



Universidad Técnica Estatal de Quevedo  
Facultad de Ciencias de la Ingeniería  
Ingeniería en Sistemas  
Proyecto Integrador VIII



Tema: APLICACIÓN MÓVIL PARA PUBLICAR Y  
COMERCIALIZAR ARTESANÍAS ECUATORIANAS

Integrantes:

BURBANO PÁRRAGA CRISTHIAN BRYAN  
CHEVES CAICEDO KEVIN JORDAN  
GARCÍA LÓPEZ JOSÉ GERARDO  
MOREIRA TORRES DANIELA MISHEL

Coordinador de Proyecto:

ING. JORGE WILSON SAA SALTOS

# PROBLEMATIZACIÓN

---

## SECTOR TURÍSTICO

EL COVID19 DESDE SU APARICIÓN HA PARALIZADO TODO TIPO DE NEGOCIO A NIVEL MUNDIAL, LO QUE SUPONE TODO UN DESAFÍO PARA ALGUNAS GRANDES Y MEDIANAS EMPRESAS.

## ARTESANOS

LA FALTA DE TURISTAS HA AFECTADO A TODOS LOS SECTORES, ENTRE ELLOS LOS ARTESANOS, LOS CUALES TIENEN QUE BUSCAR NUEVAS FORMAS DE OFRECER SUS PRODUCTOS A NUEVOS MERCADOS.

## NUEVOS MERCADOS

LA MAYORÍA DE ARTESANOS EN EL PAÍS NO TIENEN UNA FORMA CLARA DE EXPANDIR SUS VENTAS CON LAS NUEVAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS

# FORMULACIÓN Y SISTEMATIZACIÓN

¿DE QUÉ FORMA SE  
PODRÍA AYUDAR A  
DIFUNDIR Y  
COMERCIALIZAR  
ARTESANÍAS  
PRODUCIDAS EN EL  
ECUADOR?

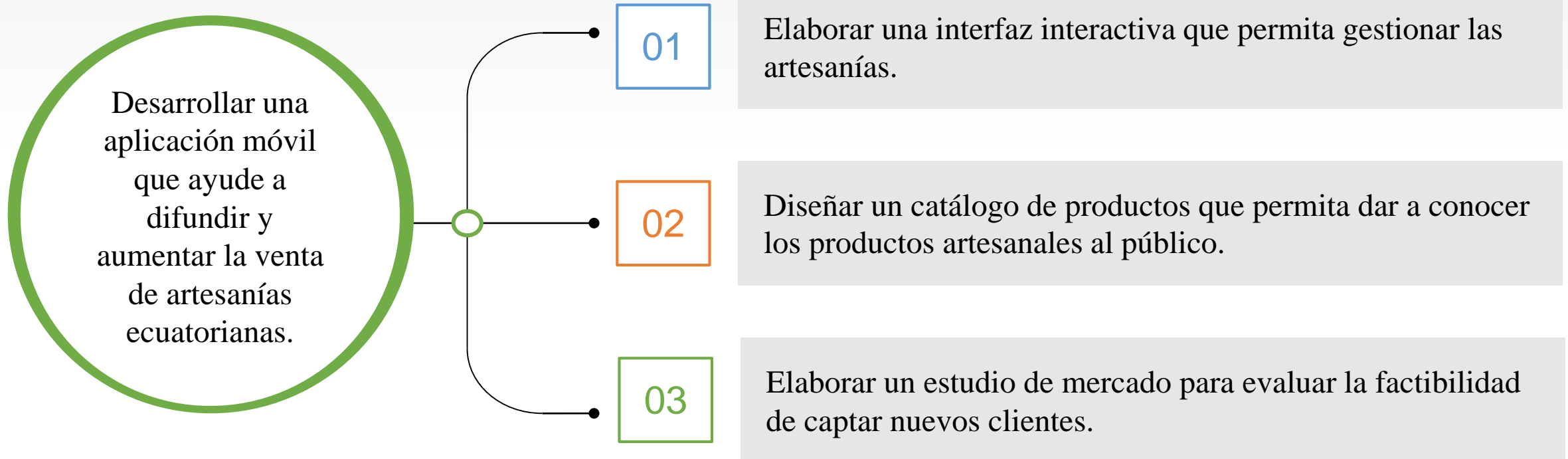
¿CÓMO SE PODRÍA TENER UN CONTROL DE LAS  
ARTESANÍAS QUE SE VAN A VENDER?

