



04 / 02 / 2022

Documento de Diseño Móvil

Provee App

Participantes:

- Antonio Badillo
- Carlos Landaeta

TABLA DE CONTENIDO

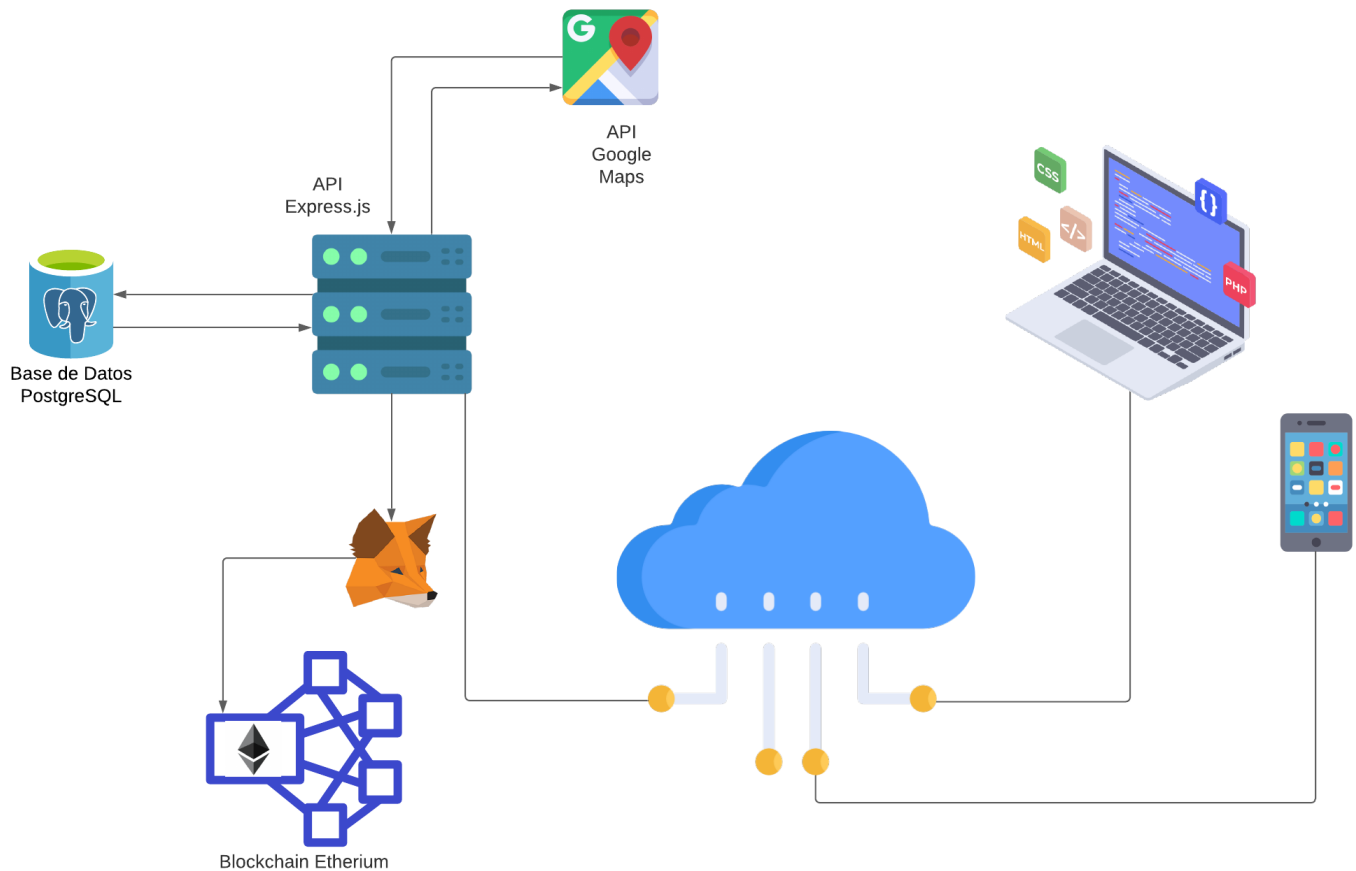
| | |
|--------------------------------------|----------|
| REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES | 2 |
| DIAGRAMA DE ARQUITECTURA | 3 |
| PERFILES DE USUARIO | 4 |
| PROVEEDOR | 4 |
| TRANSPORTISTA | 4 |
| ELEMENTOS DE USABILIDAD | 5 |
| ELEMENTOS | 6 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 7 |

REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES

| ID PIECES | Requerimiento | F | C | FU | E | FM | P |
|----------------------|--|----------|----------|-----------|----------|-----------|----------|
| ReqC2 | Diseñar e implementar una base de datos utilizando el manejador PostgreSQL para el almacenamiento de datos de la red social. | | X | | X | X | X |
| ReqC3 | Diseñar contratos inteligentes (blockchain) para el manejo de órdenes de compra y venta con Solidity. | | X | | X | X | X |
| ReqC4 | Implementar un servidor API de Express.js con módulos de: almacenamiento y modificación de datos en la base de datos PostgreSQL, comunicación entre proveedor y restaurante con Socket.io, y manejo de los contratos inteligentes. | | X | | X | X | X |
| ReqC5 | Implementar servicio de CDN para mejorar tiempos de respuesta. | | | | X | | |
| ReqC6 | Implementar sistema de sesión de usuario con control de roles y privilegios. | X | | | | | |
| ReqC7 | Diseñar e implementar plan de respaldo de la base de datos. | | X | | | | |

| ID | Requerimiento | F | C | FU | E | FM | P |
|-----------|---|----------|----------|-----------|----------|-----------|----------|
| ReqP3 | Conectar la aplicación móvil al servidor principal (API). | | X | | X | X | X |
| ReqP4 | Publicar la aplicación móvil en la App Store y Play Store. | | X | | | | |

DIAGRAMA DE ARQUITECTURA



En el corazón del sistema se encuentra un servidor API, el cual se encarga de conectar y manejar todas las partes del sistema. La aplicación web y la aplicación móvil se conectan al servidor API usando una comunicación segura por https, donde toma lugar el intercambio de información necesaria, según los requerimientos de información de cada aplicación. Además, el servidor API también maneja la base de datos relacional PostgreSQL, los contratos inteligentes de Solidity, y el servicio de navegación con Google Maps.

