



# Universidad Modelo

Ingeniería en desarrollo de tecnología y software

Reporte Final

## VRANY

### **Integrantes:**

Cristian Peña Cuevas

Enrique Alfonso Pérez Noh

Mario Alberto Chico Sánchez

Jesús Silva Marentes

V1.0.4

## Control de documentación

En este apartado se encuentra el historial de versiones y cambios de este documento.

### Datos generales

Autor(es)	Enrique Pérez
Autorizador(es)	Matty Sánchez
Fecha	15/06/2020

### Historial de versiones

Versión	Fecha	Estado	Responsable
1.0.0	06/06/2020	A	Enrique Pérez
1.0.1	06/06/2020	A	Enrique Pérez
1.0.2	07/06/2020	A	Enrique Pérez
1.0.3	15/06/2020	A	Jesús Silva
1..0.4	19/06/2020	R	Enrique Pérez/Jesús Silva/Mario Chico

Estado: [R]edacción, [E]spera, [A]probado.

### Historial de cambios

Versión	Fecha	Cambios	Responsable
1.0.0	06/06/2020	Creación del documento	Enrique Pérez
1.0.1	06/06/2020	Cuerpo y formato del documento	Enrique Pérez
1.0.2	07/06/2020	Varias cosas	Enrique Pérez
1.0.3	14/06/2020	2.2.3 Product Backlog	Jesús Silva
1..0.4	19/06/2020	2.2.3 Product Backlog. 2.2.4 Se insertaron mockups individuales con sus descripciones. Se añadió el 3.1 cronograma preliminar	Enrique Pérez/Jesús Silva/Mario Chico

# Índice

<b>Acerca del documento</b>	<b>4</b>
<b>1. Establecimiento de la idea del proyecto</b>	<b>5</b>
1.1 Resumen del proyecto	5
1.2 Antecedentes	5
1.3 Problema	5
1.4 Análisis del entorno y estado de la técnica	5
1.5 Análisis de viabilidad	7
1.6 Idea del proyecto	7
1.7 Justificación	8
<b>2. Especificación del proyecto</b>	<b>8</b>
2.1 Objetivo general y específicos	8
2.1.1 Objetivo general	8
2.1.1 Objetivos específicos	8
2.2 Descripción del proyecto	9
2.2.1 Flujos principales	9
2.2.2 Principales módulos del sistema	10
2.2.3 Product backlog preliminar	11
2.2.4 Wireframes, Mockups	13
2.3 Estructura de desglose de trabajo (EDT)	22
2.4 Etapas del producto	23
2.5 Características técnicas	23
2.6 Delimitaciones	24
<b>3. Planeación del proyecto</b>	<b>25</b>
3.1 Cronograma preliminar	25
3.1 Grupo de trabajo	25
<b>4. Simulación (prototipo conceptual)</b>	<b>26</b>
<b>5. Conclusiones individuales</b>	<b>25</b>

## Acerca del documento

En este documento se encontrará detalles, información y contenido necesario sobre el proyecto final para la materia Proyectos VI.

## 1. Establecimiento de la idea del proyecto

### 1.1 Resumen del proyecto

Plataforma para marcas emergentes de ropa, diseñadores emprendedores e incluso estudiantes de diseño de modas, en las que puedan automatizar el proceso de venta tanto para el vendedor como el cliente.

### 1.2 Antecedentes

La idea surge a partir del éxito que tienen tantas personas revendiendo productos de marcas de ropa (Shein, Zara, Bershka, etc.), siendo estas preferidos sobre emprendedores en el área de diseño de moda. Debido a esto, notamos una oportunidad en el mercado para desarrollar una plataforma que ayude a estos (estudiantes de diseño de modas, emprendedores, etc.), a tener una mayor oportunidad de crecimiento en el mercado, vendiendo su marca.

### 1.3 Problema

Los emprendedores en el área de diseño de modas no cuentan con una relevancia en el mercado, a diferencia de los que ya están posicionados, tanto física y digitalmente, sumándole a las personas que se dedican a la reventa de estas mismas marcas. Proporcionar una plataforma que permita tener un mayor alcance a los emprendedores y que puedan dar a conocer su marca y su trabajo. Esto abre una gran oportunidad en el mercado digital, tanto para ellos como nosotros.

### 1.4 Análisis del entorno y estado de la técnica

Entre los principales competidores hacia la propuesta actual se encuentran:

- **“Showroom”**: Una plataforma Web que permite a consumidores acercarse a diseñadores independientes emergentes destacados del mundo de la moda, publicando diseños evaluados por un grupo experto en el tema y la industria.
  - Comparativa: Si bien la plataforma presenta un diseño, una base sólida (clientes y tiempo en la red) y un enfoque similar a nuestra propuesta, su mercado tiene mucho énfasis en el continente Europeo (prioridad de envío, moneda de la tienda e

idioma inglés), son selectivos con sus diseñadores y no presentan alguna aplicación móvil para IOS o Android.

