



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS
CARRERA DE INGENIERÍA EN INFORMÁTICA Y SISTEMAS
COMPUTACIONALES

PORTADA

PROPUESTA TECNOLÓGICA

TEMA:

DISEÑO DE UNA APLICACIÓN WEB Y MOVIL E-COMERCE PARA
LA EMPRESA MALIGBBLUE FASHION

Propuesta tecnológica presentada previo a la obtención del Título de Ingenieros en
Informática y Sistemas Computacionales

AUTORES:

Acaro Cañar Jonathan Leonardo

Cando Ramón Gilson Stalin

DIRECTOR DE TESIS:

Ing. Mg. Chancusig Chisag Juan Carlos

LATACUNGA – ECUADOR

Agosto 2021

INDICE GENERAL

PORTADA	I
DECLARACIÓN DE AUTORÍA	¡Error! Marcador no definido.
AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE TITULACIÓN	¡Error! Marcador no definido.
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN.....	¡Error! Marcador no definido.
AVAL DE IMPLEMENTACIÓN.....	¡Error! Marcador no definido.
AGRADECIMIENTO	¡Error! Marcador no definido.
DEDICATORIA.....	¡Error! Marcador no definido.
INDICE GENERAL.....	i
ÍNDICE DE TABLAS.....	v
ÍNDICE DE FIGURAS	vii
ÍNDICE DE ANEXOS	x
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT	xii
<i>AVAL DE TRADUCCIÓN</i>	xiii
1. INFORMACIÓN GENERAL	1
2. INTRODUCCIÓN.....	3
2.1. EL PROBLEMA.....	3
2.1.1. Situación Polémica	3
2.1.2. Formulación del problema.....	4
2.2. Objeto y campo de acción.....	5
2.2.1. Objeto de estudio.....	5
2.2.2. Campo de acción	5
2.3. BENEFICIARIOS	5

2.3.1.	Directos.....	5
2.3.2.	Indirectos	6
2.4.	JUSTIFICACIÓN	7
2.5.	HIPÓTESIS	8
2.6.	OBJETIVOS	8
2.6.1.	Objetivo General.....	8
2.6.2.	Objetivos Específicos	8
2.7.	SISTEMA DE TAREAS	9
3.	FUNDAMENTACIÓN TEORICA	11
3.1.	Antecedentes	11
3.2.	Origen y evolución de los Sistemas Web	11
3.3.	Sistema.....	12
3.4.	Sistema de información	12
3.5.	Aplicación web	12
3.6.	Internet.....	13
3.7.	¿Quién controla el internet?.....	13
3.8.	Comercio Electrónico	14
3.9.	Laravel	14
3.10.	Api Services	14
3.11.	Pay Pal.....	15
3.12.	Hosting Web (Servidor web).....	15
3.13.	Play Store	15
3.14.	Framework	16
3.15.	Sistema de Gestión de base de datos (SGBD).....	16
3.16.	Xampp	16
3.17.	UML.....	17

4.	MATERIALES Y MÉTODOS.....	17
4.1.	Materiales.....	17
4.2.	Métodos	17
4.2.1.	Tipos de Investigación.....	17
4.2.2.	Métodos de Investigación.....	17
4.2.3.	Técnicas de Investigación.....	18
4.3.	Población y Muestra	18
4.4.	CÁLCULO DE LA MUESTRA.....	18
5.	ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	18
5.1.	Resultados de la Entrevista y Encuesta.....	18
5.1.1.	Encuesta.....	18
5.1.2.	Resultado del cuestionario y entrevista a la gerente y al vendedor de la empresa 26	
5.2.	Herramientas de Programación.....	27
5.2.1.	Laravel.....	27
5.2.2.	Bootstrap.....	27
5.2.3.	MySQL.....	27
5.2.4.	PHP.....	27
5.2.5.	Composer.....	28
5.2.6.	Android Studio.....	28
5.2.7.	Flutter	28
5.2.8.	Json.....	28
5.3.	Seguimiento de la Metodología de Desarrollo.....	28
5.3.1.	Metodología Aplicada	28
5.4.	Comprobacion de la Hipotesis	73
6.	PRESUPUESTO Y ESTIMACIÓN DE COSTOS	73
7.	DISEÑO DE ARQUITECTURA	74

8.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	75
8.1.	Conclusiones.....	75
8.2.	Recomendaciones	75
9.	BIBLIOGRAFÍA	76
10.	ANEXOS.....	79

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Datos del Coordinador.....	1
Tabla 2. Datos del estudiante 1.....	2
Tabla 3. Datos del estudiante 2.....	2
Tabla 4. Beneficiarios Directos	5
Tabla 5. Beneficiarios indirectos	6
Tabla 6. Planificación de las actividades	9
Tabla 7. Genero de los clientes.....	18
Tabla 8. Catálogo de modelos	19
Tabla 9. Calidad de productos	20
Tabla 10. Frecuencia de compra.....	20
Tabla 11. Preferencia para contactarse	21
Tabla 12. Seguridad de compras por internet	22
Tabla 13. Motivo de compra.....	23
Tabla 14. Recomendaría la plataforma de compra	23
Tabla 15. Preferencia de Aplicación.....	24
Tabla 16. Confía en la tecnología	25
Tabla 17. Gustaría de descuentos	25
Tabla 18. Historia de Usuario.....	29
Tabla 19. Valoración de prioridades según requerimientos	30
Tabla 20. Acceso Administrador	31
Tabla 21. Administración Pedidos.....	31
Tabla 22. Administración Productos	31
Tabla 23. Configuración de la Empresa	32
Tabla 24. Generación Reportes.....	32

Tabla 25. Interfaz principal.....	33
Tabla 26. Búsqueda Catálogo	33
Tabla 27. Agregar Producto.....	33
Tabla 28. Enviar Pedido	34
Tabla 29. Registro Cliente	34
Tabla 30. Evaluación Historias.....	35
Tabla 31. Entregas Iteraciones.....	35
Tabla 32. Nivel Dificultad	36
Tabla 33. Software para desarrollar	58
Tabla 34. Resultados de las funcionalidad	63
Tabla 35. Requisitos Funcionales	66
Tabla 36. Requisitos No Funcionales	67
Tabla 37. Planificación Fases	68
Tabla 38. Requisitos StoryCard.....	69
Tabla 39. Story Card Interfaz principal	70
Tabla 40. Story Card Busqueda productos	70
Tabla 41. Story Card Agregar carrito	71
Tabla 42. Story Card Enviar pedido	71
Tabla 43. Story Card Registro cliente.....	72
Tabla 44. Story Card Soporte cliente.....	72
Tabla 45. Pruebas Funcionales	73

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Base de Datos.....	16
Figura 2. Genero de los clientes	19
Figura 3. Catalogo Modelos	19
Figura 4. Calidad de productos.....	20
Figura 5. Frecuencia de compra	21
Figura 6. Preferencia para contactarse.....	21
Figura 7. Seguridad de compras por internet.....	22
Figura 8. Motivo de compra	23
Figura 9. Recomendaría la plataforma de compra.....	24
Figura 10. Preferencia de aplicación	24
Figura 11. Confía en la tecnología	25
Figura 12. Gustaría de descuentos.....	26
Figura 13. Diagrama actividad editar estado pedido	37
Figura 14. Diagrama actividad editar estado del envío del pedido	38
Figura 15. Diagrama actividad generar factura	39
Figura 16. Diagrama actividad agregar marca producto	40
Figura 17. Diagrama actividad editar marca producto	41
Figura 18. Diagrama actividad eliminar marca producto.....	42
Figura 19. Diagrama actividad agregar categoría, sub categoría	43
Figura 20. Diagrama actividad editar categoría, sub categoría	44
Figura 21. Diagrama actividad eliminar categoría, sub categoría	45
Figura 22. Diagrama actividad agregar atributo.....	46
Figura 23. Diagrama actividad editar atributo.....	47
Figura 24. Diagrama actividad eliminar atributo	48
Figura 25. Diagrama actividad agregar producto	49

Figura 26. Diagrama actividad editar producto.....	50
Figura 27. Diagrama actividad eliminar producto.....	51
Figura 28. Diagrama actividad configuración de la empresa.....	54
Figura 29. Diagrama actividad mostrar reporte ganador.....	55
Figura 30. Diagrama actividad mostrar reporte por estado de pedido	56
Figura 31. Diagrama actividad realizar un pedido	57
Figura 32. Acceso administrador.....	58
Figura 33. Acceso administrador.....	59
Figura 34. Administración pedidos	59
Figura 35. Administración productos	59
Figura 36. Configuración empresa	60
Figura 37. Reporte general	60
Figura 38. Interfaz principal.....	61
Figura 39. Interfaz principal App móvil.....	61
Figura 40. Catálogo	61
Figura 41. Catálogo App móvil.....	61
Figura 42. Carrito de compras	62
Figura 43. Carrito de compras App móvil.....	62
Figura 44. Registro cliente	62
Figura 45 Extensión Lighthouse.....	63
Figura 46. Prueba	63
Figura 47. Generar reporte	64
Figura 48. Resultados	64
Figura 49. Actuación	64
Figura 50. Fortalezas	65
Figura 51. Fortalezas 2	65

Figura 52. Metodología Mobile-D	65
Figura 53. Diseño aplicación.....	68
Figura 54. Diseño de arquitectura	74

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A: Hoja de vida de investigadores.....	79
Anexo B: Formulario de Encuesta.....	81
Anexo C: Formulario de Entrevista.....	83
Anexo D: Modelo de Base de Datos.....	84
Anexo E: Casos de uso.....	85
Anexo F: Casos de uso a detalle.....	89
Anexo G: Presupuesto.....	109
Anexo H: Estimación de Costos.....	111
Anexo I: Comprobación de la hipótesis.....	117

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS

TITULO: “DISEÑO DE UNA APLICACIÓN WEB Y MOVIL E-COMERCE PARA LA EMPRESA MALIGBBLUE FASHION”

Autores:

- Acaro Cañar Jonathan Leonardo
- Cando Ramón Gilson Stalin

RESUMEN

La Web se ha convertido en una plataforma y una arquitectura de participación donde los usuarios pueden contribuir e interactuar con el contenido de un sitio Web para crear información o crear conexión con las mismas, esto hace referencia a un tipo de página web dinámica donde el usuario puede generar información. La Web 2.0 es la transición de las aplicaciones tradicionales con las cuales no habría interacción en su caso webs estáticas, por otro lado la web 2.0 es la evolución hacia aplicaciones que funcionan a través del web enfocadas al usuario final las cuales se trata de aplicaciones que generen colaboración y de servicios que reemplacen las aplicaciones de escritorio. Por tal motivo se desarrollara un aplicativo web y móvil para la gestión administrativa de la empresa de ropa MALIGBBLUE FASHION la cual presta sus servicios de prendas de vestir para dama y caballero a nivel nacional con la cual podrán conocer sus nuevos modelos de cada colección, separar sus modelos para adquirirlos, registrar su pedido para enviarlos al domicilio o que un servicio de encomienda lo entregue personalmente, todo esto debido a que antes de la pandemia se lo hacía de forma presencial con vendedores y visitantes en cada local con muestras físicas a cada tienda a nivel nacional y debido a este percance se ven en la decisión de crear una web para ofertar los servicios vía la misma .

Palabras Claves:

Sitio Web, página web dinámica, web 2.0, aplicativo móvil.

**TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI
FACULTY OF ENGINEERING SCIENCES
AND APPLIED**

TOPIC: “DESIGN OF A WEB AND MOBILE E-COMMERCE APPLICATION FOR THE COMPANY MALIGBBLUE FASHION”.

Authors:

- Acaro Cañar Jonathan Leonardo
- Cando Ramón Gilson Stalin

ABSTRACT

The Web has become a platform and an architecture of participation where users can contribute and interact with the content of a Web site to create information or create connection with them, this refers to a type of dynamic web page where the user can generate information. Web 2.0 is the transition from traditional applications with which there would be no interaction in static webs, on the other hand Web 2.0 is the evolution towards applications that work through the web focused on the end user which are applications that generate collaboration and services that replace desktop applications. For this reason we will develop a web and mobile application for the administrative management of the clothing company Maligblue Fashion which provides its services of clothing for women and men nationwide with which they can learn about their new models of each collection, separate their models to purchase them, register your order to send them home or a parcel service to deliver it personally, all this because before the pandemic was done in person with salespeople and visitors in each store with physical samples to each store nationwide and because of this mishap are in the decision to create a website to offer services via the same.

Keywords: Web site, dynamic web page, web 2.0, mobile application.



AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal **CERTIFICO** que:

La traducción del trabajo de titulación al Idioma Inglés presentado por los señores: **Acaro Cañar Jonathan Leonardo y Cando Ramon Gilson Stalin**, Egresados de la carrera de **Ingeniería en Informática y Sistemas Computacionales**, de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS**, cuyo título versa **“DISEÑO DE UNA APLICACIÓN WEB Y MOVIL E-COMERCE PARA LA EMPRESA MALIGBBLUE FASHION”**, lo realizaron bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo a los peticionarios hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimaren conveniente.

Latacunga, julio de 2021

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:
**MARCO
PAUL
BELTRAN
SEMBLANTE
S**



CENTRO
DE IDIOMAS

Mg. Marco Paúl Beltrán Semblantes

DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS

C.I. 0502666514

1. INFORMACIÓN GENERAL

TÍTULO:

Diseño de una aplicación web y móvil e-commerce para la empresa MALIGBBLUE FASHION.

FECHA DE INICIO:

5 de Abril 2021

FECHA DE FINALIZACIÓN:

18 de agosto 2021

LUGAR DE EJECUCIÓN:

Julio Cesar Cañar y Segundo Cueva (Ambato)

FACULTAD QUE AUSPICIA:

Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas

CARRERA QUE AUSPICIA:

Ingeniería en informática y sistemas de información

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VINCULADO:

Proyecto formativo o Generativo sí aplica.

EQUIPO DE TRABAJO

COORDINADOR:

Tabla 1. Datos del Coordinador

Nombre:	Juan Carlos Chancusig Chisag
Nacionalidad:	Ecuatoriano
Fecha de nacimiento:	25/08/1976
Estado Civil:	Casado
Residencia:	Conjunto habitacional los Arupos
Títulos Obtenidos:	Diplomado en Gestión de la Educación Superior
PREGRADO:	Ingeniero en Sistemas e Informática Computacionales
POSGRADO:	Magister en Educación Superior PhD. En Sistemas e Informática

ESTUDIANTES:

Tabla 2. Datos del estudiante 1

Nombre:	Acaro Cañar Jonathan Leonardo
Nacionalidad:	Ecuatoriano
Fecha de Nacimiento:	13/08/1996
Estado Civil:	Soltero
Residencia:	Quito
Correo:	jonathan.acaro1308@utc.edu.ec
Teléfono:	Claro: 0979943388/ Movistar: 0979125129

Tabla 3. Datos del estudiante 2

Nombre:	Cando Ramón Gilson Stalin
Nacionalidad:	Ecuatoriano
Fecha de Nacimiento:	18/03/1994
Residencia:	Ambato
Correo:	gilson.cando1453 @utc.edu.ec
Celular:	0992525240

ÁREA DEL CONOCIMIENTO:

Información y comunicación (TIC)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Tecnologías de la Información y Comunicación (TICS) y Diseño Gráfico.

SUB LÍNEA DE INVESTIGACIÓN DE LA CARRERA:

Ciencias informáticas para la modelación de software de información a través del desarrollo de software.

2. INTRODUCCIÓN

La Web se ha convertido en una plataforma y una arquitectura de participación donde los usuarios pueden contribuir e interactuar con el contenido de un sitio Web para crear información o crear conexión con las mismas, esto hace referencia a un tipo de página web dinámica donde el usuario puede generar información. La Web 2.0 es la transición de las aplicaciones tradicionales con las cuales no habría interacción en su caso webs estáticas, por otro lado, la web 2.0 es la evolución hacia aplicaciones que funcionan a través del web enfocadas al usuario final las cuales se trata de aplicaciones que generen colaboración y de servicios que reemplacen las aplicaciones de escritorio.

Por tal motivo se desarrollara un aplicativo web y móvil para la gestión administrativa de la empresa de ropa MALIGBBLUE FASHION la cual presta sus servicios de prendas de vestir para dama y caballero a nivel nacional con la cual podrán conocer sus nuevos modelos de cada colección, separar sus modelos para adquirirlos, registrar su pedido para enviarlos a domicilio o retirarlos en el punto de venta todo esto debido a que antes de la pandemia se lo hacía de forma presencial con vendedores y visitantes en cada local y estos presentaban con modelos físicos a cada tienda a nivel nacional y debido a este percance se ven en la decisión de crear una web para ofertar los servicios vía la misma.

2.1. EL PROBLEMA

2.1.1. Situación Polémica

En el año 2020 y 2021 el impacto económico, político y social a nivel mundial por la pandemia (Covid-19) ha sido relevante y a echo que la humanidad tome adopte cambios drásticos en todos los ámbitos del diario vivir. En este contexto, los micros y medianas empresas se verán afectados en varios sectores como en el turismo, los servicios de comercio, servicios de salud, entre otros. Dicho escenario es planteado por la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) [1].

La pandemia que se está cursando tiene efectos gravísimos en cuanto al comercio en Latinoamérica y en todo el mundo a corto y largo plazo. Para lo cual la CEPAL en su informe especial sobre el COVID19, da a conocer que el distanciamiento las normas de bioseguridad que manejan los países, serán agentes que influyan en la desaceleración de la producción y ventas, o incluso la interrupción total de los negocios. Esto disminuye el efecto multiplicador

del consumo de las personas agravadas por la falta de inversiones [1]. En el Ecuador el impacto causado por este fenómeno especialmente a nivel empresarial, ha provocado que varias empresas se disuelvan al no poder realizar sus actividades de manera normal [2].

En Ecuador el gobierno asumió la responsabilidad de anunciar las mejores normas de bioseguridad para evitar el contagio como pedidos en línea vía telefónica entregas a domicilio con el fin de reactivar las actividades comerciales como por ejemplo KFC.

Con delivery o RM prendas de vestir bajo un catálogo virtual y con formas de adquisición dentro de su plataforma web.

