

# CENTRO UNIVERSITARIO TECNOLÓGICO CEUTEC

# PROGRAMACIÓN MÓVIL SECCIÓN 1156

## PROYECTO FINAL

## PRESENTADO POR

**KEVIN EDUARDO LOPEZ ALONZO, #32141275** 

**TEGUCIGALPA** 

HONDURAS, C.A.

**JUNIO, 2025** 

# Contenido

Planteamiento del problema	3
Características principales de la aplicación	4
Login y gestión de perfil de usuario	4
Catálogo de productos	4
Catálogo de categorías	4
Carrito de compras y proceso de pago (Testing)	4
Búsqueda	4
Objetivos SMART	5
Indicadores clave de rendimiento (KPIs)	6
Glosario de términos	7
Necesidades administrativas	8
Listado de Características	9
Extras:	9
Características no terminadas:	9
Mockup	. 10
Arquitectura de la APP	. 11
Screenshots de la app actual	. 12
Repositorio GitHub	. 19

## Planteamiento del problema

Hoy en día, muchas personas adquieren videojuegos y productos relacionados (como consolas, accesorios o merchandising) de forma presencial o en tiendas en línea con interfaces poco amigables, lentas o no adaptadas para dispositivos móviles. Este proyecto busca solucionar esa necesidad mediante una aplicación móvil accesible, intuitiva y rápida, enfocada exclusivamente en videojuegos y artículos relacionados, permitiendo al usuario buscar, filtrar, comprar y recibir recomendaciones de manera eficiente desde su smartphone.

## Características principales de la aplicación

La aplicación estará enfocada en resolver necesidades reales de los usuarios fanáticos de los videojuegos, y se desarrollarán las siguientes funcionalidades:

#### Login y gestión de perfil de usuario

Registro e inicio de sesión seguro. Los usuarios podrán hacer un proceso de recuperación de contraseña

#### Catálogo de productos

Lista de videojuegos, consolas y artículos relacionados con imágenes, descripción, precio y disponibilidad.

#### Catálogo de categorías

Lista de categorías de la tienda para facilitar la navegación.

#### Carrito de compras y proceso de pago (Testing)

Los usuarios podrán agregar productos al carrito, modificar cantidades y completar una compra con el servicio de pagos Stripe en el modo de testing.

#### Búsqueda

Búsqueda de productos por similitudes en el nombre

## **Objetivos SMART**

**Específico**: Desarrollar una aplicación móvil para venta de videojuegos y productos relacionados que permita a los usuarios explorar, buscar y simular compras desde sus dispositivos móviles.

Medible: Implementar al menos 3 funcionalidades clave antes del final del ciclo académico.

**Alcanzable**: El proyecto será desarrollado por un unico estudiante a lo largo del periodo, utilizando Flutter.

**Relevante**: El uso de aplicaciones móviles para compras está en crecimiento, especialmente entre usuarios jóvenes y gamers.

**Temporal**: La aplicación deberá estar funcional en su versión beta para pruebas al final del periodo en la semana 10.

## Indicadores clave de rendimiento (KPIs)

- Al menos 3 características clave implementadas y funcionales.
- La aplicación debe iniciar correctamente en dispositivos Android.
- Tiempo de carga de pantallas principal inferior a 3 segundos.
- Navegación fluida entre pantallas sin errores de compilación o ejecución.

## Glosario de términos

**Flutter**: Framework de desarrollo de aplicaciones móviles multiplataforma desarrollado por Google.

**UI/UX**: Diseño de interfaz de usuario y experiencia de usuario, enfocado en usabilidad.

Catálogo: Lista de productos disponibles en la tienda.

Carrito: Sección donde el usuario guarda productos antes de pagar.

**GitHub**: Plataforma basada en la nube donde puedes almacenar, compartir y trabajar junto con otros usuarios para escribir código.

