

## **1. Introducción**

El presente informe corresponde al **avance del prototipado de interfaces** del proyecto **ELEKTRASAS**, una plataforma de comercio electrónico orientada a la venta de componentes electrónicos por unidad.

En esta etapa, el trabajo se centra exclusivamente en el **diseño visual y estructural de las pantallas**, utilizando una herramienta de prototipado (Pixso), **sin implementación funcional aún**, con el objetivo de definir la experiencia de usuario antes de la fase de programación.

El objetivo principal es **definir y validar la estructura visual, navegación y funcionalidades esperadas**, antes de proceder con la codificación definitiva.

## **2. Alcance del prototipo**

El prototipo incluye el diseño visual de **22 pantallas**, cubriendo los principales módulos del sistema:

### **2.1 Módulo público (sin sesión)**

- Landing page (página inicial).
- Página “Sobre el proyecto”.
- Página “Sobre mí”.
- Login de usuario.
- Registro de usuario.

Nota: el visitante no autenticado permanece en el landing y no puede acceder al catálogo.

### **2.2 Módulo de usuario autenticado**

- Home (categorías principales).
- Subcategorías.
- Listado de productos.
- Detalle de producto.
- Carrito de compras.
- Pago del pedido.
- Confirmación de compra exitosa.
- Mis pedidos.
- Factura.

### **2.3 Módulo administrativo**

- Login administrador.
- Panel de administración.
- Gestión de categorías.
- Gestión de subcategorías.
- Gestión de productos.
- Gestión de clientes.

- Gestión de pagos.
- Detalle del pago.

### 3. Herramienta de prototipado utilizada

Para el desarrollo de las pantallas se utilizó la herramienta de diseño **Pixso**, la cual permite:

- Diseñar interfaces gráficas (UI)
- Simular la experiencia del usuario (UX)
- Mantener coherencia visual entre pantallas
- Iterar rápidamente sobre el diseño sin necesidad de programación

### 4. Pantallas en estado de prototipo

Algunos campos y secciones se encuentran **intencionalmente incompletos**, ya que:

- Se priorizó la estructura y el flujo
- Los datos reales serán gestionados desde base de datos en la etapa de desarrollo
- El objetivo actual es validar:
  - Navegación
  - Distribución de información
  - Experiencia del usuario

#### 4.1 Pantalla 01 – Landing Page

##### Objetivo:

Recibir al visitante no registrado.

##### Características:

- Identidad visual ELEKTRASAS
- Mensaje principal del proyecto
- Botones:
  - Iniciar sesión
  - Registrarse
- Acceso diferenciado para administrador

El visitante no registrado no tiene acceso al catálogo, acorde a los requerimientos del proyecto.

---

#### 4.2 Pantalla 02 – Sobre el Proyecto

##### Objetivo:

Presentar información institucional del proyecto.

##### Contenido:

- Nombre del proyecto
- Iconos representativos:
  - Objetivo
  - Alcance
  - Tecnologías
- Diseño limpio y visualmente consistente

---

## 4.3 Pantalla 03 – Sobre mí

**Objetivo:**

Mostrar información del desarrollador.

**Contenido:**

- Espacio para foto del desarrollador
  - Datos de contacto:
    - Correo
    - Teléfono
    - Dirección
  - Uso de iconografía para mejorar comprensión visual
- 

## 4.4 Pantalla 04 – Login de Usuario

**Objetivo:**

Permitir el acceso de usuarios registrados.

**Elementos:**

- Campos:
  - Email
  - Contraseña
- Botón de ingreso
- Enlace a registro

No se valida funcionalmente en esta fase; solo se presenta la estructura visual.

---

## 4.5 Pantalla 05 – Registro de Usuario

**Objetivo:**

Permitir el registro de nuevos clientes.

**Campos diseñados:**

- Nombres y apellidos
- Documento
- Fecha de nacimiento
- Email
- Código postal
- Contraseña y confirmación

**Nota:**

Algunos campos se muestran solo como referencia visual y serán completados y validados en la fase de desarrollo.

## 4.6 Pantalla 06 – Home (Usuario autenticado)

### Objetivo:

Servir como página principal del usuario una vez ha iniciado sesión.

### Características:

- Cabecera con:
    - Logo ELEKTRASAS
    - Acceso a contacto
    - Iconos de búsqueda, usuario y carrito
  - Mensaje institucional: “*Calidad a un precio justo*”
  - Visualización de categorías principales de componentes:
    - Pasivos (resistores, inductores, condensadores)
    - Activos (transistores, integrados, diodos)
  - Uso de iconografía representativa por categoría
- 

## 4.7 Pantalla 07 – Subcategorías

### Objetivo:

Permitir al usuario profundizar dentro de una categoría específica.

### Ejemplo mostrado:

Categoría **Transistores**.

### Elementos:

- Navegación de retorno a categorías
  - Listado de subcategorías:
    - BJT
    - IGBT
    - JFET
    - MOSFET
    - SMD
  - Diseño simple para facilitar la selección
- 

## 4.8 Pantalla 08 – Productos

### Objetivo:

Mostrar los productos disponibles dentro de una subcategoría seleccionada.

### Ejemplo mostrado:

Subcategoría **MOSFET**.

### Contenido:

- Tarjetas de productos con:
  - Nombre del componente
  - Precio
  - Botón “Ver detalle”
  - Botón “Agregar al carrito”

- 
- Diseño repetible y escalable para múltiples productos

#### **4.9 Pantalla 09 – Detalle del producto**

##### **Objetivo:**

Mostrar la información detallada de un producto antes de ser agregado al carrito.

##### **Información presentada:**

- Nombre del producto
  - Descripción técnica básica
  - Precio
  - Stock disponible
  - Botón “Agregar al carrito”
  - Enlace de retorno a la lista de productos
- 

#### **4.10 Pantalla 10 – Carrito de compras**

##### **Objetivo:**

Permitir al usuario revisar y gestionar los productos seleccionados antes de finalizar la compra.

##### **Elementos del carrito:**

- Tabla con columnas:
  - Producto
  - Precio
  - Cantidad
  - Subtotal
  - Acciones
- Cálculo del total
- Acciones disponibles:
  - Quitar producto
  - Vaciar carrito
  - Finalizar compra

### **5. Conclusión**

- El bloque presentado representa el **flujo central del sistema de comercio electrónico**, permitiendo validar navegación, jerarquía de información y experiencia del usuario antes de iniciar la codificación del proyecto.

### **6. Relación con el desarrollo futuro**

Este prototipo servirá como:

- Guía visual para la codificación del frontend.
- Referencia para la implementación bajo el patrón **MVC**.
- Base para validar requisitos funcionales antes de programar.

- A partir de el pantallazo 15 se muestra la sección administrativa del sitio.