- **“iSTYLEUP”**: iStyleup es una plataforma web estilo “social-commerce”, con la misión de dar a conocer a startups del mundo de la moda permitiendo publicar a diseñadores de moda publicar sus productos, desde vestuario para ambos sexos, hasta accesorios.
  - Comparativa: La página presenta una propuesta más abierta a los emprendedores del mundo de la moda al igual que información, noticias e incluso entrevistas relacionadas a la temática. Sin embargo, la página tiene un buen diseño y herramientas para mejorar el muestreo de imágenes, tallas, etc. No tiene una buena experiencia de usuario por lo que su diseño (incluso en detalles como el enlace, fuentes, iconografía y optimización) podría mejorarse.
- **“FATAKAFASHIONS”**: Similar al anterior, Fataka Fashions es un puente entre diseñadores de moda y amantes de la moda. La plataforma permite a emprendedores del área publicar y vender sus productos en una tienda en línea con el objetivo de darle un comienzo a nuevos diseñadores.
  - Comparativa: Como se menciona, presenta una propuesta similar, pero al igual que el anterior proponente, la página no cuenta con una buena experiencia de usuario al igual que presenta un diseño no tan atrayente comparado con las primeras páginas mencionadas, de igual forma no presenta mucho acerca de conversión de moneda (euro a dólar o peso mexicano u otros).
- **“asos\_”**: “asos” es una plataforma (marketplace) ideal para marcas independientes y boutiques de estilo Vintage. Su objetivo es proveer de ayuda a marcas emergentes de estilo Vintage a crecer en el mercado y competir contra marcas famosas como Tommy Hilfiger y Champion publicando vestuario único y accesorios artesanales hechos a mano, buscando siempre cosas auténticas que no se logren encontrar en otro lugar.
  - Comparativa: Como se describe, asos es una plataforma muy bien planteada y desarrollada que cuenta con su propia App Móvil para sistema Android y página Web con un estilo minimalista y atractivo, versátil y bien segmentado. Sin embargo, su enfoque es en el área “Vintage” de la moda (No es de tomar como desventaja, pero si deja una oportunidad a nuestra propuesta).

- **“shopify”**: Muy distinta a las anteriores. Esta plataforma web, Android y iOS funciona como una herramienta que permite crear un negocio con venta en línea, ayudando con la creación de su propia página web vendiendo productos que el usuario desee, permitiéndole llevar una gestión completa y un seguimiento estadístico de la misma a todo momento debido a su distribución de plataformas.
  - Comparativa: Las aplicaciones de “shopify” son sólidas y de buen puntaje haciendo que destaquen de entre muchas otras. Sin embargo, la propuesta difiere a la nuestra, si bien ayuda en la venta de ropas a empresas pequeñas o nuevas marcas, se basa más en la creación de páginas web como negocio en línea.

Artículos relacionados a la problemática o propuesta:

- <https://www.laverdad.es/nuestra-economia/industria-empuja-transformacion-20200305004349-ntvo.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com.mx%2F>
- <https://www.diariolasamericas.com/cultura/moda-enfrenta-reto-sustentabilidad-la-proxima-decada-n4190013>

## 1.5 Análisis de viabilidad

Analizando el proyecto, teniendo en cuenta las tecnologías conocidas por el equipo de trabajo, es factible desarrollar el proyecto. Se desarrollarán aplicaciones para iOS, Android y una Web App, que consumirán una API que se desarrollará a la par.

Los clientes potenciales son marcas de ropa emergentes, estudiantes de diseño de modas y emprendedores. Los usuarios potenciales son cualquier persona que quiera comprar ropa en línea. No se cobrará nada por publicar productos, pero sí una comisión por venta.

La plataforma aportará una mejora existente en el mercado local, nacional e incluso internacional, debido a que no hay aplicaciones similares en el mercado, y las que ofrecen servicios similares, tienen un enfoque distinto a esta. Lo cual abre una gran oportunidad de crecimiento de la plataforma.

## 1.6 Idea del proyecto

Plataforma web y móvil enfocada en venta de ropa en línea, que permite a emprendedores del área de moda, publicar y vender sus productos, automatizando el proceso de venta tanto para el vendedor como el cliente. Dejando atrás cosas como pedir tallas, en donde enviarlo, como pagarlo, cuando llega, etc.

En la Universidad Modelo cuenta con un área de diseño de modas, en el cual nos podemos apoyar con sugerencias, dudas y retroalimentación de la plataforma.

## 1.7 Justificación

Actualmente los emprendedores en el área de diseño de modas no cuentan con una relevancia en el mercado, a diferencia de los que ya están posicionados, tanto física y digitalmente, sumándole a las personas que se dedican a la reventa de estas mismas marcas. Nuestro objetivo es proporcionar una plataforma que permita tener un mayor alcance a los emprendedores y que puedan dar a conocer su marca y su trabajo. Esto abre una gran oportunidad en el mercado digital, tanto para ellos como nosotros.

## 2. Especificación del proyecto

### 2.1 Objetivo general y específicos

#### 2.1.1 Objetivo general

Desarrollar una plataforma web y móvil para la venta de ropa en línea, enfocada a emprendedores del área de moda, automatizando el proceso de venta tanto para el vendedor como el cliente.

#### 2.1.1 Objetivos específicos

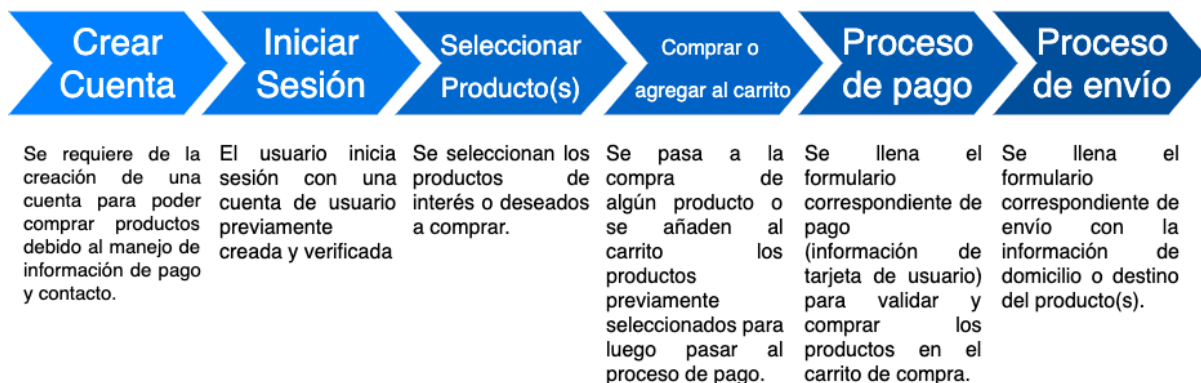
- Realizar la documentación del proyecto de ingeniería mediante el modelo de d+i de la universidad modelo en todas sus fases del proyecto.
- Realizar el diseño de requerimiento de la aplicación mediante modelos UML en el primer semestre de desarrollo
- Colaborar con gente de diseño de modas de la Universidad Modelo, para contar con una carta de interés en el proyecto mediante la coordinación de la carrera de la universidad en el primer semestre de desarrollo.
- Para el primer semestre tener un prototipo funcional en la plataforma web con la idea ya definida.
- Antes del término del segundo semestre de desarrollo se deberá contar con la plataforma web ya funcionando con el modelo de negocio y con un prototipo de Aplicación en Android y iOS.
- Para el tercer semestre: *continuous integration*.