¿DE QUÉ FORMA SE PODRÍAN OFRECER LAS  
ARTESANÍAS A NUEVOS CLIENTES O  
CONSUMIDORES?

¿DE QUÉ MANERA SE PODRÍA CONOCER  
NUEVOS MERCADOS PARA LA VENTA DE  
PRODUCTOS ARTESANALES?

# OBJETIVOS

---



# JUSTIFICACIÓN

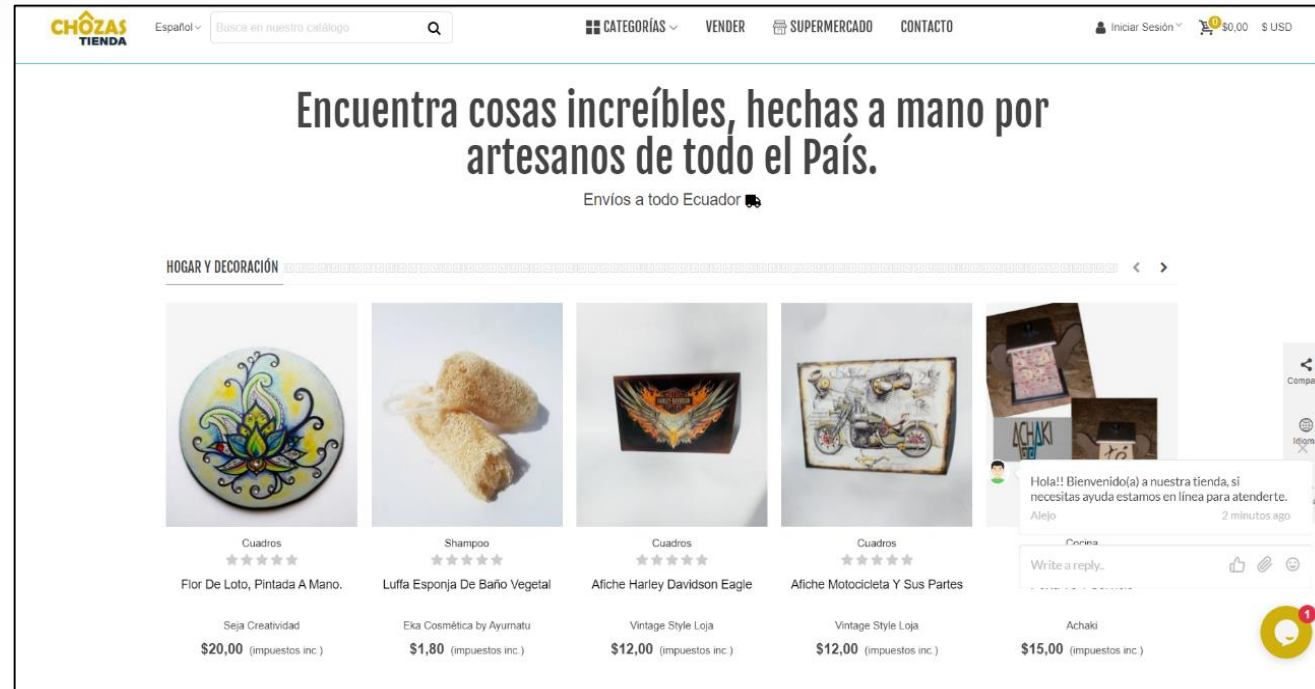
---

- ESTE PROYECTO ESTÁ ENFOCADO EN LA VENTA DE ARTESANÍAS ECUATORIANAS, BRINDANDO UNA APLICACIÓN MÓVIL QUE SIRVA COMO UNA HERRAMIENTA DE DIFUSIÓN DE DICHS PRODUCTOS ELABORADOS EN ECUADOR.
- MEDIANTE ESTE PROYECTO SE PRETENDE ELEVAR LAS VENTAS EN NEGOCIOS PEQUEÑOS QUE OFRECEN PRODUCTOS ARTESANALES EN TODO EL PAÍS, AYUDANDO A GENERAR MÁS INGRESOS.
- CON ESTE PROYECTO SE VERÁN BENEFICIADOS LOS ARTESANOS, LOS CUALES SE PODRÍAN VER MOTIVADOS PARA PRODUCIR SUS ARTESANÍAS Y NO PERDER PARTE DE LAS COSTUMBRES DEL PAÍS.



# MARCO REFERENCIAL - CHOZAS TIENDA

ES UNA TIENDA ONLINE DE VENTA DE ARTESANÍAS, MUESTRA PRODUCTOS HECHOS A MANO POR DIFERENTES ARTESANOS Y EMPRENDEDORES DEL PAÍS, UNA DE LAS DESVENTAJAS DE ESTA APLICACIÓN ES QUE NO TIENE VERSIÓN MÓVIL, ALGO QUE PODRÍA AYUDAR A SU CRECIMIENTO



# MARCO REFERENCIAL – MAKI FairTrade

EN ESTA TIENDA SE OFRECEN ARTESANÍAS ECUATORIANAS, SU ESENCIA RADICA EN EL TRABAJO ARTESANAL CONCEBIDO A LO LARGO DE CIENTOS DE AÑOS DE TRADICIÓN, CULTURA Y SIMBOLISMOS PROPIOS DE PUEBLOS Y CULTURAS DEL ECUADOR, UNA DE LAS DESVENTAJAS DE ESTA TIENDA RADICA EN LA BAJA PROMOCIÓN DE SUS PRODUCTOS





