



CENTRO EDUCATIVO TECNICO LABORAL KINAL

6TO. PERITO EN INFORMATICA

12 de abril de 2021

Software: Venta Online

Alumnos: Grupo#4

Soni Javier Vega Muñoz 2019050

Diego Andres Escobedo Lopez 2015524

Diego Omar Morales Flores 2016527

Oscar Alejandro Chinchilla Barahona 2016266

índice

1	Introducción	2
2	Propósito	3
3	Objetivos y Alcance.....	3
4	Suposiciones y Restricciones	4
5	Metodología de Desarrollo de Software	4
6	Entregables del Proyecto.....	5
6.1	Propuesta de proyecto de software (este documento)	5
6.2	Documento de requisitos recopilados.	5
6.3	Modelo de Casos de Uso.	5
6.4	Glosario.....	6
6.5	Prototipos de Interfaces de Usuario.....	6
6.6	Modelo de Análisis y Diseño.	7
6.7	Modelo de Datos.....	8
6.8	Modelo de Implementación.	9
6.9	Modelo de Despliegue.....	9
6.10	Evaluación de Actividades.....	10
6.11	Manual de Instalación.....	10
6.12	Presentación y Acceso al Producto.....	12
7	Organización del Proyecto.....	13
8	Presupuesto	13
9	Cronograma de Actividades (Plan del Proyecto)	15
10	Seguimiento y Control del Proyecto.....	15
11	Referencias.....	16

1 Introducción

En este documento hablaremos acerca de la importancia y la facilidad de adquirir sus productos con la compra Online, con el propósito de que el cliente tenga sus productos en la puerta de su casa solucionando aquella parte de que no tengan que salir de su casa por el mismo motivo de que estamos viviendo una nueva experiencia acerca de la pandemia, ya que estar en nuestra casa se ha vuelto muy importante para nuestra salud al no arriesgarse a ser contagiado.

Tomando como ejemplo una de las muchas empresas de comercio electrónico que es Amazon: <https://www.amazon.com/-/es/> por el cual tomamos en cuenta como es que implementan sus servicios al cliente con la venta de sus productos sabiendo que es una empresa estadounidense que nos brinda productos en diferentes países. Asimismo, queremos hacer este trabajo para ayudar aquellas partes donde el comercio electrónico no llegue la cobertura, con la intención de ayudar a que puedan adquirir sus productos en la puerta de su casa.

El método en el que realizamos nuestra tienda online fue la metodología en cascada: Framework lineal que está basado en el análisis, diseño, codificación, ejecución, verificaciones y mantenimiento con el propósito de que el cliente pueda adquirir un producto con aquella confianza de que le va a llegar a su puerta y que la metodología de pago pueda ser lo más confiable para el comprador, con propósito de que nuestra tienda online pueda expandirse no solo en Guatemala sino que en más países para poder mejorar nuestra producción y nuestra venta tomando en cuenta que vamos a tener asociaciones con los productos que vendamos para que el cliente sepa que no es un producto cualquiera si no que es un producto de marca asegurando su compra de una buena calidad, por ahora una de las limitaciones que podemos tener es que solo en Guatemala tenemos disponible la aplicación web ya que nos estamos basando en el comercio de Guatemala y todavía no realizaremos producción extranjera ni ventas ya que todavía no se cuenta con los recursos suficientes para poder realizar la expansión de nuestra aplicación Web.

2 Propósito

Uno de los propósitos de tener una venta online es que el cliente pueda adquirir sus productos sin que tenga que salir de su casa. Con aquella meta de que se pueda vender una gran cantidad de productos, es decir que el propósito de tener la venta online es vender todo lo que se pueda, pero de que sirve vender productos si otra tienda online vende lo mismo y te ofrece mejor servicio domiciliar, pero una de las razones de presentar mi tienda online es que queremos preocuparnos por aquellas partes donde la cobertura no llega.

Es decir que el lugar donde vive el cliente no llega esta opción de poder adquirir sus productos si salir de sus casas, tomando en cuenta de que existe mas servicios que pueden ayudar a que llegue tus productos como por ejemplo Globo que hace servicios domicilios con otras franquicias como McDonald, pero el objetivo a lograr es que no gastes por el servicio domiciliar, sino que solo pidas tu producto y donde sea que estés te lo llevamos.

Con una garantía que permite devolver el producto según en el estado que llegue como podría ser, el vencimiento de un producto, la forma de devolución es por medio de la página web de la tienda con nuestro apartado de devolución. Pero como toda tienda online una de las características principales es poder expandirnos en más países y no solo en una región poco a poco poder ser mayores productores.

Como uno de los propósitos más importantes es el sentido de la seguridad queremos asegurarte de que al comprar tus productos puedas tener aquella confianza de que te van a llegar en un buen estado y que tengas esa confianza de volver a comprar.



