

AlsoniPets



2181224: Sebastian López Astudillo

2181059: Miguel Angel Lasso Gordillo

Desarrollo Experiencias Multimedia para la Web

Docente: Christian Loaiza

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE INGENIERÍA
DEPARTAMENTO DE OPERACIONES Y SISTEMAS
PROGRAMA INGENIERÍA MULTIMEDIA
SANTIAGO DE CALI
2021**

Tabla de Contenido

| | | |
|--------|------------------------------------------------------------------------------------|---|
| 1. | Introducción | 3 |
| 2. | Planteamiento del Problema | 3 |
| 3. | Objetivos | 3 |
| 3.1. | Principal | 3 |
| 3.2. | Específicos | 3 |
| 4. | Propuestas de Solución | 3 |
| 5. | Desarrollo de la solución. | 3 |
| 5.1. | Descripción de la solución. | 3 |
| 5.2. | Prototipado de la aplicación. | 3 |
| 5.2.1. | Interfaz baja calidad (Nota: Si las hay en baja, sino se pasa directamente a alta) | 3 |
| 5.2.2. | Interfaz alta calidad. | 3 |
| 5.2.3. | Descripción grafico de la aplicación. | 3 |
| 5.3. | Descripción de las interacciones de la aplicación. | 3 |
| 6. | Problemas observados durante el desarrollo. | 3 |
| 7. | Conclusiones. | 4 |
| 8. | Trabajo a futuro. | 4 |

1. Introducción

Alsoni Pets se encuentra ubicado en la ciudad de Cali, dentro de la comuna 11, en el barrio El Recuerdo. Esta tienda lleva 4 meses en funcionamiento, a pesar de esto sus ventas han sido prósperas debido a que este tipo de tiendas no se encuentran en este barrio.

2. Planteamiento del Problema

El negocio Alsoni Pets, dedicado a la venta de productos para mascotas, le es importante extender su alcance en ventas, para esto necesitan dar un paso hacia delante en la modernización de su negocio.

3. Objetivos

- 3.1. Modernizar la tienda Alsoni Pets en Cali en el plazo de 16 semanas.
- 3.2. Brindar un mayor alcance a la tienda Alsoni Pets.
- 3.3. Mostrar los productos de Alsoni Pets en la solución.
- 3.4. Poder concretarse pagos en la solución.

4. Propuestas de Solución

En base a la necesidad que plantea Alsoni Pets, la mejor oportunidad de solución es la creación de una página web, donde se puedan vender los artículos del negocio, se tenga una previsualización de algunos productos en 3d, el usuario pueda registrarse y guardar sus productos favoritos. De esta forma el negocio se modernizará y podrá aumentar su alcance de ventas para mejorar su posición como una tienda virtual de mascotas permitiendo aumentar sus ventas y clientes fieles. La ventaja de crear esta página web serian:

- Aumenta el alcance de tu negocio
- Mejora la imagen de tu marca
- Aumenta tus ventas
- Te permite vender en línea
- Mejora el servicio al cliente
- Posicionamiento en buscadores

5. Desarrollo de la solución.

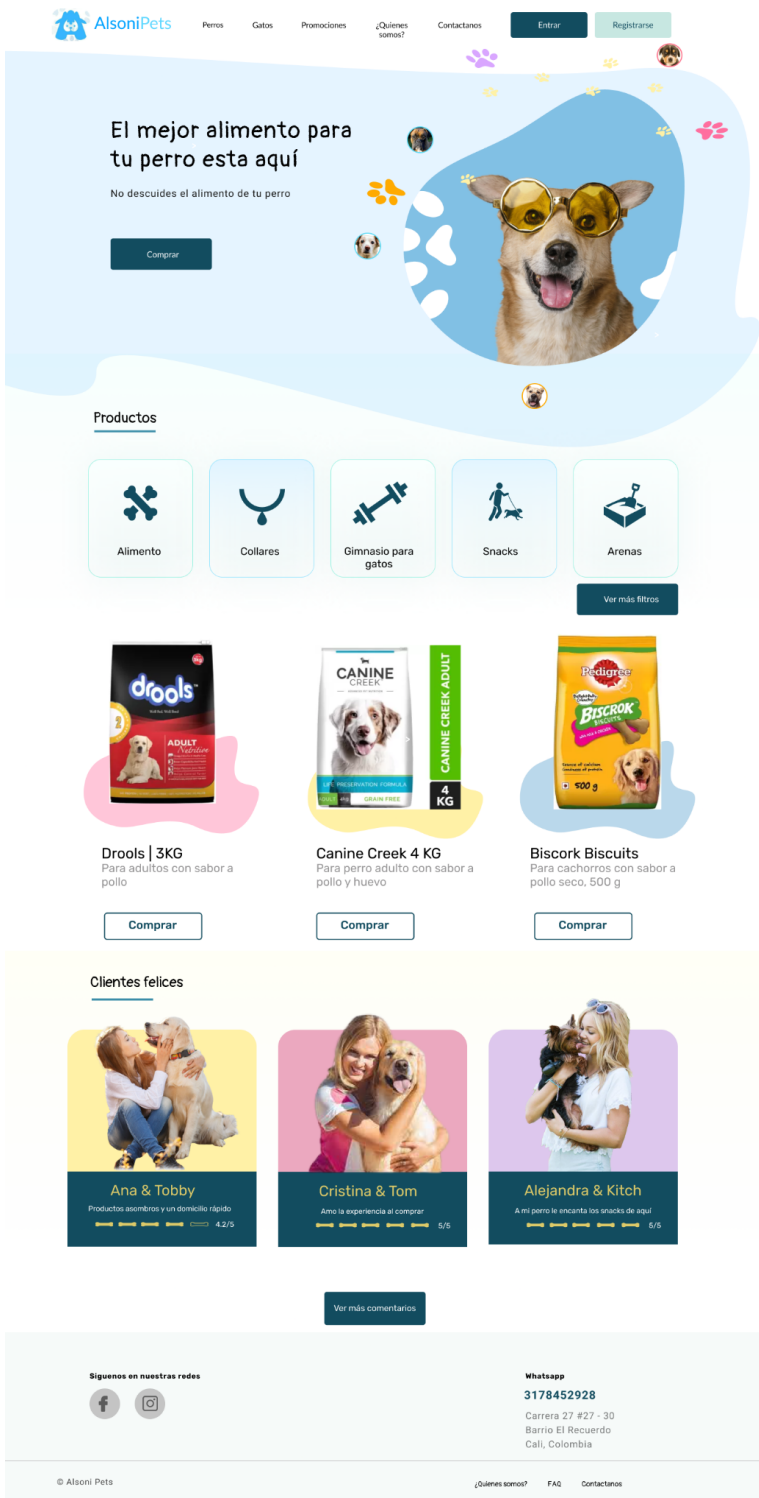
5.1. Descripción de la solución.