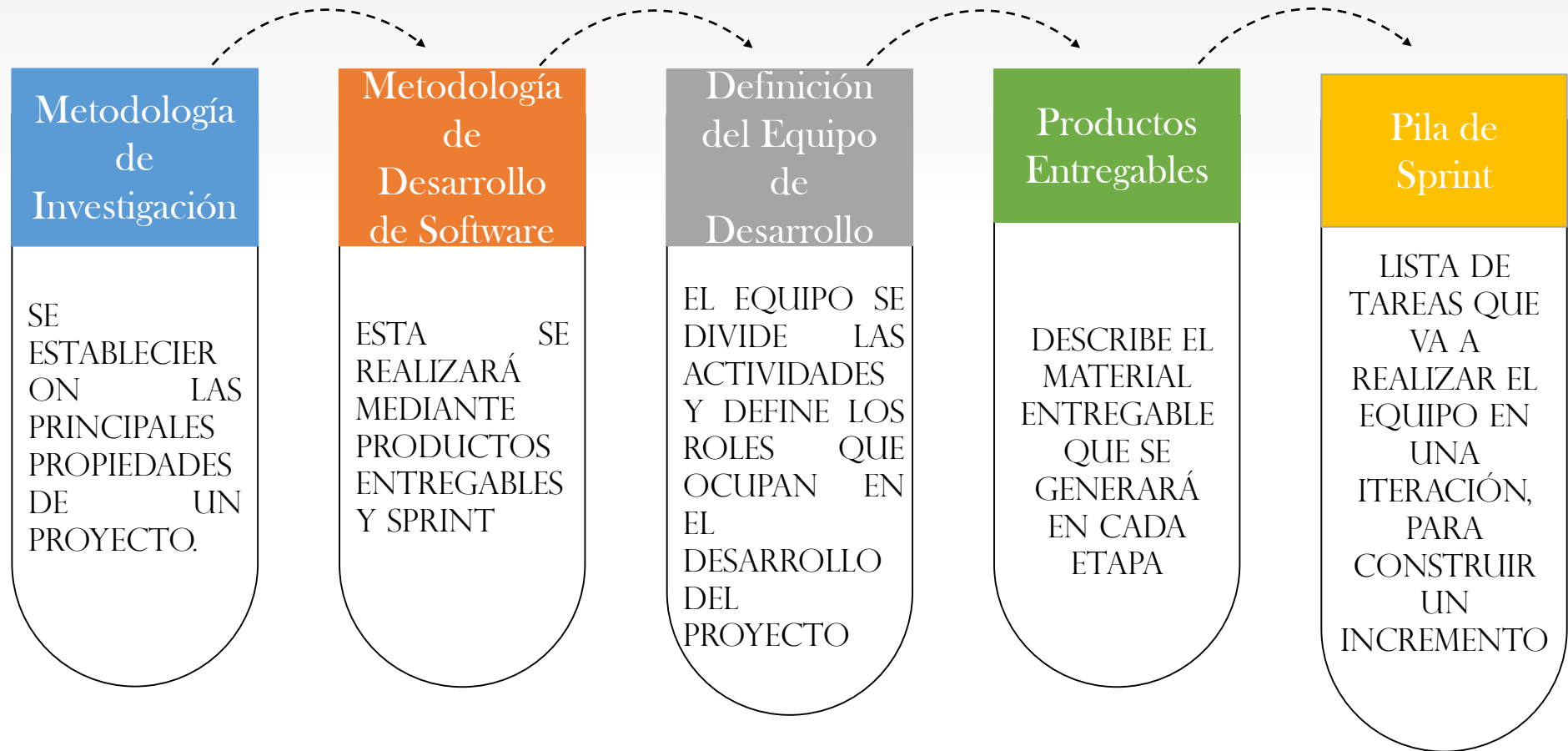
# MARCO REFERENCIAL – SHOPIFY

EN ESTE CASO. SHOPIFY NO ES UNA TIENDA, ES UN SITIO WEB QUE PERMITE CREAR TIENDAS Y GESTIONAR TUS PRODUCTOS DESDE TU PANEL DE CONTROL. UNA DE LAS DESVENTAJAS DE SHOPIFY ES QUE ES DE PAGO, OFRECE UNA CANTIDAD DE DÍAS LIMITADA DE GRATUIDAD Y LUEGO PARA OBTENER TODAS SUS FUNCIONES SE DEBE PAGAR LA CANTIDAD DE DINERO QUE CUESTA EL SERVICIO COMO TAL





