



Reutiliza & Aprende

García Padrón César Alejandro
Solís Vázquez César Enrique


Contenido

- 01 Información General
- 02 Funciones de la App
- 03 Construcción de la App
- 04 Comentarios finales



01

Información General



Aplicación tipo Marketplace enfocada al sector
educativo y financiero, en donde se podrá
realizar compra y venta de material escolar de
segunda mano

Reutiliza & Aprende



Beneficios

01

Retorno de inversión

Los dueños recuperan parte de lo invertido

02

Espacio

Ganan espacio al no guardar cosas innecesarias

03

Medio Ambiente

Se ayuda al medio ambiente al reducir basura

04

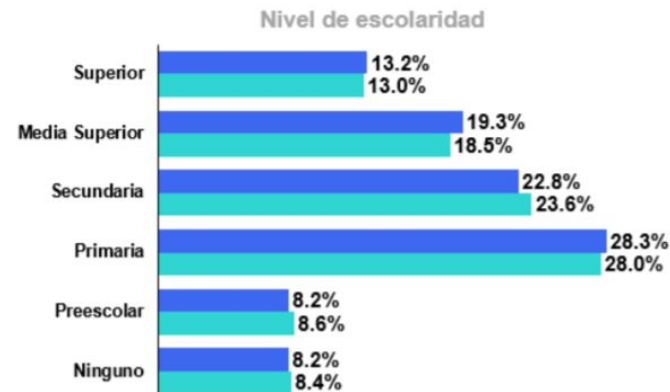
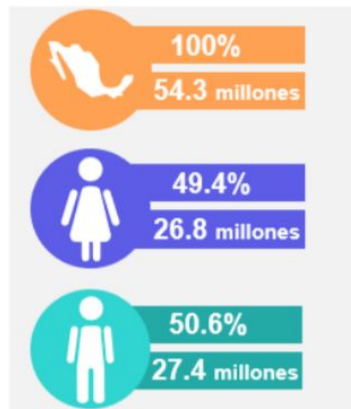
Compras más baratas

Se puede adquirir material más barato

Mercado

32.9 Millones

De alumnos se
inscribieron al ciclo
escolar 2020-2021





Aplicación Gratuita

Ganancias

01

Comisión

Del 20% en las transacciones entre usuarios

02

Ventas

De productos de *Reutiliza y Aprende*

03

Tratos

Con Marcas para darle preferencia a sus productos

Análisis FODA

ANÁLISIS FODA



REUTILIZA &
APRUEBA
APLICACIÓN

FORTALEZAS

- No hay competencia directa
- El mercado a incursionar es amplio
- Las ventas en línea han aumentado últimamente.

DEBILIDADES

- No hay ganancias directas con la aplicación
- Precio elevado para el mantenimiento de la aplicación.

OPORTUNIDADES

- Creación de navegación e intuitiva para el usuario.
- Aplicación de garantía a los productos vendidos.
- Ganar parte del mercado de los marketplaces más populares.

AMENAZAS

- No existe una patente de la aplicación.
- Blanco de ataques cibernéticos debido a las compras que se realizarán.
- Los usuarios hagan la transacción fuera de la aplicación.



02

Funciones de la App



Del lado del Comprador

Comprador



Productos

Buscar y comprar materiales escolares



Contacto

Con los vendedores, a través de un sistema de mensajería



Reseñas

Publicar o leer las reseñas de sus productos



Del lado del Vendedor

Vendedor



Productos

Publicar los materiales que desea vender.



