



Presentación de Caso de Estudio Final.

Lógica y Algoritmos - Grupo 3

Integrantes:

Carlos Fernando Briones Jarquín

Franya Dalila Gutierrez López

Valeria Carolina Grijalva Arevalo

Nicolas Rafael Laguna Vallejos

Docente:

Silvia Gigdalia Ticay Lopez

Fecha de entrega:

Viernes 28 de Junio del 2024.

Índice

Índice

1. Introducción

2. Definición del problema

3. Descripción del problema/necesidad del caso de estudio

4. Técnicas de recolección de datos

5. Conclusión

1. Introducción

Nuestro proyecto final consiste en crear una aplicación que permita a los clientes de la tienda de ropa Ciclo realizar sus compras de manera eficaz y optimizada. Optamos por utilizar el lenguaje C++ debido a su alto rendimiento y robustez. A lo largo de los años, C++ ha demostrado ser un lenguaje de programación durable que se adapta continuamente a las necesidades cambiantes de la industria. Esta elección nos permite implementar funcionalidades complejas con eficiencia y control de recursos, garantizando una experiencia fluida para los usuarios de nuestra aplicación.

2. Definición del problema

La tienda de ropa Ciclo no posee un sistema de compra en línea para sus clientes, por lo que, se llevará a cabo el desarrollo de un programa, el cual les facilitará a los clientes el poder comprar los productos que ofrece dicho establecimiento. La falta de una plataforma en línea limita a los clientes a tener que realizar sus compras de manera física. El sistema que se desarrollará permitirá a los clientes completar sus compras de productos a través del uso de la aplicación, de esta manera, ofreciendo una solución que se ajuste a las necesidades de la tienda y sus consumidores. De igual forma, este sistema ampliará el alcance de la tienda, atrayendo a un mayor número de clientes, los cuales no son capaces de realizar sus compras de manera física.

3. Descripción del problema/necesidad del caso de estudio

Debido a la creciente demanda de los clientes por un modelo eficaz de compra en línea, la tienda de ropa Ciclo debe adaptarse al contexto actual, donde la digitalización de procesos y servicios es esencial para un mejor desarrollo económico. En el panorama competitivo actual, contar con una plataforma digital especializada se ha convertido en una necesidad imperiosa para cualquier negocio que aspire a crecer y prosperar. La ausencia de una presencia digital robusta no solo limita la capacidad de alcanzar un mayor volumen de ingresos, sino que también puede generar inconformidad entre los clientes, quienes cada vez más buscan y valoran la comodidad y eficiencia de las compras en línea.

El proyecto que se propone tiene como objetivo la creación de una aplicación en C++ que permita a los usuarios explorar el catálogo de productos de la tienda Ciclo de manera intuitiva y atractiva. Esta aplicación de escritorio no solo facilitará la visualización de los productos disponibles, sino que también integrará un sistema de pagos.

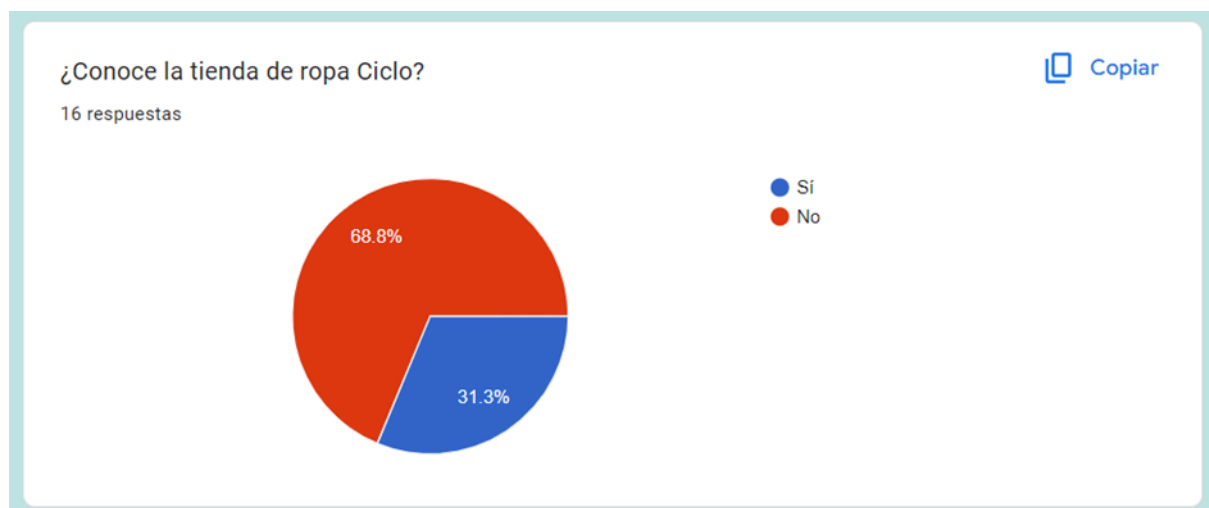
Además, la aplicación incluirá una funcionalidad para que los usuarios puedan dejar reseñas y comentarios sobre su experiencia de compra. Este aspecto es crucial, ya que las opiniones de otros clientes pueden influir significativamente en las decisiones de compra, creando un círculo virtuoso de retroalimentación positiva que fomente la lealtad y satisfacción del cliente.

