



**Marzo 2022**

Luisa Fernanda Ojeda  
Ana Milena Arias  
Jesus David Plitt  
Jorge Alberto Aristizabal  
Daniel Hernando Rojas

**SHOPDEV**

informe final del Trabajo de Grado



**SHOPDEV**

**Luisa Fernanda Ojeda  
Ana Milena Arias  
Jesus David Plitt  
Daniel Hernando Rojas  
Jorge Alberto Aristizabal**

**SENA REGIONAL QUINDÍO  
ADSI  
ARMENIA  
2022**



## TABLA DE CONTENIDO

1	INTRODUCCIÓN	16
2	JUSTIFICACIÓN.	16
3	DESCRIPCIÓN	16
4	OBJETIVO	16
5	ALCANCE	16
6	CARACTERÍSTICAS DEL SISTEMA	16
7	ARQUITECTURA DE INFORMACIÓN	16
8	FUNCIONALIDADES	17
9	USUARIOS – ROLES	17
9.1	Administrador	17
9.2	Cliente	17
9.3	Anónimo	17
10	Diagrama de Casos de Uso	17
10.1	General	17
7.2.1	Subsistema 1	17
7.2.2	Subsistema 2	17
7.2.n	Subsistema n	17
11	HISTORIAS DE USUARIO	18
12	DIAGRAMA DE CLASES	18



## **1 INTRODUCCIÓN**

En este documento, se dan a conocer las diferentes características generales de nuestro sistema. Conoceremos las funcionalidades, diagramas de casos de uso, diagrama de arquitectura de información, los roles de usuario, los subsistemas, historias de usuario y el diagrama de clases, actividades correspondientes a nuestra aplicación y el cómo responde el sistema a las necesidades de los usuarios que interactúen con el.

## **2 JUSTIFICACIÓN.**

Mediante nuestro aplicativo los usuarios tendrán la posibilidad de explorar el sitio y visualizar todos los productos, conocer sus características, ajustar las mismas a sus necesidades particulares y de esta manera obtener un producto personalizado de manera ágil y eficiente.

A través de este documento los usuarios podrán conocer cada una de las funcionalidades y características de nuestra aplicación, para que puedan interactuar con ella de una manera adecuada y sin contratiempos.

## **DESCRIPCIÓN**

En la ciudad de Armenia Quindío en la actualidad no se encuentra la venta de productos y artículos tecnológicos personalizados, especialmente para los desarrolladores de software, por lo tanto, surge la necesidad de crear mecanismos adecuados de mercantilización puesto que los productos y artículos que se buscan comercializar cuentan con una demanda importante, financieramente son accesibles y el mercado ha venido en un crecimiento constante en los últimos años.

Dicho lo anterior y teniendo en cuenta que el mundo atraviesa por una era de revolución tecnológica, este proyecto que tiene por nombre ShopDev es una marca especializada para desarrolladores de software, la cual ofrece la creación de una tienda online sobre productos (accesorios, camisetas, buzos, entre otros) relacionados a los lenguajes de programación y artículos tecnológicos con una intención y asesoría personalizada. Lo anterior con el fin de satisfacer a los clientes relacionados a este mercado tan atractivo y también hacer alusión al importante uso de las tecnologías.

## **3 OBJETIVO**

El objetivo principal del sistema es brindar buena experiencia al usuario en la adquisición y personalización de los productos con base en temáticas enfocadas a su profesión



