



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ingeniería

Cómputo Móvil

Segunda Evaluación: Ideación de app

Integrantes:

García Cocoletzi José Marcos

Martínez Hernández Luis Fernando

Reyes Minor Alan David

Zamora Pantoja Javier Alejandro

Profesor: Marduk Pérez de Lara Domínguez

Grupo: 01

Equipo: 02

Fecha de entrega: Diciembre 11, 2021

Inicio

La pantalla de inicio contará en la parte superior con un header que mostrará en su parte izquierda el logo de la aplicación, al hacer click refrescará la pantalla, en el centro el nombre de la aplicación y del lado derecho un ícono que permite ir a la información del usuario.

A continuación del header, se mostrará una barra de búsqueda en donde se podrá hacer click se podrá ingresar el texto que refiera al medicamento o producto deseado. La siguiente sección mostrará distintas categorías en las que se pueden buscar productos en esta parte se podrá hacer scroll hacia abajo permitiéndonos explorar.

Finalmente, se tiene el footer que mostrará 4 íconos, el primero haciendo referencia y funcionando como botón para la pantalla de “inicio” (actual) al igual que el icono del logo de la parte superior izquierda, el segundo ícono hace referencia y funciona como botón para la pantalla de “carrito”, el tercer ícono funciona como botón para la sección de “configuración” y el cuarto ícono permitirá acceder a la información del usuario de manera homologa al botón de perfil de la parte superior derecha.

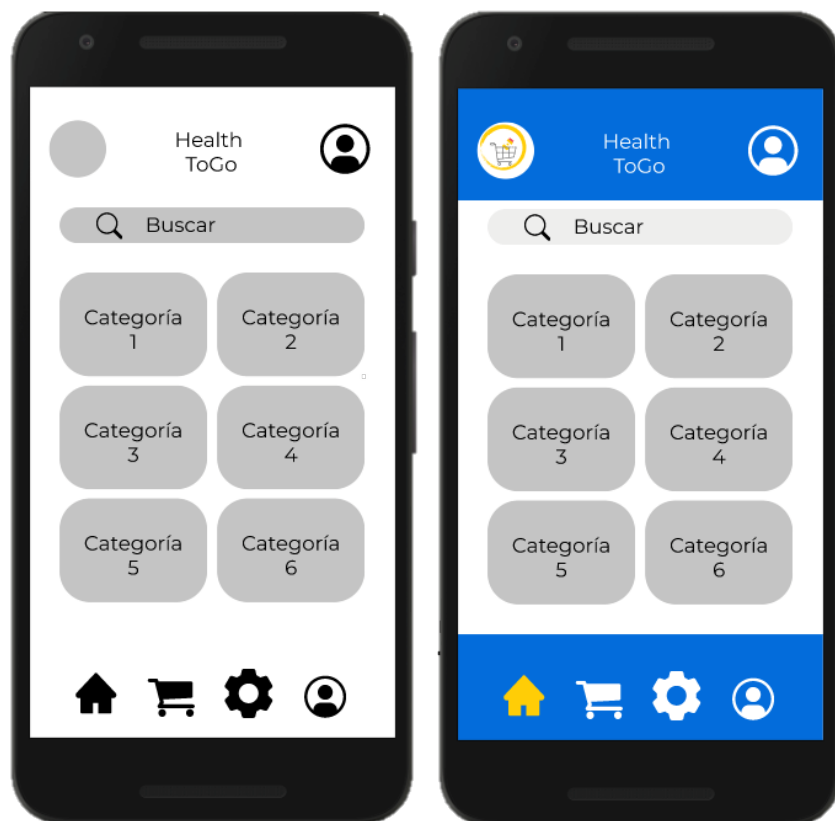
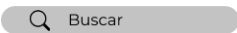


Ilustración 1. Pantalla de inicio. (Wireframe y Maqueta)

Buscar

La pantalla de inicio contará en la parte superior con un header que mostrará en su parte izquierda el logo de la aplicación, al hacer click nos enviará a la pantalla de Inicio, en el centro el nombre de la aplicación y del lado derecho un ícono que permite ir a la información del usuario.