Implementar esta solución digital no solo permitirá a la tienda Ciclo expandir su alcance y aumentar sus ingresos, sino que también mejorará significativamente la experiencia del cliente. La accesibilidad y conveniencia de comprar en línea, combinadas con la posibilidad de recibir y compartir opiniones sobre los productos, posicionarán a Ciclo como una tienda moderna y orientada al cliente, capaz de satisfacer las expectativas del mercado actual.

El desarrollo de la aplicación en C++ aprovechará la eficiencia y rendimiento de este lenguaje de programación, garantizando una experiencia de usuario fluida y rápida.

4. Técnicas de recolección de datos

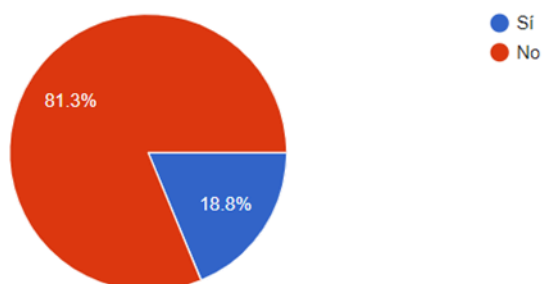
La técnica de recolección de datos utilizada para este proyecto fue a través de una encuesta. Se implementó un cuestionario para recolectar datos sobre la satisfacción de las personas al realizar compras en la tienda, con el fin de analizarlos para entender los problemas y las necesidades de los clientes. El cuestionario fue proporcionado hacia un grupo de personas determinadas. Los resultados fueron los siguientes:



¿Ha realizado alguna compra en Ciclo?

 Copiar

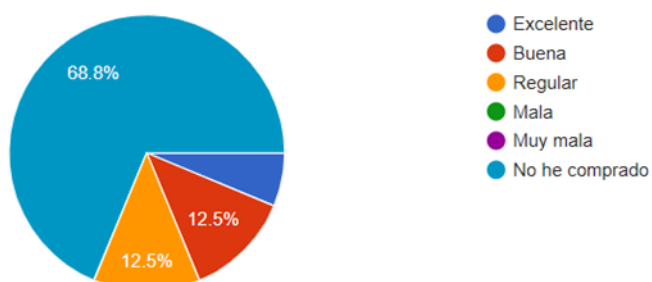
16 respuestas



¿Cómo ha sido su experiencia a la hora de comprar en Ciclo?

 Copiar

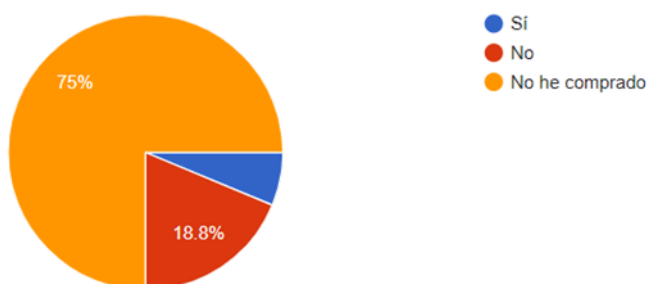
16 respuestas



¿Ha tenido dificultades para realizar compras en Ciclo?

 Copiar

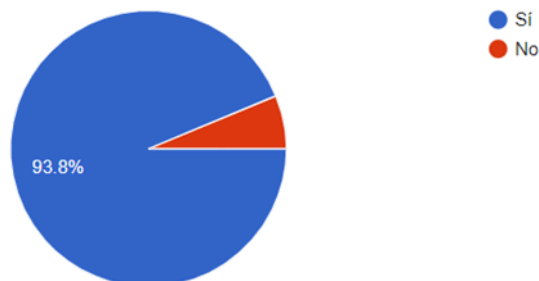
16 respuestas



¿Considera necesaria la creación de un sistema que permita facilitar y agilizar sus compras?

 Copiar

16 respuestas



Al recolectar las respuestas de la encuesta pudimos identificar que cierto número de personas ha tenido ciertos problemas a la hora de querer realizar compras en la tienda, y la mayor parte de los encuestados ha expresado la necesidad de un sistema en línea que les permita poder realizar sus compras con mayor facilidad.

5. Conclusión

El desarrollo de una aplicación de compras en línea es una necesidad muy relevante para la situación actual. En el desarrollo de este proyecto hemos podido observar que cualidades y funciones que debía cumplir esta aplicación para que fuera útil para los usuarios de esta. Al poder implementar esta aplicación al sistema de compras de la tienda se espera que los clientes puedan tener una mejor experiencia de compra en Ciclo. Con la utilización del lenguaje de programación C++ se promete un buen rendimiento de la aplicación hacia los usuarios, cumpliendo con las funcionalidades que está puede ofrecer. La implementación de la aplicación permitirá a Ciclo adaptarse a la constante evolución que sufre el mercado con la aparición de nuevas tendencias electrónicas.