# METODOLOGÍA SCRUM



# METODOLOGÍA - Investigación

---

1. Tipos de Investigación

2. Métodos de Investigación

3. Fuentes de Recopilación de la Investigación

4. Talento humano

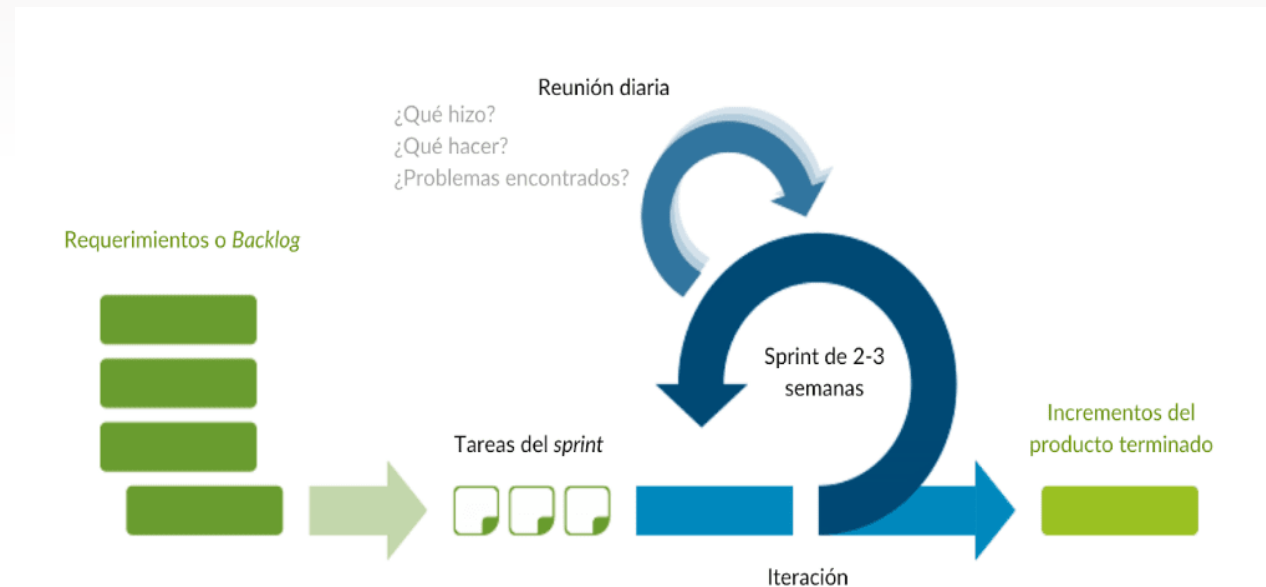
# METODOLOGÍA - Investigación

Hardware	Características	Descripción
4 Laptops	S.O: Windows 10. Procesadores: i3, i7. RAM: 6, 8.	Se utilizan para el desarrollo del sistema.
Software	Características	Descripción
Power Designer	Versión 16.6	Se utiliza para realizar el diseño de los diagramas UML y los modelos de base de datos.
Firebase	Cloud Firestore Authentication Storage	Se utiliza este software para crear y gestionar la base de datos.
Android Studio	Versión 4.1.2	Se genera el desarrollo de la plataforma móvil.
Programas de Oficina	Microsoft Office 2016	Microsoft Word Microsoft Power Point
GitHub		Se utiliza para gestionar el proyecto realizado en Android Studio y permite el trabajo colaborativo en el mismo.

## 5. Recursos Hardware y Software

# METODOLOGÍA - Desarrollo de Software

SE SEGUIRÁ LA METODOLOGÍA SCRUM Y CADA UNA DE SUS ETAPAS PARA GESTIONAR LOS AVANCES, RESPONSABILIDADES DE LOS INTEGRANTES DE ESTE GRUPO DE PROYECTO.



# METODOLOGÍA - Equipo de Desarrollo

---

Rol	Descripción
Product Owner	Es o son los dueños del producto, determinan los objetivos del producto
SCRUM Master	Se asegura que las etapas de SCRUM se lleven a cabo
Development Team	El equipo de desarrollo se encarga de realizar todo el proceso de creación del producto

# METODOLOGÍA - Productos Entregables

Entregable	Fecha	Estado
Elaboración de un estudio de mercado	25/11/2020	Terminado
Diseño de modelos de Base de datos	04/01/2021	Terminado
Especificación de caso de usos	11/01/2021	Terminado
Diseño de interfaz	18/01/2021	Terminado
Manejo de datos en Firebase	01/02/2021	Terminado
Programación de funcionalidades de la app	08/02/2021	Terminado
Validaciones del programa	01/03/2021	Terminado
Corrección de errores presentados	03/03/2021	Terminado
Presentar prototipo del sistema	06/03/2021	Terminado
Presentar resultado final del sistema	09/03/2021	Pendiente