Para acceder a la pantalla de Buscar se tendrá que hacer clic en el siguiente icono,  lo cual nos abrirá una nueva pantalla en la cual se podrá escribir para obtener resultados en la base de datos, con lo que se podrá deslizar si es que la lista de artículos es lo suficientemente larga para realizar la acción, además nos mostrara un promedio de la búsqueda con el objetivo de dar a conocer si el producto a seleccionar esta debajo del promedio con lo que ayuda en la elección del usuario.

Para obtener más detalles del producto de interés se podrá hacer clic en cualquier parte, lo que abrirá una nueva pantalla llamada *Producto* que contendrá toda la información de interés, en caso de querer realizar otra búsqueda se podrá clic en el icono correspondiente o simplemente regresando con el botón del teléfono.

Finalmente, se tiene el footer que mostrará 4 íconos, el primero haciendo referencia y funcionando como botón para la pantalla de “inicio”, el segundo ícono hace referencia y funciona como botón para la pantalla de “carrito”, el tercer ícono funciona como botón para la sección de “configuración” y el cuarto ícono permitirá acceder a la información del usuario.

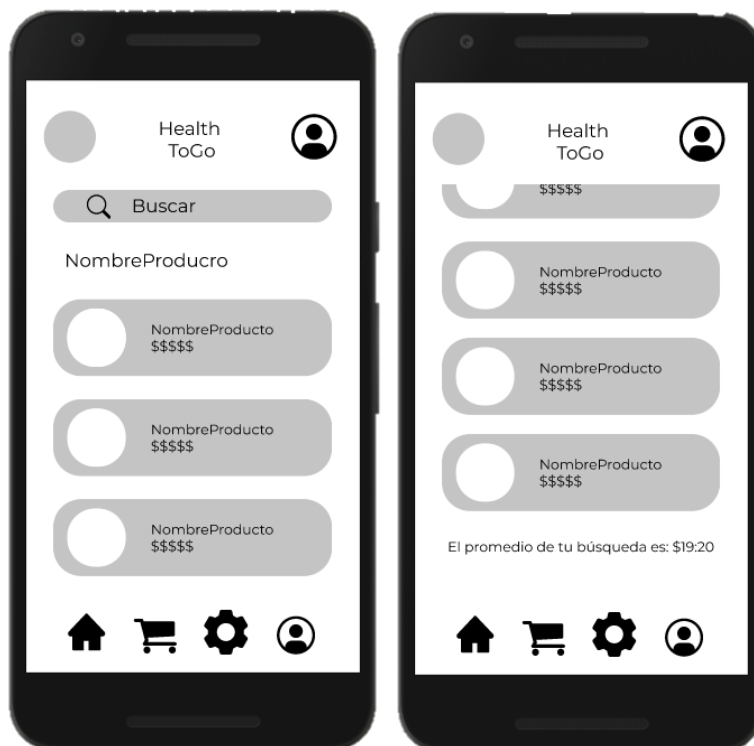


Ilustración 2. Pantalla de búsqueda. (Wireframe)

