

Sistema de Gestión Empresarial FRUVER

Objetivo del mockup

El objetivo del mockup es representar visualmente la apariencia del Sistema de Gestión Empresarial FRUVER, mostrando cómo se verán las pantallas y cómo será la navegación básica entre ellas. Busca transformar una operación manual en un entorno digital, facilitando la comprensión del flujo del sistema antes del desarrollo final. Permite visualizar la estructura, la identidad gráfica y la experiencia de usuario destinada a la gestión de productos perecederos, precios dinámicos y ventas al mayoreo y menudeo.

Público objetivo del diseño

El diseño está dirigido a dos tipos de usuarios principales:

- **Administradores de la distribuidora FRUVER**, quienes requieren gestionar inventarios, precios y operaciones internas de manera eficiente.
- **Clientes (mayoristas y minoristas)**, que necesitan consultar productos, identificar disponibilidad y visualizar precios de forma clara y rápida.

El mockup está pensado para usuarios con un nivel de experiencia tecnológica básico a intermedio, priorizando la claridad y la navegación sencilla.

Pantallas incluidas en el mockup

El prototipo visual incluye las siguientes pantallas:

- **Pantalla de inicio:** es la pantalla principal que nos muestra a
- **Pantalla de ubicación:** nos muestra la ubicación donde se encuentra la empresa Fruver.
- **Inicio de sesión:** nos ingresar a nuestra cuenta si es que ya contamos con una.
- **Registro:** si aun no contamos con una cuenta, nos permite registrarnos y crear una cuenta.
- **Registro exitoso:** esta solo es una pantalla que nos muestra que nuestro registro ha terminado.
- **Cuenta administrador:** permite observar los datos de las personas registradas.
- **Cuenta cliente:** permite observar los productos adquiridos, el precio y la cantidad.
- **Sobre nosotros:** muestra una breve historia de la empresa Fruver y a que se dedica.
- **Productos Frutas:** muestra la mercancía.
- **Productos Verduras:** muestra la mercancía.
- **Productos Abarrotes:** muestra la mercancía.

Justificación del diseño (colores, tipografía, layout)

Colores:

Predomina el verde, asociado con productos frescos, naturaleza y confianza, ideal para un negocio empresarial dedicado a la distribución y comercio de frutas verduras y abarrotes.

El blanco se usa como color de relleno para aportar limpieza visual, legibilidad y equilibrio.

Tipografía:

Se utiliza Roboto, una tipografía pensada para prototipos, clara y legible, que facilita la lectura en pantalla y mantiene un estilo moderno.

Layout:

Se emplea una distribución ordenada que facilita la navegación y permite que las categorías de productos se distingan claramente.

Las Imágenes son realistas pero simples organizados para identificar rápidamente frutas, verduras y abarrotes, que permiten la familiarización rápida con la interfaz y la convierten comprensible para el público establecido.

Alcance y límites (qué sí simula y qué no)

Qué sí simula:

- La apariencia del sistema y su identidad visual.
- La navegación básica entre pantallas.
- Organización por categorías de productos.

Qué no simula:

- Funcionalidades reales como cálculos de inventario, precios o ventas.
- Procesos internos de gestión empresarial.
- Validaciones reales en formularios de inicio de sesión o registro.
- Conexión con bases de datos o lógica administrativa.