En la provincia de Tungurahua algunas de las empresas y negocios que ofrecían sus productos por catálogo, se han visto en la necesidad de crear tiendas virtuales. Por medio de estas acciones se promueve la interacción de sus productos con los clientes a través de catálogos en línea e implementados pagos por plataformas digitales. Estos medios ayudan en el proceso de comunicación, registro, optimización de recursos entre otros, para llegar a sus clientes [4].

La empresa MALIGBBLUE FASHION de Ambato, carece de un aplicativo web y móvil para la gestión de los artículos que manejan en la misma, por esta razón no proporciona servicios óptimos de ventas a sus clientes a más de ello tiende a perder a sus clientes potenciales de la misma, ya que en la actualidad no cuenta con un aplicativo web, debido a esto su sistema de gestión de ventas no es el mejor del mercado.

2.1.2. Formulación del problema

En la empresa MALIGBBLUE FASHION existe un decremento de las ventas, debido a las siguientes causas:

El vendedor tiene que acudir a cada punto de venta, la pandemia que inicio desde el año 2020 hace imposible la movilización libre, no existe otra forma de presentar sus modelos físicos, esto genera los siguientes efectos:

- El presupuesto de ventas se ve afectado.
- La movilización del vendedor a cada punto de venta retrasada el tiempo de entrega.
- Desinterés por parte de los clientes para realizar una compra.

2.2. OBJETO Y CAMPO DE ACCIÓN

2.2.1. Objeto de estudio

La empresa MALIGBBLUE FASHION no brinda a sus clientes una novedosa forma de ofertar sus productos, debido a que el proceso de venta solo se a echo con agentes vendedores visitando puntos estratégicos.

Para el objeto de este estudio se plantea como solución, la implementación de un aplicativo web y una app móvil por la cual puedan presentar y ofertar sus modelos, de esta forma evitar la baja de sus ventas, la pérdida de tiempo hasta su entrega, la falta de interés del cliente y en el presente tiempo poder evitar el posible contagio de la enfermedad (CORONAVIRUS) la cual está azotando al país.

2.2.2. Campo de acción

Mediante el COE Nacional, manifiesta los diferentes tipos de riesgos que una persona puede sufrir en un determinado trabajo por no mantener las medidas de bioseguridad, por lo tanto se pretende ofertar los productos de la empresa y realizar la compra de los mismos, mediante el comercio electrónico. Por lo cual la propuesta tecnológica es diseño una aplicación web y móvil e-commerce para la empresa MALIGBBLUE FASHION.

2.3. BENEFICIARIOS

2.3.1. Directos

Tabla 4. Beneficiarios Directos

Nombre	Cargo
Cando Ramón Ruth Mirella	Gerente
Cando Ramón Olger Javier	Socio

2.3.2. Indirectos

Tabla 5. Beneficiarios indirectos

Nombre	Ciudad	Local	Teléfono- Celular
Marlene Villagómez	Puyo	Confort Sport	062889097
Alexandra Caseres	Coca	Boutique Caseres	2880207
Carmen Perez	Latacunga	Fox-Men	2801443
Corina Varsallo	Coca	Shoes Oswaldito	062882333
Eugenio Vaca	Lago-Agrio	Cherres Boutique	062834893
Freddy Guallan	Lago-Agrio	Mega sport	062832266
Lizardo Barros	Lago-Agrio	Lizardo Boutique	072926908
Segúndo Aymacala	Quito	Comercial Aymacaña	022377215
Luis Quinapallo	Quito	La Esuina del jean	022334555
Ermiz Valcazar	Portoviejo	Menta Fashion	052452343
Manuel Lema	machala	Boutique Lema	-----
Luis Minta	Machala	Boutique Minta	072937948
Luis Sucui	Riobamba	Black Station	0986394276
Parqueadero Quito la Merced Comercial	-----	-----	-----
Susana tifiño	Quito	96 local	
Luis Sarmiento	Santarosa	Boutique Sarmiento	0992999797
Eisten Martinez	Santa Rosa	Deportivo Martinez	072943589
Juan Carlos Barsallo	Milagro	Vanes boutique	042973867
Jony Jara	Milagro	Status boutique	042973867
Saguit	Quito	EL recreo	022618917
Angel Romero	Piñas	-----	072977111
Desvia Mendoza	Manta	Machos Boutique	052613904
Gravel Medranda	Carmen	-----	052020690
Daniel loaiza	Huaquillas	Dany -Dan	2995132
Angel Pinta	Manta	Tsunami	052621343
Chumo Vera	Tsagua	Chumo Boutique	052330712
Oswaldo defaz	Milagro	Boutique Laurita	042779434
Fani campoverde	Portoviejo	Menta Fashion	052636912

2.4. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación pretende implementar una aplicación web y móvil el e-commerce de la Empresa “MALIGBBLUE FASHION, tomando en consideración que este es el nombre comercial de la empresa, pero se va a trabajar tanto en el aplicativo web y móvil con la marca principal que es Garage-Republik ya que de este nombre se derivan las marcas secundarias que crea la empresa y lo único que se realiza son extensiones de la misma. Con ello se busca que tanto nuevos clientes y la clientela que tiene la empresa pueda continuar utilizando los servicios de prendas de vestir y promover nuevos medios de gestión comercial para incrementar los ingresos y tener un mejor rendimiento en el mercado. Estas acciones permitirán que la empresa se posicione de forma más competitiva ante otras empresas de su mismo entorno que hacen competencia con tendencias y usos de las TIC.

De esta forma en la parte de la web será de forma administrable totalmente y la app móvil se podrá instalar en dispositivos móviles descargándose desde la play store y para la web acceder mediante su dominio, con esto se busca potenciar su ubicación dentro de la zona centro del país y brindar un servicio nuevo y acorde a la tecnología que el mundo maneja.

Con ello la empresa usará una BD (Base de datos) que se alojará en un servidor a lo mismo como la página web para que pueda ser completamente administrable además contará con un carrito de compras para la selección de los productos. Los clientes podrán seleccionar el método de pago como transferencias vía pay pal o pago contra reembolso que es un delivery. Finalmente, se deberá llenar un formulario que contendrá los datos personales del cliente, correo electrónico y lugar de destino del pedido para verificar la transparencia de la solicitud. Para la publicación de los productos de la empresa se contará con una página de administración, donde realizará la gestión del catálogo en el que podrá ingresar, actualizar, editar y eliminar modelos de Jeans con las respectivas cantidades que se encuentren en stock o en bodega. Desde la perspectiva de la gestión de la información, la aplicación contará con reportes que aporten con información relevante.

En resumen, la importancia de este proyecto radica que, ante cualquier factor que obligue a las personas a quedarse en casa, la comercialización de los productos de la empresa no decaiga, y los clientes puedan efectuar compras con el uso de medios digitales

2.5. HIPÓTESIS

En base al problema planteado, se formula la siguiente hipótesis:

Si, se implementara una aplicación web y móvil e-commerce para la empresa MALIGBBLUE FASHION, permitirá mejorar el comercio, tiempo, procesos y la relación entre los usuarios y la empresa.

2.6. OBJETIVOS

2.6.1. Objetivo General

Desarrollar una aplicación web y móvil e-commerce para la gestión de ventas de la empresa MALIGBBLUE FASHION de la ciudad de Ambato cantón Tungurahua, mediante el uso de la metodología XP y Mobile D.

2.6.2. Objetivos Específicos

- Realizar una revisión bibliográfica sobre temáticas relacionadas con el desarrollo de aplicativos web y móvil, que será necesario para la creación y fundamentación teórica del proyecto.
- Identificar las metodologías a usar para el desarrollo de los distintos aplicativos tanto como para web y móvil respectivamente, con el propósito de entregar software de calidad.
- Validar la aplicación a través de entregas de iteraciones realizadas por el usuario final para garantizar el cumplimiento de los requerimientos del software.

2.7. SISTEMA DE TAREAS

Tabla 6. Planificación de las actividades

OBJETIVOS ESPECIFICOS	ACTIVIDADES	RESULTADO DE LAS ACTIVIDADES	DESCRIPCIÓN (TÉCNICAS E INSTRUMENTOS)
<p>Objetivo 1: Realizar una revisión bibliográfica sobre temáticas relacionadas con el desarrollo de aplicativos web y móvil, que será necesario para la creación y fundamentación teórica del proyecto.</p>	<p>Tarea1 Buscar información en fuentes bibliográficas y artículos científicos quienes han escrito sobre la tecnología y aplicativos webs.</p> <p>Tarea2 Analizar las ventajas y desventajas de la utilización de una página web para la gestión de ventas.</p> <p>Tarea3 Identificar los equipos necesarios para el desarrollo de la página web.</p>	<p>Resultado 1 Se pudo recopilar información de distintas fuentes bibliográficas</p> <p>Resultado 2 Viabilidad del proyecto en base a las ventajas y desventajas obtenidas.</p> <p>Resultado 3 Viabilidad del desarrollo del proyecto con herramientas sofisticadas y rápidas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tesis de alto impacto y Libros • Herramientas actuales utilizadas en proyectos de alto rango. • Artículos científicos y revistas.

Continuación tabla anterior

<p>Objetivo 2: Identificar la metodología a usar para el desarrollo del proyecto y de los distintos aplicativos web y móvil.</p>	<p>Tarea1 Analizar las distintas metodologías de desarrollo de aplicativos web. Tarea2 Seleccionar la metodología de desarrollo adecuada para el proyecto. Tarea3 Implementar la metodología seleccionada.</p>	<p>Resultado 1 Obtención de las metodologías a usar Resultado 2 Aplicación de la metodología adoptada en cada aplicación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tesis de alto impacto y libros • Artículos y revistas
<p>Objetivo 3: Validar la aplicación a través de entregas de iteraciones realizadas por el usuario final para garantizar el cumplimiento de los requerimientos del software.</p>	<p>Tarea1 Realizar pruebas de funcionamiento del sistema. Tarea 2 Elaborar manuales técnicos y de usuario del sistema web. Tarea 3 Capacitar al usuario final sobre el funcionamiento del sistema.</p>	<p>Resultado 1 Obtención de un plan de pruebas. Resultado 2 Entrega del sistema una vez finalizado las tareas. Resultado 3 Obtención del manual de usuario.</p>	<p>Localhost https://localhost/Garage</p>

3. FUNDAMENTACIÓN TEORICA

3.1. ANTECEDENTES

El trabajo de investigación toma como referencia algunos trabajos relacionados al e-commerce (Comercio electrónico) y también con el desarrollo de software de una página dinámica obtenidos de repositorios digitales.

En el año 2017 en el trabajo de grado para magister en informática empresarial de Toala Medina Patricio Alejandro con su tema de investigación “Implementación de una tienda online, mediante plataforma de software libre, para incrementar el flujo de venta de equipos computacionales y servicios de mantenimiento informáticos en la empresa systec sistemas y servicios, ubicada en la ciudad de Portoviejo.” Obtiene buenos resultados al tener nuevos clientes, también ha logrado tener un inventariado del stock en el local el cual antes no se había controlado antes en la empresa SYSTEC [5].

Posteriormente en el año 2018 en el trabajo de Ricardo Xavier Rodríguez Villares con su tema de investigación acerca de la “Creación de una tienda virtual para la comercialización de artesanías elaboradas a base de la madera reciclada en el cantón 4 Quero” ha demostrado con datos numéricos y encuestas una percepción que ha favorecido a la creación de una tienda virtual en el cantón de Quero [6].

3.2. ORIGEN Y EVOLUCIÓN DE LOS SISTEMAS WEB

Es importante conocer el origen y la evolución del sistema web, es por tal motivo que se toma en cuenta los antecedentes históricos del sistema web, se ha tomado información contundente de la tesis del repositorio de la Universidad Regional Autónoma de los Andes UNIANDES menciona:

La web como se conoce actualmente nació a principios de la década de 1990 y en su inicio solo ofrecía contenido textual agrupado en los famosos hipervínculos o links, es decir al principio la web era únicamente una colección de páginas estáticas, documentos, entre otros, que podrían consultarse o descargarse. Por tal motivo el siguiente paso en su evolución fue la inclusión de un método para diseñar páginas dinámicas que permitiesen que lo mostrado fuese dinámico, es decir mostrado o calculado a través de datos de la petición [7].

Según Matéu, en [7]. Manifiesta que este método fue conocido como “CGI (Common Gateway interface) y definía un mecanismo a través del cual se podía pasar información entre el servidor HTTP y los programas externos. En la actualidad esos CGI siguen siendo muy utilizados”.

3.3. SISTEMA

Según [8]: Un sistema es: “Un conjunto de partes o elementos organizados y relacionados que interactúan entre sí para para lograr un objetivo. Los sistemas reciben datos, energía o materia del ambiente (entrada) y proveen información, energía o materia (salida)”.

De acuerdo a la investigación, se da a conocer que un sistema informático es aquella que relaciona, almacena, captura, procesa, transforma y distribuye la información dentro de las entidades, organizaciones, empresas entre otras. Con la finalidad de ejecutar una acción, y resolver un conjunto de problemas de ese modo ayudar a la toma de decisiones.

3.4. SISTEMA DE INFORMACIÓN

Por otra parte, en [9] un sistema de información se define como: “Conjunto de informaciones que afectan a una o más entidades en alguna de sus actividades, unidos a las normas recursos y procedimientos de que se disponen para recoger, elaborar y permitir el acceso a esas informaciones”.

De lo expuesto anteriormente se define a un sistema informático como un conjunto de recursos que interactúan entre sí para realizar un proceso de forma eficiente. Un sistema informático tiene como objetivo el tratamiento de la información y está compuesto por hardware, software y los usuarios que lo manejan.

3.5. APLICACIÓN WEB

En el ámbito informático la aplicación web se define como herramientas que usuarios utiliza para realizar ciertas actividades y procesos para cumplir con un objetivo y obtener algún resultado. En otras palabras, es una aplicación de software que se codifica en un lenguaje soportado por los navegadores web en la que se confía mutuamente en la ejecución al navegador.

Según [10]: una aplicación web es cualquier aplicación que es accedida vía web por una red como internet o una intranet”.

Mientras tanto para [11]: “En la ingeniería de software se denomina aplicación web a aquellas herramientas que los usuarios pueden utilizar accediendo a un servidor web a través de internet o de una intranet mediante un navegador”.

Mientras tanto en la tesis de “Sistema de gestión de información para la prestación de servicios de la Empresa CENEX de Cienfuegos” manifiesta:

Ventajas de las aplicaciones web según [7] son las siguientes:

- Son sencillas para el usuario, razón por la cual la mayoría de los usuarios las utiliza cada día.
- Bajo costo de desarrollar, pues no es necesario instalar nada en los ordenadores, ya que solamente se debe tener acceso a un navegador web como Chrome, Firefox y mantener la conexión a internet.
- El trabajo a distancia se realiza con mayor facilidad, es decir cuando se necesita acceder a los datos desde distintos lugares, este tipo de aplicaciones hace que no sea necesario sincronizar los datos de un lugar a otro, pues la aplicación accede siempre a los mismos datos.
- Múltiples usuarios concurrentes, es decir las aplicaciones web pueden ser utilizadas por múltiples usuarios al mismo tiempo.
- Proporciona compatibilidad entre plataformas (Windows, Mac, Linux, etc.) en la mayoría de casos, debido a la aplicación web opera dentro de una ventana del navegador web.
- Menos requerimiento de memoria, pues la aplicación del explorador habitualmente requiere poco espacio en el disco o no en el cliente.

Para Conallen Jim, [12]: “Aplicación web es un sitio en donde las entradas del usuario (navegación y entrada de datos) afectan al estado de negocio. Una aplicación web usa un sitio como fachada de una aplicación tradicional”.

3.6. INTERNET

Según [13]: “El internet constituye un fenómeno sociocultural de importancia creciente, una nueva manera de entender las comunicaciones que están transformando en mundo, gracias a los millones de individuos que acceden a la mayor fuente de información que jamás haya existido”.

3.7. ¿QUIÉN CONTROLA EL INTERNET?

En la revista tomada de Science Direct de acuerdo con [13], manifiesta: “Nadie gobierna el internet, cada red conectada conserva su independencia, sin embargo, para el funcionamiento es necesario la existencia de una serie de procedimientos y mecanismos de coordinación”.

3.8. COMERCIO ELECTRÓNICO

Comercio electrónico también conocido como e-commerce, es toda actividad económica que permita la comercialización de productos o servicios a través de medios digitales como páginas web, redes sociales o aplicaciones móviles. [14]

A través de los medios digitales el cliente puede ser capaz de acceder a distintos catálogos de servicios o productos en cualquier momento o lugar, es ahí donde radica la importancia del comercio electrónico, se han convertido en parte de las estrategias de ventas de los negocios con una alta eficiencia. Actualmente los establecimientos cuentan con páginas web y perfiles en sus redes sociales para poder llegar a más personas, facilitando la tarea de comprar y vender [15].

3.9. LARAVEL

Laravel es un framework de código php y es abierto, maneja un modelo vista controlador más conocido como (MVC), el objetivo de laravel es crear código de forma sencilla, facilitando al desarrollador tomando estructuras de symfony el cual cuenta con varias dependencias. Algunas de las características de laravel es que se puede crear API RESTFUL al igual con un sistema de ruteo para el mismo y también para su web, se puede también crear tokens por medio de dependencias ya creadas manejar estructura symfony, también busca la manera de generar peticiones al servidor de forma fluida y rápida y una seguridad que da confiabilidad al desarrollador para lo cual es indispensable para el back-end [16].

Bootstrap Es un código de programación del CSS desarrollado por Twitter en 2010, se le dio el alias de Twitter Blueprint en el 2011 la cual se cambió nombre a Bootstrap, en la actualmente se encuentra en la versión 4.5. Bootstrap es la fusión de framework CSS y JavaScript, la cual realiza varios estilos como: cambiar el color de los enlaces los botones, es una herramienta que ofrece una serie de componentes las cuales facilitan la comunicación con los menús de navegación, controles de páginas, etc. Su meta principal es la construcción de sitios web para los distintos dispositivos móviles [17].