# Necesidades administrativas

- Acceso a herramientas de desarrollo: Flutter SDK, Android Studio y emulador Android.
- Organización del proyecto en plataformas como GitHub y Trello (para control de versiones y tareas).
- Gestión adecuada del tiempo (Especialmente importante al ser desarrollado por una sola persona)

## Listado de Características

CARACTERISTICA	RESPONSABL HORAS	E	HORAS TRABAJADAS	ESTADO
LOGIN	Kevin Lopez	5	5	Completado
SIGN UP	Kevin Lopez	5	4	Completada
CATALOGO	Kevin Lopez	5	3	Completada
CARRITO	Kevin Lopez	5	5	Completada
НОМЕ	Kevin Lopez	5	5	Completada
DETALLES	Kevin Lopez	5	5	Completada

#### Extras:

Estas son características extras no planteadas originalmente que se terminaron añadiendo

## CARACTERISTICA DESCRIPCIÓN

PANTALLA DE CATEGORÍAS	Muestra todas las categorías disponibles en la aplicación.
PANTALLA DE SUB CATEGORÍAS	Muestra todas las subcategorías generales, sin aplicar ningún filtro por categoría.
SUB CATEGORÍAS POR CATEGORÍA	Reutiliza la pantalla de subcategorías, pero filtra por una categoría específica mediante parámetro.
CATÁLOGO POR CATEGORÍA	Reutiliza la pantalla del catálogo y muestra productos filtrados por una categoría específica.
CATÁLOGO POR SUBCATEGORÍA	Reutiliza la pantalla del catálogo y muestra productos filtrados por una subcategoría específica.
CATÁLOGO POR BÚSQUEDA	Reutiliza la pantalla del catálogo y muestra productos filtrados según una palabra clave.
CATÁLOGO POR FAVORITO	Reutiliza la pantalla del catálogo y muestra solo los productos marcados como favoritos.
PANTALLA DE ÓRDENES	Muestra el listado de órdenes realizadas por el usuario.
PANTALLA DE DETALLES DE ÓRDENES	Muestra los detalles de una orden seleccionada, incluyendo productos, estado y datos de envío.
INTEGRACIÓN CON STRIPE	Permite realizar pagos a través de Stripe, actualmente funcionando en modo de prueba (testing).
PANTALLA "FORGOT PASSWORD"	Permite recuperar la contraseña mediante correo electrónico; fue testeada exitosamente con Yopmail.

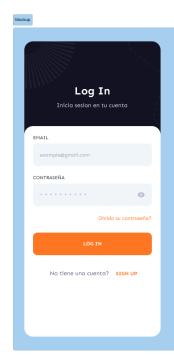
#### Características no terminadas:

Características que no se lograron terminar, afortunadamente la totalidad de estas son características no planteadas originalmente

CARACTERISTICA	DESCRIPCIÓN
----------------	-------------

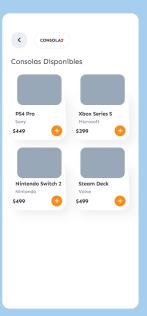
PANTALLA DE PERFIL DE	Mostraría la información del usuario y permitiría
USUARIO	modificarla