### 2.2 Descripción del proyecto

#### 2.2.1 Flujos principales

Se muestran algunos de los principales flujos del sistema y sus descripciones de sus secuencias.

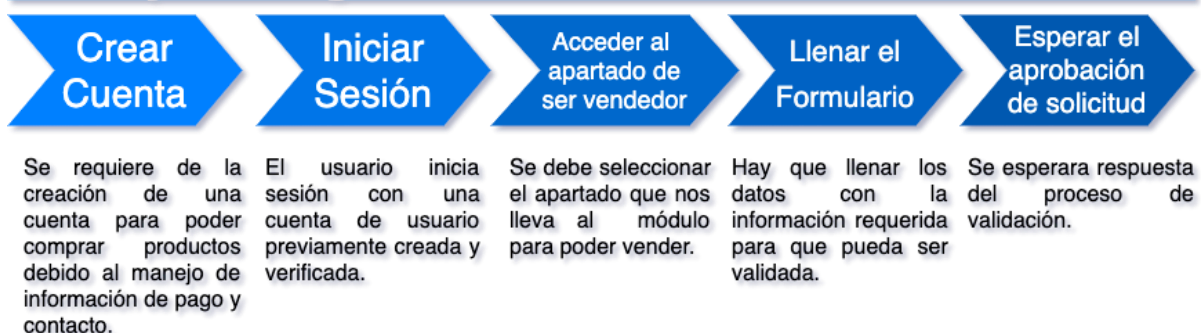
## Flujo para compra de producto



## Flujo Publicación Venta de Producto



## Flujo Registrarse Como Vendedor



### 2.2.2 Principales módulos del sistema

1. Módulo publicación de artículos – Proceso de para publicar artículos.
2. Módulo gestionar productos – En este módulo se muestran los productos publicados por el vendedor.