3 Objetivos y Alcance

Como objetivo principal de nuestro proyecto es facilitar la compra de productos por medio de los servicios que nos brinda internet utilizando la metodología de Framework lineal que es básicamente un método en cascada.

- Poder hacer que el cliente puede facilitarle poder adquirir sus compras sin preocuparse por gastar en el servicio domiciliar.
- Nuestras categorías puedan ayudar al cliente a saber que busca.
- Que el cliente pueda adquirir no solo productos si no que pueda pedir comida de cualquier restaurante.
- Tener productos que solo se puedan conseguir fuera del país.
- Lograr tener una producción de ventas expandible en todo el país.
- Poder hacer que el cliente se sienta seguro de poder comprar y que tenga la confianza de seguir comprando.
- Revisar la normativa legal necesaria para la creación de un comercio electrónico.

- Crear una tienda de productos extranjeros y productos tecnológicos del año para que el cliente pueda adquirir esos productos difíciles de adquirir.
- Poder implementar que no solo pueda comprar el cliente, sino que el cliente pueda vender también sus productos o utilerías que no use, como por ejemplo el mercado libre.
- Conseguir un compromiso con el cliente y establecer tiempos de entrega de un día.

4 Suposiciones y Restricciones

- Este proyecto será estructurado como fuente inicial en el país de Guatemala.
- Con base a su producción el consto de una franquicia a otras mercadotecnias extranjeras a un no se podrá implementar.
- Una de las restricciones es el horario ya que solo se va atender de 5:00 Am a 7:00pm.
- El consto de un producto que llegan por a domicilio si es el caso de que paguen con efectivo la tarifa tiene que ser exacta.
- Ya que los recursos aún son limitados no podemos asegurar que encuentres mucha cantidad de productos.
- La garantía de tu producto solo durara un día
- Una vez adquirido un producto no se aceptan devoluciones.
- La empresa puede quebrar.
- Otras empresas pueden tener la misma metodología de trabajo.
- Pueden llegar mejores precios en otras empresas.
- Puede haber mejores métodos de entregas de productos.
- Fallas en el sistema
- Caídas de aplicaciones.
- Cyber ataques.
- Manejos inadecuados de datos
- Bajas en el personal
- Sobre personal.
- Agotamiento de productos.
- Falta de repartidores.
- Falta económica para material de equipo y transporte.
- Falta de actualización en aplicaciones.
- Fallos en horarios de entregas.

5 Metodología de Desarrollo de Software

Existe el personal encargado de ver toda la estructura del proyecto para que todo esté en orden, también es la persona que se encarga de planificar y controlar todo el proceso del sistema de información metodología en cascada: Framework lineal ya que está basado en el análisis, diseño, codificación, ejecución, verificaciones y mantenimiento de un proyecto.

Un proyecto se compone de:

1. Nombre del proyecto.

2. Objetivos del proyecto
3. Antecedentes del proyecto.
4. Recursos del proyecto.
5. Resultados del proyecto.
6. Destinatarios del proyecto etc.

Teniendo una buena base de información sobre el proyecto podemos ya trabajarlo, en este caso es sobre ventas online y la metodología es sencilla ya sea usando aplicaciones o páginas web el desarrollo es casi parentesco se basa más que todo en tener nuestras aplicaciones o páginas web bastante actualizadas e ir las trabajando constantemente para hacerlas llamativas y así lograr atraer gente y sacar adelante el negocio.

6 Entregables del Proyecto

6.1 Propuesta de proyecto de software (este documento)

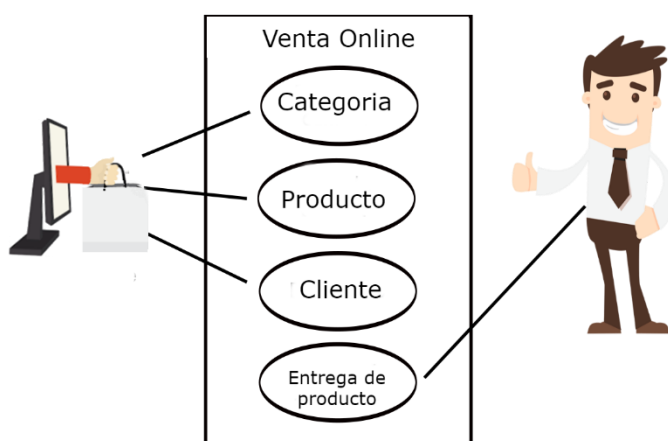
Si en algún dado caso llegan a pasar problemas en algún tipo de inventario o cualquier problema de empresa lo recomendable siempre es hacer una reunión para debatir o compartir nuestras ideas para que el problema se solucione.