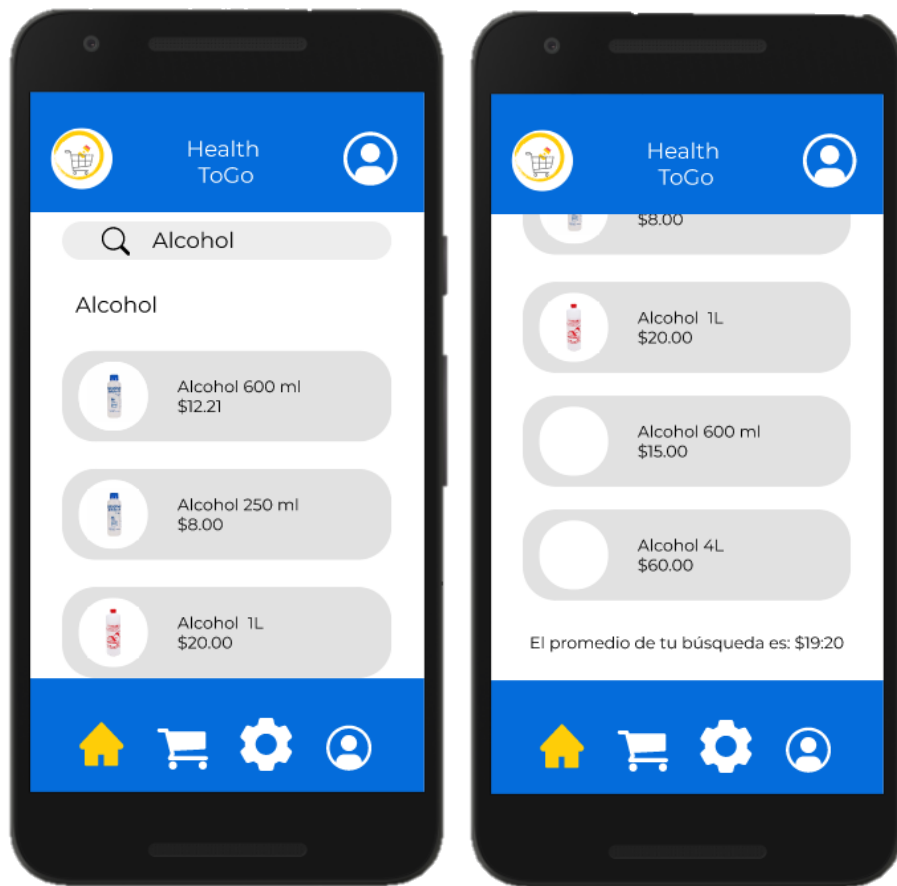


Ilustración 3 Pantalla de búsqueda. (Maqueta)

Producto

La pantalla de Producto contará en la parte superior con un header que mostrará en su parte izquierda el logo de la aplicación, al hacer click nos enviará a la pantalla de Inicio, en el centro el nombre de la aplicación y del lado derecho un ícono que permite ir a la información del usuario.

Lo primero que se mostrará será la barra de búsqueda para poder realizar la búsqueda de algún otro producto, para lo cual nos abrirá la pantalla de búsqueda previamente descrita.

Para acceder a dicha pantalla se tuvo que hacer clic a algún producto de la pantalla de inicio o de búsqueda al hacer lo anterior se comienza a mostrar los detalles del producto comenzado con el nombre del producto seleccionado, una imagen del producto, su descripción, el precio, la cantidad de producto a desear, un botón que agregará el producto al carrito de compras y un mapa para visualizar el lugar y la distancia a la que se encuentra.

Dicha pantalla debido a la cantidad de información que maneja así como visualizar de manera adecuada el mapa se podrá hacer scroll hacia abajo, el usuario solo podrá interactuar con tres botones los cuales determinara que productos así como la cantidad que son agregados al Carrito



Ilustración 4 Botones que el usuario puede cambiar según la cantidad de productos que desee agregar al carrito

Los botones botón + y - nos permitirá aumentar o disminuir la cantidad que se agregará al carrito de manera simultanea el número se actualizara paa dar mejor visualización al usuario, para ello el botón **Agregar al carrito** hará que se sumen al carrito e numero de productos visualizados en la Ilustración 2 para su compra posterior.

Finalmente, se tiene el footer que mostrará 4 íconos, el primero haciendo referencia y funcionando como botón para la pantalla de “inicio”, el segundo ícono hace referencia y funciona como botón para la pantalla de “carrito”, el tercer ícono funciona como botón para la sección de “configuración” y el cuarto ícono permitirá acceder a la información del usuario.