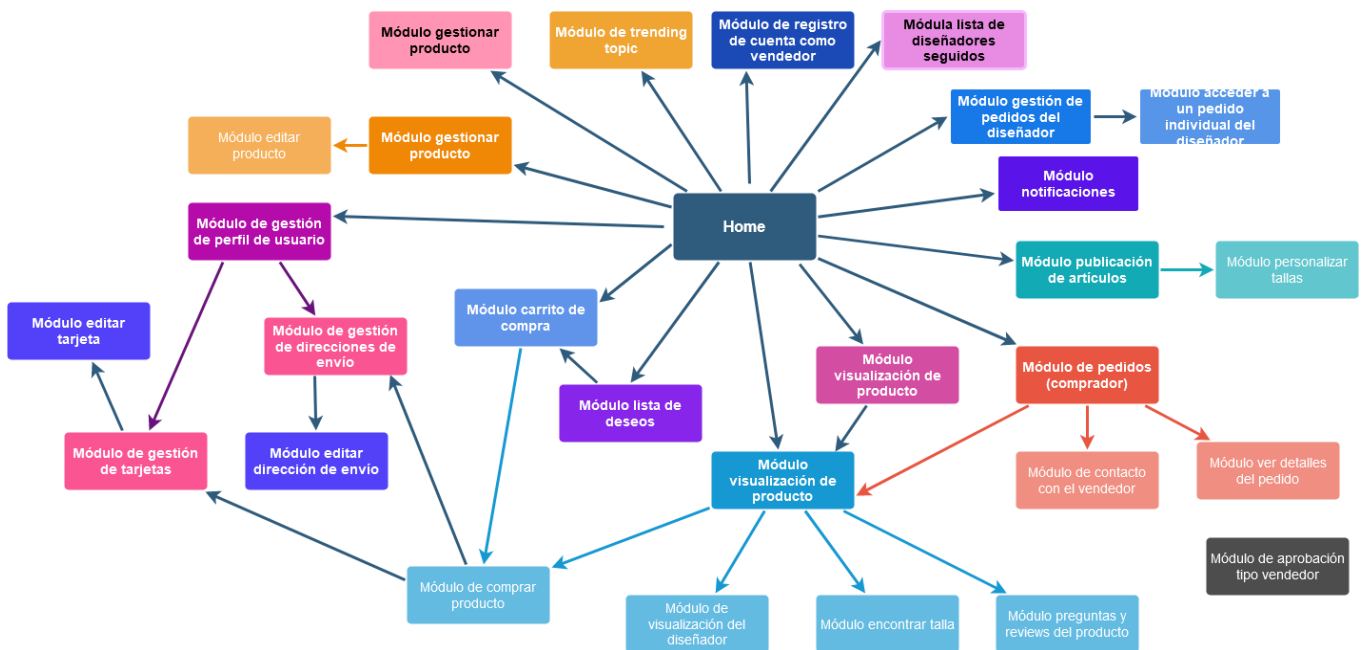


3. Módulo editar producto publicado - En este módulo se muestra el producto que se seleccionó para editar en el módulo gestionar productos.
4. Módulo página de home - Se tendrá todo lo necesario para interactuar con el sitio de una manera fácil e intuitiva.
5. Módulo de visualización de producto - En este módulo se visualizará el producto seleccionado por el usuario, con toda la información del producto, así como accesos a otros módulos.
6. Módulo de compra de producto- Módulo que contendrá el proceso de compra, incluyendo los procesos de pago y envío.
7. Módulo gestión perfil del vendedor – Módulo que contendrá información sobre el vendedor.
8. Módulo de *trending-topic* – Mostrará las marcas más vendidas o los artículos más vendidos.
9. Módulo de registro de cuenta como vendedor - En este módulo se tendrá el apartado para que un usuario pueda vender en la plataforma.
10. Módulo carrito de compras – En este módulo se tendrá el apartado de carrito de compras.
11. Módulo de gestión de perfil de usuario – En este módulo se gestionará el perfil de un usuario (no vendedor).
12. Módulo de pedidos - Compras hecha por el usuario. Lista de todos los productos comprados/en curso/cancelados.
13. Módulo ver detalles del pedido - En este módulo se muestran los detalles de la compra hecha (lado del comprador).
14. Módulo lista de deseos - Módulo donde el usuario tendrá sus listas de artículos favoritos o que desee comprar.
15. Módulo lista de diseñadores seguidos – En este módulo se tendrá la lista de diseñadores seguidos por el usuario.
16. Módulo visualización del diseñador - Módulo para visualizar el perfil de un diseñador (vendedor).
17. Módulo preguntas y reviews del producto - Módulo donde se puede ver preguntas acerca de un producto.
18. Módulo resultados de búsqueda de productos - Módulo donde muestra los productos que coincidieron con la búsqueda del producto buscado.
19. Módulo de gestión de tarjetas - Módulo para gestionar las tarjetas guardadas.
20. Módulo editar tarjeta - En este módulo se muestra la tarjeta que se seleccionó para editar en el módulo gestión de tarjetas.
21. Módulo de gestión de direcciones de envío - Módulo para gestionar las direcciones de envío guardadas.
22. Módulo editar dirección de envío - En este módulo se muestra la dirección de envío que se seleccionó para editar en el módulo gestión de tarjetas.
23. Módulo de contacto con el vendedor - En este módulo se tendrá lo necesario para que el comprador pueda comunicarse con el vendedor.
24. Módulo encontrar talla (lado de compra) - Este módulo permitirá al cliente encontrar la talla que más se ajuste al tipo de cuerpo que busca el comprador.
25. Módulo personalizar tallas (Lado del vendedor) - Este módulo le permitirá al vendedor personalizar tallas para su producto o escoger una por defecto que la aplicación ofrece.
26. Módulo notificaciones - Este módulo permitirá al usuario tener notificaciones, sobre sus pedidos, mensajes, etc.

27. Módulo gestión de pedidos del diseñador - En este módulo se podrán ver los pedidos que tiene un diseñador
28. Módulo ver un pedido individual, del diseñador - En este módulo se podrán ver los detalles de la venta del pedido que se seleccionó dentro del módulo gestión de pedidos del diseñador
29. Módulo de Aprobación tipo vendedor – En este módulo se verifican y validan las cuentas tipo vendedor.

#### 2.2.2.1 Conexión de los flujos del sistema

Se muestran las interacciones de los módulos con otros módulos.



#### 2.2.3 Product backlog preliminar

En la tabla 1 podremos observar los Módulos ya detallado con las funciones que deberán contener y con un índice que es del 1 al 4 donde 1 es muy facil y 4 muy difícil, por el contrario en la tabla 2 observamos Módulos que tenemos contemplados pero aun no tenemos una idea clara de todas sus funcionalidades.

Tabla 1

Código	Módulos	Índice
1	<b>Módulo Publicación de artículos</b>	
	Añadir título del producto	1
	Añadir descripción del producto	1
	Añadir imágenes del producto	1
	Añadir stock del producto	1
	Añadir precio del producto	1
	Añadir talla del producto	1
	Añadir colores del producto	3
	Añadir estilo del producto	2
	Añadir etiquetas del producto	3

	Añadir categoría de prenda/accesorios Añadir detalles de envío Acceso al <b>módulo Personalizar tallas</b>	2 2 2
2	<b>Módulo gestionar productos</b> Dar de baja producto (Eliminar) Acceso al <b>Módulo editar producto</b> Filtrar productos Ver estado del producto Pausar venta del producto	2 1  1 1 1
3	<b>Módulo editar producto</b> Dar de baja producto (Eliminar) Modificar título del producto Modificar estado del artículo Modificar descripción del producto Modificar imagen(es) del producto Modificar stock del producto Modificar precio del producto Modificar Estilo de Moda del producto Modificar colores del producto Modificar Estilo de Moda Modificar Etiquetas (tags) Modificar Categoría de Prenda / Accesorio del producto Modificar Composición y cuidado Acceso al <b>Módulo personalizar tallas</b>	2 1 1 1 1 1 2 2  2 2 3 2   
5	<b>Módulo visualización de producto</b> Acceso al <b>módulo de visualización del diseñador</b> Acceso al <b>módulo de comprar producto</b> Añadir producto al carrito de compras Añadir a la lista de deseos Navegar entre fotos del producto Ver información de producto Interactuar con el <b>Módulo preguntas y reviews del producto</b> Interactuar con el <b>Módulo encontrar talla</b>	2 2 2 2 2 1 3  1
6	<b>Módulo de compra de producto</b> Seleccionar método de pago Acceso a <b>módulo de gestión de tarjetas</b> Seleccionar dirección de envío Acceso a <b>módulo de gestión de direcciones de envío</b> Información de la entrega	1 2  2 1
7	<b>Módulo gestión perfil de vendedor</b>	