3.10. API SERVICES

Los clientes de hoy quieren tener acceso a los datos y servicios empresariales a través de una variedad de dispositivos y canales digitales. Para satisfacer las expectativas de los clientes, las empresas deben abrir sus activos de manera ágil, flexible, segura y escalable. Las API forman la ventana hacia los datos y servicios de una empresa. Permiten que las aplicaciones se comuniquen fácilmente entre sí mediante un protocolo ligero como HTTP.[18]

3.11. PAY PAL

La industria del pago electrónico se ha convertido en un negocio esencial y altamente rentable en el mercado de tecnología financiera. Este estudio presenta los problemas estratégicos de PayPal a través de un estudio de caso de PayPal, el pionero en la industria de pagos electrónicos. Dado que la industria de los pagos electrónicos está creciendo significativamente, PayPal debe competir con otros servicios nuevos como Apple Pay y Google Wallet. Los servicios de pago electrónico de reciente aparición amenazan la posición de mercado de PayPal, un líder del mercado, y PayPal se enfrenta al desafío de mantener una ventaja competitiva a largo plazo. Basado en el modelo de las cinco fuerzas de Porter, este estudio de caso analiza el entorno externo general al que se enfrenta PayPal y, al mismo tiempo, ejecuta un análisis interno, que puede ayudar a derivar problemas estratégicos para PayPal en la industria de pagos electrónicos y mantener una ventaja competitiva a largo plazo. posibles soluciones.[19]

3.12. HOSTING WEB (SERVIDOR WEB)

El alojamiento es un lugar o servicio de Internet para hacer que las páginas del sitio web que ha creado estén en línea y otras personas puedan acceder a ellas. Mientras tanto, Hosting en sí es un servicio de Internet que proporciona recursos de servidor en alquiler, lo que permite a las organizaciones o personas colocar información en Internet en forma de HTTP, FTP, EMAIL o DNS. El dominio es una cadena de identificación que se utiliza para identificar un servidor, como un servidor web o un servidor de correo en una red informática o Internet, para facilitar el acceso del usuario. Al utilizar un dominio ya no es necesario que recuerdes la dirección IP del servidor al que te diriges, porque todo ha sido regulado por el Servidor de Nombres de Dominio (DNS) para que el dominio sobre el que escribas se conecte directamente a la dirección IP del servidor. Web Server es un software que proporciona servicios y funciones basados en datos para recibir solicitudes de HTTP o HTTPS en un cliente conocido y generalmente conocido como navegador web (Mozilla Firefox, Google Chrome) y para enviar los resultados en forma de varias páginas web. y en general. Tendrá la forma de un documento HTML.[20]

3.13. PLAY STORE

Es una plataforma de distribución digital de aplicaciones móviles para los dispositivos con sistema operativo Android, así como una tienda en línea desarrollada y operada por Google.

3.14. FRAMEWORK

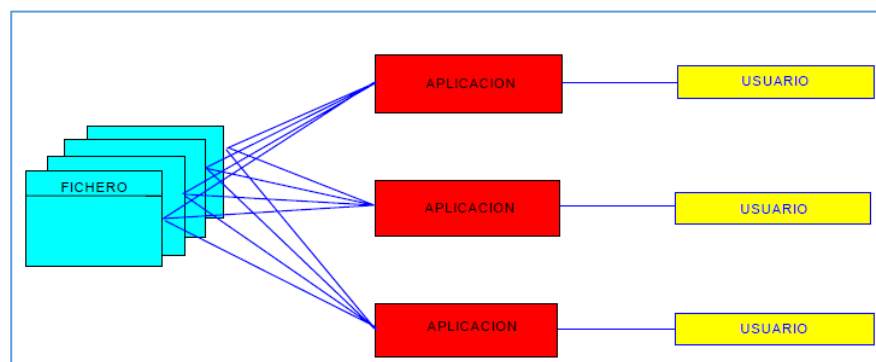
En el presente proyecto se trabaja con framework, lo que da a entender que es un entorno de trabajo que sirve de base para la organización y el correcto desarrollo de software.

Para [21]: “Framework se emplea en muchos ámbitos del desarrollo de sistemas software, en el ámbito de aplicaciones Web. Como también existen Frameworks para el desarrollo de aplicaciones médicas, de visión por computador, desarrollo de juegos, y cualquier ámbito que pueda ocurrir”.

3.15. SISTEMA DE GESTIÓN DE BASE DE DATOS (SGBD)

Según [22]: “La base de datos es el conjunto de datos no redundantes, almacenados en un soporte informático, que se encuentran organizados independientemente de su utilización y accesibilidad de manera simultánea por distintos usuarios y aplicaciones”. Además, se indica que los Sistemas de Gestión de Base de Datos convierten el acceso a los datos y su gestión en una aplicación cerrada, haciéndose cargo de todos los problemas de explotación, mantenimiento y comprobación de los datos.

Se puede visualizar la estructura de un sistema de gestión de datos en la siguiente figura:



1Figura 1: Base de Datos

3.16. XAMPP

Según [23]: XAMPP “Es un servidor independiente de plataforma de código libre, permite instalar de forma sencilla en el propio ordenador, sin importar el sistema operativo (Linux, Windows MAC o Solaris)”.

¿Para qué sirve?

De acuerdo con [23]: “XAMPP sirve para probar el trabajo (página web o programación de base de datos) además, no es necesario tener internet para trabajar en este entorno”. Esto quiere decir que el usuario puede trabajar con el desarrollo del proyecto de manera local sin necesidad de tener acceso al internet.

3.17. UML

Según [24]: UML es ante todo un lenguaje. “Un lenguaje proporciona un vocabulario y unas reglas para permitir una comunicación. En este caso, este lenguaje se centra en la representación gráfica de un sistema”. Este lenguaje indica la manera de cómo crear, diseñar y leer los modelos, pero no dice como crearlos.

4. MATERIALES Y MÉTODOS

4.1. MATERIALES

Para llevarse a cabo el presente proyecto fue fundamental contar con los materiales necesarios para facilitar los procesos de desarrollo, desde la investigación, diseño, construcción e implementación del aplicativo web y la app móvil, de modo que se utilizó fuentes digitales como libros, revistas, artículos científicos e investigaciones previas. Para la recopilación de la información en relación a la viabilidad del proyecto se aplicaron los respectivos instrumentos como la entrevista dirigida al personal de ventas de la empresa “MALIGBBLUE FASHION”, y una encuesta a los clientes para determinar las necesidades y mejorar y optimizar los procesos de compraventa.

4.2. MÉTODOS

4.2.1. Tipos de Investigación

Investigación bibliográfica o documentada, la investigación bibliográfica tendrá como objetivo fortalecer la investigación porque se tomará información de Internet, libros virtuales, tesis de grados, videos, informes, proyectos, revistas, informes, para obtener cuestiones similares al problema a solucionar del presente proyecto de investigación.

Para llevarse a cabo esta investigación vamos a ser uso de una investigación de campo ya que el objeto de estudio está dentro de la empresa a cuál va a beneficiar con las diversas plataformas y se la realizara con la participación de las personas involucradas directamente que son la gerente de la empresa y sus vendedores.

4.2.2. Métodos de Investigación

Para llevar a cabo este proyecto se parte del método deductivo con una orientación de recopilar toda la información general y llegar a un punto específico donde se sintetizará las partes y elementos claves para cumplir el objetivo propuesto.

Además, se utilizará el método experimental donde una vez sea implementado el sistema observaremos el avance a corto y largo plazo que va a generar cuando el sistemas ya estecé en producción.

4.2.3. Técnicas de Investigación

Como técnica de investigación se realizara encuestas a los principales clientes de la base de datos que obtuvimos de la gerente de la empresa con el fin de dar a conocer el proyecto que se lleva a cabo.

Además, por medio de la técnica de la entrevista a la gerente de la empresa y conocer poco de historia sus comienzos y el plan de negocio que tenían para con esto entender su método y aplicar.

4.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población identificada para este proyecto fueron los clientes principales de la empresa que suman 30, no se aplicará una muestra debido a que es un número pequeño para aplicarla, además se incluirá a la gerente y al vendedor de la empresa para aplicar los correspondientes instrumentos.

4.4. CÁLCULO DE LA MUESTRA

No se tiene un cálculo de la muestra ya que al número de la población es de 30 clientes potenciales por ende no se realiza un cálculo de la muestra.

5. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

5.1. RESULTADOS DE LA ENTREVISTA Y ENCUESTA

5.1.1. Encuesta

Luego de haberse aplicado las encuestas a los clientes se obtuvieron resultados favorables para la investigación, los cuales se presentan a continuación en tablas y graficas de forma estadística:

Información básica del encuestado

Género:

Tabla 7. Genero de los clientes

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Masculino	12	33.3
Femenino	6	66.7
TOTAL	18	100

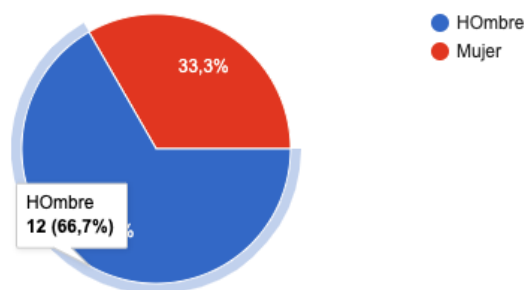


Figura 2. Genero de los clientes

Análisis e interpretación:

De acuerdo a los resultados del grafico 1 con respecto al género de clientes se tiene el 33.3% son mujeres y el 66.7% son hombres lo cual se puede comprender que no hay demasiada diferencia entre sexos de los clientes de la empresa MALIGBBBLUE FASHION.

Pregunta 1: ¿Estaría satisfecho al presentarle un catálogo de modelos completo en la web?

Tabla 8. Catálogo de modelos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	14	77.8
No	4	22.2
TOTAL	18	100

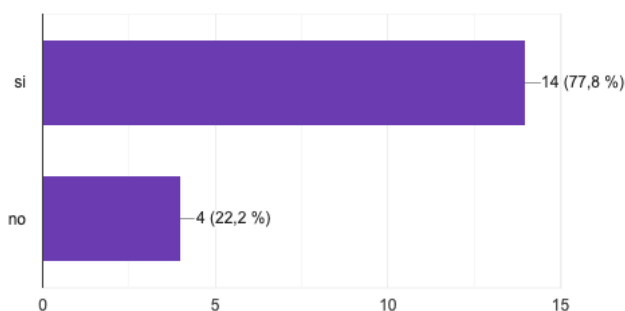


Figura 3. Catalogo Modelos

Análisis e interpretación:

De acuerdo con los datos del grafico 2 se puede observar que el 77.8% está satisfecho con un catálogo virtual mientras que el 22.2% no se sentiría conforme.

En base a estos resultados se obtiene que la mayoría de clientes adopte una posición de satisfacción con un catálogo de los productos de la Empresa MALIGBBBLUE FASHION en forma virtual

Pregunta 2: ¿Conoce usted la calidad y la garantía de nuestros productos?

Tabla 9. Calidad de productos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	17	94.4
No	1	5.6
TOTAL	18	100

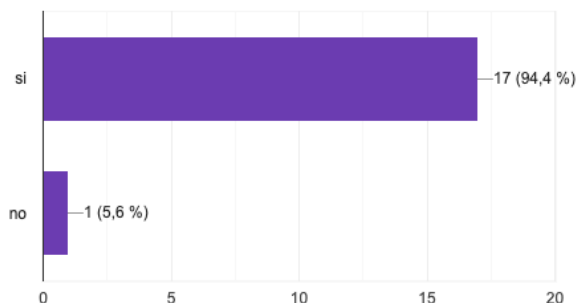


Figura 4. Calidad de productos

Análisis e interpretación:

Con los datos del grafico 3 obtenemos que el 94.4%de los clientes de la empresa conoce la calidad de los productos y su garantía mientras que apenas el 5.6% lo desconoce.

Esto nos acredita el cliente nos conoce y aseguramos su compromiso para con la marca

Pregunta 3 ¿Con qué frecuencia compra por internet?

Tabla 10. Frecuencia de compra

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuente	6	33.3
Poco frecuente	9	50
No compro	3	16.7
Total	18	100

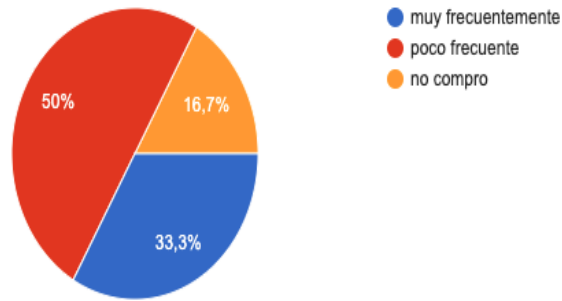


Figura 5. Frecuencia de compra

Análisis e interpretación

Según los datos el porcentaje de 50% corresponde a una compra poco frecuente el 33.3% es una compra muy frecuente mientras que no compran vía internet es el 16.7%.

Con ello podemos determinar que pocos de los clientes adquieren productos vía internet. Con ello podemos determinar que pocos de los clientes adquieren productos vía internet.

Pregunta 4 ¿Cómo prefiere ponerse en contacto con nosotros?

Tabla 11. Preferencia para contactarse

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Teléfono de atención	6	33.3
E-mail	6	33.3
Facebook	3	16.7
Chat	3	16.7
Otros	0	0
TOTAL	18	100

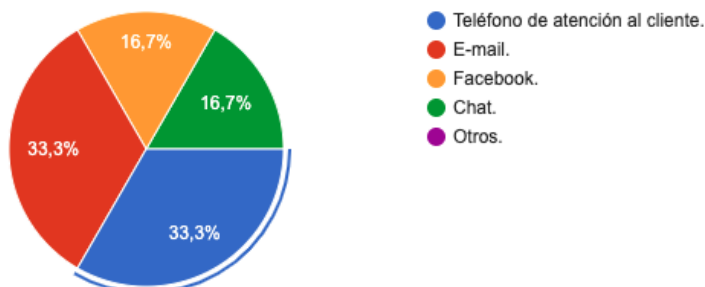


Figura 6. Preferencia para contactarse

Análisis e interpretación

De acuerdo a los datos del grafico 5 observamos que del 100% de los clientes encuestados el 33.3% lo va a hacer vía telefónica el otro 33.3 vía E-mail mientras que el 16.7% vía Facebook ,16.7% vía Chat.

Conforme a los resultados se indica que los clientes prefieren conectarse vía teléfono - vía y mail mientras que por Facebook y chat son la minoría.

Pregunta 5 ¿Cree usted que es seguro las compras por internet?

Tabla 12. Seguridad de compras por internet

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	6	33.3
No	8	44.4
Talvez	4	22.2
Total	18	100

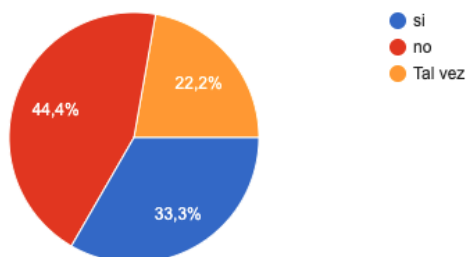


Figura 7. Seguridad de compras por internet

Análisis e interpretación

Según los datos observados del grafico 6 el 33.3% cree que es seguro comprar vía internet, el 44.4% cree que no y un talvez del 22.2%.

En esta parte nos indica que los resultados son equivalentes ya que el sí y el no tienen el mismo porcentaje y el talvez difiere de estos con la minoría.

Pregunta 6 ¿Por favor, selecciona el motivo por el cual adquirirías nuestro producto. Marca todas las que correspondan?

Tabla 13. Motivo de compra

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Marca Preferida	2	11
Necesidad	4	22.2
Fabricación y origen local	1	5.6
Transparencia	1	5.6
Calidad Producto	10	55.6
Otros	0	0
TOTAL	18	100

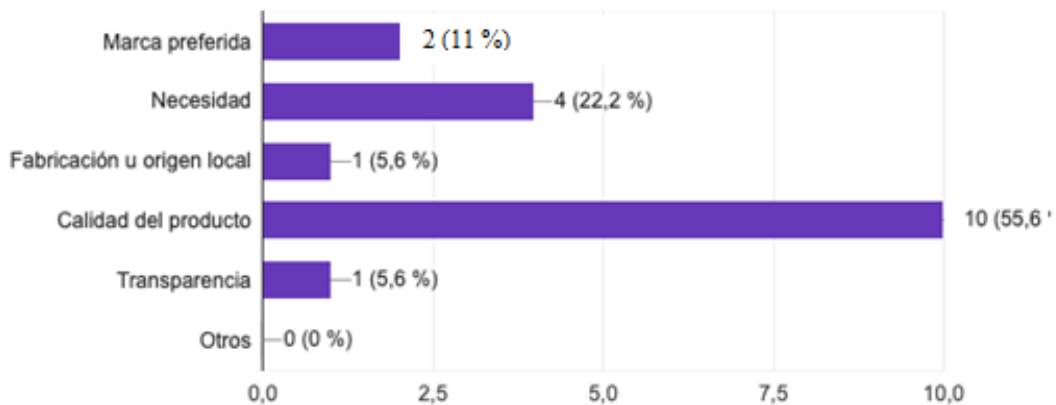


Figura 8. Motivo de compra

Análisis e interpretación

Según los datos del gráfico 7, un 11 % de las personas compra el producto por ser marca preferida, 22.2 % por necesidad, 5.6 % fabricación, 5.6% transparencia, 55.6% Calidad y otros 0%

Conforme los resultados podemos ver que a los clientes les gusta la transparencia que ha tenido la empresa MALIGBBLUE FASHION en cuanto a la venta de los productos.

Pregunta 7 ¿Nos recomendaría a amigos o colegas el uso de las plataformas para sus compras vía internet?

Tabla 14. Recomendaría la plataforma de compra

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	16	88.9
No	2	11.1
TOTAL	18	100

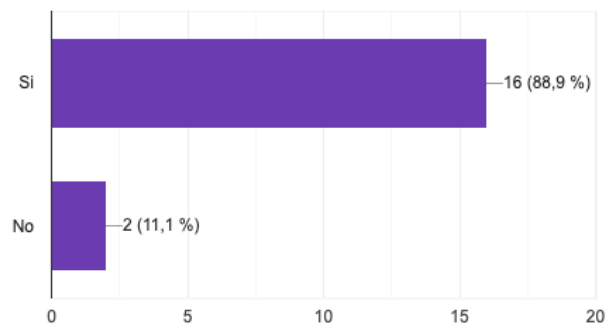


Figura 9. Recomendaría la plataforma de compra

Análisis e interpretación

Según los datos observados del grafico 8 el 88.9% nos recomendaría la plataforma para compras mientras que el 11.1% no

Con esto se comprende que los clientes de la empresa si va a tener buena acogida para realizar ventas vía internet.