6.2 Documento de requisitos recopilados.

El primer paso para recopilar los requisitos de un proyecto debe determinar los roles que se necesitan y las responsabilidades durante la fase:

1. Determinar las expectativas y necesidades para satisfacer a los interesados.
2. Formalizar en un solo documento el reflejo de esta comprensión
3. Y por último administrar bien el proyecto para así cumplir los objetivos y las metas propuestas.

6.3 Modelo de Casos de Uso.



6.4 Glosario.

Javascript: Es un lenguaje de programación interpretado se define como orientado a objetos, basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico.

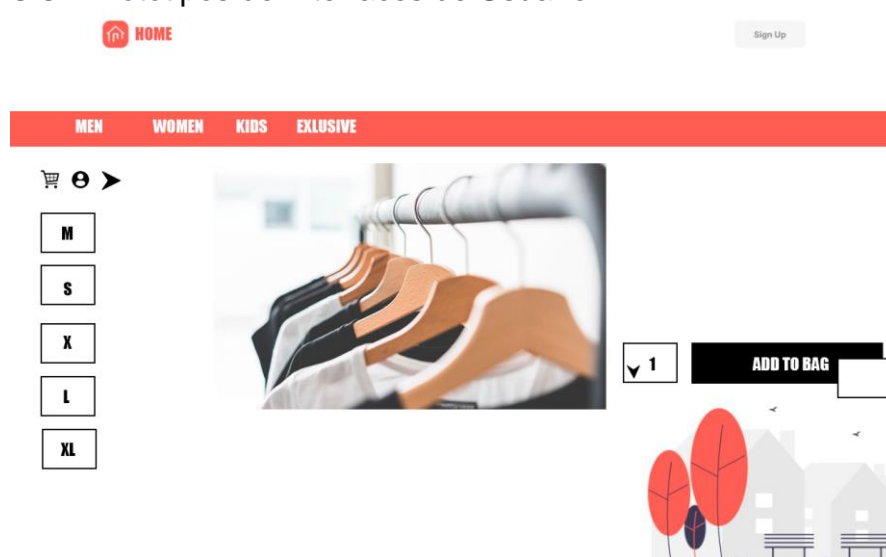
HTML: Siglas en inglés de HyperText Markup Language, hace referencia al lenguaje de marcado para la elaboración de páginas web.

CSS: Es un lenguaje de diseño gráfico para definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito en un lenguaje de marcado.

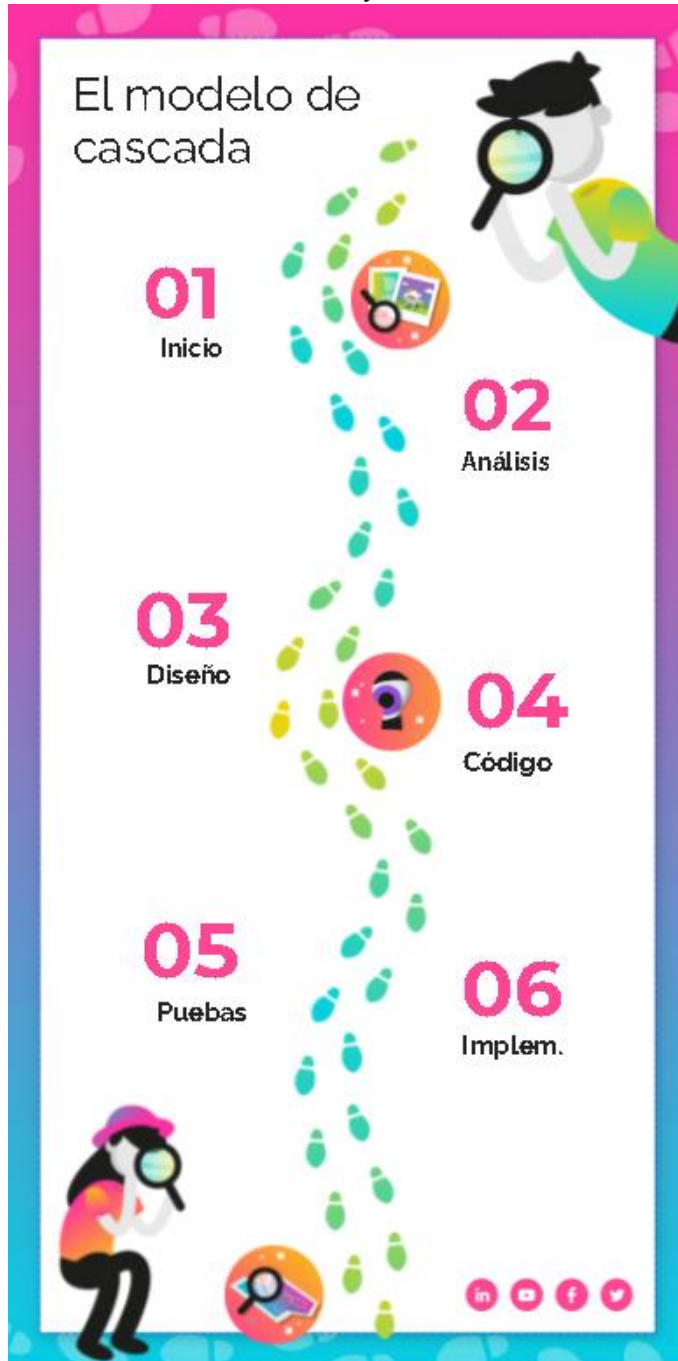
Google chrome: Es un navegador web desarrollado por Google.