	Añadir imagen de perfil Añadir descripción de la marca Editar imagen de perfil Editar nombre de usuario Editar descripción acerca de la marca	1 1 1 1 1
8	<b>Módulo de trending-topic</b> Filtrar top Agregar a carrito Agregar a deseos	2 3 3
9	<b>Módulo de registro de cuenta como vendedor</b> Agregar pagina del vendedor Adjuntar archivos Agregar Mensaje Agregar nombre de la marca Agregar Instagram Agregar año de apertura Agregar nombre del solicitante Agregar correo	
10	<b>Módulo carrito de compras</b> Eliminar producto del carrito de compras Vaciar carrito Editar la cantidad del producto. Acceso al <b>módulo de compra de producto.</b>	
11	<b>Módulo gestión de perfil de usuario</b> Añadir imagen de perfil Editar imagen de perfil Editar nombre de usuario Acceso al <b>módulo de gestión de tarjetas</b> Acceso al <b>módulo de gestión de dirección de envíos</b> Habilitar inicio de sesión de 2 pasos	1 1 1 2 2 3
12	<b>Módulo de pedidos</b> Ver compras Acceso al <b>módulo ver detalles del pedido</b> Acceso al <b>módulo de contacto con el vendedor</b> Acceso al <b>módulo de visualización de producto (Evaluar producto)</b> Filtrar producto	1 2 2 2 2
14	<b>Módulo lista de deseos</b> Vaciar lista de deseos Acceso al <b>carrito de compras</b> Priorización de artículos	

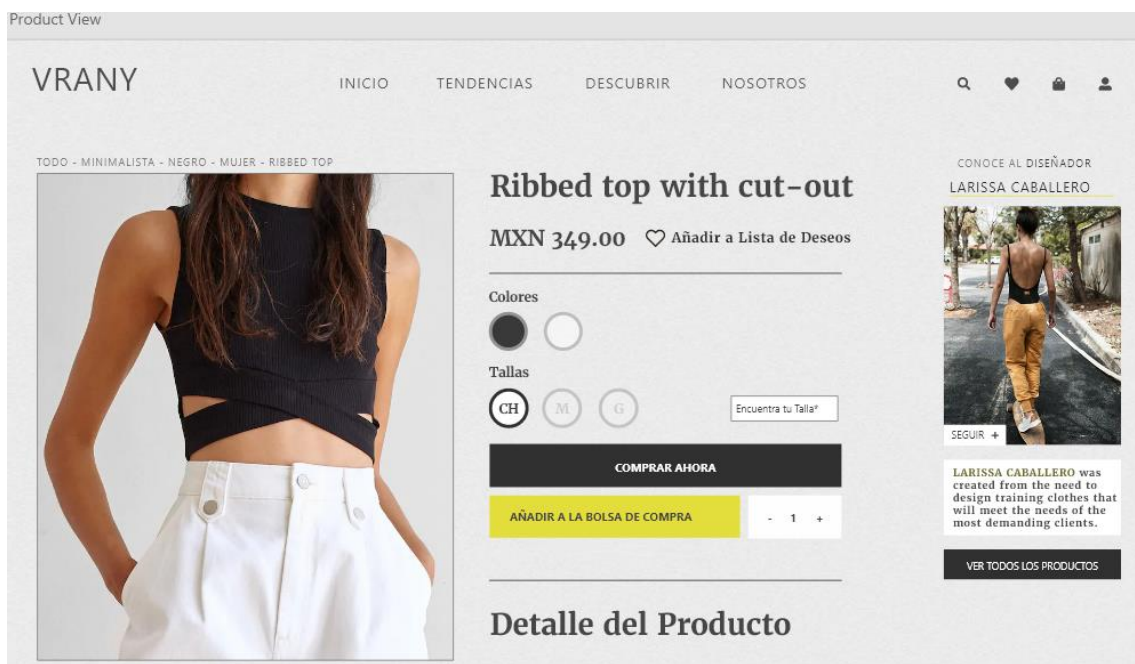
18	<b>Módulo resultados de búsqueda de productos</b> Añadir a lista de deseos Ver productos Acceder al <b>módulo visualización de productos</b>	
19	<b>Módulo de gestión de tarjetas</b> Acceso al <b>módulo editar tarjeta</b>	
21	<b>Módulo de gestión de direcciones de envío</b> Acceso al <b>módulo editar dirección de envío</b>	
27	<b>Módulo gestión de pedidos del diseñador</b> Ver pedidos Acceso al <b>módulo ver un pedido individual del diseñador</b>	

Tabla 2.

4	<b>Módulo página de home</b>	
13	<b>Módulo ver detalles del pedido</b>	
15	<b>Módulo lista de diseñadores seguidos</b>	
16	<b>Módulo visualización del diseñador</b>	
17	<b>Módulo preguntas y reviews del producto</b>	
20	<b>Módulo editar tarjeta</b>	
22	<b>Módulo editar dirección de envío</b>	
23	<b>Módulo de contacto con el vendedor</b>	
24	<b>Módulo encontrar talla (lado de compra)</b>	
25	<b>Módulo personalizar tallas (Lado del vendedor)</b>	
26	<b>Módulo notificaciones</b>	
28	<b>Módulo ver un pedido individual del diseñador</b>	

## 2.2.4 Wireframes, Mockups

### 2.2.4.1 Mockups principales



### Pantalla del producto

Se muestra la información del artículo con mas detalle, la ruta donde se encuentra el artículo, las opciones de color, tamaños del artículo, información del diseñador, aquí tendrá la opción de seguir al diseñador y agregar el artículo a la lista de deseo un botón para ver más productos del diseñador y opciones para comprar ahora o agregar 1 o más veces el artículo