PERFILES DE USUARIO

PROVEEDOR

Estos usuarios pueden ser un grupo de personas o un individuo para la venta de productos a restaurantes, los usuarios no necesitan de entrenamiento previo para el uso de la aplicación, ya que los usuarios tienen previo manejo de aplicaciones de interacción social. Los proveedores podrán utilizar la aplicación a través de un dispositivo móvil desde su oficina, casa o en fuera de estas, el uso de la aplicación puede ser utilizado a través de un ordenador para su versión web, el cual puede ser utilizado en oficinas o desde la casa. El usuario posee gran interés en el uso de la aplicación para las ventas de sus productos a restaurantes. El tipo de actividades que ejecuta son tipo individuales y colaborativas:

A.- Gestionar productos de venta, esta actividad de tipo individual se desarrolla con el proveedor registrando sus productos para la venta, el cual puede listar y detallar estos productos para que los restaurantes a futuros hagan la compra.

B.- Ver la lista de productos, esta actividad de tipo individual se realiza con éxito por la participación del proveedor, el cual observa los productos listados en la gestión de productos.

C.- Detalle de productos, esta actividad de tipo individual se realiza con éxito por la participación del proveedor, el cual es asignar los detalles de los productos.

D.- Gestión de venta, esta actividad es de tipo colaborativa, la cual se desarrolla con éxito con el proveedor estableciendo la venta de sus productos registrados previamente, estableciendo ubicación para el transportistas, el cual este realizará el envío del producto, es necesario la participación del restaurante para realizar la compra y el proveedor confirmar la venta.

E.- Ver historial de ventas, esta actividad de tipo individual se desarrolla con el proveedor para observar los productos registrados en la gestión de productos.

F.- Establecer ubicación, esta actividad es de tipo colaborativa, el proveedor establece la ubicación del envío del producto, esta ubicación la toma el transportista para hacer la ruta del envío del producto y el restaurante puede observar la ubicación del producto a tiempo real.

TRANSPORTISTA

El usuario es un individuo que para el transporte de la compra de los productos, envía un producto desde la ubicación asignada por el proveedor hacia el restaurante que ha comprado el producto. El tipo de actividades que ejecuta son colaborativas:

- A. Ruta de entrega, esta actividad se desarrolla por el transportista el cual es la ruta de envío del producto desde la localización establecida por el proveedor hasta la localización establecida por el restaurante.
- B. Localización en tiempo real, es una actividad que se desarrolla con la ubicación establecida por el proveedor para la ruta del transportista en la venta.

ELEMENTOS DE USABILIDAD

Facilidad de uso

Siguiendo los estándares de usabilidad para la ubicación de botones y la forma de los elementos para que esté relacionada con la función que cumple.

Utilizando interfaces y elementos conocidos en otras aplicaciones, esto hace que no requieran un proceso de aprendizaje por parte de los usuarios.

Navegación clara y sencilla

Utilizando títulos relevantes que se relacionan con el contenido de cada página y personalización del url de cada contenido. Además el uso de palabras clave como categorías facilita la búsqueda de productos. Incorporamos una opción de búsqueda para encontrar fácilmente productos, proveedores y restaurantes.

Tiempo de carga razonable

Con la implementación de Express.js para el manejo de datos y Postgres para el almacenamiento de datos ayuda para un mejor tiempo de carga de la aplicación.

Diseño atractivo y coherente

Estructura del contenido agrupando la información relacionada (en categorías, en el mismo menú) en la aplicación.

Incluye elementos gráficos como iconos, tablas, o botones que ayudan a comprender el contenido y no perder la atención del usuario al interactuar con la aplicación.

Control de usuario

Facilidad para el usuario en deshacer acciones, volver al inicio o continuar navegando por la aplicación con facilidad.

ELEMENTOS

- Barra de búsqueda según la ventana y contexto
 - Búsqueda de proveedor
 - Búsqueda de producto
 - Búsqueda de restaurante
 - Búsqueda de pedidos
- Filtro de búsqueda según la ventana y contexto
 - Localización
 - Rango de precio
 - Tipo de producto
 - Ranking de proveedor
- Mapa de google
 - Buscador de proveedores
 - Guía de transportista
- Botón de Social Network
 - Bandeja de entrada
 - Publicaciones
 - Like
 - Comentar / Responder comentario
 - Asociación
 - Mensajes directos
- Chat
 - Comunicación en transporte
- Manejo de pedido
 - Visualización de estatus general y según el estado
 - Botones de manejo de estatus de pedido según el contexto y transición
 - Aceptación / rechazo (recibido / no recibido, etc)
 - Actualización de estatus (en tránsito, despachado, etc.
- Formulario de creación de publicación
- Formulario de métodos de pago disponibles

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- <https://www.culbuku.com/15-elementos-que-mejoran-la-usabilidad-de-tu-webside/>