



Acerca de



**Conclusiones** 

## Tabla de contenido



Funcionalidad y características



Competencia y Toque único



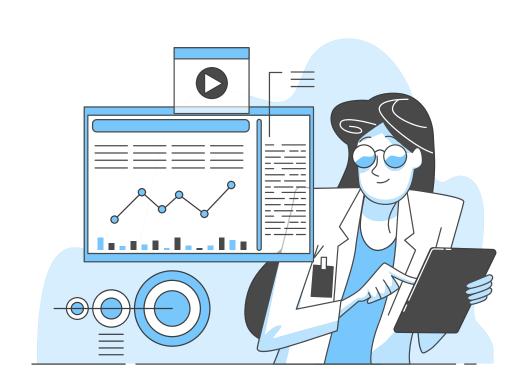
**FODA** 

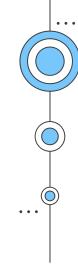


Desarrollo

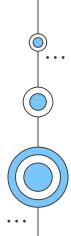


Seguridad





# O1 ITM VENDORS





### ITM VENDORS®

Aplicación dirigida al sector Retail, dedicada a la venta de artículos por internet.

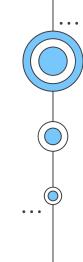
En su catálogo estarían diversas áreas como electrónica, electrodomésticos o línea blanca, muebles, blancos, hogar, discos y películas, revistas y libros, ferretería, perfumería, parafarmacia, papelería, jardinería, juguetería, deportes, regalos, ropa de dama, caballero y bebé, artículos para bebés, zapatería.

Nuestro objetivo es agilizar el tiempo que los clientes se tomarían si la compra fuera física, así como brindar confianza y favoritismo.

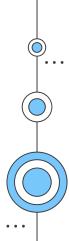


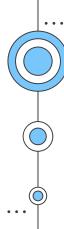






# **O2**Funcionalidad y Características



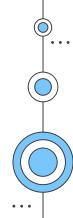


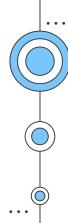
### **Funcionamiento**

Los usuarios tendrán dos opciones para interactuar en la aplicación: registrarse como vendedor o cliente, así como establecer la forma de pago, sea por tarjeta de crédito o débito.

El vendedor podrá poner la cantidad que tiene en stock de cada artículo, además de llevar la contabilidad de sus ventas.

Para el cliente, podrá fijar como favoritos artículos que le parezcan interesantes, canjear tarjetas de regalo, checar estado de envío y modificar información en cualquier tiempo.

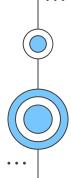


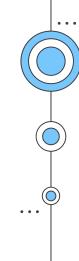


### **Características**

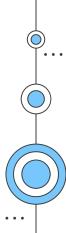
- Basada en el e-commerce.
- Las ganancias serán a través de
  - Renta del almacenamiento de las publicaciones de los artículos en la nube.
  - Banners de publicidad.
  - Publicaciones destacadas.
  - Comisión por venta de los artículos.
- Facilidad de compra en muchas regiones así como gran variedad de artículos distinguidos de cada área.

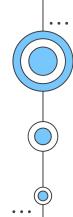






# Competencia y toque único





# Competencia

- 1. Aliexpress
- 2. Amazon
- 3. Coppel
- 4. eBay
- 5. Linio
- 6. Liverpool
- 7. Mercadolibre
- 8. Shein
- 9. Walmart
- 10. Wish











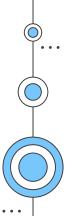




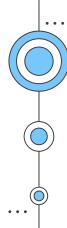










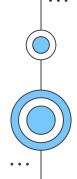


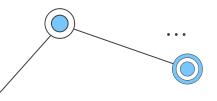
# Toque único

La aplicación contará con la presentación del artículo por medio de la realidad aumentada, brindando diversas ventajas como la noción de las dimensiones del mismo.

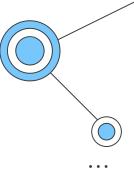
Como requisito indispensable para poder disfrutar de la experiencia, es que el dispositivo cuente con una cámara y adicionalmente con un giroscopio. Será compatible con los diversos S.O. existentes tales como Windows (7,8,10 y 11), iOS (11.1) y Mac OS (10.11), Android (4.4) y distribuciones de kernel Linux.







# **Puntos importantes**



#### Distribución

Se podrá descargar directo de las tiendas de aplicaciones de cada S.O. así como directo del internet y uso a través de la web.

