

Actividad 4 - Diseño del prototipo

Universidad Iberoamericana
Facultad de ingeniería
Proyecto de software

Yosman Santiago Fiquitiva Sanchez
2022.

Tabla de Contenidos

RECOLECCION DE REQUISITOS 4

DISEÑO PROTOTIPO DE LA PAGINA 5

FUNCIONALIDADES CLAVES 6

INSTRUCCIONES DEL PROTOTIPO 9

BIBLIOGRAFIA 10

Tabla de Imágenes

Figura 1. Referencia de color pagina	5
Figura 2. Encabezado de página Little Pets SHOP.....	6
Figura 3. Página principal Pagina	6
Figura 4. Página principal Productos más vendidos	6
Figura 5. Página principal Productos más vendidos	7
Figura 6. Funcionalidad al agregar al carrito de compras.....	7
Figura 7. Sección en la página de Carrito	7
Figura 8. Sección de cantidad de un producto	8
Figura 9. Sección de eliminar un producto	8
Figura 10. Comprar Ahora.....	8

RECOLECCION DE REQUISITOS

Ya que se necesita este software para la ayuda de compra y venta de productos de mascotas, se investiga sobre que herramientas se van a utilizar y que vamos a implementar en este software. De primer paso referenciamos de maquetaciones o wireframes creados en la web para ver el diseño que queremos en nuestra página web, para eso se utiliza la ayuda de Figma que es una herramienta para la generación de prototipos visuales para darnos una idea de cual va a hacer el diseño de estos.

El target para los que va el proyecto son los que están interesados y tiene mascotas en casa o en propiedad, ya que como una persona los animales también necesitan sus cuidados por eso es muy útil coger información de lo que las personas necesitan en sus hogares para que las mascotas se sientan bien y queridas.

El proyecto como requisitos no tiene muchos ya que utiliza HTML CSS Y JS básicos donde se hace uso de CDN'S y no es necesario la descarga de ningún paquete o dependencia para el servicio de este, la información la trae de un archivo JSON puesto en el trabajo para hacer el funcionamiento de los componentes que llevan información dinámica, también tiene iconos traídos de Bootstrap y notificaciones de Toastify.

DISEÑO PROTOTIPO DE LA PAGINA

Para un diseño como dije antes se tiene que comenzar por referencias para eso se utilizó Figma, donde se ve las referencias de colores y patrones de paginas E-Commerce donde se ve reflejado el diseño de este, En la siguiente figura se ve reflejado algunos colores que se utilizaron en la página.

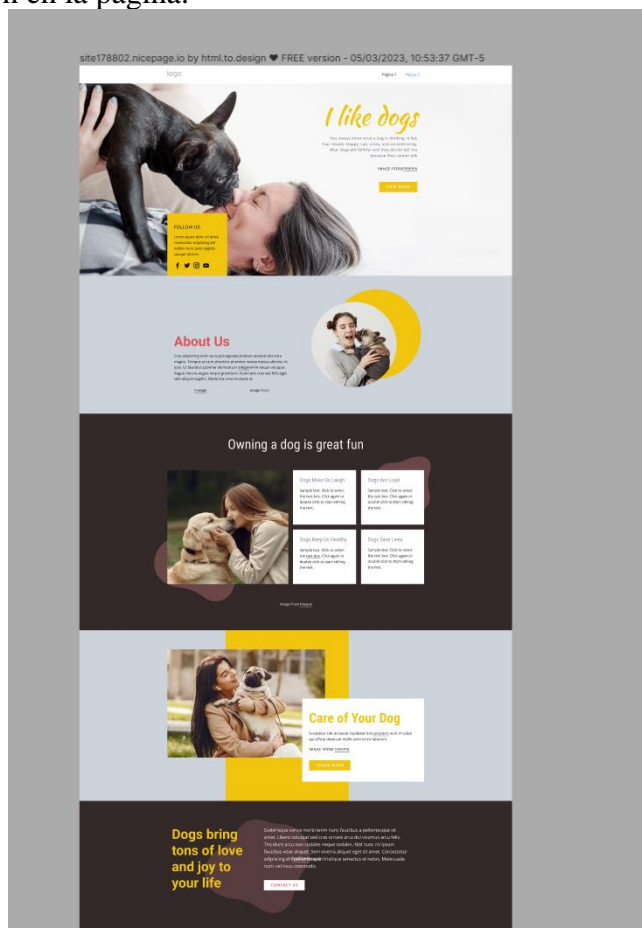


Figura 1. Referencia de color pagina

Para como se iba a ver la pagina se cogieron diferentes referencias visuales de como se ve una paginas E-Commerce, donde primero va la navegación, luego un encabezado donde represente la empresa o página y siguiente lo que se va a dar al usuario con precio y descripciones para esto se utilizó WebFlow donde hay muchas plantillas, y con las referencias se hace un diseño de la página como imagen para saber como quedara la pagina en sus inicios y como se quiere que se vea. Se puede ver el prototipo tipo WareFrame en el siguiente Link: [PROTOTIPO FIGMA](#).

FUNCIONALIDADES CLAVES

Para el proyecto de un E-Commerce vemos diferentes funcionalidades importantes que se deben mostrar y que ya están estipuladas en las páginas web, como primer paso al proyecto podemos ver que es una página sencilla, pero con algunas de estas funcionalidades para mostrar un primer paso a la finalización del proyecto. Entre estas podemos ver:

1. **Navegación de la página:** Podemos ver que la página tiene su encabezado de navegación para que la persona pueda manejarse por la aplicación y poder ingresar a las diferentes secciones como la de carrito o inicio por el momento.