## Detalle del Producto

## Características

## Composición y cuidado

## Pago y detalles de envío

## Descripción

Calzoncillos brasileños de la colección LUST FOR THE SUN en tejido elástico estructurado en costillas

- Inserciones elásticas especiales para un ajuste perfecto
- Forro de sensación suave en color a juego, transpirable
- Pequeña etiqueta de cuero ecológico en la parte delantera
- Emparejar con cualquiera de las tapas de la serie de mezclas y fósforos
- En la primera imagen, el modelo lleva la talla XS/S
- Lavable a máquina en 30 grados

Ribbed top with cut-out details MXN 349.00

COLOR | NEGRO

TALLA | CHICA

AÑADIR A LA BOLSA DE COMPRAS

Descripción más detallada de las características de la prenda con un footer donde se muestra el nombre del artículo, precio por unidad, color y talla del artículo que esta visualizando así como la opción de añadir el artículo a la bolsa de compras.

## LARISSA CABALLERO

LARISSA CABALLERO surge a partir de la necesidad de diseñar ropa de formación que satisfaga las necesidades de los clientes más exigentes. A pesar de los atuendos omnipresentes y brillantes para el ejercicio, la marca se centra en la ropa deportiva con un carácter sencillo y minimalista. Creo que un estilo de vida activo es un complemento esencial para un buen estilo.

SEGUIR +

VRANY/ LARISSACABALLERO



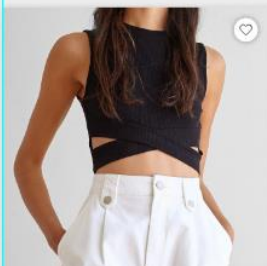
## PUBLICACIONES

Category

Items 25

Sort by

What's new



Basic Wide Ribbed T-Shirt

MXN 499.00



VRANY

INICIO

TENDENCIAS

DESCUBRIR


NOSOTROS

Q

♥

🛒

👤




# Verano 2020

Descubre las nuevas colecciones

Descubrir

Tendencias




VRANY

VRANY

VRANY

VRANY




VRANY

VRANY

VRANY

VRANY




VRANY

VRANY

VRANY

VRANY




VRANY

VRANY

VRANY

VRANY




VRANY

VRANY


VRANY

VRANY


Descubre por




Bolsas



Trajes de baño



Playeras



Tops

VRANY

VRANY

VRANY

## Inicio:

En esta pantalla se muestran las tendencias, puedes navegar entre las colecciones de temporada, ver tus diseñadores seguidos, descubrir nuevos diseñadores, ir a ropa para hombre o mujer y descubrir prendas específicas como: zapatos, playeras, bolsas, etc.





## LARISSA CABALLERO



## Perfil de un diseñador

Pantalla donde se podrá ver información del diseñador

## Productos publicados

Filtrar



Basic Wide Ribbed T-Shirt



Basic Wide Ribbed T-Shirt



Basic Wide Ribbed T-Shirt



## Pantalla Productos publicados

Los vendedores podrán ver en esta pantalla todos sus productos publicados y tienen la opción de eliminar el producto, pausar la venta, reanudar la , editar y filtrar sus productos.



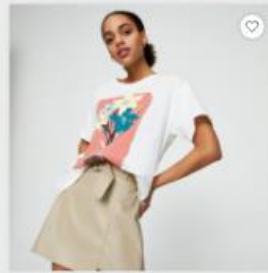
LARISSA CABALLEDO  
Basic Wide Ribbed T-Shirt  
MXN 499.00

Color Unico



LARISSA CABALLEDO  
Basic Wide Ribbed T-Shirt  
MXN 499.00

Color Unico



LARISSA CABALLEDO  
Playera Manga Corta Flores Acuarela  
MXN 249.00

Color Unico



LARISSA CABALLEDO  
Playera Manga Sisa Volumen  
MXN 439.00

Color Unico



LARISSA CABALLEDO  
Playera Manga Corta Básica  
MXN 129.00

Color Unico



LARISSA CABALLEDO  
Vestido Tipo Playera Manga Corta  
MXN 349.00

Color Unico



LARISSA CABALLEDO  
Short Sleeve Graffiti Print T-Shirt  
MXN 199.00

Color Unico



LARISSA CABALLEDO  
Playera Cuello Redondo Básica  
MXN 129.00

Color Unico



## Pantalla de visualización de producto


En esta pantalla podremos ver los productos, acceder a la pantalla del producto para poder ver mas detalles de este y comprarlo en la pantalla del producto, de igual manera podremos agregar los productos


VRANY

INICIOTENDENCIASDESCUBRIRNOSOTROS

Q♥🛒👤

Mis pedidos





Entrega en Camino

Artículos 2

Detalles de Envío


Tiempo de Entrega

1 a 2 Dias

ID del pedido

AMTMKPZ070620

TOTAL: **MXN 1068.00**



Entrega en Camino

Producto


Basic Wide Ribbed T-Shirt

MXN 499.00

Cantidad

2

Color



Diseñador

LARISSA

CABALLERO®

ID del producto

3285LC051020

Detalles de Envío

Tiempo de Entrega

1 a 2 Dias

ID del pedido

BYHMLKE078620

TOTAL: **MXN 1068.00**

VRANY

VRANY

VRANY

Pantalla Pedidos

Donde los usuarios podrán ver algunos detalles de su pedido, como los artículos, fecha estimada de entrega, total del producto, quien diseño el articulo.