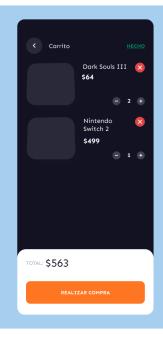
# Mockup

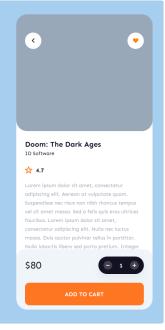




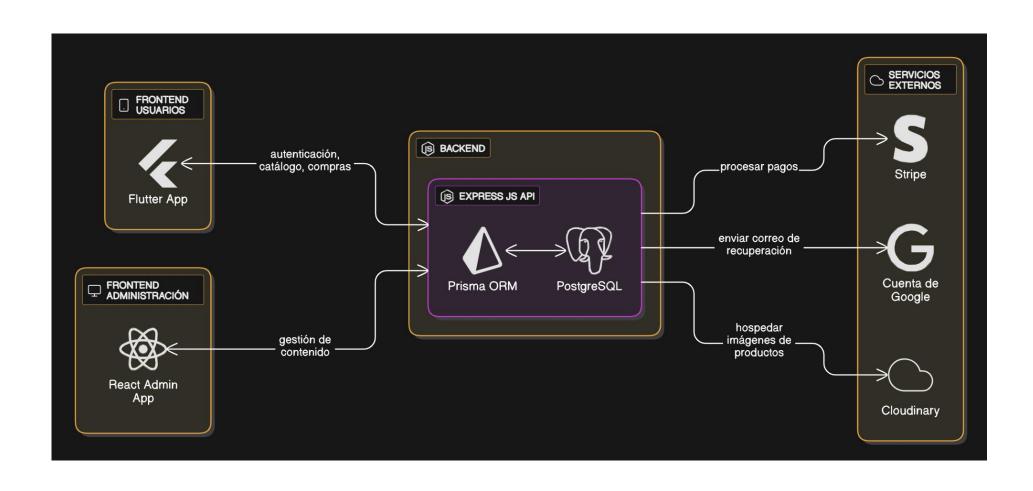






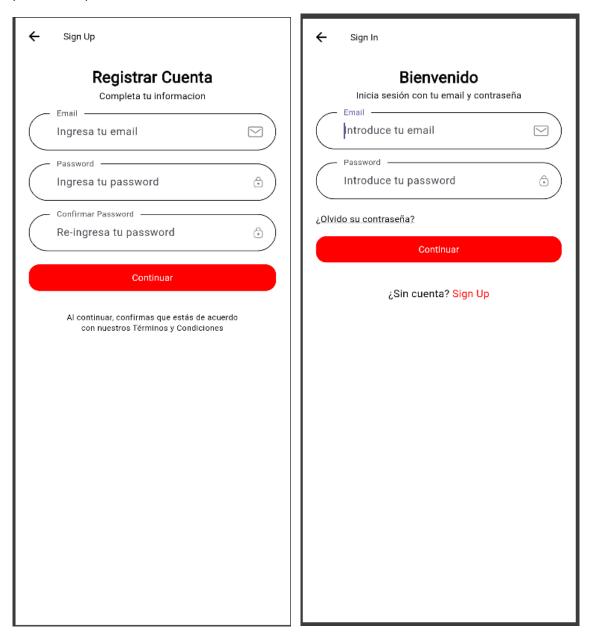


# Arquitectura de la APP

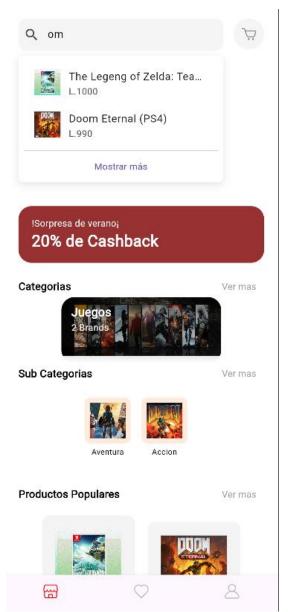


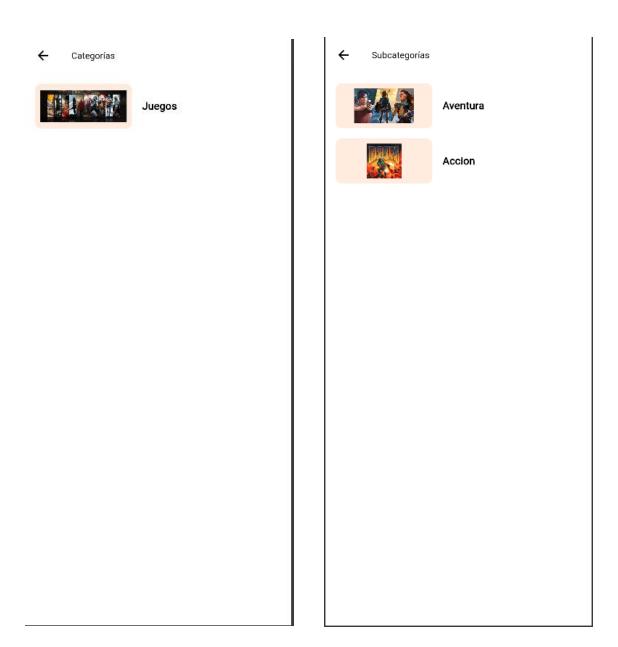
## Screenshots de la app actual.