## **4 ALCANCE**

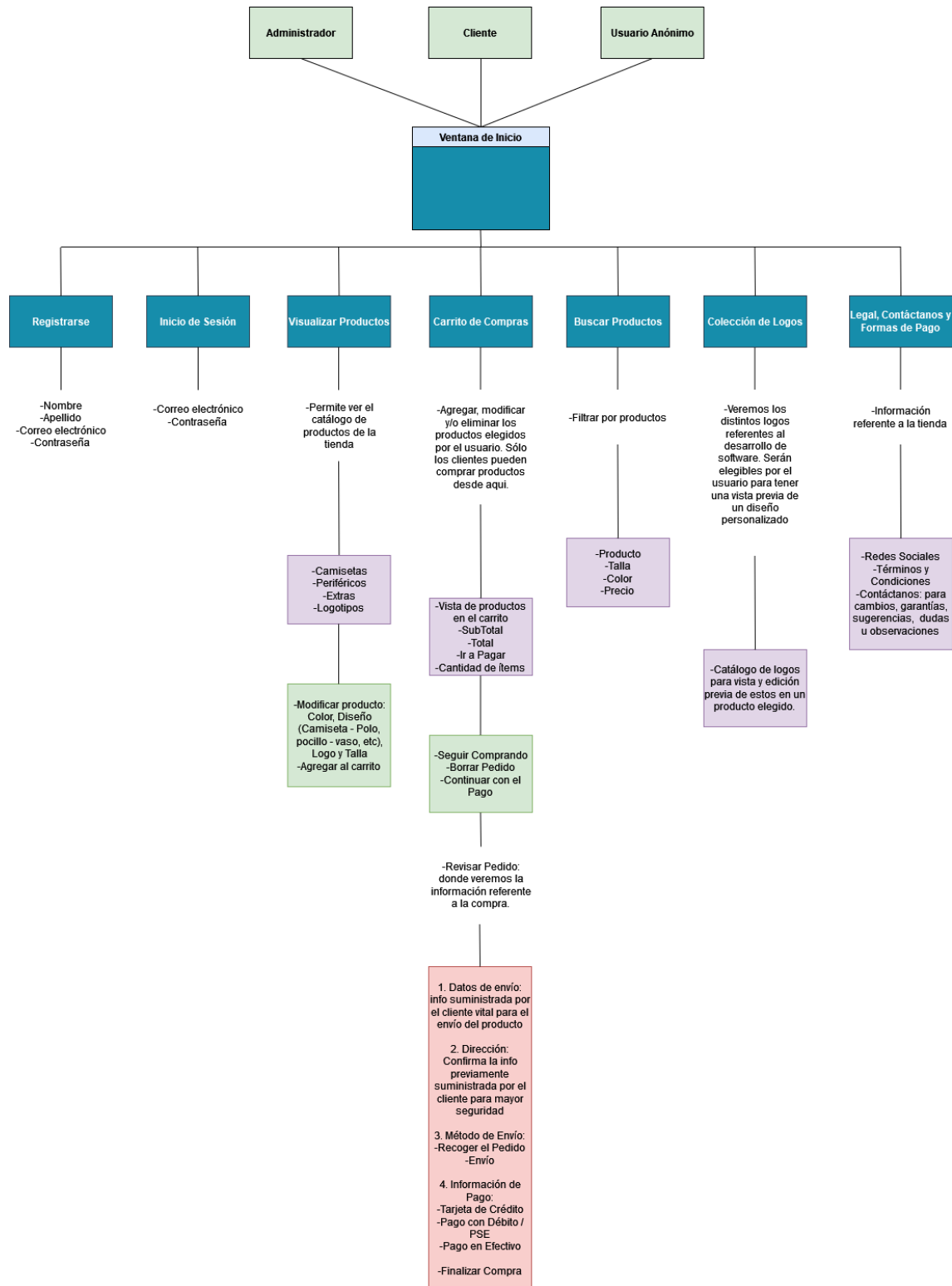
ShopDev será en su primera versión una aplicación web, esta herramienta permitirá realizar compras online a nivel nacional y para una futura versión se tendrá una aplicación móvil la tienda virtual no contará con una pasarela de pago, ni la facturación electrónica.