#### Registro en la app

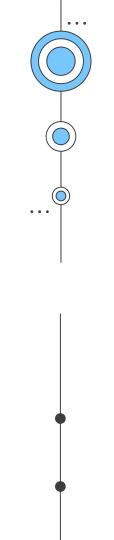
Se recomienda la creación de la empresa y uso de correo corporativo.

#### Costos de publicación

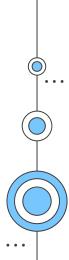
- \$25 USD en Play Store
- \$99 USD en AppStore
- \$99 USD en Microsoft Store.

#### Costo alojamiento web

\$10 USD



# O4 FODA



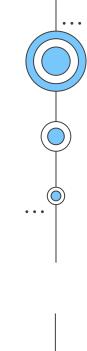


Fortalezas	oportunidades
La implementación de la característica diferenciadora de la realidad aumentada.	Reactivación de la economía.  Publicidad en redes sociales.  La creciente popularidad del e-commerce.
Multiplataforma.	
Publicidad dirigida.	
Libre de horarios de venta.	La gran cantidad de bibliotecas para implementar la tecnología.
Variedad de opciones de pago (tarjeta	
de débito, crédito y dinero digital).	La popularidad de la realidad aumentada.

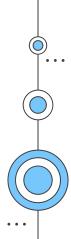


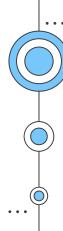
Debilidades	Amenazas
No contar con la infraestructura suficiente para la escalabilidad.	Problemas de distribución por parte del servicio de paquetería
Peligro de fraude y mal uso de la plataforma.	Desarrollo de la misma idea por parte de otra empresa.
Falta de popularidad.  La necesidad de recursos	Mercado muy competitivo.
computacionales para la ejecución de la característica de realidad aumentada.	Fallas en el servicio de las aplicaciones.
Pago del costo de envío.	Ataques a la información personal y financiera de los usuarios.





# 05 Desarrollo

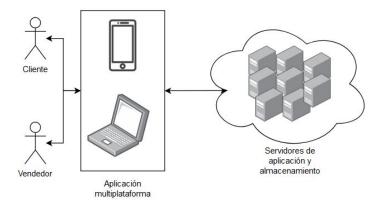




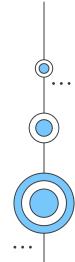
## Desarrollo

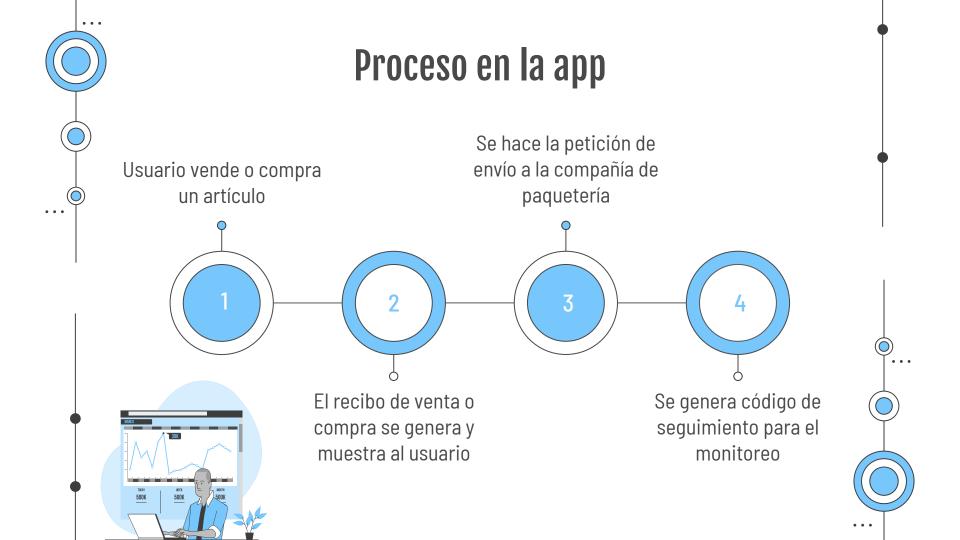
Los lenguajes que se utilizarán serán Swift, Java, C#, C++.