Servidor: Es un conjunto de computadoras capaz de atender las peticiones de un cliente y devolverle una respuesta en concordancia.

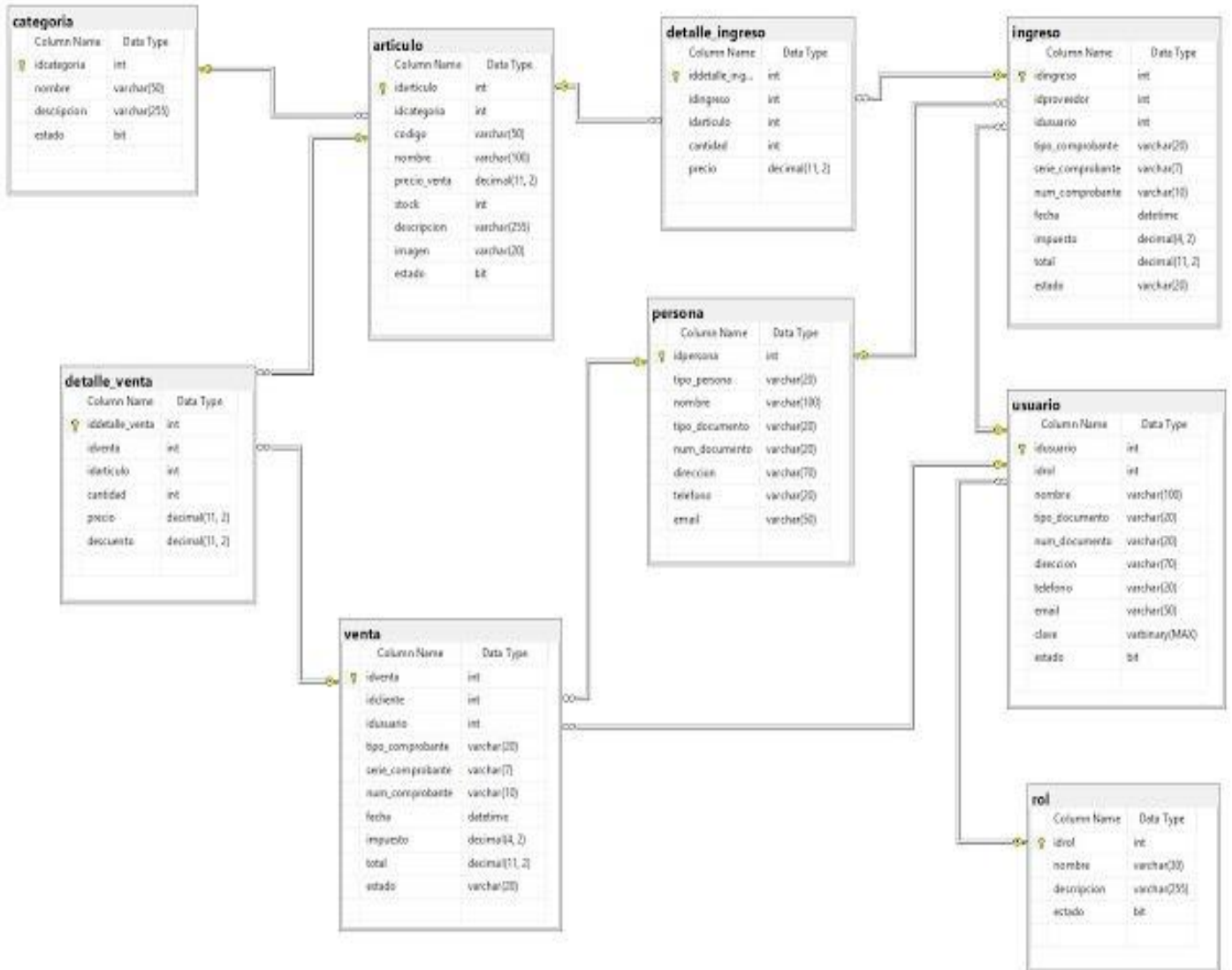
6.5 Prototipos de Interfaces de Usuario.