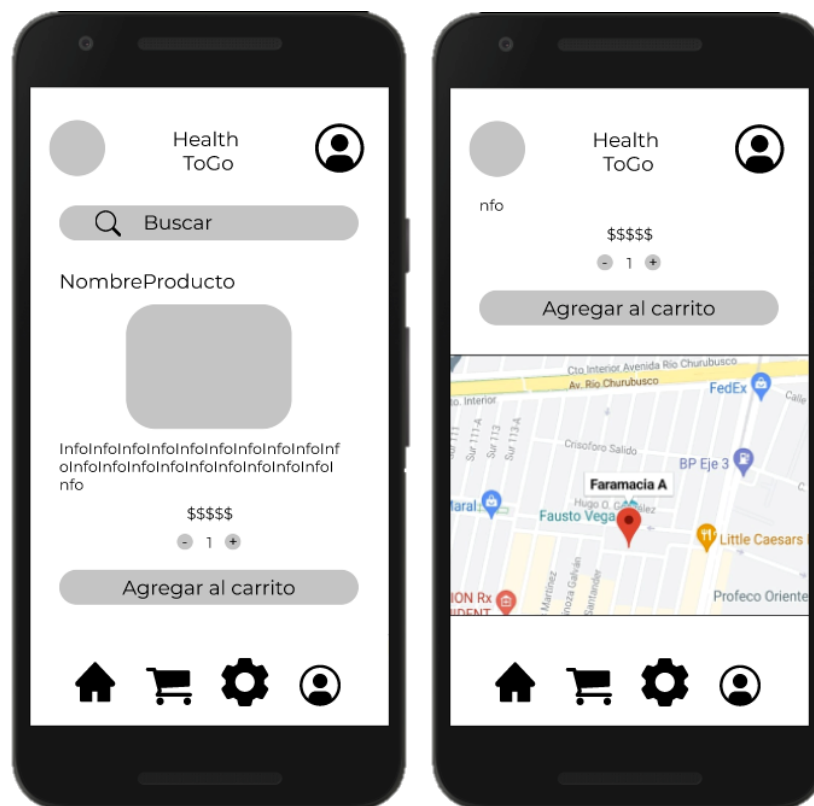


Ilustración 5. Pantalla de producto. (Maqueta)

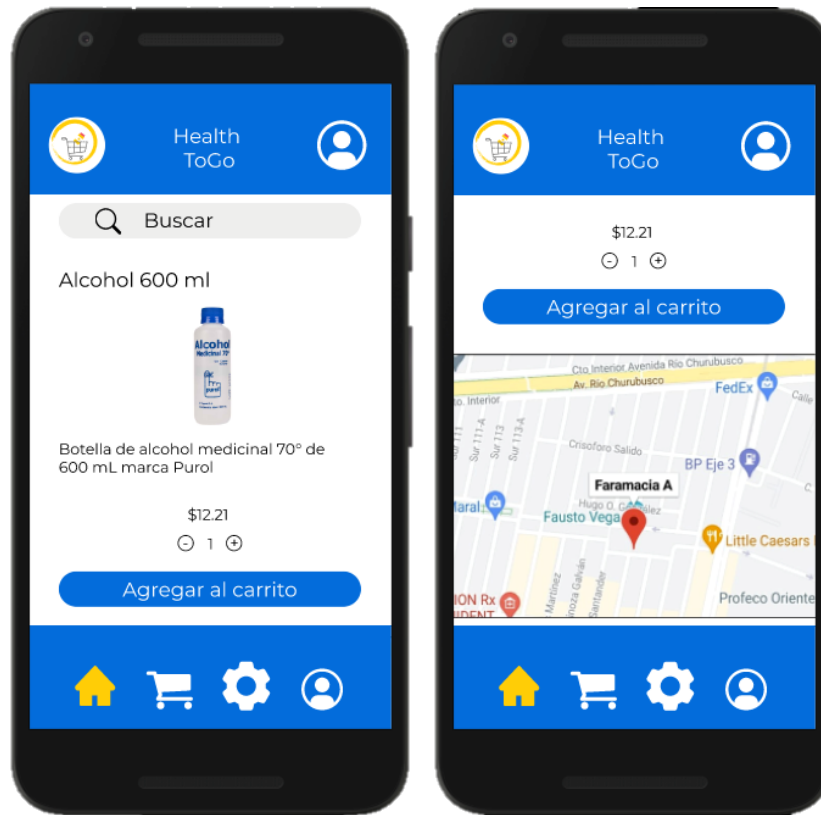


Ilustración 6. Pantalla de producto. (Maqueta)


Carrito

La pantalla de Carrito contará en la parte superior con un header que mostrará en su parte izquierda el logo de la aplicación, al hacer click nos enviará a la pantalla de Inicio, en el centro el nombre de la aplicación y del lado derecho un ícono que permite ir a la información del usuario.

Lo primero que se mostrará será la barra de búsqueda para poder realizar la búsqueda de algún otro producto, para lo cual nos abrirá la pantalla de búsqueda previamente descrita.

A continuación se mostrarán una lista de los productos agregados desde la pantalla de producto, para ello si se tiene una cantidad considerable se podrá realizar un scroll hacia abajo para visualizar todos los productos cada elemento de la lista de productos contará con una imagen, el nombre, el precio, la cantidad agregada junto con botones para modificar este parámetro y un botón para quitar el producto de la lista.