Pregunta 8 ¿Por cuál plataforma le gustaría acceder a nuestro servicio de venta?

Tabla 15. Preferencia de Aplicación

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
App móvil	7	38.9
App Web	11	61.1
TOTAL	18	100

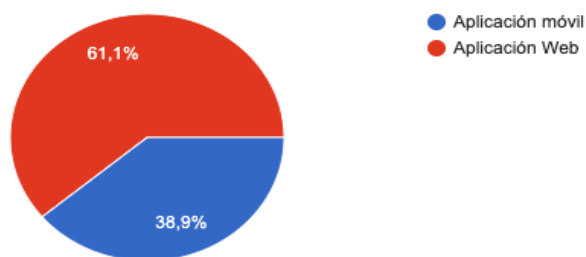


Figura 10. Preferencia de aplicación

Análisis e interpretación

Según la pregunta 9 refleja que el 61.1 % de los clientes gustaría la app web para realizar compras de la empresa MALIGBBLUE FASHION, mientras que el 38.9% gusta de la App Móvil.

Conforme esto se va a crear la app móvil de igual manera que la app web.

Pregunta 9 ¿Confía en medios tecnológicos al pedir información personal?

Tabla 16. Confía en la tecnología

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	22.2
No	14	77.8
TOTAL	18	100

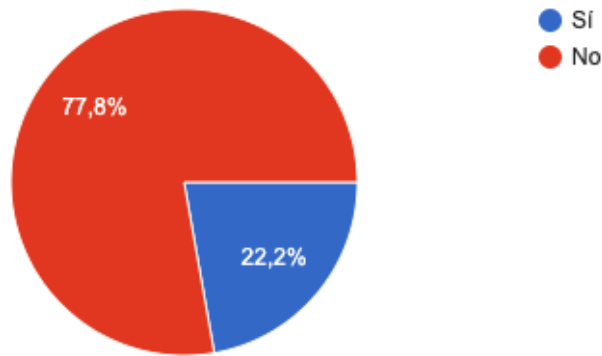


Figura 11. Confía en la tecnología

Análisis e interpretación

Según los datos del grafico 10 el 77.8% dice que no cree en los medios al pedir información personal y el 22.2 dice que sí.

Conforme a estos datos las personas confiaran en la plataforma en cuanto se requiera pedir información para realizar envíos y pagos.

Pregunta 10 ¿Gustaría tener descuentos por ser un cliente frecuente que realice compras en la página?

Tabla 17.Gustaria de descuentos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	14	77.8
No	4	22.2
Talvez	0	0
TOTAL	18	100

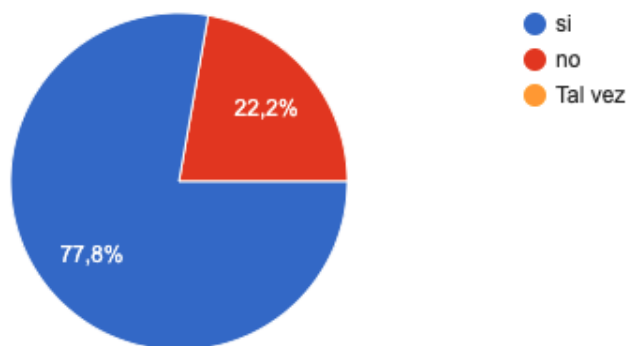


Figura 12. Gustaría de descuentos

Análisis e interpretación

Según los resultados del 100% de clientes el 77.8% le gustaría tener formas de descuentos en la página mientras que el 22.2 dice que no gustaría.

Conforme los resultados los clientes quieren tener descuentos en la página web cuando realicen una compra.

5.1.2. Resultado del cuestionario y entrevista a la gerente y al vendedor de la empresa

Pregunta 1. ¿Cuál es su punto de vista sobre el avance tecnológico antes y después de la pandemia?

Creo que a muchas personas que no tuvimos una enseñanza sobre los medios con los que podemos interactuar con la gente en forma de comercio no estuvimos a la par de la tecnología y eso nos hace unos analfabetos hoy en día creo que tengo que realizar un curso para estar a la par de la vida de hoy.

Pregunta 2. ¿Considera que es importante incluir a la tecnología en los procesos de ventas de una empresa?

Creo que todo esto es un proceso de adaptación después de esta pandemia todas las personas buscaremos adquirir cosas solo vía el internet, aunque se perdiera la esencia de cómo es tratar con el cliente y el vendedor, pero todos los avances son propicios para que se pueda estar delante de los países subdesarrollados.

Pregunta 3. ¿Qué importancia le da Ud. a las plataformas virtuales como parte de los negocios?

Yo también he comprado cosas vía el internet y es bueno siempre y cuando del otro lado sea sin ningún engaño, aunque en este tiempo todos están queriendo hacer la maldad y venden

cosas solo con el fin de engañar, pero debemos hacer las cosas para que la gente se adapte y crea en las compras y la confianza de utilizar tarjetas vía el internet.

Pregunta 4. ¿Considera el manejo de una App web y móvil optimizaría los procesos de ventas?

Todo lo que se refiere a algún tipo de avance va a ser de muy buena utilización los países debemos adaptarnos a todos los procesos de la tecnología que avanzan a un paso acelerado.

Pregunta 5. ¿Está de acuerdo en que la información que se genera diariamente sea guardada en una base de datos, para posteriores reportes sobre las ventas?

Si de hecho eso se debe realizar para poder tener balances y generar ideas de negocio en forma de los resultados que generen esa información.

5.2. HERRAMIENTAS DE PROGRAMACIÓN

5.2.1. Laravel

Laravel es un framework de código php y es abierto, maneja un modelo vista controlador más conocido como (MVC), el objetivo de laravel es crear código de forma sencilla, facilitando al desarrollador tomando estructuras.

En el desarrollo de la Aplicación Web netamente la realizaremos con laravel ya que se tiene el conocimiento para poder implementarlo y poder trabajar con él fin de facilitar la programación que se va a realizar.

5.2.2. Bootstrap

Haremos la implementación de bootstrap 4.5 con el fin de generar la fácil navegación entre los menús de comunicación debido a que es un código de programación del CSS y facilitara la adaptación de la app.

5.2.3. MySQL

Código abierto el cual está basado en un lenguaje de consulta SQL que tiene como base de datos (RDBMS).con la cual vamos a utilizar para el diseño de nuestras tablas, nuestra base de datos y donde extraeremos toda información que se requiera tanto para la vista del usuario y la vista del administrador.

5.2.4. PHP

Lenguaje con el cual actuaremos para comunicarnos con los servidores tanto de google como Api services y directos para la base de datos.

5.2.5. Composer

Gestor de dependencias del proyecto para progresión con PHP. Con este podremos gestionar, declarar, descargar y mantener actualizados los paquetes de software en los que se basa el proyecto echo en PHP.

5.2.6. Android Studio.

Este es el Id con el cual se creara la app. Móvil con el cual generaremos el código para que este sea y cumpla los requerimientos exactamente como los del aplicativo web.

5.2.7. Flutter

Se utilizará este framework para el desarrollo de la app móvil .para utilizarlo en los módulos distintos , con el fin de que tengan fácil navegabilidad y con los widgets que empleamos podamos dar mejor aspectos a la app-

5.2.8. Json

Se utilizará para poder realizar el intercambio de datos dentro de la app específicamente se utilizara, debido al uso de las Api Rest y al fácil manejo en su estructura.

5.3. SEGUIMIENTO DE LA METODOLOGÍA DE DESARROLLO.

5.3.1. Metodología Aplicada

5.3.1.1. Aplicación de la metodología XP (Xtreme Programming)

Para el siguiente proyecto utilizaremos la metodología XTREME PROGRAMMING la cual es recomendable para el desarrollo ágil en la propuesta de trabajo, también se enlista las respectivas herramientas tecnológicas:

- Visual Code (Id)
- Xampp
- Git Hub
- Api Services

Desarrollo de la propuesta

5.3.1.1.1. Fase I Exploración

Es la primera fase de la metodología XP (Xtreme Programing) en la cual los clientes exponen sus requerimientos para lo cual se dará a la realización del presente proyecto se definieron las correspondientes historias de usuarios que intervienen en la aplicación, debiendo dar cumplimiento a las diferentes actividades establecidas en tiempos específicos.

5.3.1.1.2. Fase II: Planificación del Proyecto

Al implementar la metodología XP en el desarrollo, la actividad de las interacciones entre el usuario y el cliente mejoran constantemente, consecuentemente se generan varias historias de usuario, el cual tienen como objetivo cumplir con las actividades o las tareas en cortos periodos de tiempo.

Historias de usuarios

Estas historias hacen referencia a los requisitos funcionales que deberá dar cumplimiento de la tienda virtual, de modo que los usuarios tienen sus propias actividades divididas en dos ámbitos, privados y público.

Tabla 18.Historia de Usuario

Historia de usuario			
Número:		Usuario:	
Nombre de la historia:			
Prioridad en el negocio:		Riesgo en el desarrollo	
Puntos Estimados:		Iteración asignado	
Programador Responsable:			
Descripción:			
Observación:			

A continuación, se mostrara el contenido de la historia de usuarios:

- **Número:** Un identificador o índice que deberá contener la historia de usuario
- **Usuario:** Persona o grupo de personas que se le asigna a la acción de la historia de usuario
- **Nombre de la historia:** Identificador por nombre dado a la historia de usuario
- **Prioridad en el negocio:** Prioridad según la necesidad del usuario final estos valores pueden ser (Alta, Media y Baja).
- **Riesgo en el desarrollo:** Calificación según el riesgo que tenga el desarrollador al realizar la historia de usuario estos valores deben ser (Alto, Medio, Bajo)
- **Programador responsable:** Nombre de la persona encargada de llevar a completar la historia de usuario.

- **Puntos estimados:** El número de los días que se tomará el desarrollador para realizar la historia de usuario.
- **Iteración asignada:** La iteración asociada a la historia de usuario
- **Descripción:** en este apartado en cliente puede deberá expresar con sus propias palabras si se desea realizar alguna validación o procesos o describir como deberá ser el funcionamiento de una pantalla o acción.
- **Observación:** Se detalla inconvenientes o acciones que se relacionaron con las historias de usuario

Prioridad de los Requerimientos.

Tabla 19. Valoración de prioridades según requerimientos

Prioridad	Criterio
5	Indispensable
4	Esencial
3	Obligatorio
2	Necesario
1	Conveniente

Administrador (Gerente)

- Acceso al administrador.
- Administración de pedidos.
- Administración de productos
- Configuración Empresa
- Generación de reportes

Publico (Usuarios)

- Interfaz principal de tienda.
- Búsqueda de productos en el catálogo.
- Agregar producto al carro de compras.
- Enviar pedido.
- Registro de cliente.

Historias de usuario de Forma Detallada

Perfil Administrador

Tabla 20. Acceso Administrador

Historia de usuario			
Número:	1	Usuario:	Administrador sistema
Nombre de la historia:	Acceso al Administrador		
Prioridad en el negocio:	Alto	Riesgo en el Desarrollo	Bajo
Puntos Estimados:	4	Iteración asignado	1
Programador responsable:	Stalin Cando		
Descripción:	Accede el administrador mediante la validación de datos		

Tabla 21. Administración Pedidos

Historia de usuario			
Número:	2	Usuario:	Administrador sistema
Nombre de la historia:	Administración de pedidos		
Prioridad en el negocio:	Medio	Riesgo en el desarrollo	Medio
Puntos Estimados:	2	Iteración asignado	2
Programador Responsable:	Stalin Cando		
Descripción:	Administración de pedidos, procesados, entregados, devuelto, fallos.		

Tabla 22. Administración Productos

Historia de usuario			
Número:	3	Usuario:	Administrador sistema
Nombre de la historia:	Administración de productos		
Prioridad en el negocio:	Alto	Riesgo en el desarrollo	Medio
Puntos Estimados:	4	Iteración asignado	3
Programador Responsable:	Stalin Cando		
Descripción:	Administración de productos Categorías, Sub categorías.		

Tabla 23. Configuración de la Empresa

Historia de usuario			
Número:	4	Usuario:	Administrador sistema
Nombre de la historia:	Configuración de la Empresa		
Prioridad en el negocio:	Alto	Riesgo en el desarrollo	Medio
Puntos Estimados:	4	Iteración asignado	2
Programador Responsable:	Stalin Cando		
Descripción:	Clientes en lista, Producto destacado, mensaje personalizado, cupón descuento, administración logos, colores empresariales.		

Tabla 24. Generación Reportes

Historia de usuario			
Número:	5	Usuario:	Administrador sistema
Nombre de la historia:	Generación Reportes		
Prioridad en el negocio:	Medio	Riesgo en el desarrollo	Medio
Puntos Estimados:	3	Iteración asignado	3
Programador Responsable:	Stalin Cando		
Descripción:	Realizar reportes de las ventas y pedidos realizados por fechas.		

Público

Tabla 25. Interfaz principal

Historia de usuario			
Número:	6	Usuario:	Cliente
Nombre de la historia:	Interfaz principal de la tienda		
Prioridad en el negocio:	Medio	Riesgo en el desarrollo	Medio
Puntos Estimados:	4	Iteración asignado	1
Programador Responsable:	Jonathan Acaro		
Descripción:	Interfaz de la Tienda principal a nivel general.		

Tabla 26. Búsqueda Catálogo

Historia de usuario			
Número:	7	Usuario:	Cliente
Nombre de la historia:	Búsqueda Catálogo por Categoría		
Prioridad en el negocio:	Alto	Riesgo en el desarrollo	Medio
Puntos Estimados:	3	Iteración asignado	2
Programador Responsable:	Jonathan Acaro		
Descripción:	Realizar consultas a los diferentes modelos de acuerdo a categorías y subcategorías.		

Tabla 27. Agregar Producto

Historia de usuario			
Número:	8	Usuario:	Cliente
Nombre de la historia:	Agregar producto al carrito de compras		
Prioridad en el negocio:	Alto	Riesgo en el desarrollo	Alto
Puntos Estimados:	3	Iteración asignado	2
Programador Responsable:	Jonathan Acaro		
Descripción:	Selección del producto para agregarlo y generar la compra		

Tabla 28. Enviar Pedido

Historia de usuario			
Número:	9	Usuario:	Cliente
Nombre de la historia:	Enviar Pedido		
Prioridad en el negocio:	Medio	Riesgo en el desarrollo	Medio
Puntos Estimados:	3	Iteración asignado	3
Programador Responsable:	Jonathan Acaro		
Descripción:	Escoger forma de envío de acuerdo a lo escogido del catálogo.		

Tabla 29. Registro Cliente

Historia de usuario			
Número:	10	Usuario:	Cliente
Nombre de la historia:	Registro Cliente		
Prioridad en el negocio:	Alto	Riesgo en el desarrollo	Bajo
Puntos Estimados:	2	Iteración asignado	3
Programador Responsable:	Jonathan Acaro		
Descripción:	Logeo del cliente mediante un formulario para ingreso al sistema y a módulos de comprar y métodos de pago.		

Evaluación de las historias de usuario

Después de realizar las historias de usuario, las diferentes historias de usuario que encontramos, vamos a proceder a realizar la tentativa de tiempos que se pretende tardar en cada actividad.

Tabla 30. Evaluación Historias

Nombre de la Historia	Prioridad	Esfuerzo
1: Acceso al administrador	Alto	5
2: Administración de pedidos	Medio	3
3: Administración de Productos	Alto	5
4: Configuración Empresa	Alto	5
5: Generación Reportes	Medio	3
6: Interfaz principal de la tienda	Medio	3
7: Búsqueda Catálogo por Categoría	Alto	5
8: Agregar producto al carrito de compras	Alto	3
9: Enviar Pedido	Medio	3
10: Registro Cliente	Alto	5

5.3.1.1.3. Fase III: Iteraciones

Plan de Entregas.

Con el fin de elaborar el plan de entrega del proyecto, según los lineamientos de la metodología XP, se propone el tiempo calendario de acuerdo con dos a cuatro semanas (siete días hábiles), en días de 10 horas.

Tabla 31. Entregas Iteraciones

N°	Historia de usuario	Tiempo estimado		Iteración asignada					Entrega Asignada				
		Días	Horas diarias	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
001	Acceso al administrador.	10	6	X					X				
002	Administración de pedidos.	10	5		X				X				
003	Administración de productos	10	4			x			X				
004	Configuración Empresa	10	5		x				X				
005	Generación de reportes	10	10			3				x			
006	Interfaz principal de tienda	10	6	x						x			
007	Búsqueda de productos en el catálogo.	10	4		X						x		
008	Agregar producto al carro de compras.	10	5		X						x		
009	Enviar pedido.	10	4			x				X			
010	Registro de cliente.	10	10			X				x			

Plan de Entregas de acuerdo a nivel de dificultad y sus fechas estimadas.

Definiendo previamente las historias de usuario se presenta un plan con prioridades para el desarrollo, se representa con el valor que se ha estimado y fecha de inicio y fecha estimada de finalización por iteración.

Tabla 32. Nivel Dificultad

Iteraciones	Historias	Prioridad	Esfuerzo	Fecha Inicio	Fecha Final
Iteración 1	Historia 1	Alto	5	05-04-2021 – 01-05-2021	
	Historia 3	Alto	5		
	Historia 4	Alto	5		
Iteración 2	Historia 6	Medio	3	02-05-2021 – 02-06-2021	
	Historia 7	Alto	5		
	Historia 8	Alto	3		
Iteración 3	Historia 2	Medio	3	03-06-2021 – 01-07-2021	
	Historia 9	Medio	3		
	Historia 10	Alto	5		
Iteración 4	Historia 5	Medio	3	01-07-2021	– 04-07-2021

5.3.1.1.4. Fase IV: Producción

Diagramación de los procesos

Administrador (Gerente)

- Administración de pedidos.