La empresa Alsoni Pets es un negocio que vende artículos para mascotas, la solución podrá desplegar estos productos en un sitio web y poder realizar pagos.

También cabe aclarar que el público objetivo para el que va dirigido la página es para gente con comprensión básica de compras por internet mayormente están en un rango de 15 a 40 años. Esto es debido a que va en aumento la cantidad de personas en este rango de edad que prefieren tener animales que tener hijos.

5.2. Prototipado de la aplicación.

5.2.1. Interfaz alta calidad.



Figma

5.2.2. Descripción gráfico de la aplicación.

El diseño construido para Alsoni Pets fue basado en algunos patrones de diseño que están en tendencia, tales como el usar figuras inorgánicas y bordes redondeados esto con el fin de hacerlo más apacible visualmente para el usuario. De igual manera se planteó usar colores fríos en tonalidades azules debido a que este tiene un gran impacto en el usuario debido a que este color usualmente da una sensación de calma y serenidad, permitiéndole al usuario desplazarse por la página con tranquilidad sin elementos que disruptivos que afecten su navegación por el sitio, el color azul muchas veces se asocia en el entorno del cuidado de la salud de los seres vivos por ello la intención de también expresar que los productos que se venden en Alsoni Pets son para el cuidado de las mascotas. Se optó por poner algunos elementos tales como los productos más vendidos y algunas experiencias de clientes para dar a conocer la calidad del servicio y productos.

5.3. Descripción de las interacciones de la aplicación.

Nota: Solo descripción de las interacciones principales, por ejemplo.

| Elemento que interactúa | Descripción de la interacción |
|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nav Buttons | Al Presionar estos botones, la página se va a dirigir a las secciones de Contáctanos, ¿Quiénes somos?, Promociones, Gatos, Perros. |
| Sección de inicio de sesión | Se iniciará sesión usando las API de Google, Facebook o por medio de una cuenta creada en el aplicativo. |
| Sección de productos | Se podrá observar los productos existentes de la tienda y también se podrá filtrar dependiendo de lo que quiera el usuario |
| Comprar | Al momento de seleccionar el producto deseado se podrá comprar por una pasarela de pago |
| Enlace a redes sociales | Existirá un apartado para que el usuario pueda visitar las redes sociales de la tienda |

6. Problemas observados durante el desarrollo.

En el transcurso del desarrollo se encontró con varios problemas, uno de estos fue en la implementación de la calificación de los clientes, originalmente se tenía planeado que iban a ser huesos, pero terminó siendo corazones, ya que los huesos sería .svg y el grupo no encontró la forma de implementar un sistema de calificaciones dinámico con .svg, pero sí se pudo con texto o emojis, por lo tanto al final se implementó con emojis de corazones. Otro problema fue el uso de imágenes que se saltan el esquema de la página web, por lo tanto que usan position absolute

o relative, esto se logró implementar de una forma relativamente correcta, ya que si se muestran como se desea pero en ciertas dimensiones de la pantalla se mueven ligeramente.

7. Conclusiones.

El desarrollo de esta página web ayudó al grupo a mejorar en sus habilidades con el framework React.js, también en sus habilidades para el uso de otros módulos como styled components, el uso de estos framework facilita el desarrollo y la reutilización del código. Finalmente esperamos que este proyecto nos sirva de evidencia en nuestro portafolio de las habilidades del grupo.

8. Trabajo a futuro.

En el futuro se espera la implementación completa de la página web, con su pasarela de pago, carritos de compra y una base de datos para la analítica de datos, ya que otra función potencial de la página es que exista una base de datos donde se quede guardado las cuentas de los usuarios, pero no solo esto, sino que también las interacciones de los usuarios con la página, para poder brindar al negocio datos importantes, como por ejemplo cuáles son los productos más interesantes para los usuarios, cuales son los que menos, entre otras estadísticas y datos.

9. Referencias

1. A. (2018, 10 diciembre). *Efectos psicológicos de los colores*. Arkiplus.
<https://www.arkiplus.com/efectos-psicologicos-de-los-colores/>
2. *10 Usability Heuristics for User Interface Design*. (s. f.). Nielsen Norman Group.
<https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
3. *Designing the User Interface - Edition 6*. (s. f.). HCIL Archive.
<http://www.cs.umd.edu/hcil/DTUI6/>
4. Rappi. (s. f.). *Pide Domicilio y recibe en minutos | Rappi Colombia*.
<https://www.rappi.com.co/>
5. M. (s. f.). *Mascotas Bichos Pet Shop*. MascotasBichos. <https://www.mascotasbichos.com/>