## **5 CARACTERÍSTICAS DEL SISTEMA**

- La aplicación permitirá la gestión de usuarios del sistema, facilitando el registro y actualización de datos.
- La aplicación permitirá al momento del registro del usuario seleccionar una imagen para su representación.
- La aplicación permitirá que el usuario escoja todas las prendas que desee y las agregue al carrito.
- La aplicación contará con una sección donde el usuario podrá visualizar todas las prendas que desea adquirir y sus valores correspondientes, esto le permitirá tener varias opciones como seguir comprando, borrar el pedido o finalmente pagar.
- La aplicación estará optimizada para las diferentes densidades de pantalla, desde dispositivos tipo smartphone hasta modo portátil en todo momento.
- El sistema contará con una sección donde el usuario podrá interactuar con la página escogiendo los diferentes productos, colores y logos que desee para hacer el pedido, en caso que el logo no se encuentre en la lista de opciones el usuario podrá subir el logo que desee para poder continuar con su interacción hacia el producto final.
- de insertar el logo que desea para planificarlo en la camiseta que desee.
- La aplicación contará con una sección de tallas para que el usuario pueda planificar su talla al gusto.
- La aplicación contará con opciones de ayuda para facilitar el entendimiento del proceso que se quiere realizar.
- La aplicación tendrá una sección donde indica varias opciones de pago al usuario.
- La aplicación contará con una sección que le permitirá al usuario registrar los datos del pedido.
- La aplicación contará con una sección donde el usuario podrá visualizar los productos con sus diferentes características como las tallas, color y diferentes precios.
- La aplicación estará funcionando todo el tiempo, es decir los 365 días del año y las 24 horas del día.



## **6 ARQUITECTURA DE INFORMACIÓN**



## 7 FUNCIONALIDADES



<b>FUNCIONALIDAD</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>USUARIO</b>	<b>TIPO (esencial, ideal, opcional)</b>
RF1 - Ingreso al sistema	El sistema permitirá el ingreso directo a la aplicación presentando un SplashScreen de bienvenida	Usuario	Esencial
RF2 - Gestionar Usuarios	El sistema permitirá la gestión de usuarios dentro de la aplicación.	Usuario	Esencial
RF3 - Registrar Usuario	El sistema permitirá el registro de los usuarios en la base de datos.	Usuario	Esencial
RF4- Consultas productos	El sistema permitirá la consulta de los productos registrados en la aplicación	Usuario	Esencial
RF5 - Actualización de datos del usuario	El sistema deberá permitir actualizar los datos básicos del usuario	Usuario	Esencial
RF6- Actualización de productos	El sistema deberá permitir actualizar los productos disponibles.	Usuario	Esencial
RF7- Selección de producto	El sistema permitirá la selección de cada producto que el usuario desee incluir en el carrito.	Usuario	Esencial
RF8- Eliminar producto	La aplicación deberá permitir al usuario eliminar el producto que desee.	Usuario	Esencial
RF9 - Gestionar cambios en los productos	El sistema permitirá que el usuario haga cambios en los diferentes productos.	Usuario	Ideal
RF10- Presentar total a pagar por productos	El sistema permitirá que el usuario pueda visualizar el total a pagar por los productos elegidos.	Usuario	Esencial
RF11- Consulta de productos seleccionados	El sistema permitirá hacer la consulta de los productos seleccionados para la compra.	Usuario	Esencial
RF12- Consulta de tallas	El sistema permitirá hacer la consulta de las tallas en los diferentes productos.	Usuario	Esencial
RF13- Guía de procesos	El sistema permitirá tener una guía de procesos para el usuario en caso tal que lo requiera.	Usuario	Ideal

## **8 USUARIOS – ROLES**

Como se ha mencionado ShopDev es una página web con un enfoque de





ventas en la cual los usuarios tendrán la posibilidad de elegir el producto que desee, además podrán personalizar y gestionar cada producto.

Para la primera versión de la página web no se hace necesaria la definición de varios roles, por lo tanto solo se contará con el administrador, usuario anónimo y el cliente.

### **8.1 Administrador**

El administrador corresponde a la persona encargada de toda la página web, es decir, el que puede manipular la página internamente y gestionar cambios visibles del mismo.

### **8.2 Cliente**

El cliente corresponde a cualquier usuario del sistema que desee interactuar con la página web, lo consideramos cliente una vez registrada la persona, de lo contrario sería un usuario anónimo.