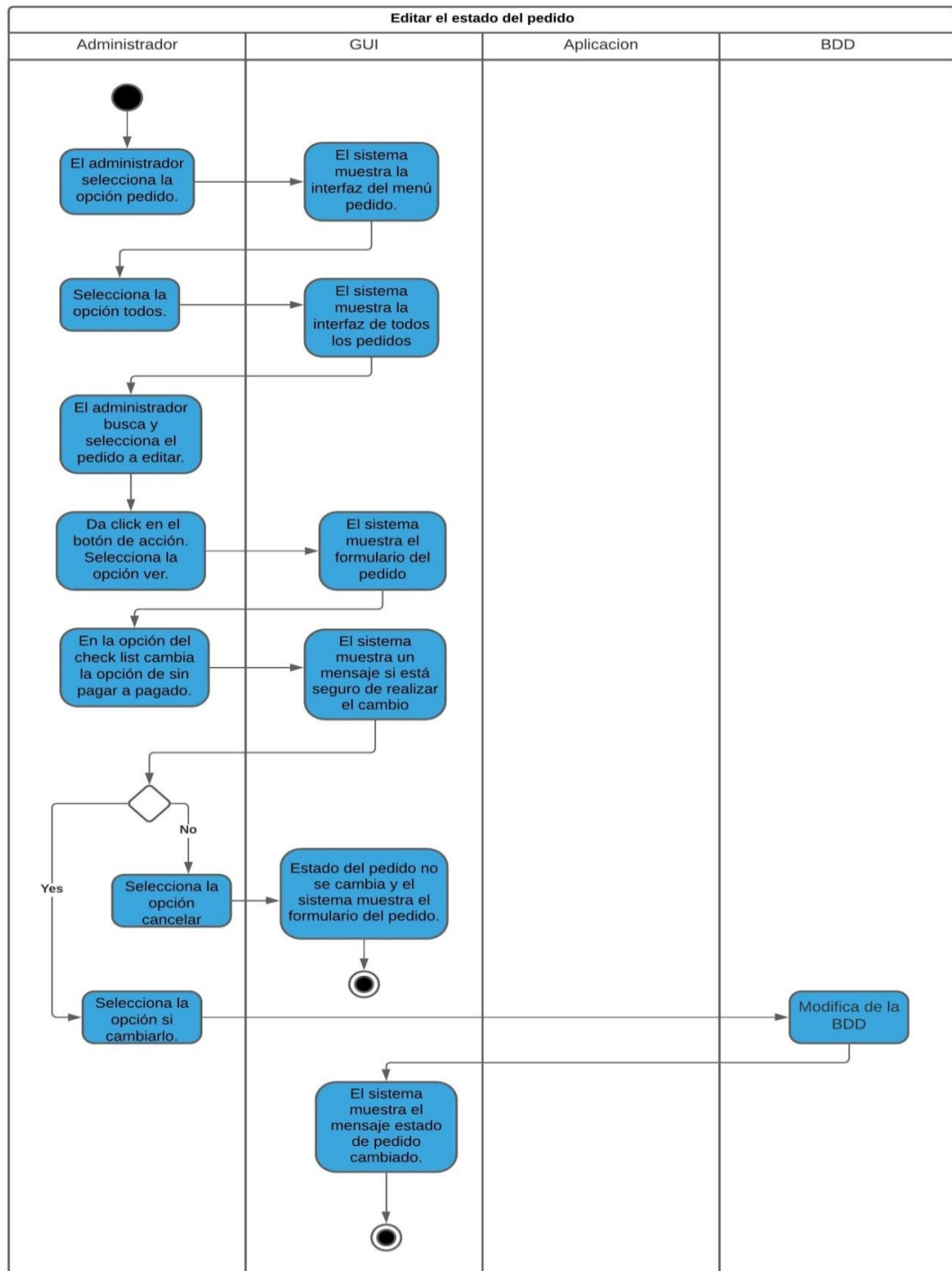


Figura 13. Diagrama actividad editar estado pedido

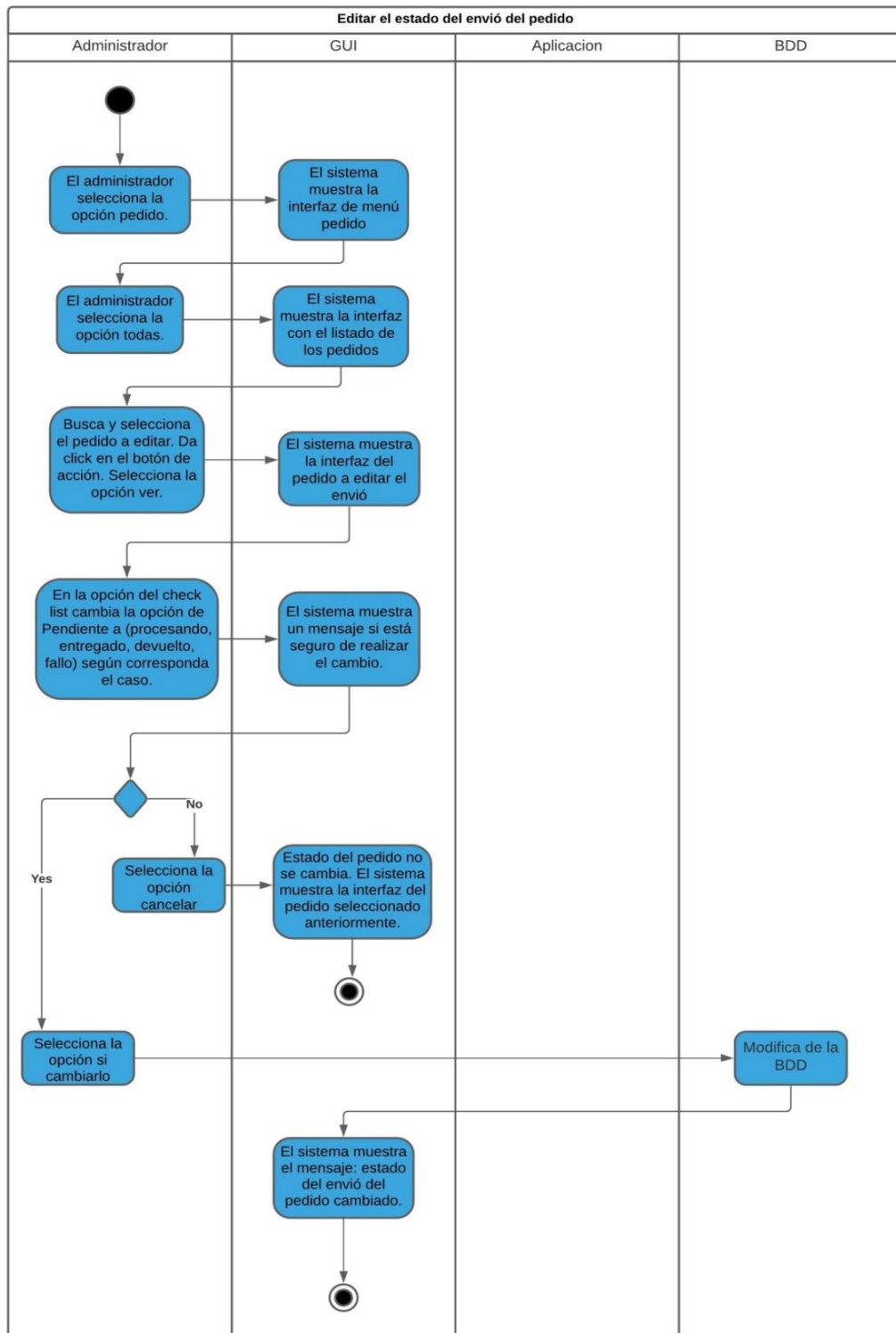


Figura 14. Diagrama actividad editar estado del envío del pedido

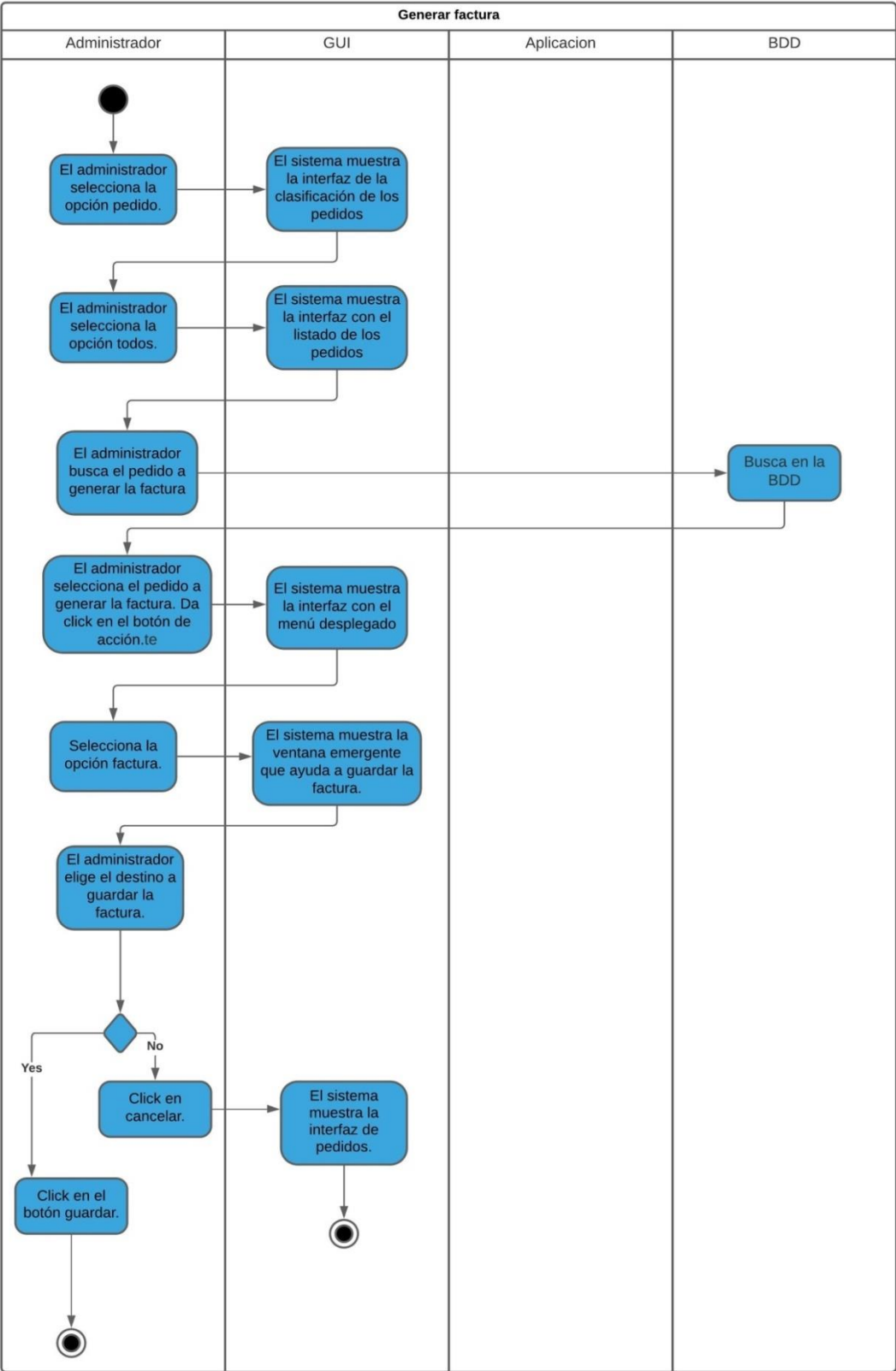


Figura 15. Diagrama actividad generar factura

- Administración de productos

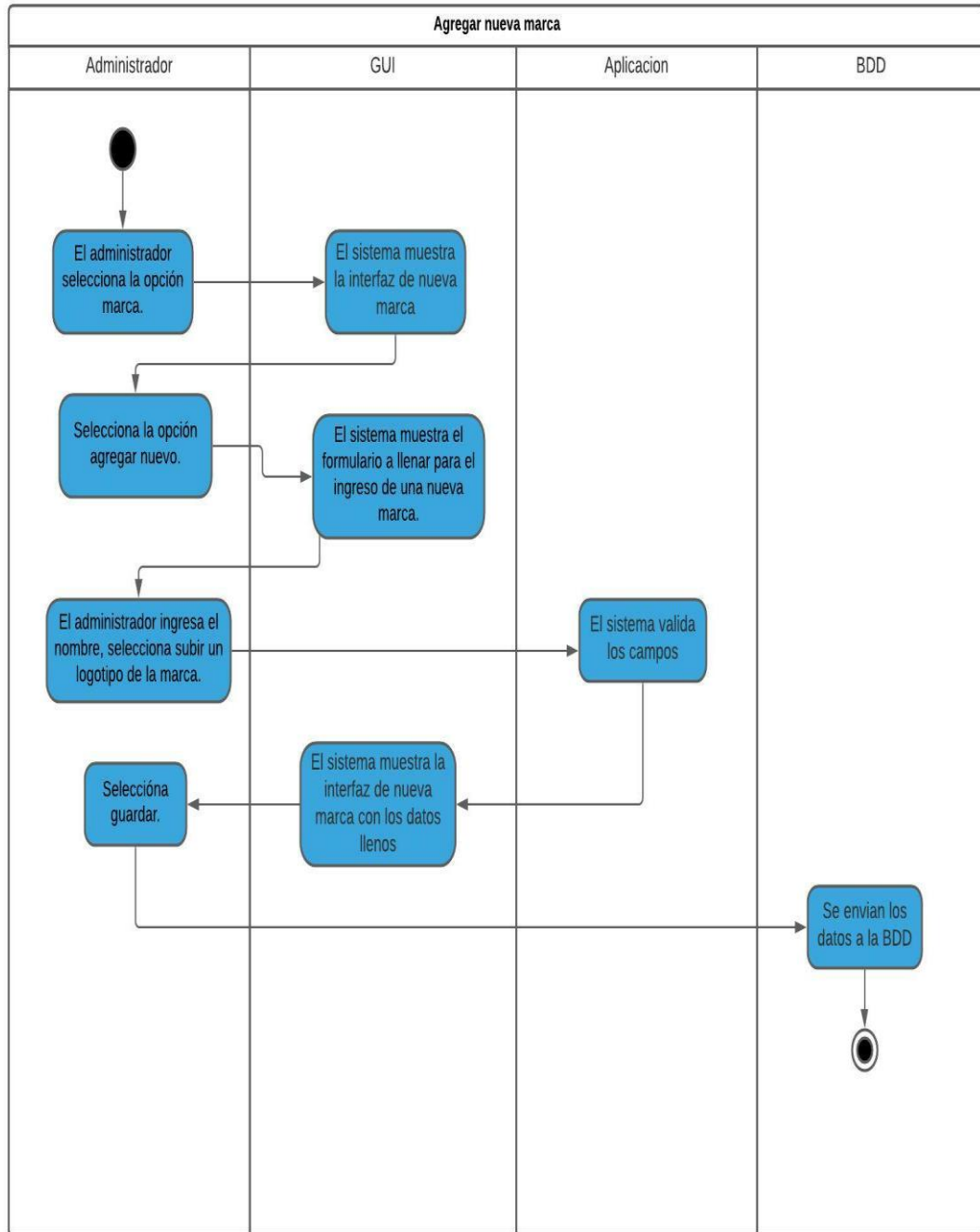


Figura 16. Diagrama actividad agregar marca producto

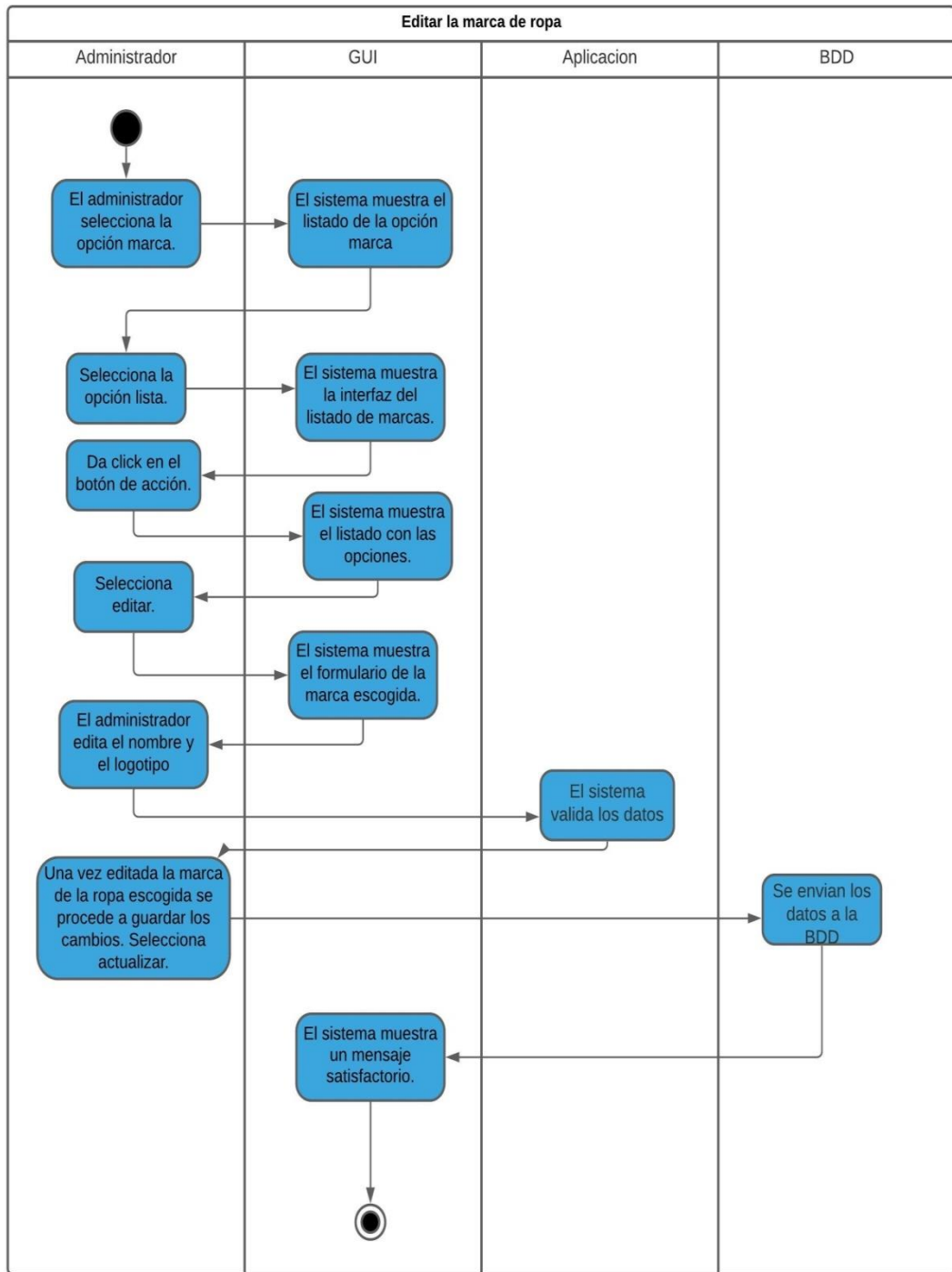