Contacto

Con los posibles clientes, a través de un sistema de mensajería



Reseñas

Publicar o leer las reseñas de sus productos o de otros vendedores



Ventas

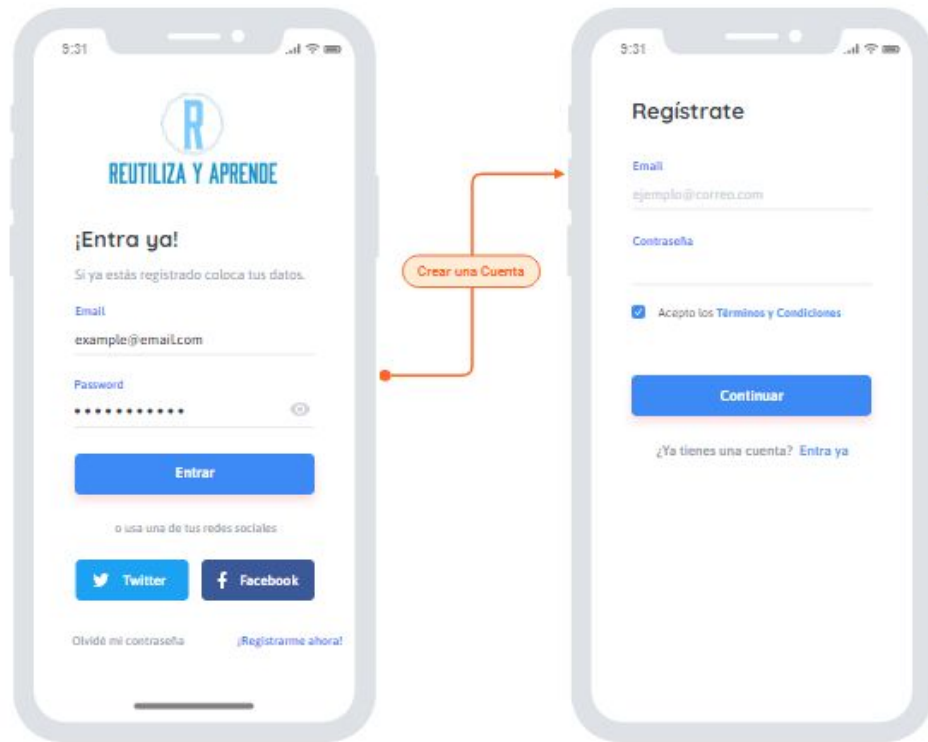
Estadísticas con las ventas que ha registrado en la aplicación.