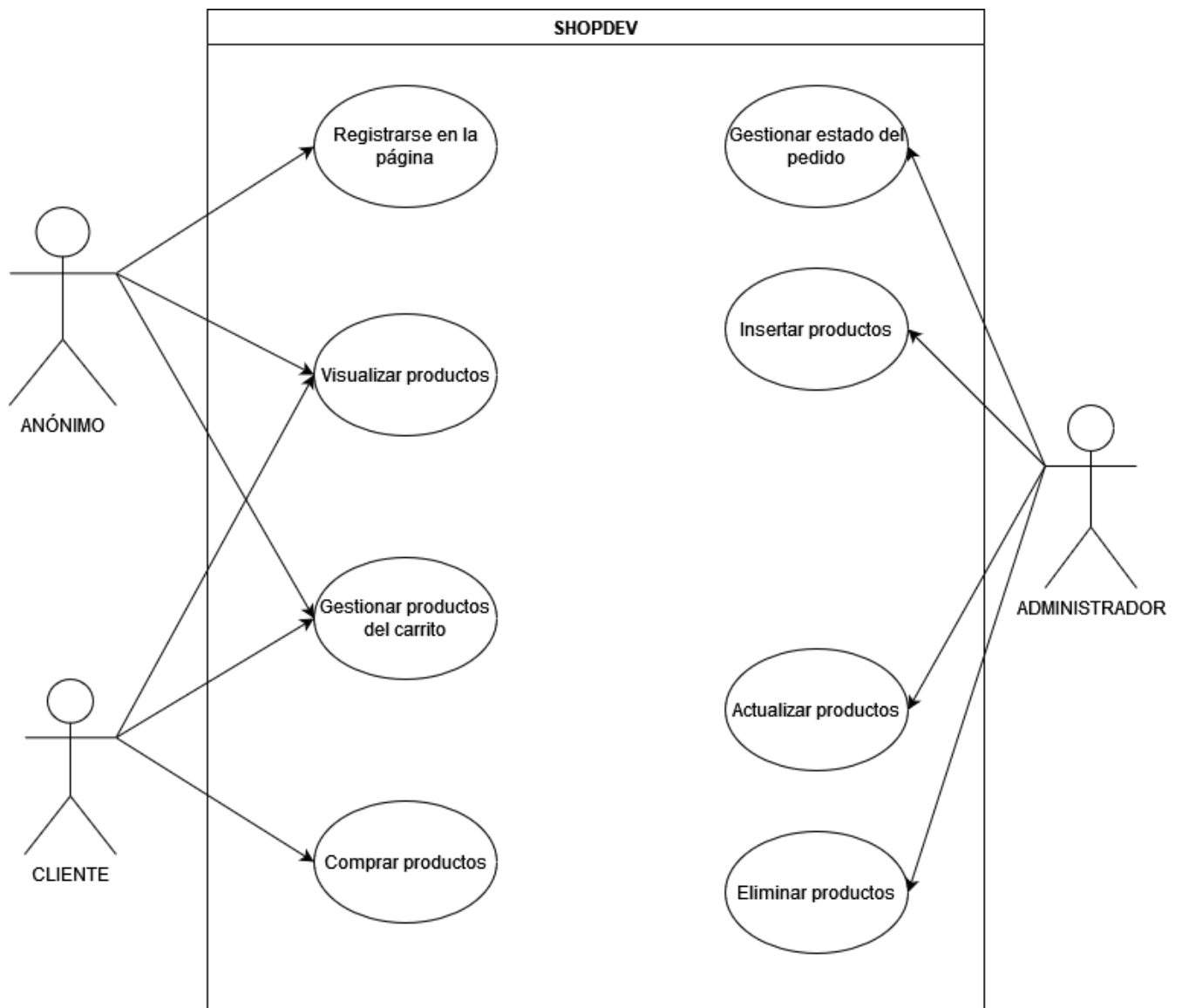
### **9.3 Anónimo**

El usuario anónimo puede interactuar con la página web; También podrá elegir y modificar productos pero a la hora de comprar deberá registrarse para terminar el proceso de compra.