## Pedidos

Todo



	<b>Venta nueva</b> Basic Wide Ribbed T-Shirt MXN 499.00 Cantidad: 2 No. pedido: 312532148 Recibe: Kike Pérez Pedido el: 12/04/2020 <a href="#">VER DETALLES</a> <a href="#">Contactar</a>		<b>En curso</b> Basic Wide Ribbed T-Shirt MXN 499.00 Cantidad: 2 No. pedido: 312532148 Recibe: Kike Pérez Pedido el: 12/04/2020 <a href="#">VER DETALLES</a> <a href="#">Contactar</a>
	<b>Cancelado</b> Basic Wide Ribbed T-Shirt MXN 499.00 Cantidad: 2 No. pedido: 312532148 Recibe: Kike Sánchez Pedido el: 12/04/2020 <a href="#">VER DETALLES</a> <a href="#">Contactar</a>		<b>Venta nueva</b> Basic Wide Ribbed T-Shirt MXN 499.00 Cantidad: 2 No. pedido: 312532148 Recibe: Kike Pérez Pedido el: 12/04/2020 <a href="#">VER DETALLES</a> <a href="#">Contactar</a>
	<b>En curso</b> Basic Wide Ribbed T-Shirt MXN 499.00 Cantidad: 2 No. pedido: 312532148 Recibe: Kike Pérez Pedido el: 12/04/2020 <a href="#">VER DETALLES</a> <a href="#">Contactar</a>		<b>Cancelado</b> Basic Wide Ribbed T-Shirt MXN 499.00 Cantidad: 2 No. pedido: 312532148 Recibe: Kike Pérez Pedido el: 12/04/2020 <a href="#">VER DETALLES</a> <a href="#">Contactar</a>

## Vista de Pedidos de artículos

Esta vista es única del vendedor, donde recibe información de los artículos que han sido pedidos, cancelados y los que tiene en curso, de igual manera se muestra información del comprador, como su nombre, un botón donde podrá contactarlo y un botón más donde se mostrara con mas detalle el



DenDennisand

EDITAR PERFIL

## My wallet



My Rewards



My orders



Personal Information



Rewards



Addresses



Payment Methods



Contact Preferences



Social networks



Need Help



Sign Out

## Interfaz general para un usuario

En esta pantalla se visualizará información del usuario, al igual que sus ordenes y otro tipo de información como sus direcciones de entrega, encontrara un apartado de ayuda y otro donde podrá salir de su cuenta.



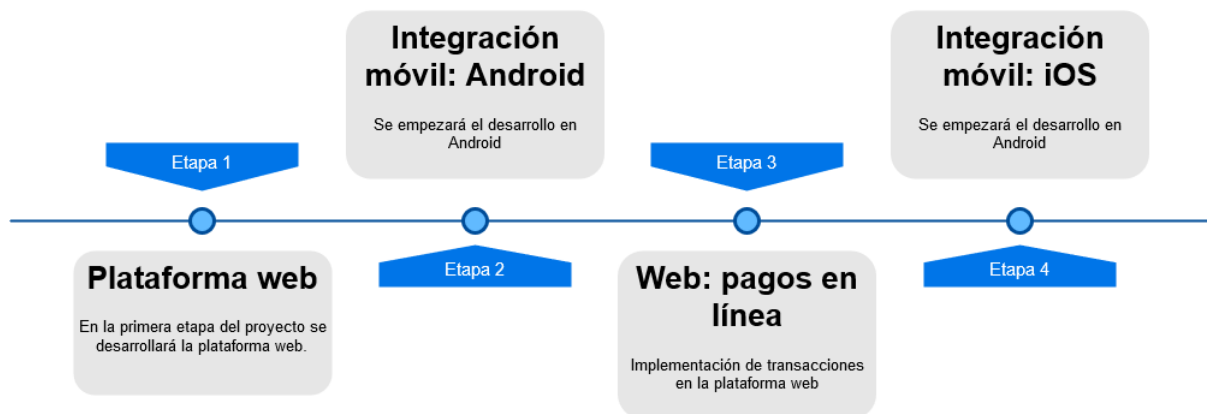
### 2.3 Estructura de desglose de trabajo (EDT)

En este apartado se muestra la descomposición y estructura del proyecto que será ejecutado por el equipo de desarrollo.



### 2.4 Etapas del producto

En este apartado se muestra la ruta tecnológica que se tiene planteado para el proyecto.



### 2.5 Características técnicas

- **Lenguajes de desarrollo:**
  - Javascript
  - Kotlin

- Swift
- Python
- **Base de datos:**
  - Mysql-mariaDb / mongoDB
  - Firebase
- **Entornos de Desarrollo:**
  - Visual Studio Code
  - Workbench
  - Android Studio
  - X-code
- **Frameworks / librerías:**
  - Django
  - Entity framework
  - Django Rest framework
  - React
  - Redux
  - Hooks
  - JSX
- **Herramientas de integración:**
  - Docker
  - Docker-compose
- **Herramientas para control de código:**
  - Git
  - Github
- **Herramientas de diseño:**
  - Photoshop
  - Illustrator
  - Adobe XD
  - Vegas Pro
- **Herramientas de planeación o control de actividades:**
  - Clickup
  - Google drive

## 2.6 Delimitaciones

- El número de integrantes y sus conocimientos limita la división o asignación de tareas.
- La etapa 3 (Transacciones) esta etapa debido a su complejidad se podría posponer en otra cantidad de tiempo mayor a 3 semestres.

- Uno de los riesgos que cuenta este proyecto sería el manejo de datos delicados que son la información de los usuarios y procesos de pagos.
- El tiempo que cuentan los integrantes para avanzar en el proyecto es limitado ya que todos cuentan con un trabajo que absorbe parte de su semana.
- Las reuniones serán limitadas ya que se trabaja por las mañanas, en la tarde vamos a la universidad y algunos compañeros viven lejos.
- La cantidad de interés sobre el proyecto de algún integrante del equipo afectara su rendimiento y contribución al proyecto, esto tendrá un impacto al trabajo colectivo que podría resultar en retrasos de entregas entre otras cosas.

