DESARROLLO APLICACIÓN "RIOMARKET" PARA LA VENTA DE PRODUCTOS EN ESTABLECIMIENTOS COMERCIALES DE RIOSUCIO CALDAS.

Ariel Díaz Bañol; Rubén D. Cárdenas (Asesor); Fabio A. López (L. Semillero) UNIVERSIDAD DE CALDAS – Ingeniería en Informática

Resumen

El proyecto tiene como objetivo desarrollar la Aplicación "RIOMARKET" para la venta de productos en establecimientos comerciales de Riosucio. La metodología empleada corresponde a una investigación experimental con un enfoque analítico y descriptivo desarrollado en 4 fases: Análisis, Diseño, Implementación y Evaluación. El resultado esperado es el desarrollo de un prototipo funcional del sistema que permita realizar la venta de productos en establecimientos comerciales

de Riosucio. El logro esperado es comercializar el prototipo del sistema.

Palabras clave

Aplicación web, Tienda en Línea, comercio electrónico, desarrollo de software, establecimientos

comerciales

1 Planteamiento del problema

La Necesidad identificada es la la ausencia de plataformas digitales para la compra de productos en establecimientos comerciales de Riosucio Caldas,, la Pregunta de Investigación ¿¿Cómo desarrollar la Aplicación "RIOMARKET" para la venta de productos en establecimientos comerciales de Riosucio?

2 Objetivos

OBJETIVO GENERAL:

Desarrollar la Aplicación "RIOMARKET" para la venta de productos en establecimientos comerciales de Riosucio

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- 1. Analizar los diferentes requerimientos técnicos, logísticos y legales para diseñar la aplicación.
- 2. Diseñar un prototipo funcional de aplicación móvil para realizar la venta de productos en establecimientos comerciales de Riosucio
- 3. Implementar el diseño propuesto que sea factible de comercialización.
- 4. Evaluar la aplicación implementada para realizar los ajustes pertinentes.

3 Metodología

Investigación Experimental con enfoque analítico y descriptivo desarrollada en 4 fases: Análisis, Diseño, Implementación y Evaluación

Recursos utilizados Mapa de Empatía, Escenarios de Uso, WhatsApp

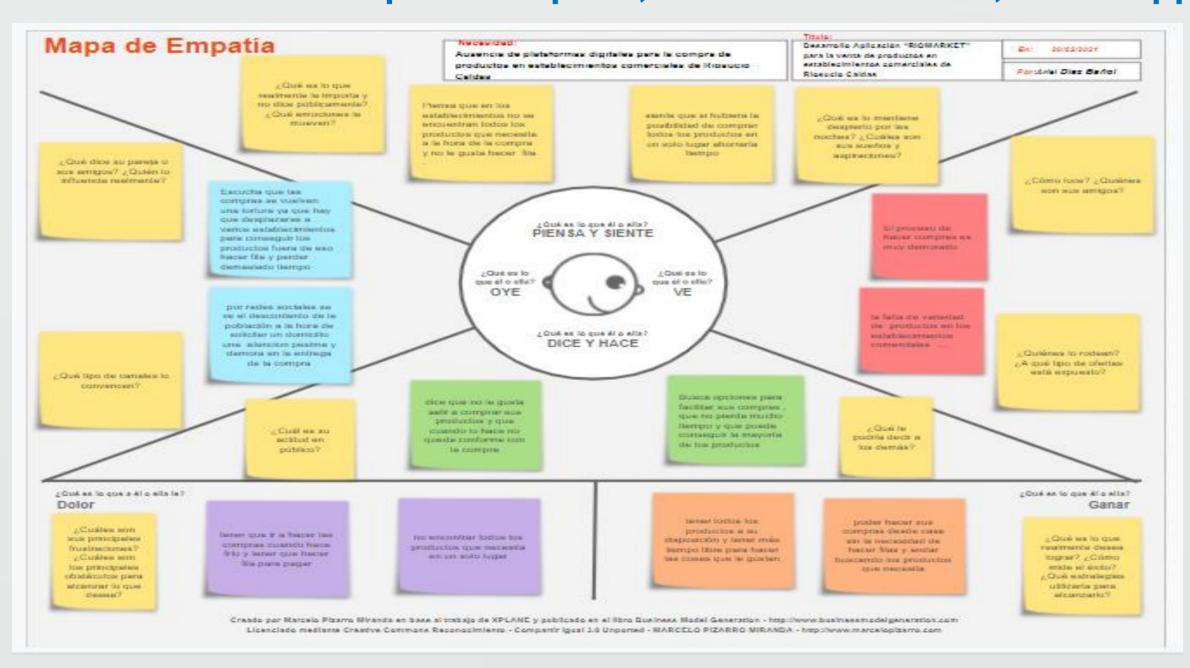


Fig. 1. Mapa de Empatía. Fuente (Propia)

4 Resultados esperados

ICERRECTORIA DE

UNIVERSITARIA

Desarrollo de un prototipo funcional del sistema que permita realizar la venta de productos en establecimientos comerciales

INGENIER



Fig. 2. Escenarios de Uso Fuente (Propia)



Fig. 3. Bosquejo Prototipo. Fuente (Propia)

Referencias

TUSO GUAYTA, A. D., & ZAPATA CEDEÑO, J. F. (2019). TEMA: DESARROLLO DE UN SISTEMA E-COMMERCE PARA LA GESTIÓN DE VENTAS PARA EL ALMACÉN DE ELECTRODOMÉSTICOS "COMERCIAL ALEXIS" (Bachelor's thesis, Quito). LASSO CARDONA, L. A., MUÑOZ DAZA, M., & CERQUERA MUÑOZ, F. Diseño de un prototipo no funcional sobre una aplicación móvil de servicios comerciales para el municipio de Guadalajara de Buga (Colombia)

Guerrero Carvajal, E. F., & Carrillo Coronel, A. A. (2019). Sistema de información agrícola para facilitar la compra y venta de productos por medio de la economía colaborativa Vargas Arboleda, J. C. (2019). El posible impacto generado con la aplicación del Blockchain al comercio electrónico de medicamentos en Colombia

Ramírez Moreno, Y. M., Guerrero Palacios, Y. M., & Avellaneda Hurtado, N. L. (2020). Compapapp: aplicación para la comercialización de papa del municipio de Villapinzón

Semillero de Investigación