## **9 Diagrama de Casos de Uso**

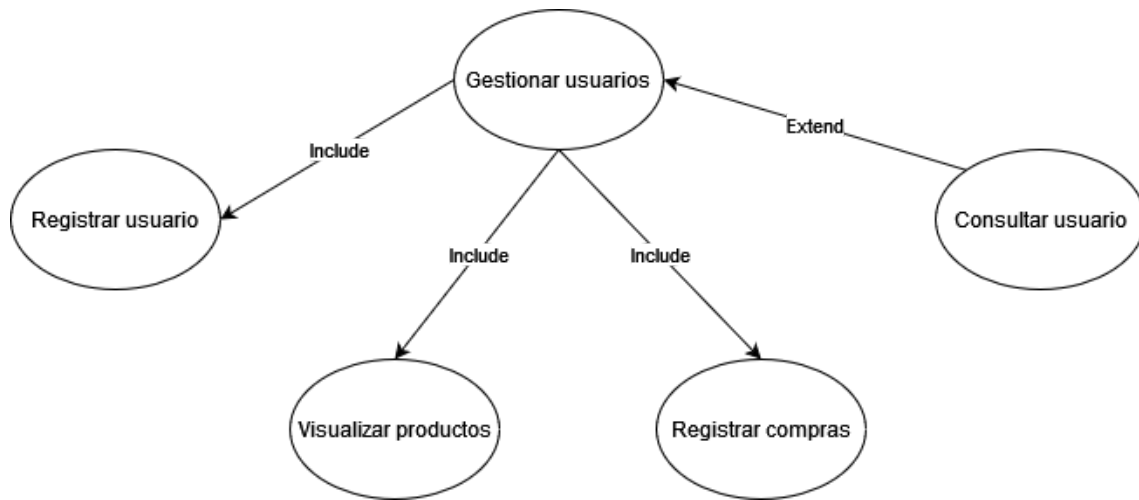


## 9.1 General

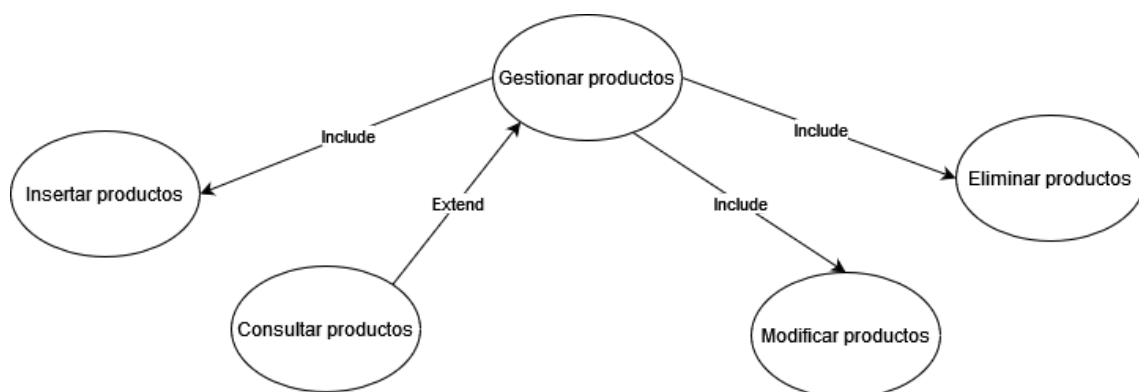




### 7.2.1 Subsistema Gestionar Usuarios

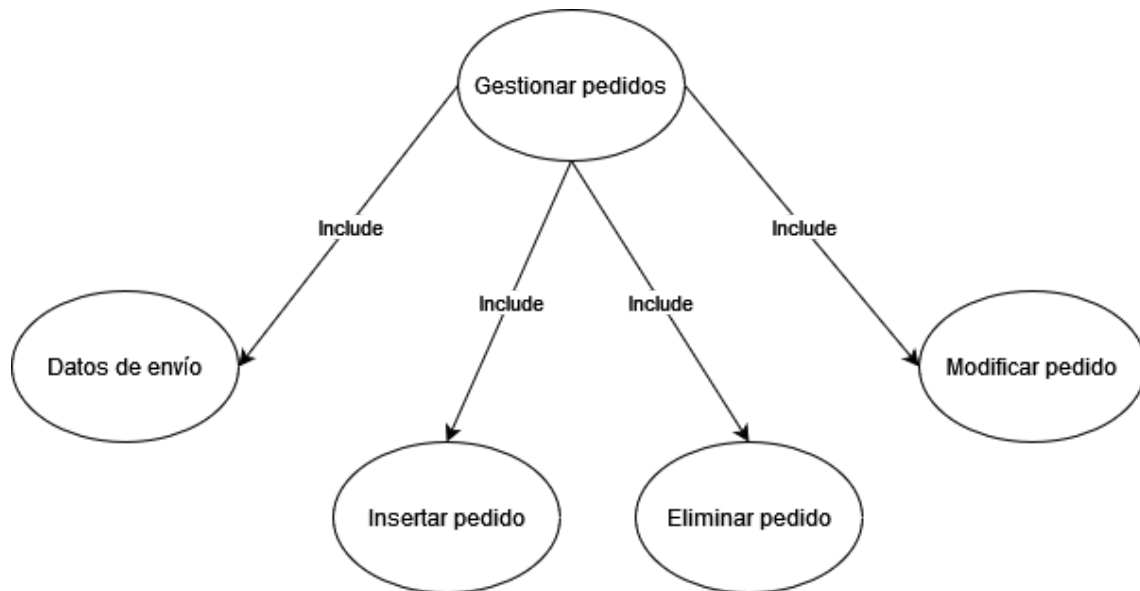


### 7.2.2 Subsistema Gestionar Productos

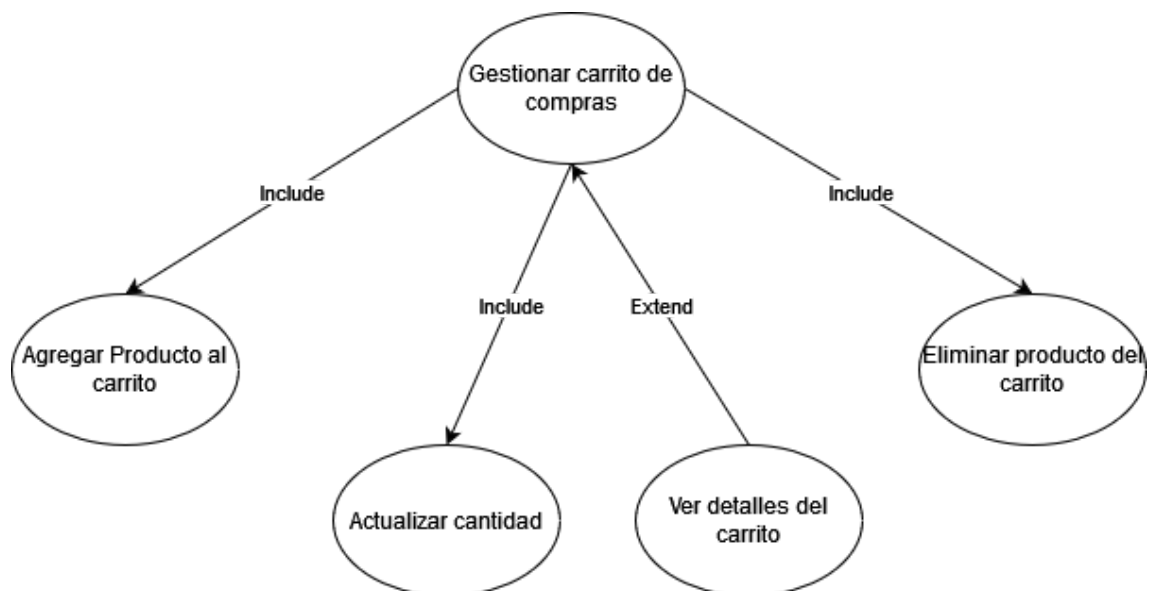




### 7.2.3 Subsistema Gestionar Pedidos



### 7.2.4 Subsistema Gestionar Carrito





## 10 HISTORIAS DE USUARIO.

ID Historia	HU 1	Nombre	Login	Peso	5
Caso de Uso	NA				
HISTORIA					
ROL	Yo como Usuario Cliente				
FUNCIONALIDAD	Deseo iniciar sesión en la página web				
RESULTADO	Para hacer uso de las funcionalidades del sistema.				
Flujo Normal	<div><div>1. El usuario ingresa al sistema</div><div>2. El sistema presenta la ventana de login</div><div>3. El usuario ingresa el nombre de usuario y contraseña y presiona el botón ingresar</div><div>4. El sistema valida la información y permite el ingreso asignando los permisos de usuario.</div><div>5. El sistema presenta el menú principal con las opciones disponibles en la página web (tienda, logotipos, compras, etc)</div><div>6. El usuario ingresa a las opciones de la página web.</div></div>				
CRITERIOS DE ACEPTACIÓN					
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado	
1	Ingreso exitoso	Si los datos son válidos	Cuando se presione el botón de ingresar en el formulario de login	Se permitirá el ingreso al sistema y se mostrará el nombre del usuario logueado.	
2	Ingreso fallido	Si el nombre de usuario es inválido	Cuando se presione el botón de ingresar en el formulario de login	Se presentará un mensaje de advertencia indicando que el nombre de usuario es inválidos.	