LITTLE PETS


Inicio Productos  Log-In 

Figura 2. Encabezado de página Little Pets SHOP

2. **Ver página principal de la página:** Se ve claramente donde este situado ya que le damos la bienvenida a la página con una descripción los productos vendidos y frase de la empresa, donde damos un primer paso de lo que se trata la página web

LITTLE PETS

Inicio Productos  Log-In 

DESCRIPCION

Lorem ipsum, dolor sit amet consectetur adipiscing elit. Per tur velit at molestie placit vel nuncur alia reuandae peripiente quam. Dolor sit nulla cumque aliquam modi sange voluptas unde itaque ipsum exercitationem.

Figura 3. Página principal Pagina

3. **Ver productos más vendidos:** Debajo de la descripción se demuestra los productos que manejas solo dando al usuario los productos mas vendidos en la página y así que productos manejamos la nuestra página.

PRODUCTOS MAS VENDIDOS



Comida Perro CACHORRO
\$1000

AGREGAR



Comida Perro ADULTO
\$1000

AGREGAR



Comida Perro CACHORRO PREMIUM
\$2000

AGREGAR



Comida Perro ADULTO PREMIUM
\$2000

AGREGAR

Figura 4. Página principal Productos más vendidos

4. **Sección de nuestro ideal de la empresa:** Se da la visión o una frase que representa a la página, para que las personas vean que estamos dispuestos a lograr o dispuestos a hacer para la ayuda de las personas.



Figura 5. Página principal Productos más vendidos

5. **Agregar productos a el carrito:** Se pueden agregar productos a el carrito con el botón de agregar, esto hace que el contador del carrito y se coloque una notificación en la pantalla para que el usuario sepa que agrego un producto.

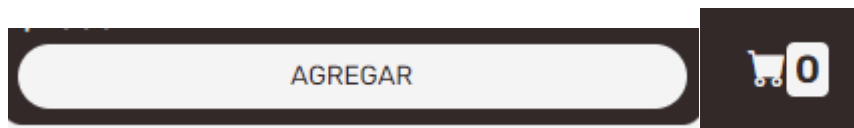


Figura 6. Funcionalidad al agregar al carrito de compras

6. **Poder ver el total de todo lo comprado:** En la sección de carrito dándole al icono de carrito de mercado, podemos ver lo que tenemos en este, así podemos ver lo que estamos comprando y el total en precio.

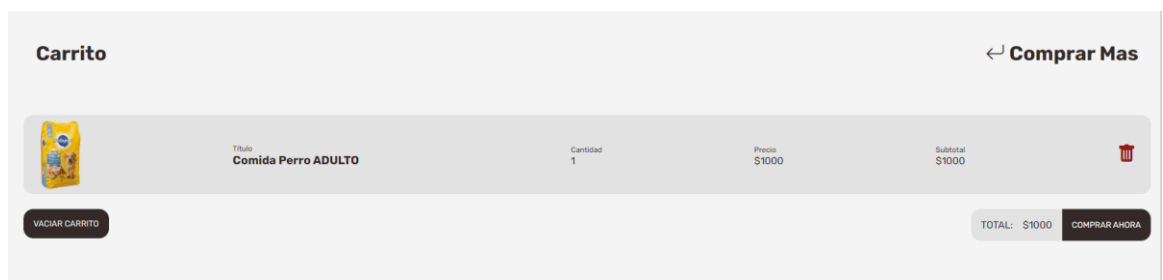


Figura 7. Sección en la página de Carrito

7. **Las unidades de los productos pedidos:** podemos ver en la pagina de Carrito que cada producto tiene una cantidad, podemos ver que se agranda cada vez que pedimos más productos del mismo.

Título	Cantidad
Comida Perro ADULTO	1

Figura 8. Sección de cantidad de un producto

8. **Eliminar los productos agregados:** Podemos quitar productos si no los queremos comprar, esto sirve para si no le alcanza al usuario en su presupuesto o porque no lo quería agregar a su lista.

Cantidad	Precio	Subtotal	
1	\$1000	\$1000	

Figura 9. Sección de eliminar un producto

9. **Comprar exitosamente los productos:** poder comprar con éxito todo lo de la lista, para finalizar la compra del usuario se coloca un botón para que este haga el proceso de compra.

TOTAL: \$1000	COMPRAR AHORA
---------------	---------------

Figura 10. Comprar Ahora

INSTRUCCIONES DEL PROTOTIPO

No se utilizaron herramientas que no tengan todos en su navegador, solo se necesita la descarga o ver la pagina donde se ve este proyecto, el proyecto está montado en Gitlab y como página web esta subida a Netlify, para que se vea, paso los dos links para ver el resultado del prototipo funcional.

REPOSITORIO GITLAB([LINK](#)).

PROYECTO MONTADO EN WEB PARA SU FACIL VISUALIZACION([LINK](#)).

Darle “*Ctrl + clic*” arriba del link para su visualización en la web.

BIBLIOGRAFIA

- <https://gitlab.com/santiagofiquitiva/little-pets-shop>
- <https://animated-bienenstitch-2adc2a.netlify.app/index.html>
- <https://app.netlify.com/>
- <https://www.figma.com/files/recent?fuid=1236774497438397736>
- <https://www.figma.com/file/bX5SCF7nEXMzmIZ3kvYFGT/Untitled?type=whiteboard&node-id=0-1&t=jpo6eSMg6VAD878z-0>
- <https://webflow.com/templates/ecommerce-website-templates>