6.6 Modelo de Análisis y Diseño.



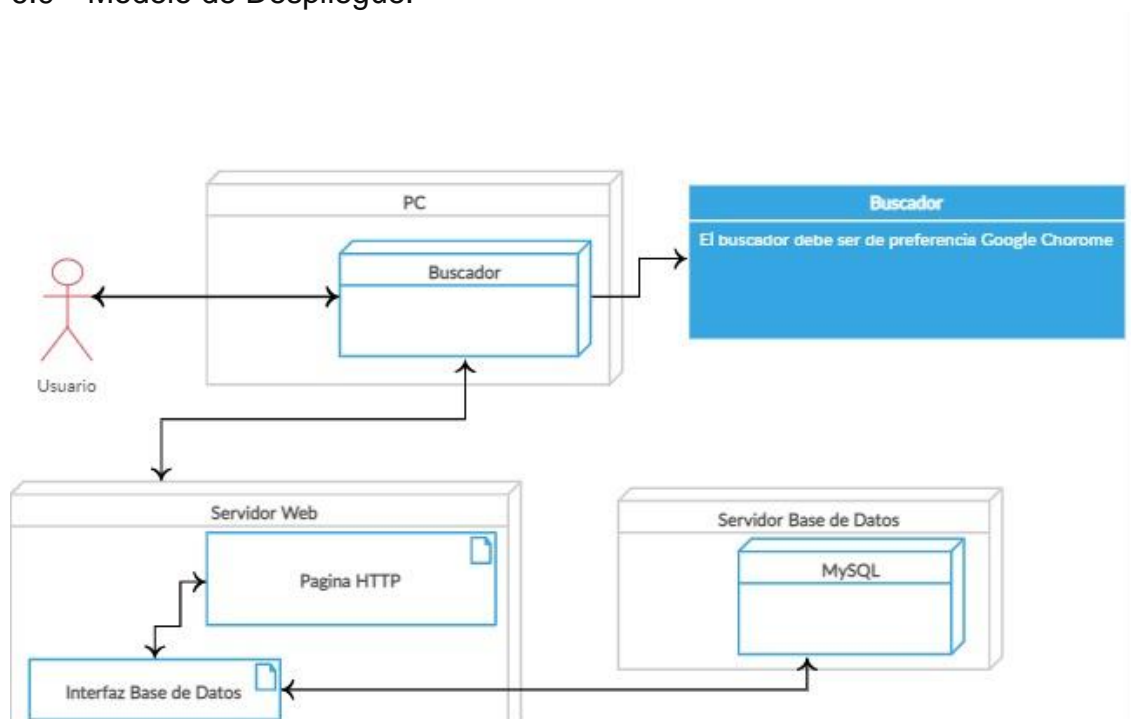
6.7 Modelo de Datos



6.8 Modelo de Implementación.



6.9 Modelo de Despliegue.



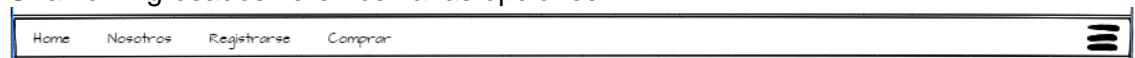
6.10 Evaluación de Actividades.

Actividades	Evaluación			Observaciones
	E	B	R	
El proyecto se realizó de manera ordenada		X		
La metodología se implementó de buena manera		X		
La propuesta se ve de una manera bien estructurada		X		
Los integrantes trabajaron de manera responsable		X		