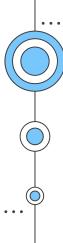
Funcionamiento:



• • •

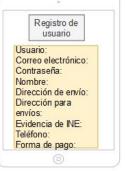






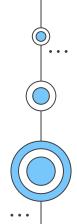
# Mapa de sitio

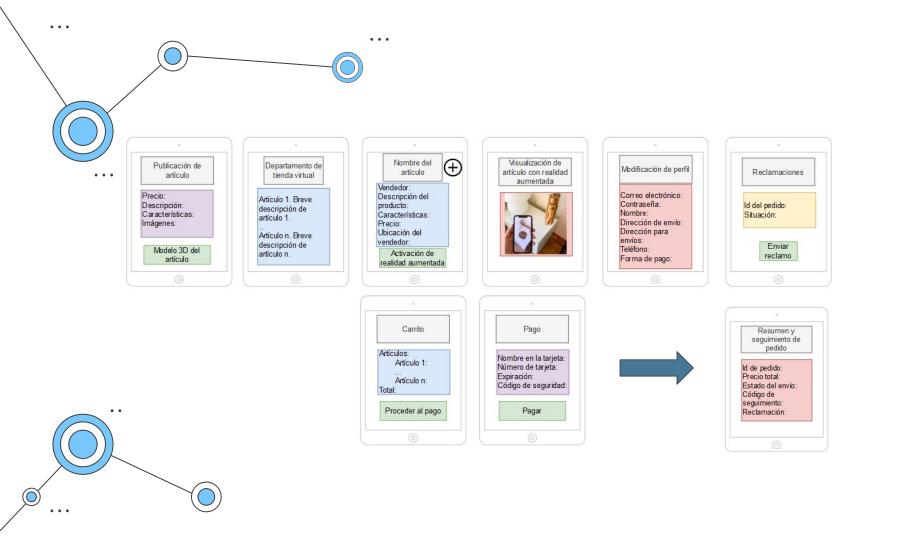




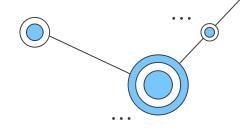








# Personal para desarrollo y mantenimiento



5 Android developer 5 iOS-MacOs developer

5 C++ & C# developer

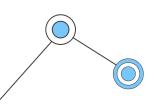
> 5 backend developer

5 diseñadores UI/UX

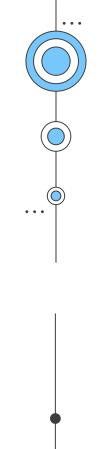
2 administradores de proyecto

1 ingenier@ de gestión de calidad

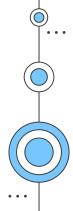
expert@ en realidad aumentada

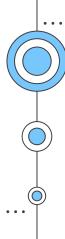






# 06 Seguridad

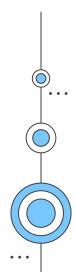


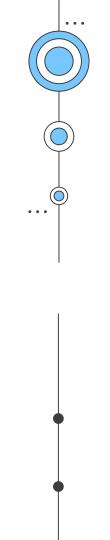


# Seguridad

Contactar un proveedor de servicios dedicado a los pagos en línea, utilizando protocolos HTTPS y TLS, asegurando alta disponibilidad en la aplicación e integridad de los datos utilizando funciones hash, así como realizar el encriptado de datos con una llave pública y una privada (AES-256).







# **O7**Conclusiones



## **Conclusiones**

Es importante tener extremo orden en cada proceso de la aplicación.

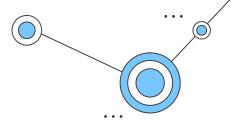
Reinvención constante

Contar con expertos en cada área y mantener un ambiente seguro.





## Referencias



- Atmi. (2021, 7 agosto). How to Find the Perfect Team for Mobile Application Development. Recuperado 11 de noviembre de 2021, de https://www.atimi.com/the-roles-of-a-mobile-application-development-team/
- Muycanal. (2018, 14 mayo). Amazon, el origen de su nombre. Recuperado 11 de noviembre de 2021, de https://www.muycanal.com/2018/05/15/amazon-origen-nombre
- Pireddu, M. (2019, 8 noviembre). ¿Cómo publicar tu aplicación en Google Play y en la App Store? Recuperado 11 de noviembre de 2021, de <a href="https://es.goodbarber.com/blog/como-publicar-tu-aplicacion-en-google-play-y-en-la-app-store-a647/">https://es.goodbarber.com/blog/como-publicar-tu-aplicacion-en-google-play-y-en-la-app-store-a647/</a>
- Ramos, M. (2021, 29 junio). Estas son las 10 ecommerces más populares en México iveamos hoy qué nos gusta comprar a los mexicanos!
   Recuperado
   11
   de noviembre
   de 2021,
   de <a href="https://marketing4ecommerces.mx/10-ecommerces-mas-populares-en-mexico/">https://marketing4ecommerce.mx/10-ecommerces-mas-populares-en-mexico/</a>
- Segundo, L. (2021, 6 junio). Plataformas de «streaming» avalan incremento de impuestos en México. Recuperado 11 de noviembre de 2021, de https://www.milenio.com/negocios/plataformas-streaming-avalan-incremento-impuestos-mexico