Figura 17. Diagrama actividad editar marca producto

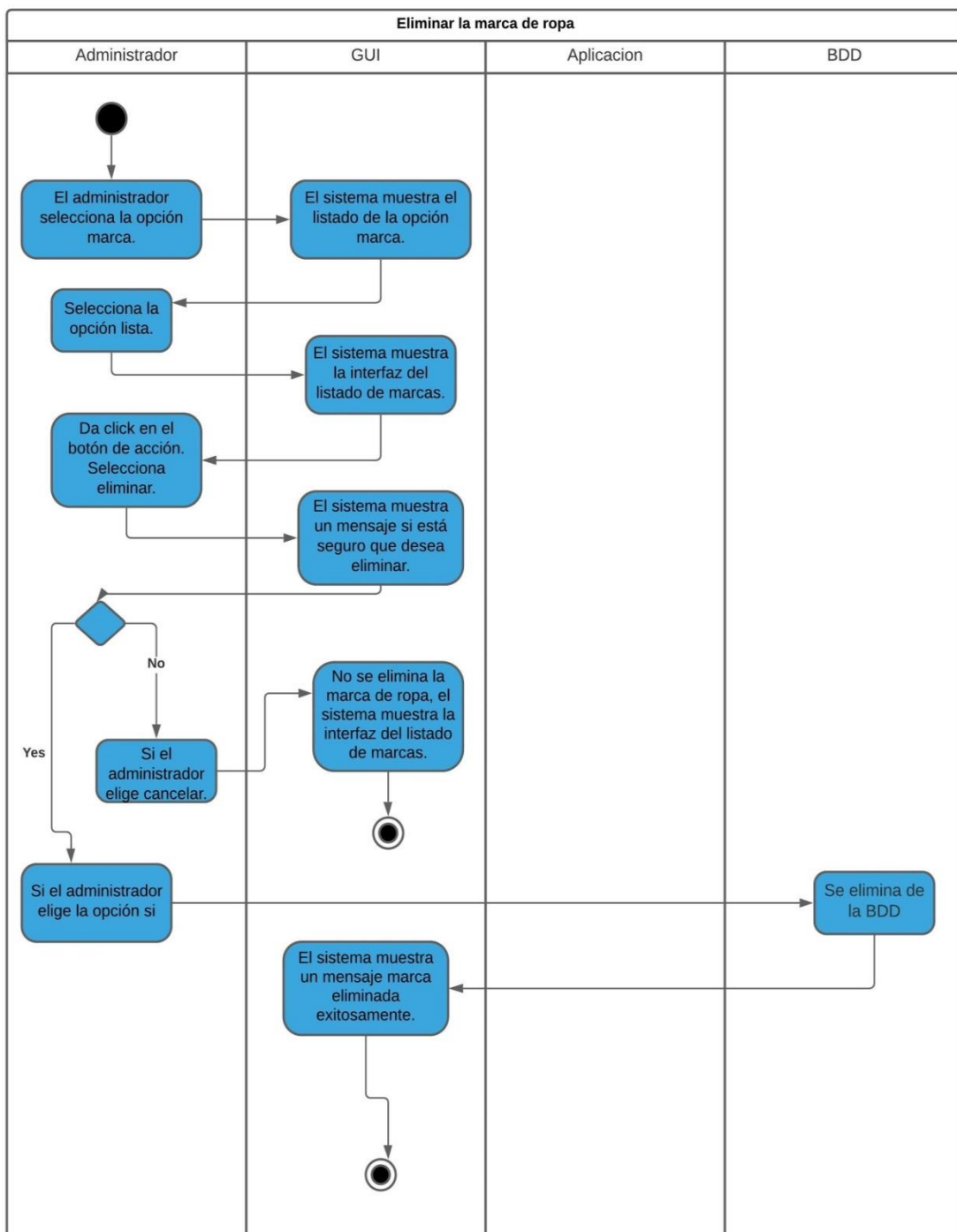


Figura 18. Diagrama actividad eliminar marca producto

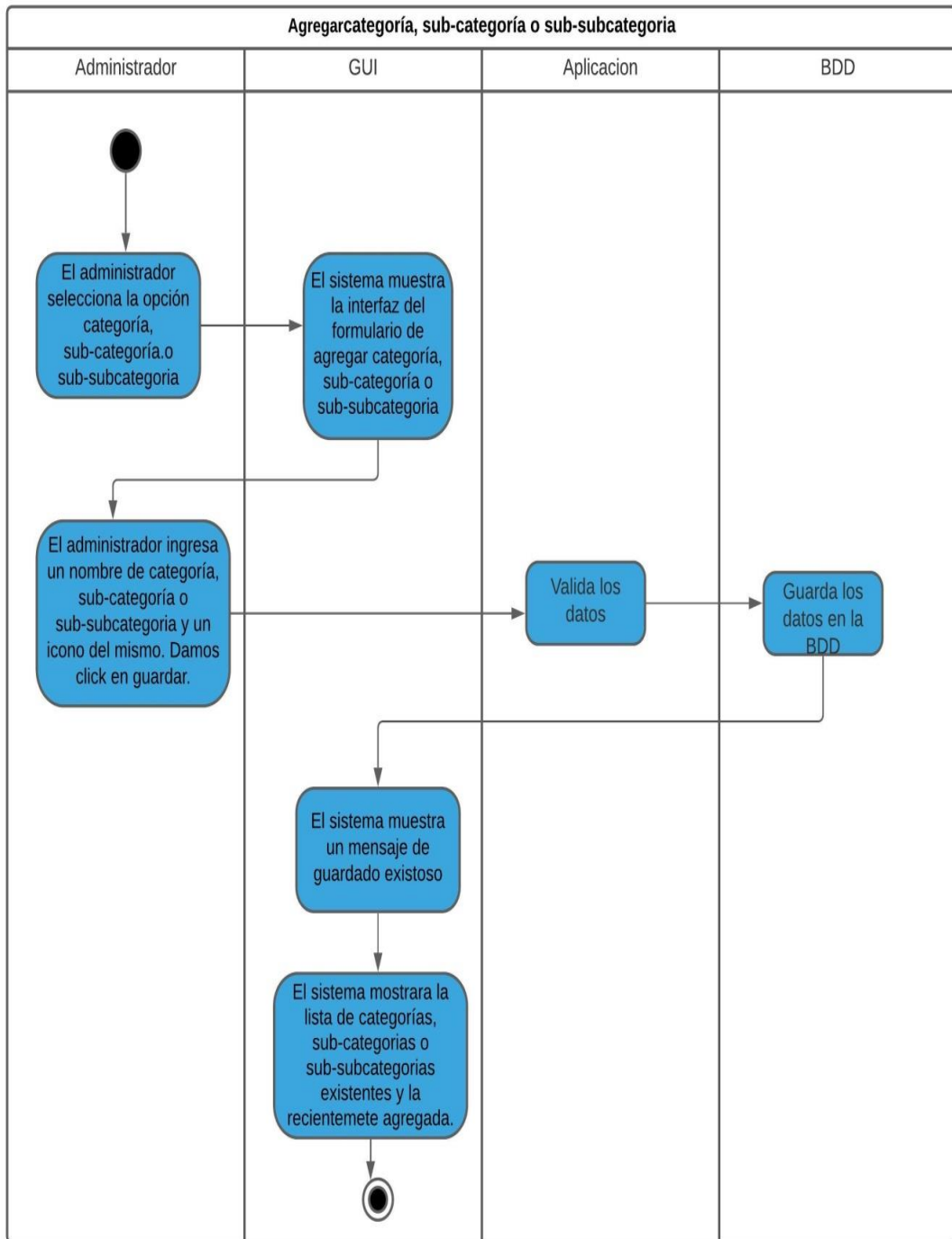


Figura 19. Diagrama actividad agregar categoría, sub categoría

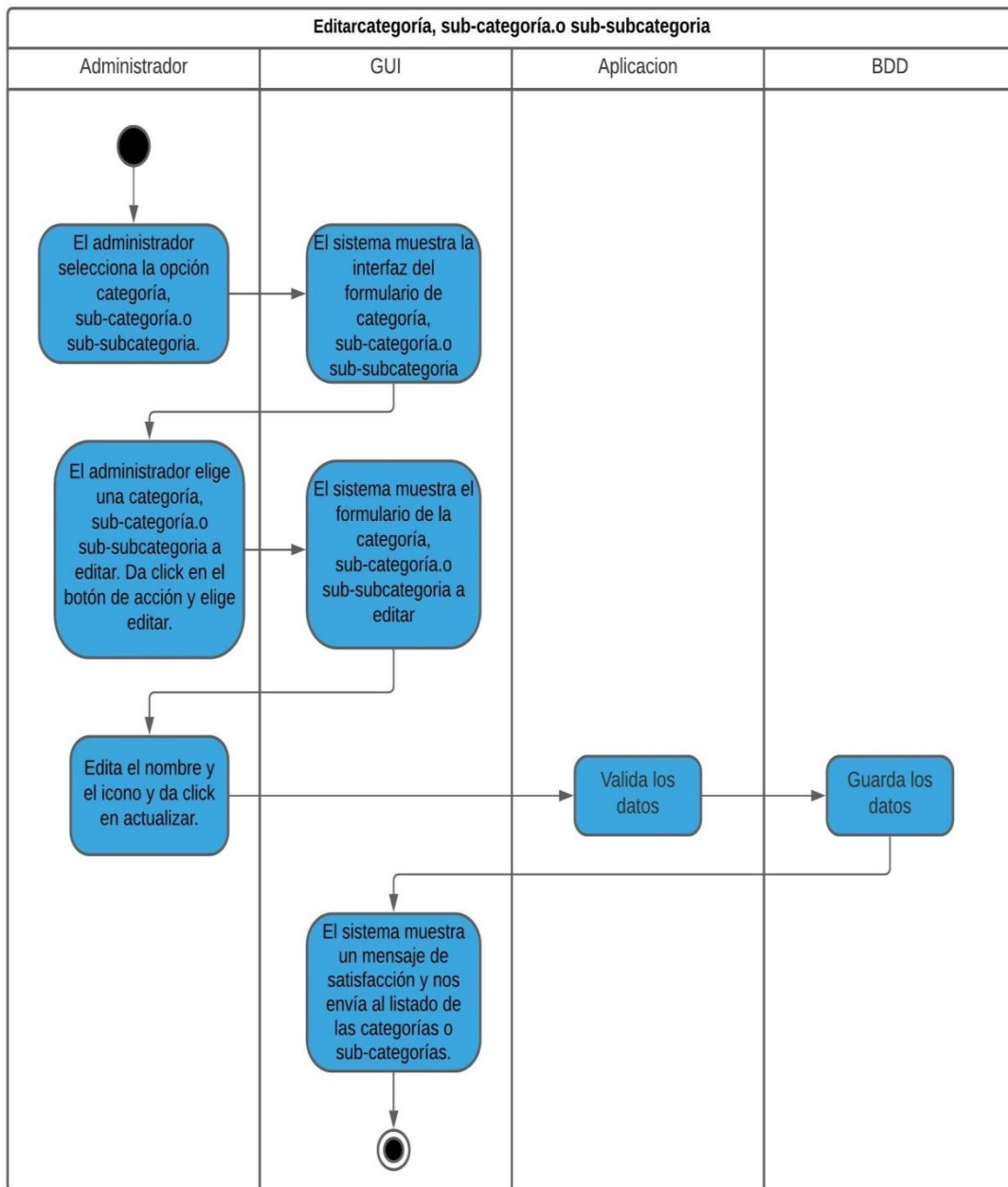


Figura 20. Diagrama actividad editar categoría, sub categoría

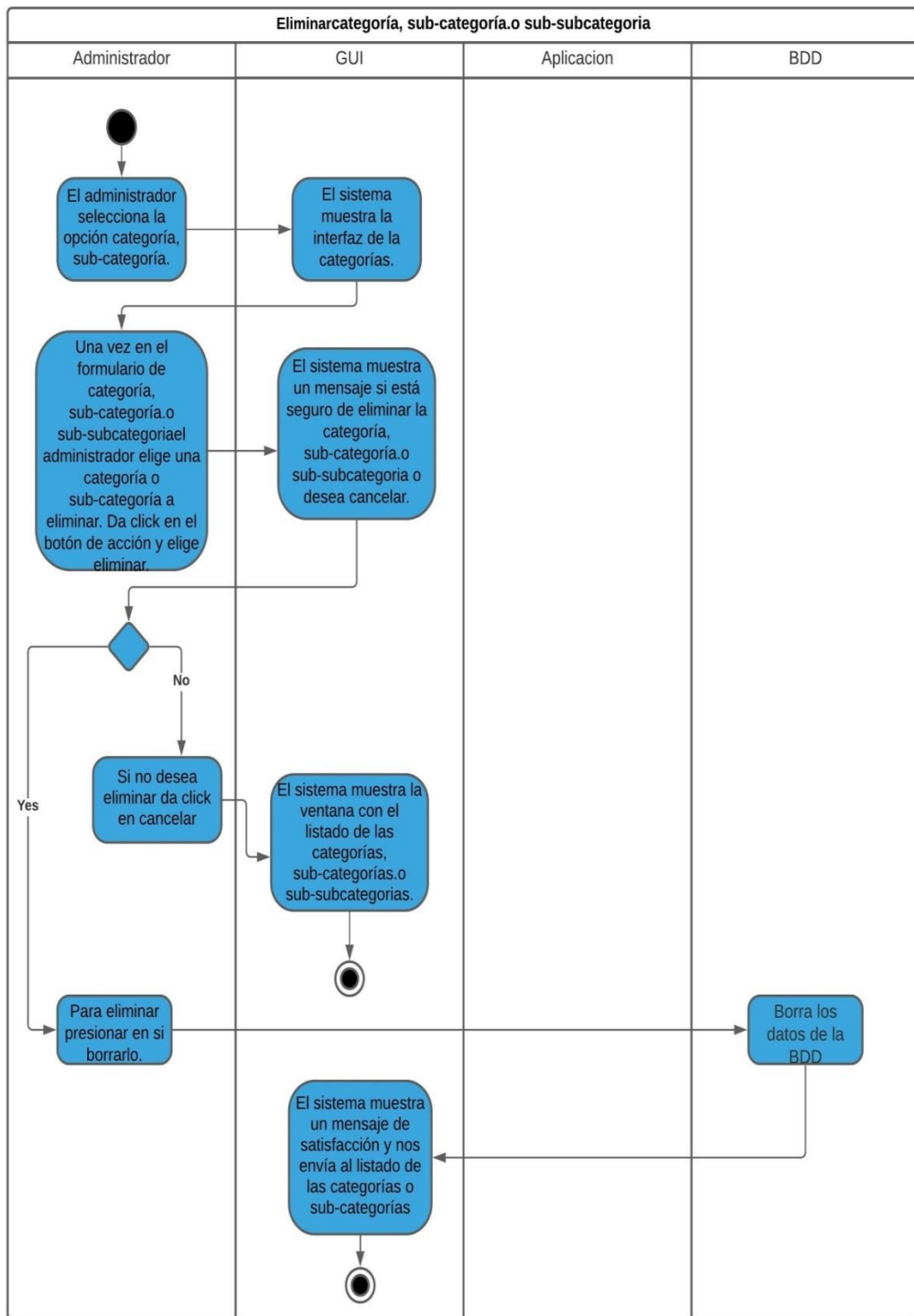


Figura 21. Diagrama actividad eliminar categoría, sub categoría