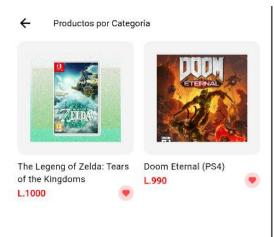
El App final tuvo algunos cambios en la UI planeado, destacándose que es mas simple. En cambio, se logro obtener algo de tiempo extra para implementar las características extras previamente listadas. Además, se cambió el color principal de anaranjado a rojo por preferencia personal.

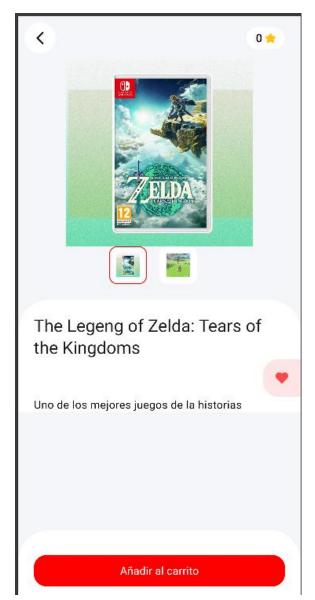


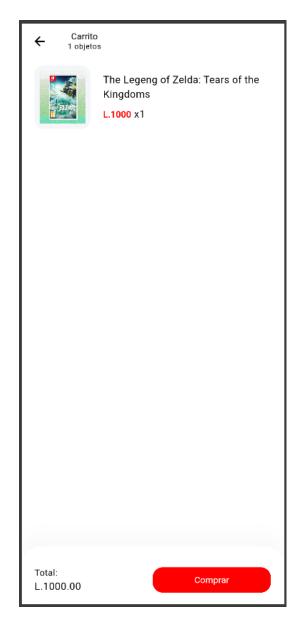




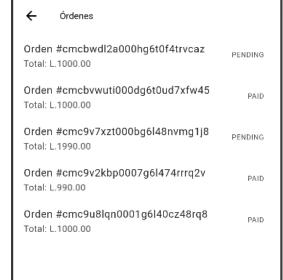








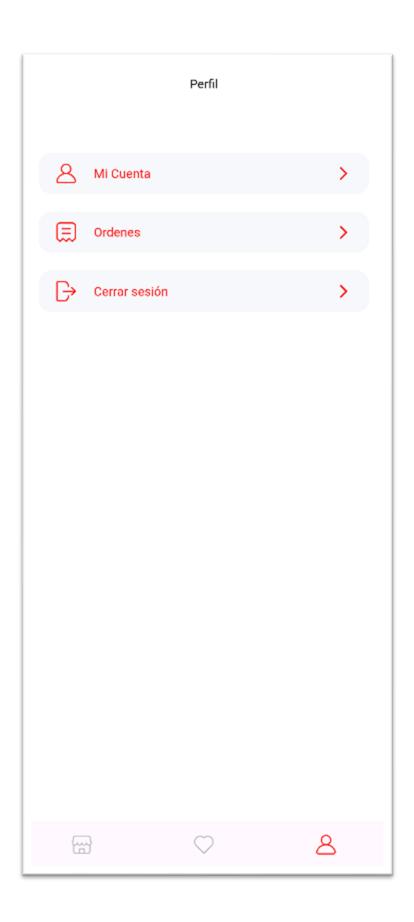




Anterior

Siguiente





# Repositorio GitHub

https://github.com/XxSshiroxX/proyecto\_final