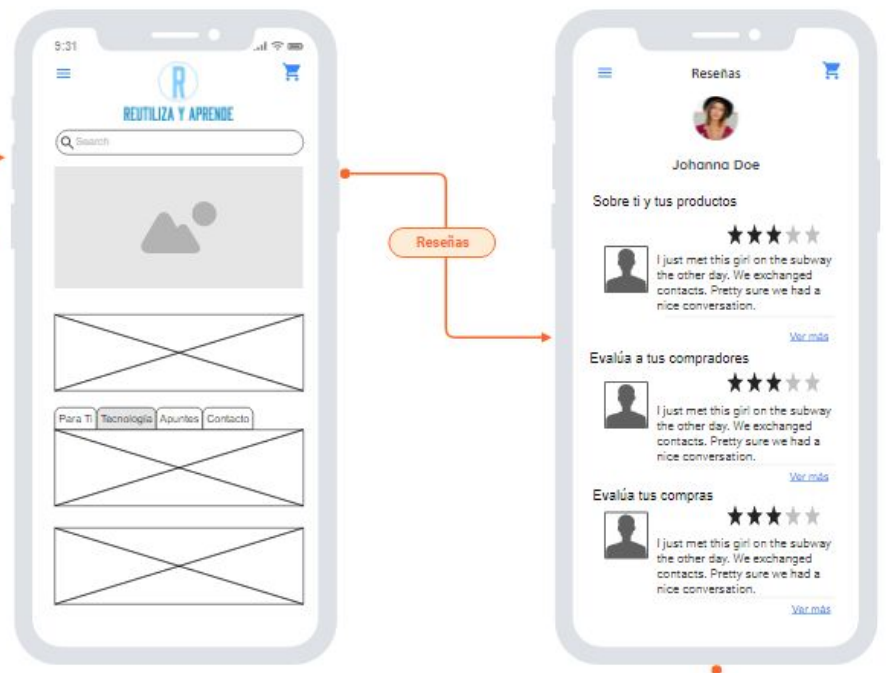
Wireframe



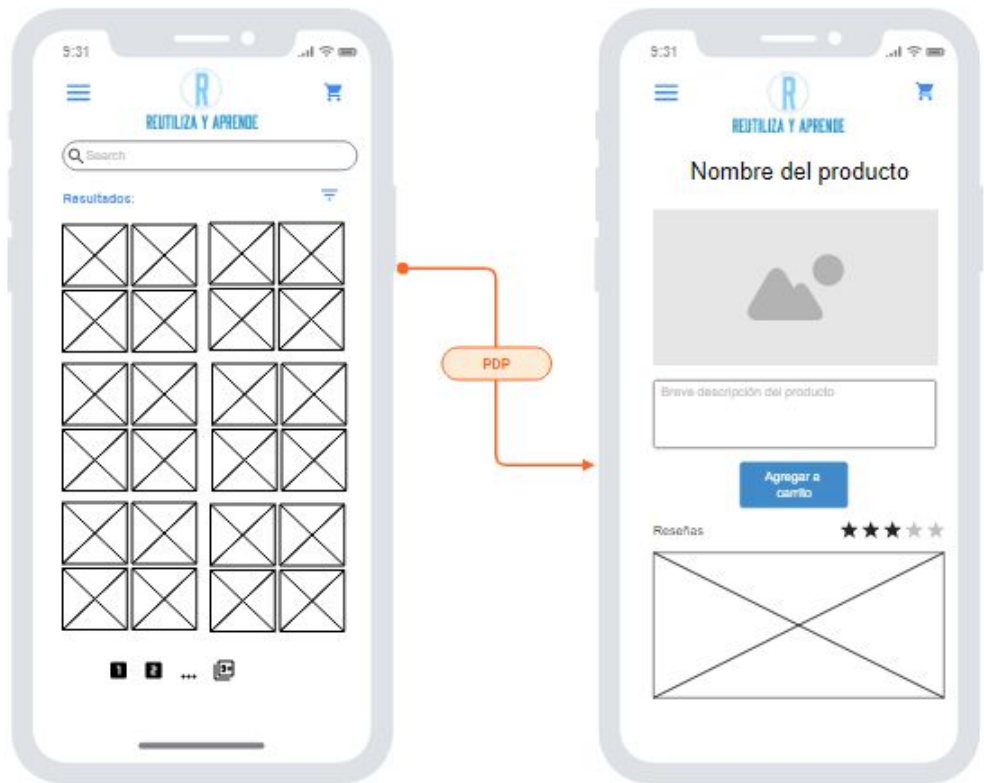
Registro



Home y Reseñas



Listado y detalle de productos



Ventas

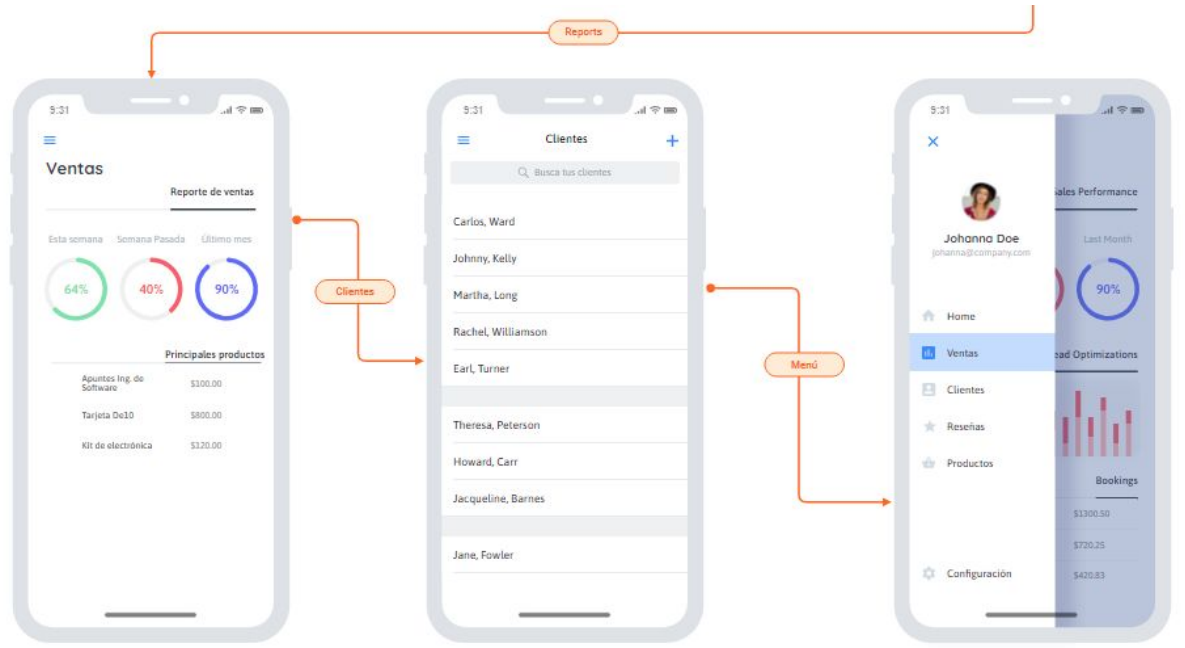
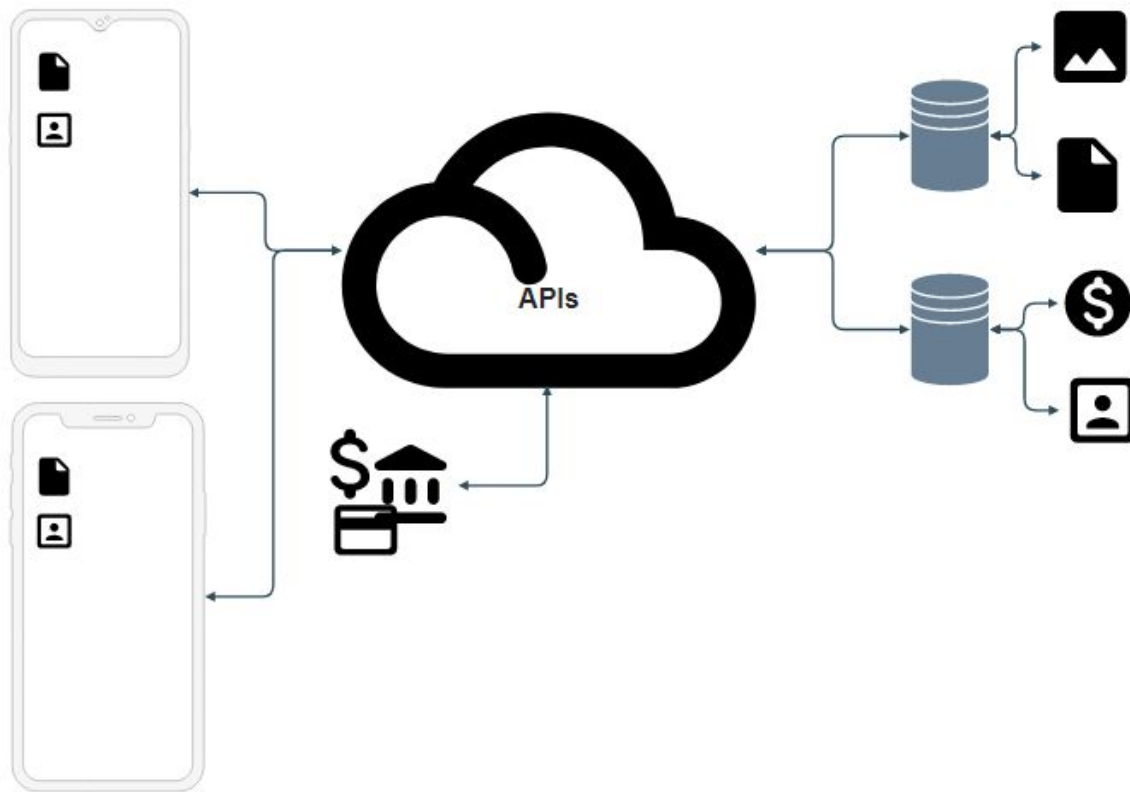




Diagrama de conexión con Back-End

Diagrama





03

Construcción de la App



Equipo de trabajo

Líder

Supervisa tareas y toma decisiones.

Arquitecto

Crea la infraestructura que soporte el sistema de la app.

BDA

Crear y administrar la base de datos

Desarrolladores

Creación de la app junto con los microservicios necesarios

Seguridad

Encargado de la seguridad de la app.


PMO

Crea un plan de trabajo acorde al proyecto



04


Comentarios Finales



Crear una aplicación no se basa únicamente en la programación, es necesario llevar a cabo un extenso análisis de la misma para obtener el producto que se espera.

Creación de una App





Es importante como programador analizar a fondo la aplicación a construir, pues el grado de dificultad puede variar significativamente de una a otra

Programación de una App