Los elementos modificables son los de aumentar o disminuir los elementos a comprar por lo que se actualizara en tiempo real el número , así como si se llega a una cantidad de 0 actuara de manera análogo como si se

presionara el botón eliminar elemento del carrito pues se dejara de mostrar en la pantalla .

Después de la lista de productos se mostrarán tres campos correspondientes a las direcciones de entrega, a los métodos de pago previamente guardados y el total de los productos y cantidades seleccionadas, las primeras dos constaran de un control spinner respectivo a cada campo el cual será elegible por el usuario para agregar más opciones de selección se tendrá que hacer en la pantalla de Información de Usuario.

A continuación, se tiene un mapa que mostrará las ubicaciones de donde se comprarán los productos estos marcadores se colocaran de manera automática una vez se presiona el botón de Agregar a Carrito en la pantalla de Producto, esta parte no será editable por el usuario.

El último elemento deslizable será el botón de pagar, una vez se haga clic en el botón se desplegará una pantalla que indicará que los productos del carrito serán enviados a la dirección colocada, esto se hará una vez se hace valido el método de pago.

Finalmente, se tiene el footer que mostrará 4 íconos, el primero haciendo referencia y funcionando como botón para la pantalla de “inicio”, el segundo ícono hace referencia y funciona como botón para la pantalla de “carrito”, el tercer ícono funciona como botón para la sección de “configuración” y el cuarto ícono permitirá acceder a la información del usuario.

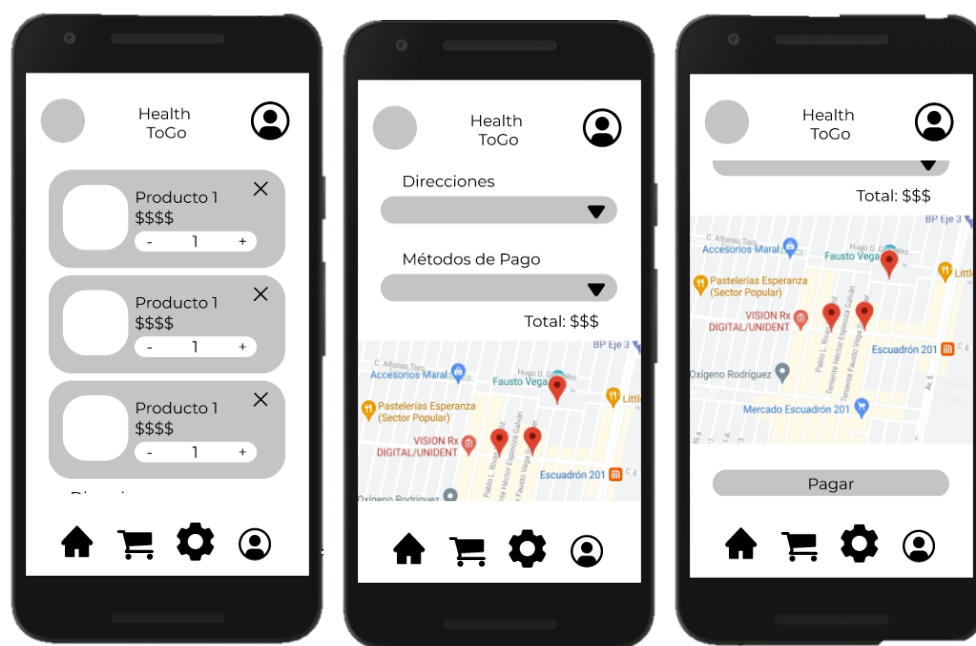


Ilustración 7. Pantalla de carrito de compras. (Wireframe)