# METODOLOGÍA - Pila de Sprint

PILA DE SPRINT					
ID	FECHA		TAREA		ESTADO
	INCIO	FIN			
1	25/11/2020	20/12/2020	Estudio de mercado	Recopilación de información disponible en internet, revistas, documentos, etc.	Terminado
				Elaboración de una encuesta	Terminado
				Realizar un análisis DAFO	Terminado
2	04/01/2021	10/01/2021	Diseño de modelos de Base de datos	Modelo Lógico	Terminado
				Modelo Físico	Terminado
				Modelo Conceptual	Terminado
3	11/01/2021	18/01/2021	Especificación de caso de usos		Terminado
4	18/01/2021	31/01/2021	Diseño de interfaz	Login	Terminado
				Registrar usuario	Terminado
				Pantalla principal	Terminado
				Pantalla principal para usuarios registrados	Terminado
				Pantalla principal para empresas	Terminado
				Pantalla de compras	Terminado
				Registrar Empresas	Terminado
				Registrar Artesanías	Terminado
5	01/02/2021	07/02/2021	Manejo de datos en Firebase	Configuración de Firebase	Terminado
				Creación de clases modelo	Terminado
				Desarrollo de funciones	Terminado



# METODOLOGÍA - Pila de Sprint

PILA DE SPRINT					
ID	FECHA		TAREA		ESTADO
6	08/02/2021	28/02/2021	Programación de funcionalidades de la app	Gestión de inicio de sesión	Terminado
				Gestión usuarios	Terminado
				Gestión de flujo de navegación	Terminado
				Gestión de compras	Terminado
				Gestión de empresas	Terminado
				Gestión de Artesanías	Terminado
7	01/03/2021	02/03/2021	Validaciones del programa		Terminado
8	03/03/2021	05/03/2021	Corrección de errores presentados		Pendiente
9	06/03/2021	07/03/2021	Presentar prototipo del sistema		Pendiente
10	09/03/2021	09/03/2021	Presentar resultado final del sistema		Pendiente

# RESULTADOS

# CONCLUSIONES

01

SE ELABORÓ UNA INTERFAZ INTERACTIVA MEDIANTE ANDROID STUDIO, ADEMÁS DE LA HERRAMIENTA GITHUB PARA EL CONTROL DE VERSIONES, CLOUD FIRESTORE PERMITIÓ EL REGISTRO Y MODIFICACIÓN DE DATOS DE ARTESANÍAS



02

PARA OFRECER LAS ARTESANÍAS A POSIBLES CLIENTES O CONSUMIDORES SE DISEÑÓ UN CATÁLOGO DE PRODUCTOS, EL MISMO QUE PUEDE SER ACCEDIDO SIN NECESIDAD DE TENER UNA CUENTA REGISTRADA



03

SE REALIZÓ UN ESTUDIO DE MERCADO INVESTIGANDO EN DIFERENTES FUENTES DE INTERNET Y UNA ENCUESTA ONLINE A TRAVÉS DE LA HERRAMIENTA GOOGLE FORMS EVALUANDO ASÍ LA FACTIBILIDAD DE INCURSIONAR EN NUEVOS MERCADOS



# RECOMENDACIONES

---



IMPLEMENTAR UN  
MÓDULO ANALÍTICO QUE  
PERMITA OBSERVAR DATOS  
ESTADÍSTICOS MEDIANTE  
GRÁFICOS



IMPLEMENTAR UNA PÁGINA WEB  
QUE PERMITA GESTIONAR LAS  
EMPRESAS REGISTRADAS DE LOS  
USUARIOS ARTESANOS,  
BRINDÁNDOLES FACILIDAD DE  
ADMINISTRACIÓN



APLICAR DIFERENTES  
MECANISMOS DE PAGO POR  
CADA PEDIDO QUE LOS  
USUARIOS CLIENTES REALICEN  
DENTRO DE LA APLICACIÓN  
MÓVIL



SERVICIO DE PERSONALIZACIÓN DE  
LAS ARTESANÍAS DE ACUERDO A LOS  
CRITERIOS DE CADA EMPRESA, DANDO  
ASÍ LA FACILIDAD A LOS CLIENTES  
ADAPTAR EL PRODUCTO A SU GUSTO

---

¿GRACIAS!