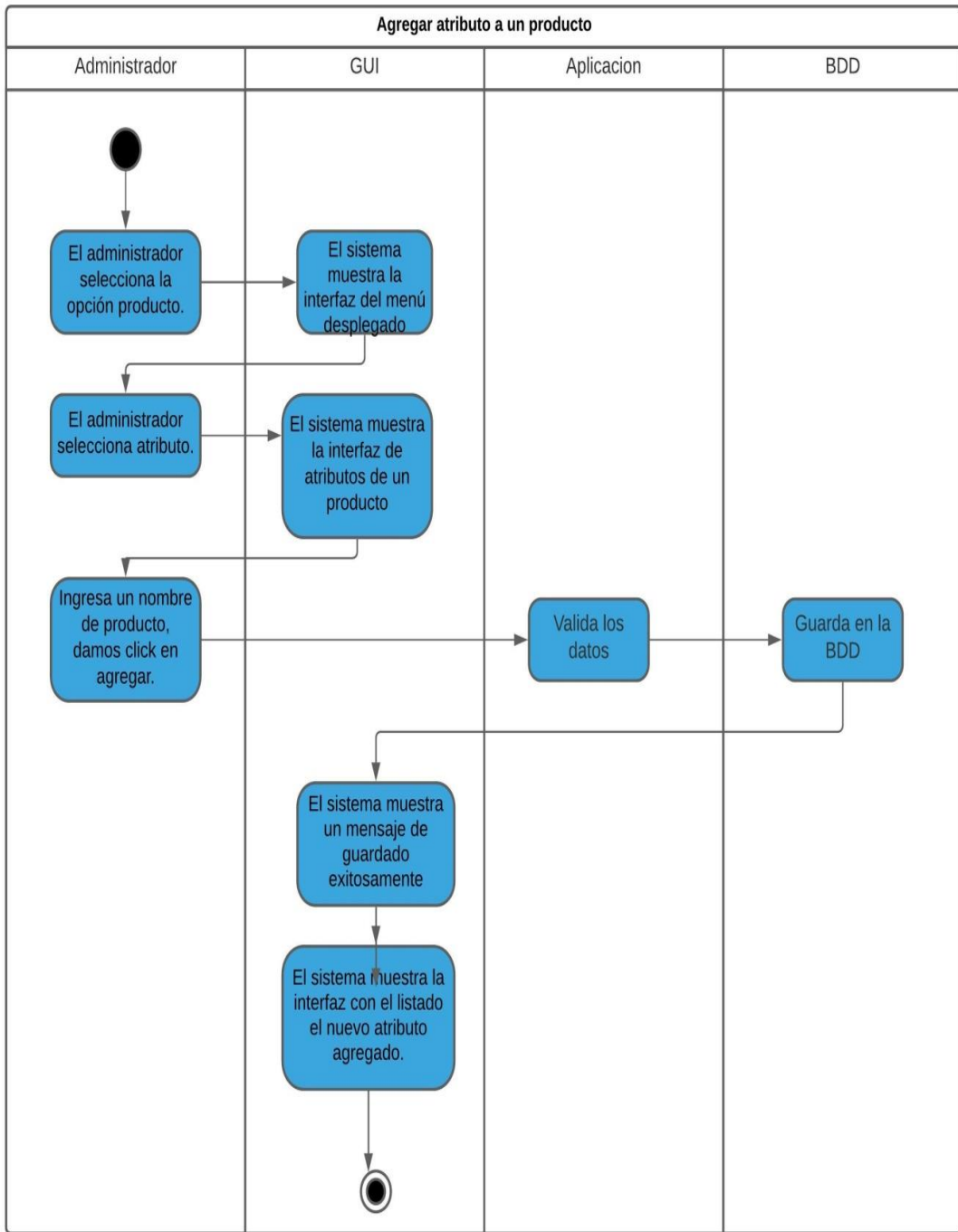


Figura 22. Diagrama actividad agregar atributo

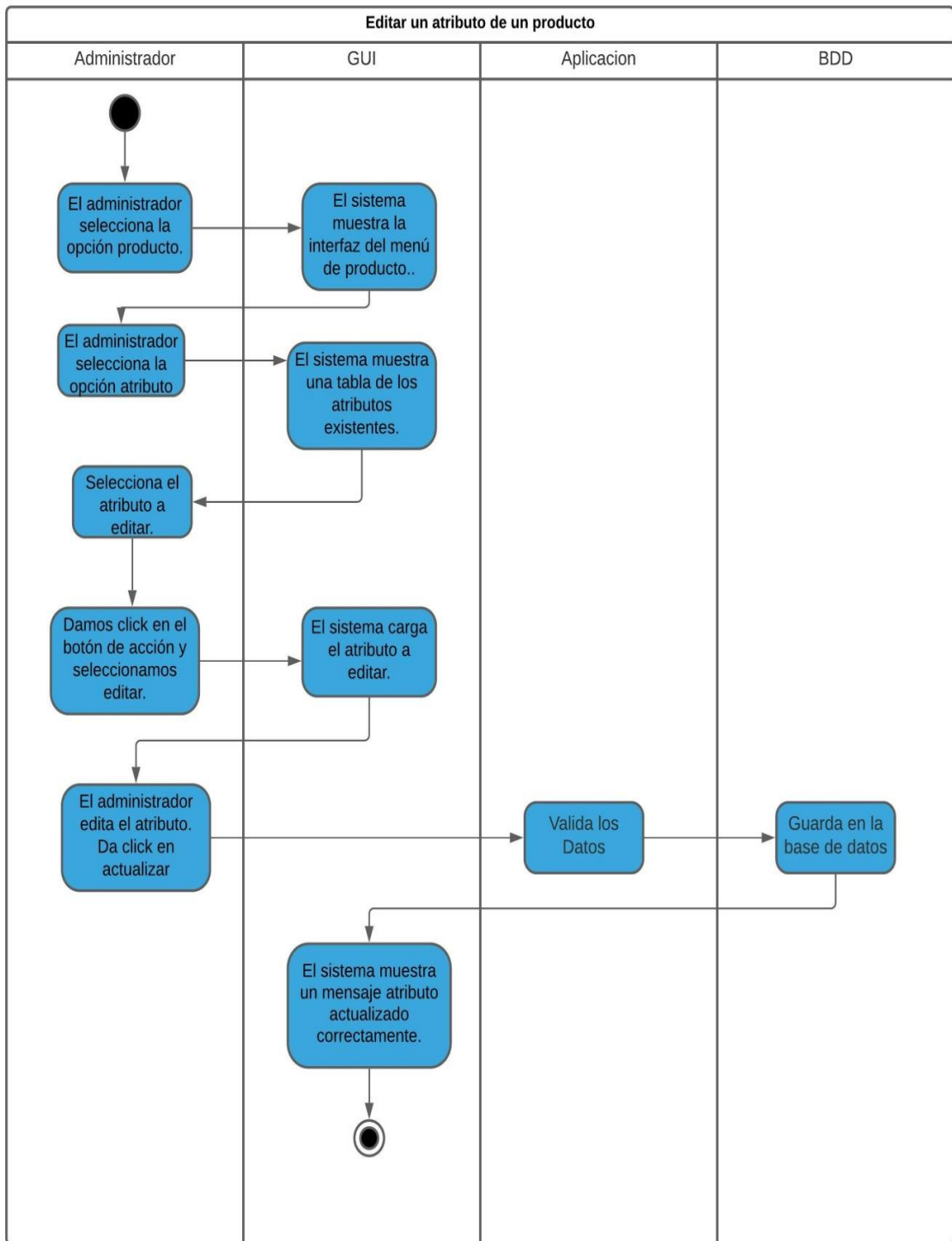


Figura 23. Diagrama actividad editar atributo

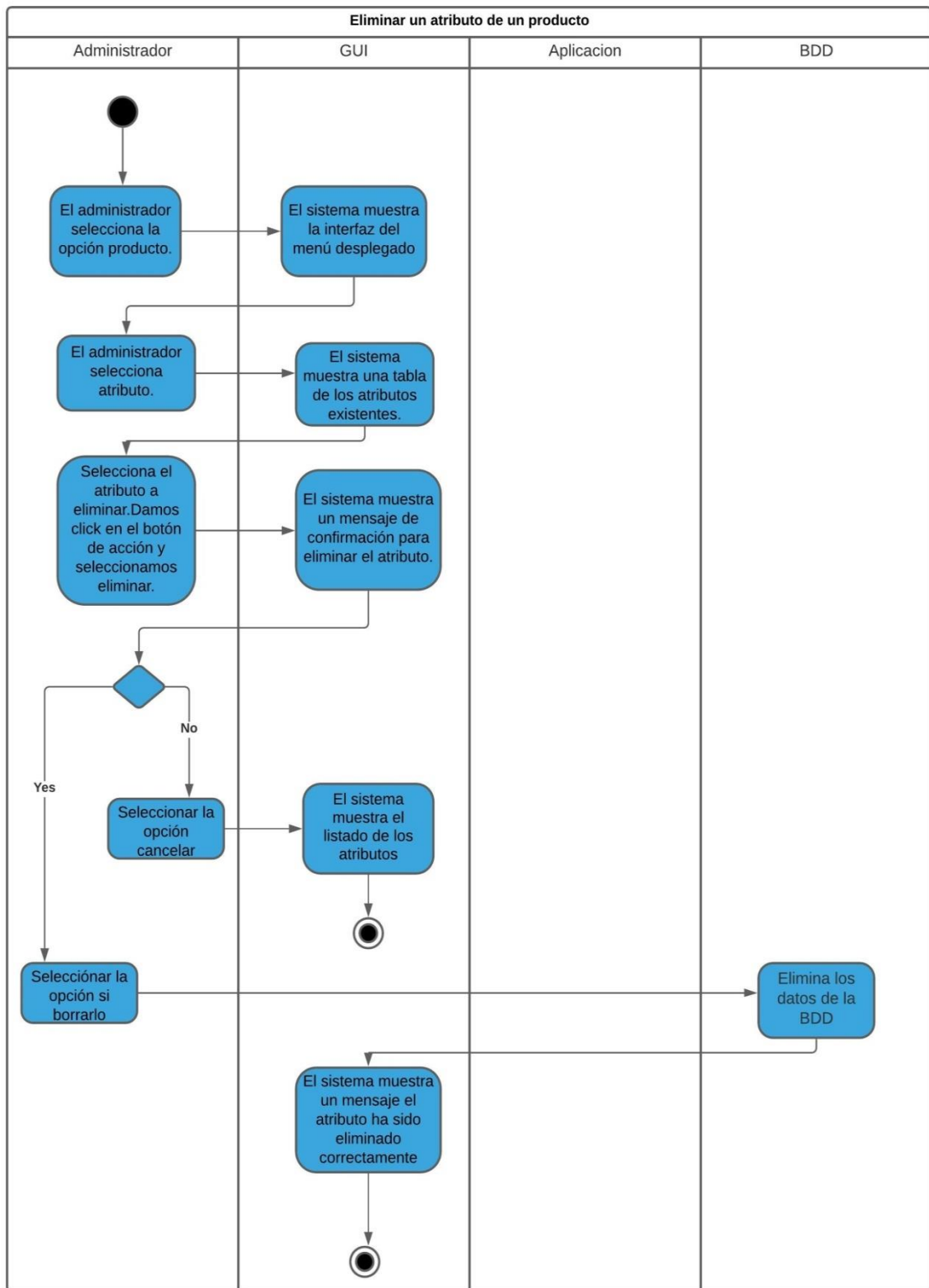


Figura 24. Diagrama actividad eliminar atributo

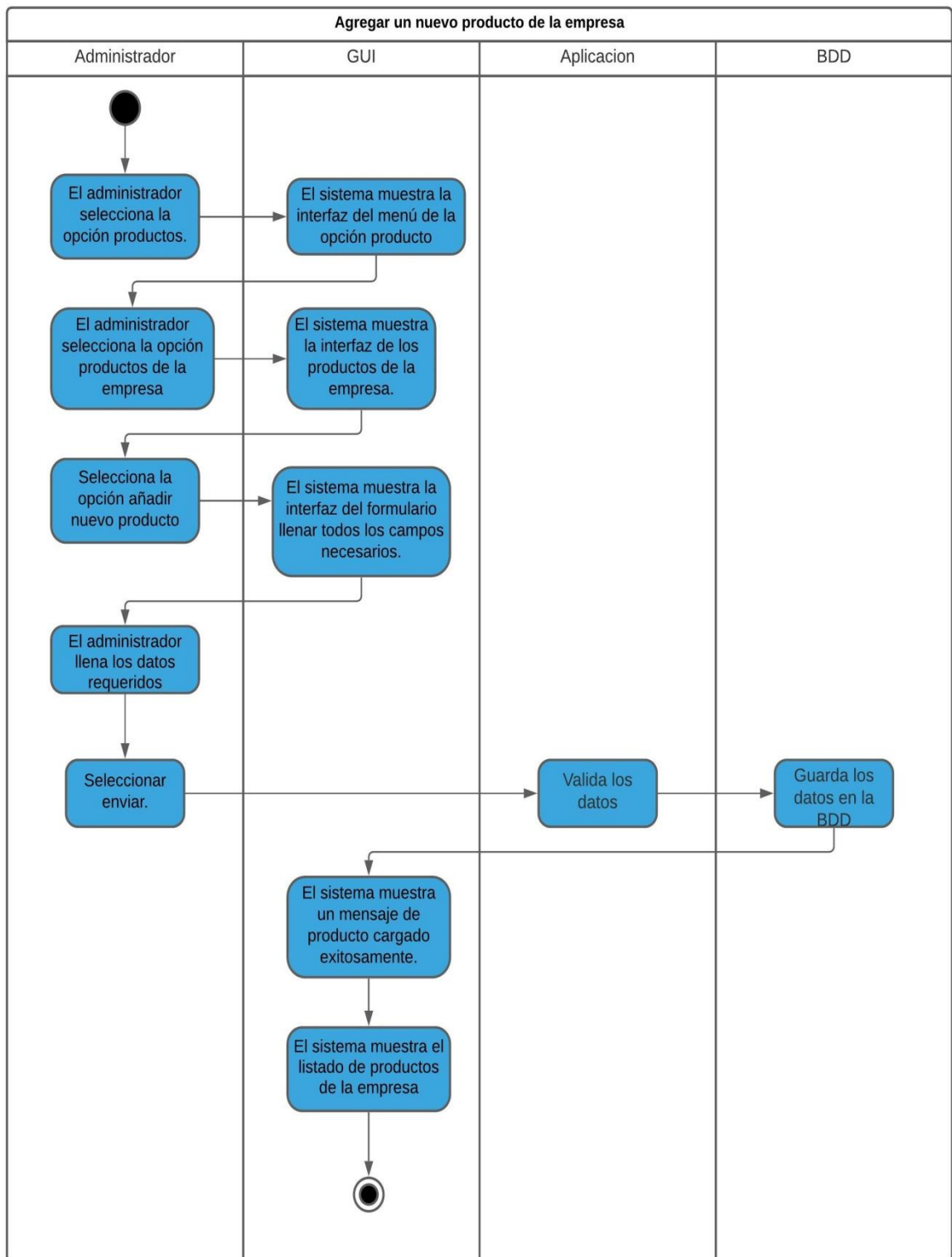


Figura 25. Diagrama actividad agregar producto

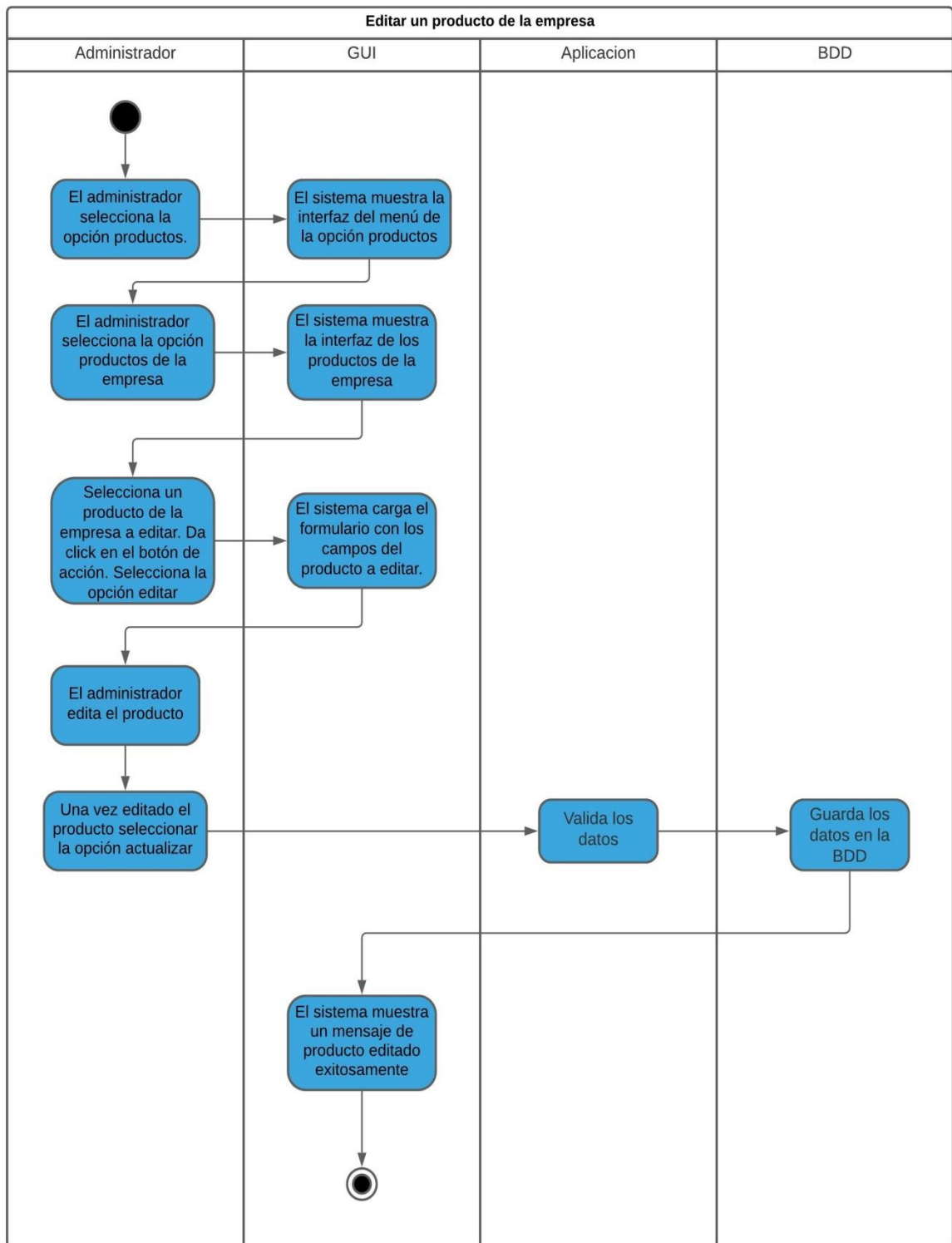