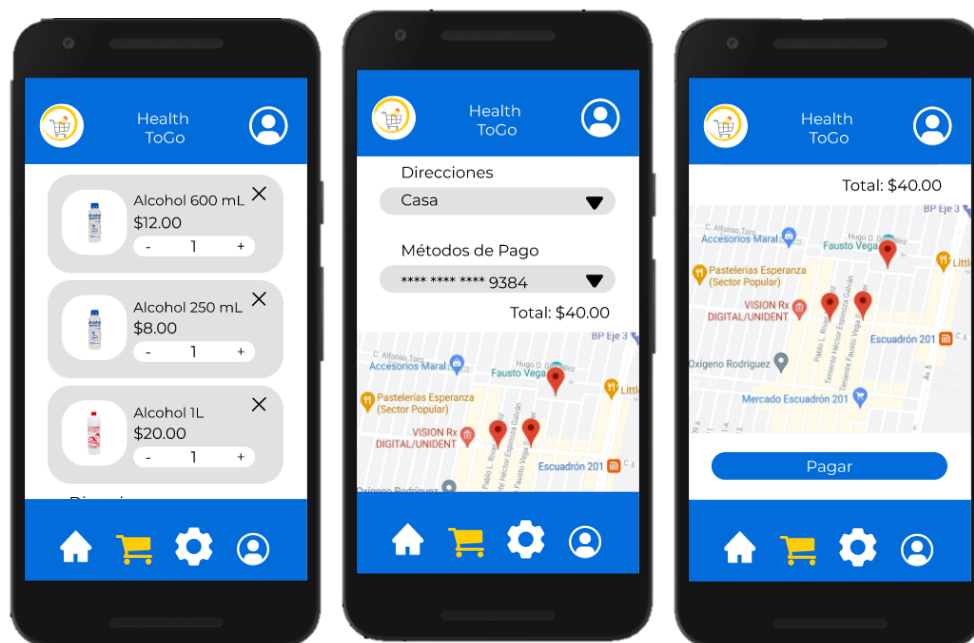


Ilustración 8. Pantalla de carrito de compra. (Maqueta)

Pago

La pantalla de Pago contará en la parte superior con un header que mostrará en su parte izquierda el logo de la aplicación, al hacer click nos enviará a la pantalla de Inicio, en el centro el nombre de la aplicación y del lado derecho un ícono que permite ir a la información del usuario.

En la parte que hace scroll se mostrarán distintos mensajes uno debajo de otro, el primero agradecerá por la compra realizada, el segundo indicará que el pago se hizo correctamente, el tercero indicará que se dará un resumen de la compra, el cuarto y quinto mostrarán el total que se pagó por la compra, el sexto y séptimo a dónde será enviado.

Después de los mensajes se mostrará el mapa del recorrido que hará el repartidor para recoger los medicamentos y un botón con el mensaje de Seguir Comprando que al hacer clic hará que se regrese al inicio de la aplicación.

Finalmente, se tiene el footer que mostrará 4 íconos, el primero haciendo referencia y funcionando como botón para la pantalla de “inicio”, el segundo ícono hace referencia y funciona como botón para la pantalla de “carrito”, el tercer ícono funciona como botón para la sección de “configuración” y el cuarto ícono permitirá acceder a la información del usuario.

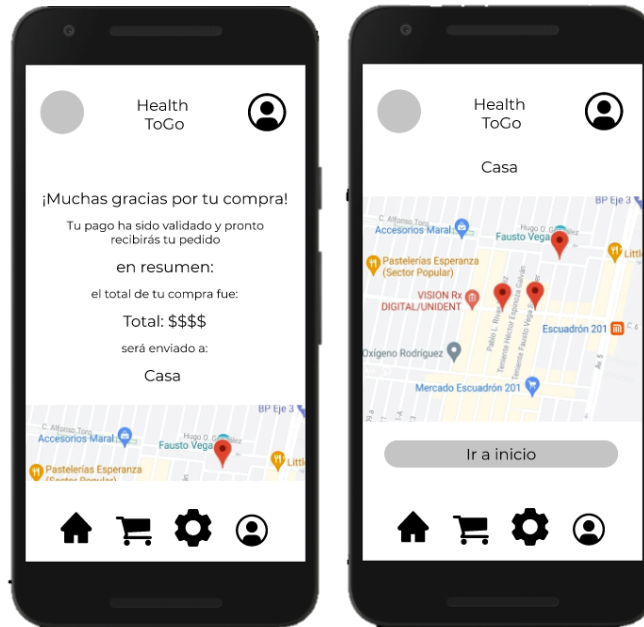


Ilustración 9. Pantalla de pago. (Wireframe)