3	Ingreso fallido	Si la contraseña es invalida	Cuando se presione el botón de ingresar en el formulario de login	Se presentará un mensaje de advertencia indicando que la contraseña es inválida.	

<b>ID Historia</b>	HU 2	<b>Nombre</b>	Consulta de opciones		
--------------------	------	---------------	----------------------	--	--



Caso de Uso		NA		
HISTORIA				
ROL		Yo como Usuario Cliente		
FUNCIONALIDAD		Deseo consultar las opciones de la página web		
RESULTADO		Para hacer uso de las funcionalidades del sistema.		
Flujo Normal		1. El usuario ingresa al sistema 2. El sistema presenta la pantalla inicial de la página web donde encontrarán las diferentes opciones con las que el usuario puede interactuar 3. El usuario ingresa a cualquier opción visualizada por la página web.		
CRITERIOS DE ACEPTACIÓN				
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado
1	Ingreso exitoso a opciones de la página web	Si el usuario desea consultar las opciones de la página web	Cuando se presione el botón de tienda, logotipos, camisetas, etc en la pantalla principal del logotipo	Se permitirá hacer la consulta previa por el usuario.

ID Historia	HU 3	Nombre	Modificar Productos		
Caso de Uso	NA				
HISTORIA					
ROL	Yo como Usuario Cliente				
FUNCIONALIDAD	Deseo modificar los productos seleccionados por mi, al visualizarlos				
RESULTADO	Para hacer uso de las funcionalidades del sistema.				