6.11 Manual de Instalación

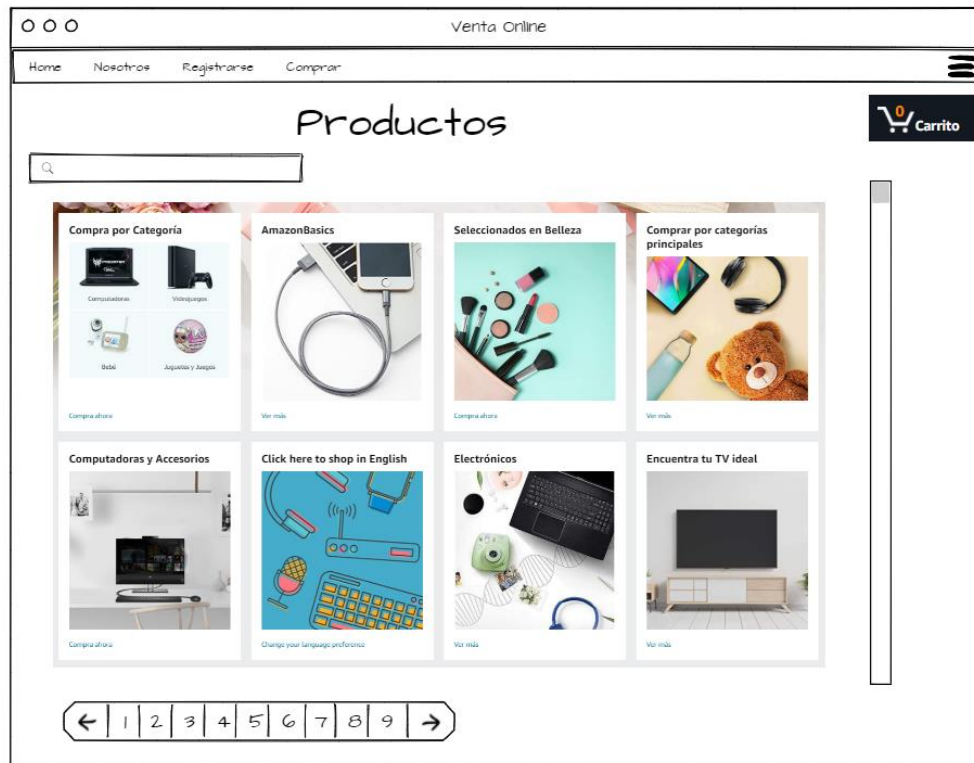
- Para poder iniciar a la aplicación web tendremos que entrar al sitio web <https://localhost:3000>

Una vez ingresados veremos varias opciones.

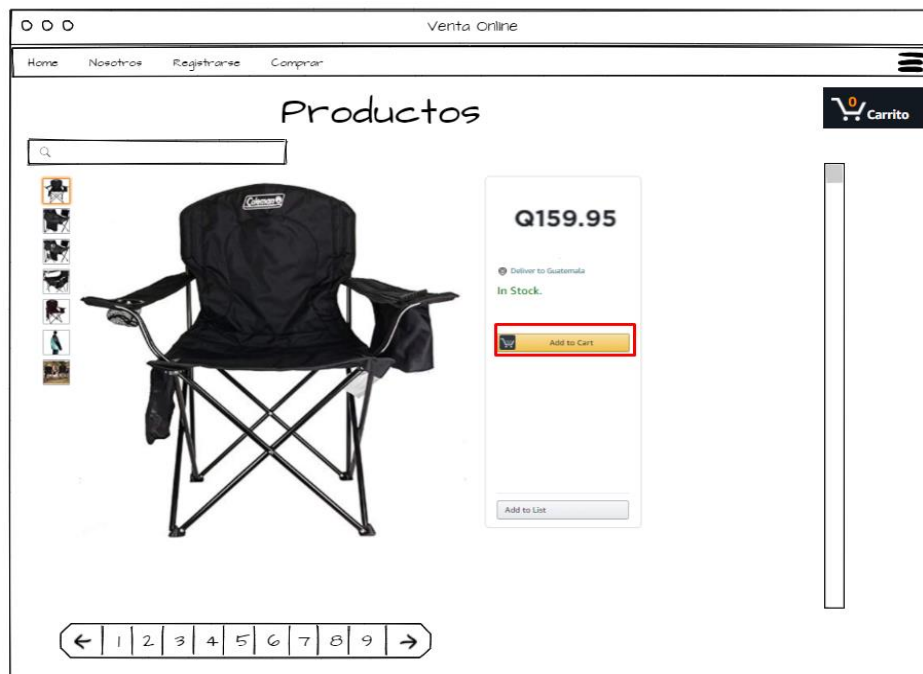


- Luego para poder adquirir un producto primero debemos de iniciar sesión nos aparecerán la opción de poder registrarse por Google.

- Ya una vez registrados ya podríamos comprar productos, para poder comprar ingresamos a la opción de comprar ya dentro podremos visualizar los productos que se pueden adquirir por categorías.



- ya aquí dentro podemos adquirir los productos que deseemos adquirir a nuestro carrito.