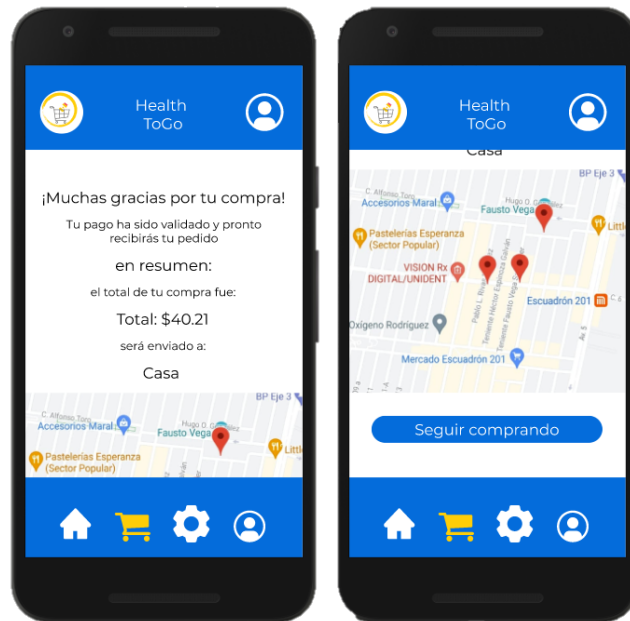


Ilustración 10. Pantalla de pago. (Maqueta)

Mapa General

El mapa general muestra todas las conexiones que existen entre las secciones antes mencionadas, las conexiones incluyen botones, menú y algunas animaciones que se realizaron. El flujo mostrado a continuación, es una combinación de flujo jerárquico y flujo plano, llamándolo para este proyecto como flujo mixto. Para visualizar de mejor manera los resultados, se recomienda ingresar al proyecto realizado en Figma.

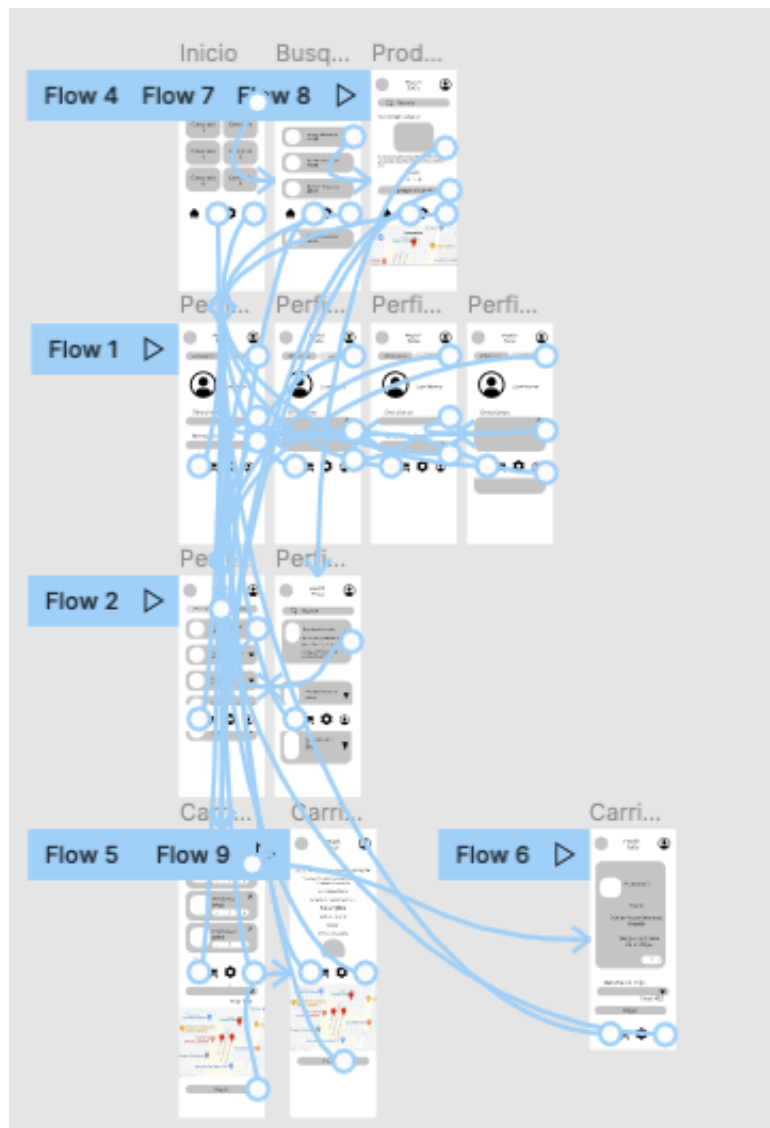


Ilustración 11. Mapa de flujo mixto. (Wireframe)