Flujo Normal	<div><div>1. El usuario ingresa al sistema</div><div>2. El usuario presiona el botón “camisetas” desde la pantalla inicial de la página web.</div><div>3. El sistema presenta una pantalla donde se encuentran todas las opciones de camiseta y la opción de seleccionar cualquiera.</div><div>4. El usuario ingresa a la opción deseada.</div><div>5. El usuario podrá modificar color, talla y logotipo del producto.</div></div>				
CRITERIOS DE ACEPTACIÓN					
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado	
1	Ingreso exitoso de modificar los productos	Si el usuario desea modificar los productos	Cuando se presione el botón talla, color o logotipo en la pantalla.	Se permitirá la modificación de cualquier producto..	

ID Historia	HU 4	Nombre	Insertar logo a estampar		
Caso de Uso	NA				
HISTORIA					



<b>ROL</b>		Yo como Usuario Cliente		
<b>FUNCIONALIDAD</b>		Deseo Insertar logo en la página web		
<b>RESULTADO</b>		Para hacer uso de las funcionalidades del sistema.		
<b>Flujo Normal</b>		<div><div>1.</div><div>El usuario presiona el botón “Insertar aquí tu logo” desde la pantalla de camisetas.</div></div> <div><div>2.</div><div>El sistema presenta una ventana donde tendrá la opción de subir la imagen correspondiente.</div></div> <div><div>3.</div><div>El usuario ingresa la opción “Subir”.</div></div>		
<b>CRITERIOS DE ACEPTACIÓN</b>				
<b>#</b>	<b>Criterio</b>	<b>Condición</b>	<b>Acción</b>	<b>Resultado</b>
1	Ingreso exitoso al insertar logo	Si el usuario desea insertar logo	Cuando se presione el botón de “insertar aquí tu logo”.	Se permitirá insertar logos deseados por el usuario.