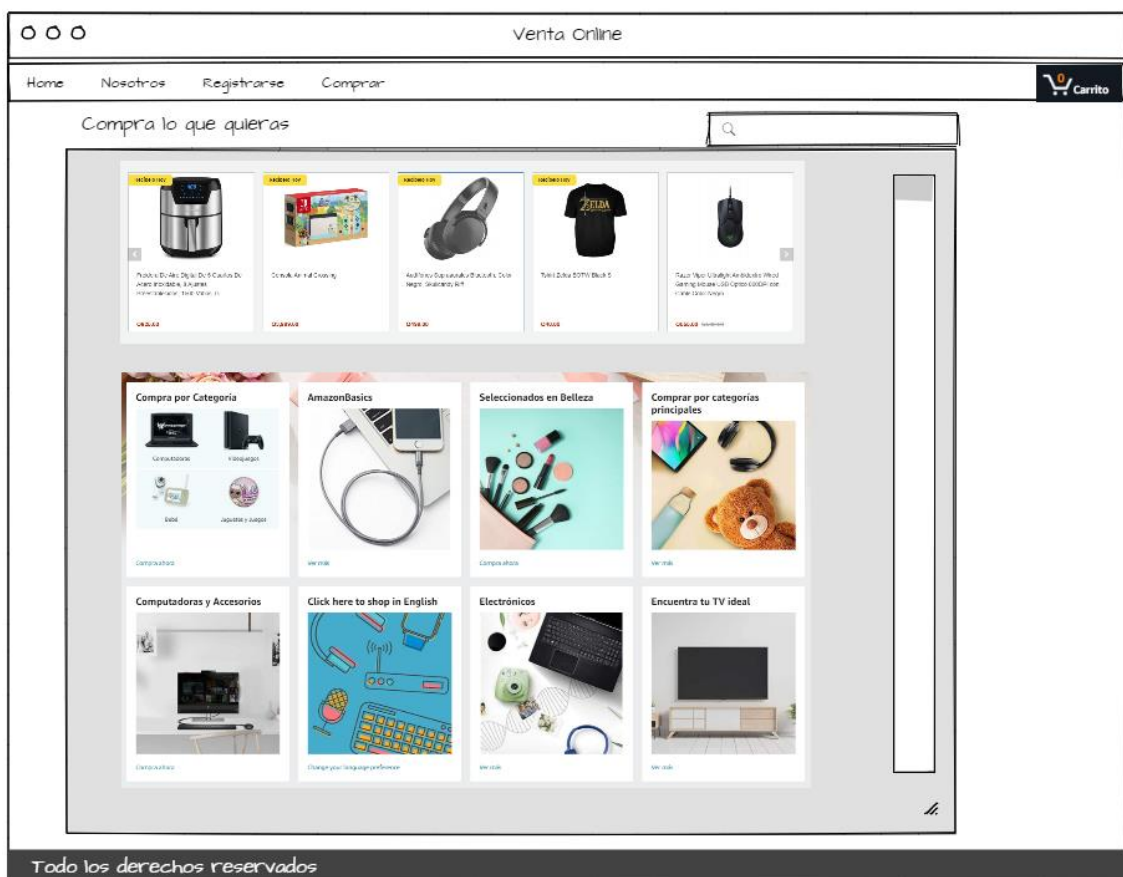
- Para poder adquirir el producto le damos añadir producto, para poder comprar tenemos que seleccionar el carrito luego de eso nos aparecer la

opción de adquirir la compra con su método de pago.



6.12 Presentación y Acceso al Producto.

Nuestra tienda online se basa en el que cliente pueda adquirir sus productos de manera eficiente y que tenga la confianza de poder comprar con seguridad sabiendo que su producto va a llegar en el mejor estado.



Herramienta utilizada: wireframe.

7 Organización del Proyecto

Participantes en el proyecto:

Diego	Andrés	Escobedo	López	2015524	-	Scrum	Team
Oscar	Alejandro	Chinchilla	Barahona	2016266	-	Product	owner
Diego	Omar	Morales	Flores	2016527	-	Scrum	Team
Soni Javier Vega Muñoz 2019050 - Scrum Máster							

8 Presupuesto

La elección de la plataforma a utilizar es CMS (content management system) ya que una de sus ventajas es que no hay que escribir el código desde cero garantizando que al usar esta plataforma se ha ahorrar tiempo y dinero teniendo una base de la aplicación se contara con las principales páginas que están incluidas como:

- Home
- Quienes somos.
- Tienda
- Textos legales: aviso legal, política de privacidad, cookies y términos y condiciones de la tienda.

también se incluirá las categorías el blog los servicios que se darán. Tomando en cuenta el diseño de la página ya que no va a ser cualquier diseño, sino que uno exclusivo de forma responsable es decir que se pueda adaptar al tamaño del celular o Tablet o cualquier tamaño de pantalla.

Hosting y dominios para tomar en cuenta de que del precio de que se quiera gastar ya sea un económico a un Ultimate, pero dependerá del hosting y dominio que se quiera adquirir lo recomendable sería el Ultimate ya que les da una mejor experiencia a nuestros usuarios en el sentido de la rapidez y la efectividad.