### 3. Planeación del proyecto

#### 3.1 Cronograma preliminar

No	Actividades	Dependencia	Responsable	Tiempo estimado	Plan (Número de la semana) -SEMESTRE VI																		
					FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO		
	Descripción	No. de act.	Nombres	Horas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1	<b>Preparar el proyecto</b>																						
1,1	Definir la idea del proyecto		EPN/CPC/JSM	15																			
1,2	Realizar análisis del entorno y estado de la técnica		EPN/CPC/JSM	2																			
1,3	Realizar análisis de viabilidad		EPN/CPC/JSM	5																			
1,4	Presentar idea del proyecto		EPN/CPC/JSM	1																			
1,5	<b>Integrar documento PC0</b>		EPN/CPC/JSM	8																			
2	<b>Realizar la especificación del proyecto</b>	1																					
2.1	Planteamiento de objetivos del proyecto		EPN/CPC/JSM	4																			
2,2	Descripción de flujos principales		EPN/CPC/JSM	2																			
2,3	Identificación de módulos del sistema		EPN/CPC/JSM	6																			
2,4	Elaborar diagrama EDT		EPN/CPC/JSM	2																			
2,5	Elaborar diagrama etapas del producto		EPN/CPC/JSM	2																			
2,6	<b>Integrar documento PC1</b>		EPN/CPC/JSM	5																			
3	<b>Elaborar el plan del proyecto</b>	2																					
3,1	Definición inicial Product Backlog		EPN/CPC/JSM/MCS	10																			
3,2	Realizar el plan general del proyecto		EPN/CPC/JSM/MCS	4																			
3,3	<b>Integrar documento PC2</b>		EPN/CPC/JSM/MCS	3																			
	<b>PROTOTIPO CONCEPTUAL</b>																						
4	<b>Desarrollar el prototipo conceptual</b>	3																					
4,1	Realizar diseño inicial prototipo conceptual (Mockups)		CPC	20																			
4,2	Realizar Simulación del prototipo		EPN/CPC/JSM/MCS	5																			
5	<b>Documentación final especificaciones del proyecto</b>	2																					
5,1	Elaboración de reporte final		EPN/JSM/MCS	5																			
5,2	Presentación del prototipo		EPN/CPC/JSM/MCS	-																			

#### 3.1 Grupo de trabajo

Rol	Responsabilidades	Asignado a
-----	-------------------	------------



Jefe del proyecto.	En este proyecto, el jefe del equipo se encargará de organizar a los integrantes del equipo, de una forma que se pueda trabajar de forma eficaz, teniendo los objetivos del proyecto como prioridad.	Enrique Pérez
Documentador	El documentador tendrá como objetivo, registrar las actividades e información necesaria para la creación, desarrollo y evolución del proyecto, hasta el momento que el proyecto sea terminado.	Enrique Pérez / Mario Chico
Desarrollador Frontend – Backend (Full Stack dev)	Se encargará del desarrollo de la página web, tanto del lado del cliente como del servidor.	Enrique Pérez / Mario Chico
Desarrollador iOS	Se encargará del desarrollo de la aplicación móvil para dispositivos con iOS.	Cristian Peña
Desarrollador Android	Se encargará del desarrollo de la aplicación móvil para dispositivos con Android.	Jesús Silva
Analista y diseñador	Esta persona se encargará de identificar las funciones principales que serán parte de los requerimientos del proyecto y las subdivisiones de estos requerimientos. Así como el encargado de generar un diseño de los modelos que serán utilizados para construir diferentes partes del proyecto.	Cristian Peña
Desarrollador de operaciones y seguridad	Se encargará de la administración y seguridad de la base de datos. Desarrollará y administrará una API, y se encargará de la seguridad de la misma.	Jesús Silva

#### 4. Simulación (prototipo conceptual)

4.1. Link a simulación:

<https://xd.adobe.com/view/ba45be15-4793-4312-6196-596697198998-cc74/>

#### 5. Conclusiones individuales

Enrique Pérez: Creo que el proyecto es una buena oportunidad para aprender y mejorar en muchos aspectos de nuestra formación. En mi opinión es un proyecto grande y ambicioso, pero creo que se puede lograr si nos organizamos correctamente y mantenemos disciplina a lo largo de estos dos semestres que vienen. Como había dicho, es un gran reto en todos los aspectos, tal vez en estos momentos lo que más preocupa es cómo se harán las cosas en cuanto a tecnología, pero creo que un reto igual de grande es los procesos y métodos de desarrollo que usaremos, pues aún no tenemos un panorama completo.

Jesús Silva: Este proyecto nos ayudará aterrizar muchos conceptos que hemos aprendido durante la carrera y de igual manera aprenderemos más cosas que no hemos visto, nos hará fortalecer sobre procesos que son muy comunes en proyecto reales como pueden ser procesos de seguridad y procesos de compras(transacciones). Usaremos otras tecnologías que no hemos usado antes como otro tipos de base de datos y lenguajes, por lo mismo creo que para que cumplamos todas las etapas que planeamos en este proyecto será necesario que realmente nos enfoquemos en el desarrollo y planteamiento del proyecto.

Mario Chico: Pienso que el proyecto es una buena oportunidad para crecer en demasiados ámbitos, y un potencial proyecto para salir al mercado. En este proyecto usaremos todo lo aprendido a lo largo de la carrera para concluir con un sistema que satisfaga las necesidades del mercado. En los próximos 2 semestres trabajaremos arduamente para cumplir este reto y afrontar los nuevos retos que se presenten en el camino.