ID Historia	HU 5	Nombre	Consultar Productos		
Caso de Uso	NA				
HISTORIA					
ROL	Yo como Usuario Cliente				
FUNCIONALIDAD	Deseo consultar los productos de la página web				
RESULTADO	Para hacer uso de las funcionalidades del sistema.				
Flujo Normal	1. El sistema presenta una ventana donde tendrá la opción de consultar los productos disponibles.				
CRITERIOS DE ACEPTACIÓN					
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado	
1	Ingreso exitoso al hacer la consulta de productos	Si el usuario desea consultar productos	Cuando se presione el botón de camisetas, periféricos, extras (etc)	Se permitirá hacer la consulta de los productos disponibles	

ID Historia	HU 6	Nombre	Consultar Carrito		
Caso de Uso	NA				
HISTORIA					
ROL	Yo como Usuario Cliente				
FUNCIONALIDAD	Deseo consultar los productos del carrito en la página web				
RESULTADO	Para hacer uso de las funcionalidades del sistema.				
Flujo Normal	1. El sistema presenta una ventana donde el usuario tendrá la				



		opción de consultar su pedido. 2. El sistema presenta una ventana donde el usuario tendrá la opción de editar su compra en cuanto a cantidad, borrar pedido, seguir comprando o continuar con el pago.		
CRITERIOS DE ACEPTACIÓN				
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado
1	Ingreso exitoso al consultar su pedido	Si el usuario desea consultar su pedido	Cuando se presione el botón consultar pedido	Se permitirá la consulta del pedido realizado por el usuario
2	ingreso exitoso al modificar su pedido	Si el usuario desea modificar su pedido	Cuando se presione el botón de cantidad, borrar pedido, seguir comprando o continuar con el pago	Se permite la modificación del pedido por parte del usuario.

ID Historia	HU 7	Nombre	Proceso de Envío		
Caso de Uso	NA				
HISTORIA					
ROL	Yo como Usuario Cliente				
FUNCIONALIDAD	Deseo proceso de envío				
RESULTADO	Para hacer uso de las funcionalidades del sistema.				
Flujo Normal	<div>1. El sistema presenta una ventana donde el usuario tendrá la opción de editar sus datos personales referentes al proceso de envío de los productos comprados.</div> <div>2. El sistema presenta varias ventanas donde el usuario deberá llenar la información con sus datos personales para la entrega del producto. (datos personales, dirección, metodo de envio, informacion de pago)</div>				
CRITERIOS DE ACEPTACIÓN					
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado	
1	Ingreso exitoso al hacer el proceso de envío	Si el usuario desea pasar al proceso de envío	Cuando se presione el botón comprar	Se permitirá ver el proceso del envío	
2	ingreso exitoso al ingresar datos para envio	Si el usuario desea realizar el proceso de llenado de datos personales	Cuando se presione el botón de datos personales, dirección, metodo de envio, informacion de pago.	Se permite el proceso de llenado de información esencial para el envío de los productos	





ID Historia	HU 8	Nombre	Proceso de Registro de usuarios		
Caso de Uso	NA				
HISTORIA					
ROL	Yo como Usuario Anónimo				
FUNCIONALIDAD	Deseo registrarme en la página web				
RESULTADO	Para hacer uso de las funcionalidades del sistema.				
Flujo Normal	3. El sistema presenta una ventana en donde el usuario tendrá la opción de llenar sus datos personales para el registro de estos en el sistema				
CRITERIOS DE ACEPTACIÓN					
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado	
1	Ingreso exitoso al hacer el proceso de envío	Si el usuario desea registrarse en la página web	Cuando se presione el botón registrarse	Se permitirá llenar los datos personales referentes al usuario que desea registrarse en la página web.	

## 12. DIAGRAMA DE CLASES