MÁS POPULARES

Económico	Deluxe	Ultimate
Alojar un sitio web en crecimiento	Mayor espacio para alojar múltiples sitios web	Mayor capacidad para lidiar con sitios web complejos que tienen un tráfico masivo
A partir de \$1.00 /mes	A partir de \$5.49 /mes	A partir de \$6.99 /mes
En oferta - Ahorra 88%	En oferta - Ahorra 54%	En oferta - Ahorra 58%
<small>\$8.99/mes cuando renuevas⁴</small>	<small>\$11.99/mes cuando renuevas⁴</small>	<small>\$16.99/mes cuando renuevas⁴</small>
Agregar al carrito	Agregar al carrito	Agregar al carrito
<ul style="list-style-type: none"> ✓ 1 sitio web ✓ Ancho de banda sin medición ⓘ ✓ 100 GB de almacenamiento ✓ Correo Microsoft 365 gratis - Primer año ⓘ ✓ Dominio gratis con un plan anual ⓘ 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sitios web ilimitados ✓ Ancho de banda sin medición ⓘ ✓ Almacenamiento ilimitado ✓ Correo Microsoft 365 gratis - Primer año ⓘ ✓ Dominio gratis con un plan anual ⓘ 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sitios web ilimitados ✓ Ancho de banda sin medición ⓘ ✓ Almacenamiento ilimitado ✓ Correo Microsoft 365 gratis - Primer año ⓘ ✓ Dominio gratis con un plan anual ⓘ ✓ 2x processing power and memory ✓ Certificado SSL gratis - Primer año (se aplican restricciones) ⓘ

Para para realizar esta tienda los métodos de pago que serán previstos son por medio de Dólares y quetzales dependiendo de la facilidad en que el cliente se sienta mejor. El WPO (Web Performance Optimization) lo que significa es el rendimiento y la rapidez de nuestra aplicación está muy bien implementado ya que es una de nuestras ramas en la que nos especializamos en esta propuesta del proyecto como por ejemplo la reducción de peso de las imágenes las modificaciones del CSS los Videos y otras cosas más. también con la implementación de búsqueda de SEO del E Commerce podrás facilitar tu compra ya que el SEO está orientada a la mejora de resultado de Google. Otras de las funciones que están implementadas es el Google Analytics ya que es básicamente el encargado de ver cuánta gente la visita, cuánto tiempo y de dónde proceden las visitas, lo que no incluye nuestro proyecto en corto plazo es la producción a lo extranjero.

9 Cronograma de Actividades (Plan del Proyecto)

ACTIVIDADES	FECHAS DE ACTIVIDADES											
			12-abr	14-abr	15-abr	17-abr	19-abr	20-abr	21-abr	22-abr	23-abr	24-abr
Creacion de la aplicación	12-abr	14-abr										
Creacion de la parte de login	14-abr	15-abr										
Creacion de la seccion de productos	16-abr	17-abr										
Agregar los costos estimados	18-abr	19-abr										
diseños	20-abr	21-abr										
nuevas ideas	21-abr	23-abr										
pruebas	23-abr	24-abr										
lanzamiento	24-abr	24-abr										

10 Seguimiento y Control del Proyecto

1				
2	Actividad	Duracion	Inicio	Fin
3	Formacion de grupos	/	18/03/2021	/
4	Busqueda de Tema	12	1/04/2021	12/04/2021
5	Inicio	/	15/04/2021	/
6	Software	3	16/04/2021	19/04/2021
7	Documentacion del Plan	2	19/04/2021	21/04/2021
8	Prototipo	2	21/04/2021	23/04/2021
9	Elaboracion	1	23/04/2021	24/04/2021
10	Diseño de Pagina	2	24/04/2021	24/04/2021
11	Elaboracion del proyecto	1	24/04/2021	24/04/2021
12	Pruebas	/	24/04/2021	24/04/2021
13	Transicion	/	24/04/2021	24/04/2021
14	Casos de Prueba	1	24/04/2021	24/04/2021
15	Manual de Usuario	1	24/04/2021	24/04/2021
16	Manual de Sistema	1	24/04/2021	24/04/2021
17				

11 Referencias

<https://www.javeriana.edu.co/blogs/algomez/files/OBETIVOS1.pdf>

<http://scielo.sld.cu/pdf/hih/v21n2/hih07205.pdf>

<http://observatorioecommerce.com/objetivo-al-montar-un-ecommerce/>

<https://es.coursera.org/lecture/gestion-alcance-proyectos/supuestos-restricciones-y-exclusiones-para-proyectos-simples-sOhiv>

<https://www.imaginanet.com/pdfinet/Metodolog%C3%ADa%20de%20trabajo%20en%20los%20Ecommerce.pdf>

<https://qantum-es.medium.com/frameworks-de-qa-en-2020-a6fcc7c27c2d#:~:text=Framework%20Lineal%3A%20Es%20un%20framework,seguir%20son%20de%20orden%20secuencial.>

<https://www.doofinder.com/es/blog/presupuesto-tienda-online>

<https://www.doofinder.com/es/blog/cms-tienda-online>