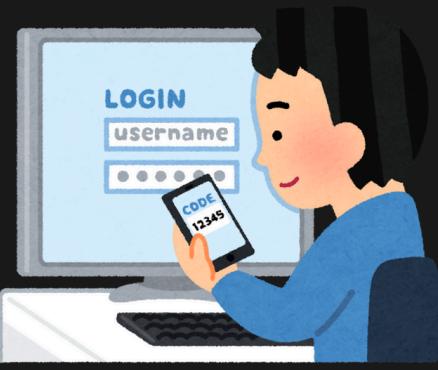
Alternativas de solución



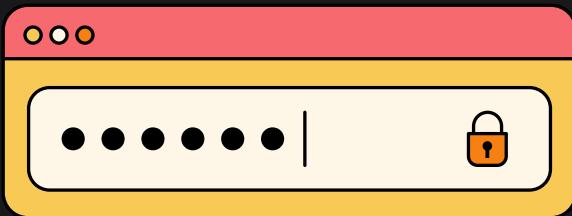
Cronograma y Kanban

Fase	Tarea	Duración
Semana 1 - 2	Análisis y definición de requisitos funcionales (RQF) y no funcionales (RQNF)	6 días
	Investigación de UX/UI y benchmarking de aplicaciones similares	4 días
	Definición del flujo de usuario y arquitectura de información	4 días
Semana 3 - 4	Creación de wireframes de baja fidelidad (bocetos iniciales)	5 días
	Validación y ajustes iniciales con stakeholders	3 días
	Definición de tipografías, colores y estilos visuales	4 días
Semana 5 - 6	Diseño de alta fidelidad de pantallas clave (UI)	7 días
	Diseño de iconografía, botones y elementos gráficos	3 días
	Presentación de avances y ajustes según feedback	4 días
Semana 7 - 8	Creación de prototipo interactivo en herramienta como Figma o Adobe XD	6 días
	Pruebas de usabilidad con usuarios potenciales	4 días
	Iteraciones y mejoras con base en retroalimentación	4 días
Semana 9 - 10	Documentación del diseño del módulo de usuario (guía de estilo y especificaciones de UI)	6 días
	Creación de guía de navegación para programadores	4 días
Semana 11 - 12	Ajustes finales en el diseño	4 días
	Preparación y presentación final del diseño	4 días
	Entrega del prototipo final y documentación	4 días

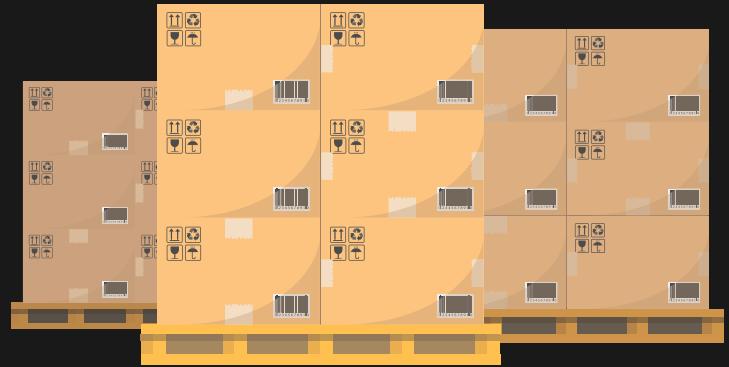
Kanban aquí



Usuario



Venta



Producción



Mapa Stakeholders

ANÁLISIS DE STAKEHOLDERS





*Muchas gracias por
su atención*