Figura 26. Diagrama actividad editar producto

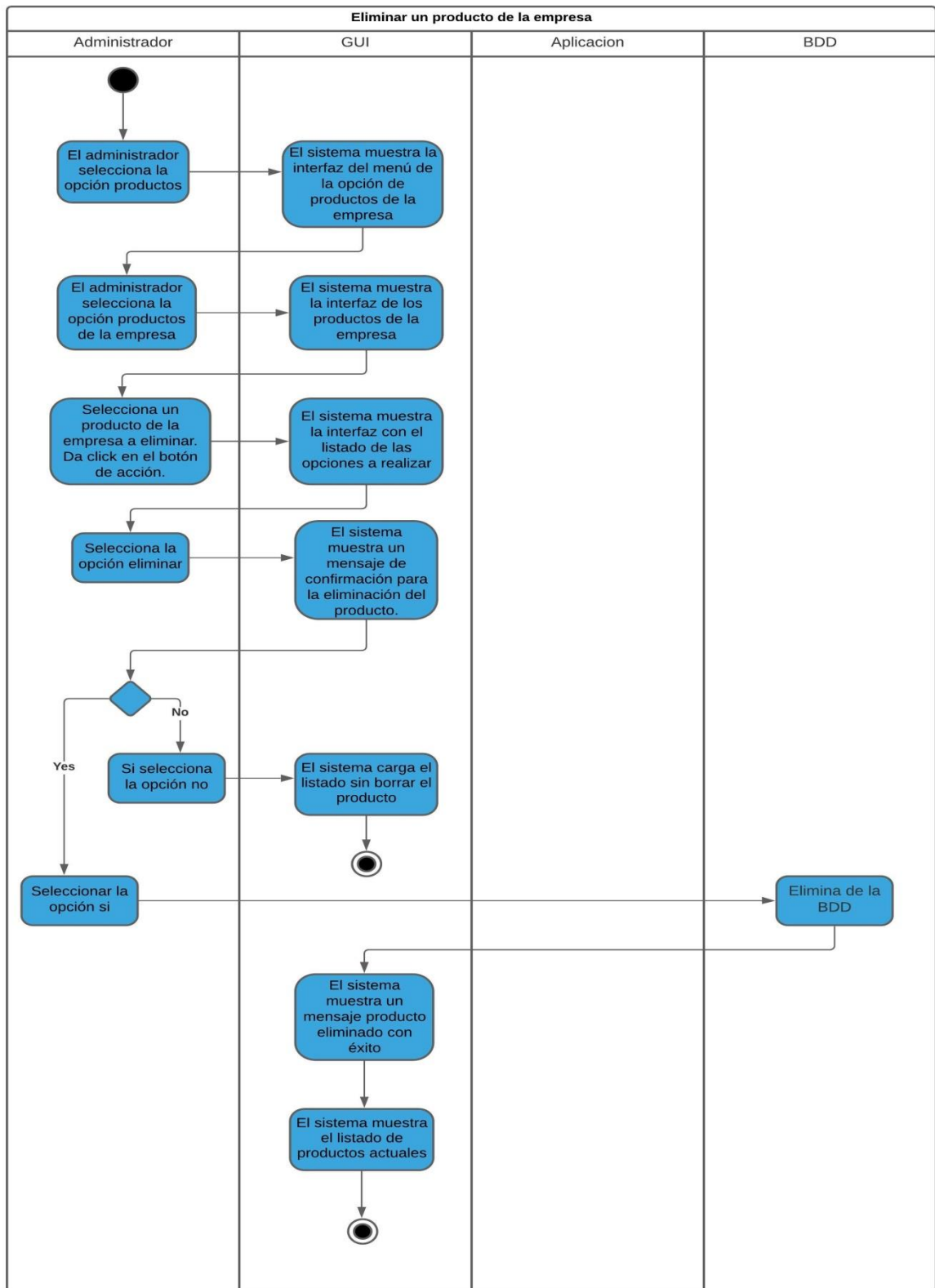
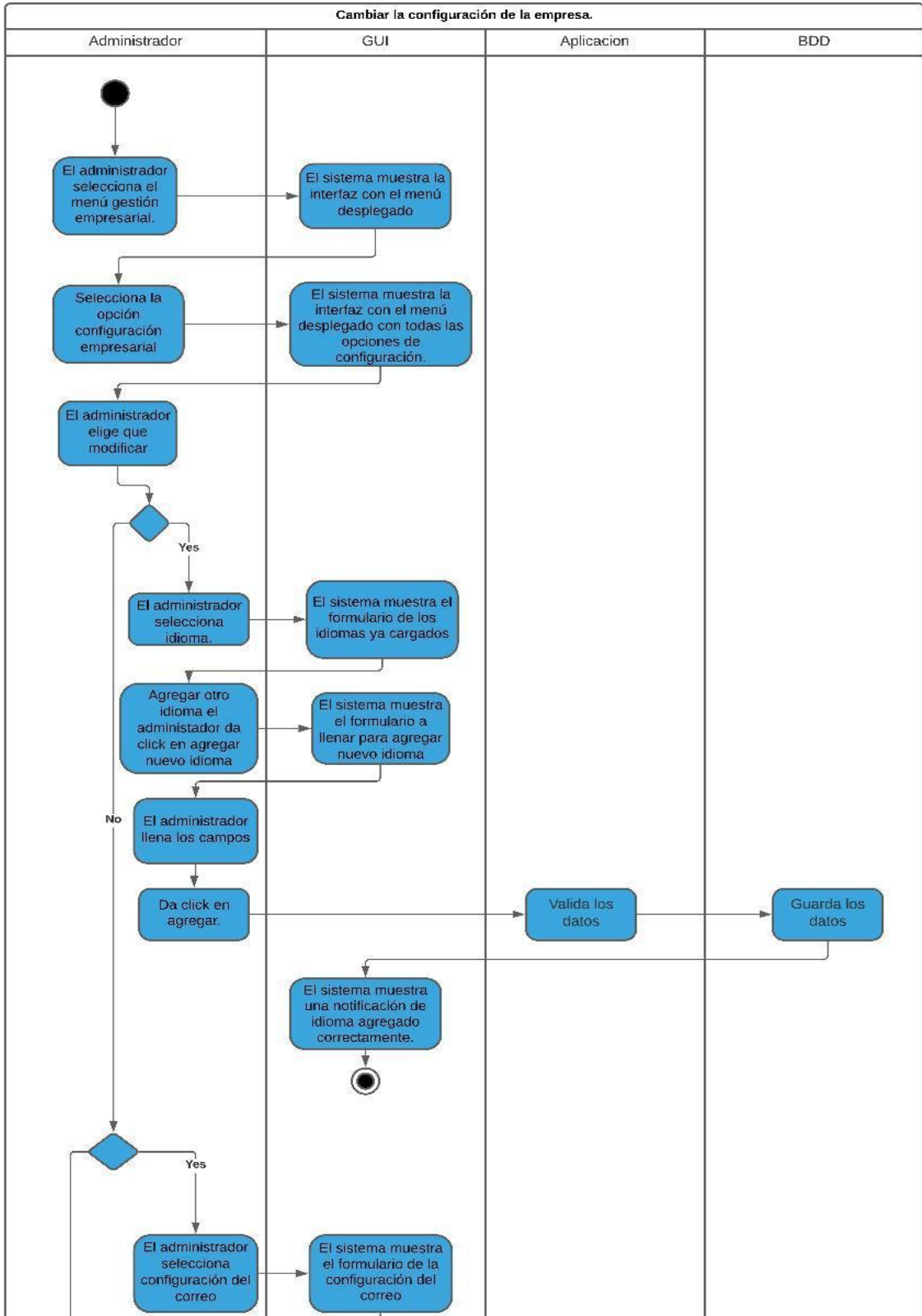
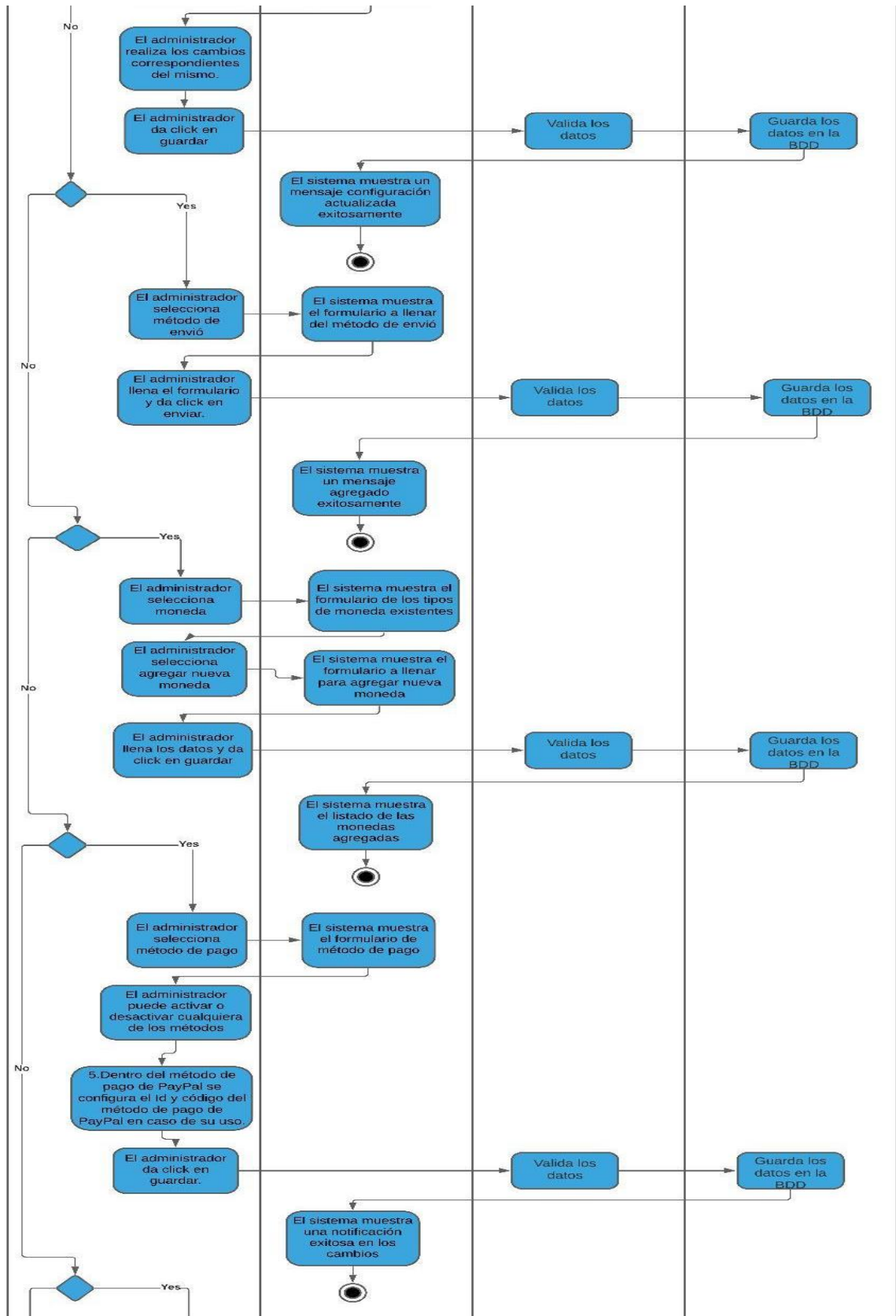


Figura 27. Diagrama actividad eliminar producto

- Configuración Empresa





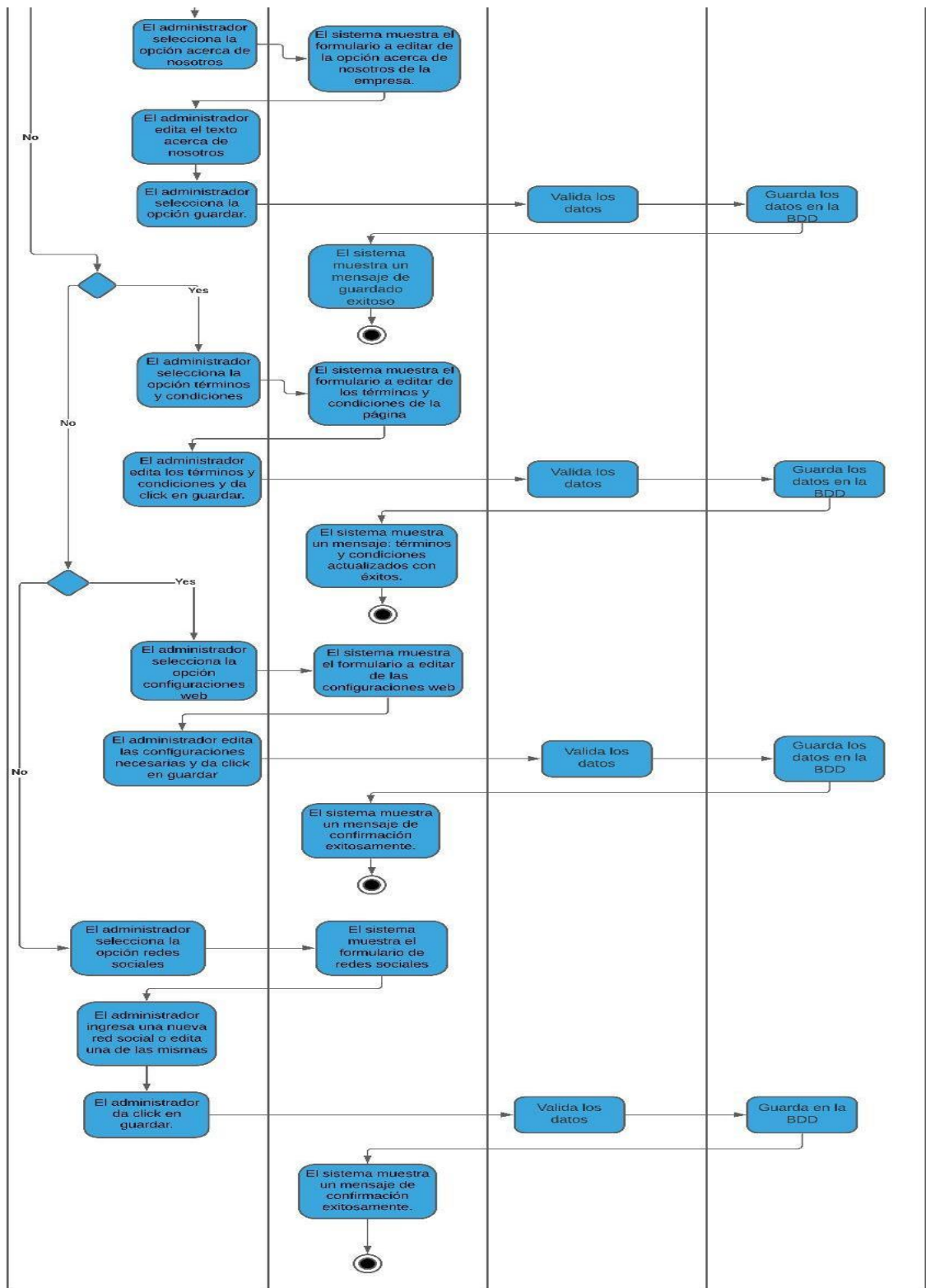


Figura 28. Diagrama actividad configuración de la empresa

- Generación de reportes

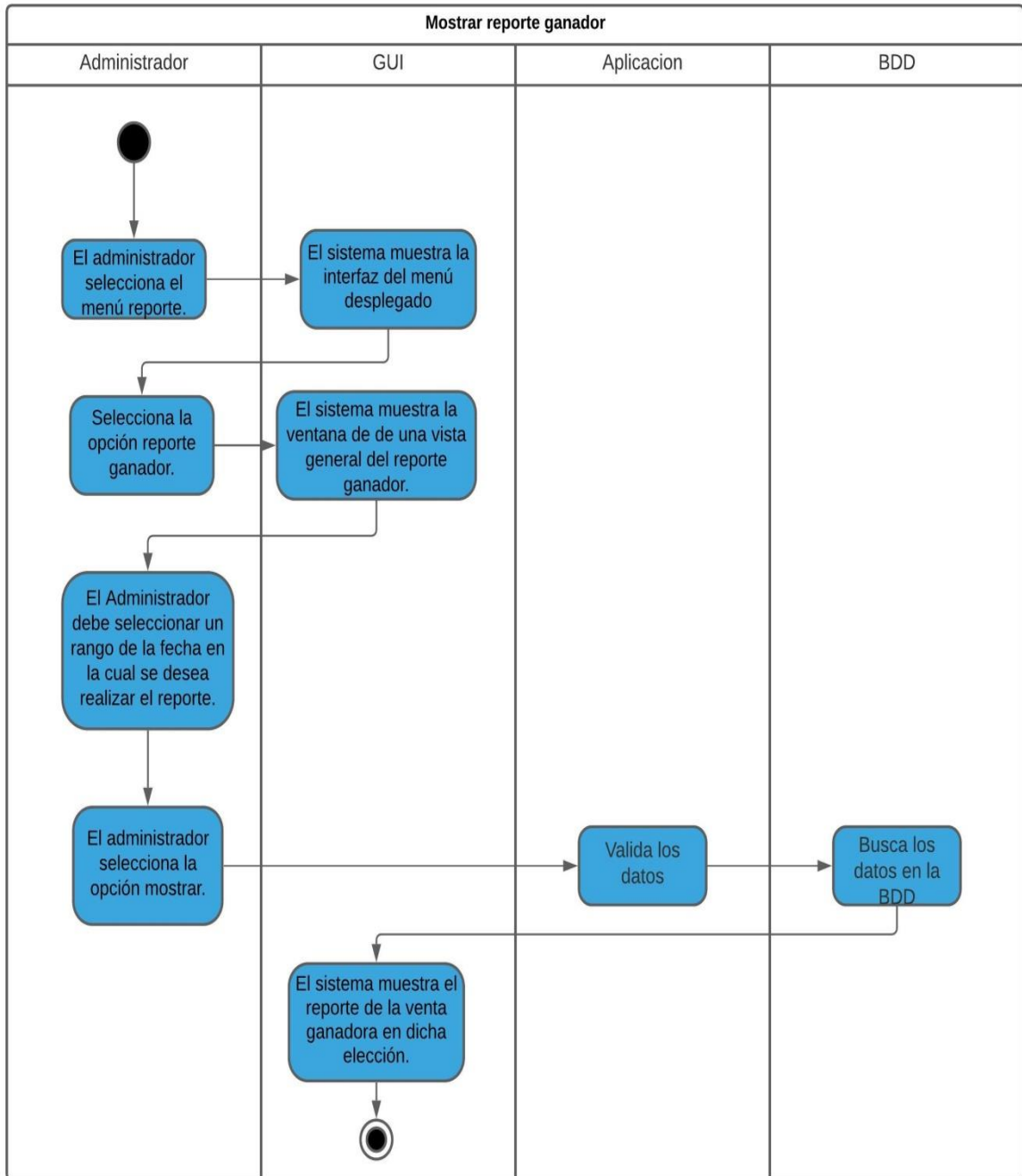


Figura 29. Diagrama actividad mostrar reporte ganador

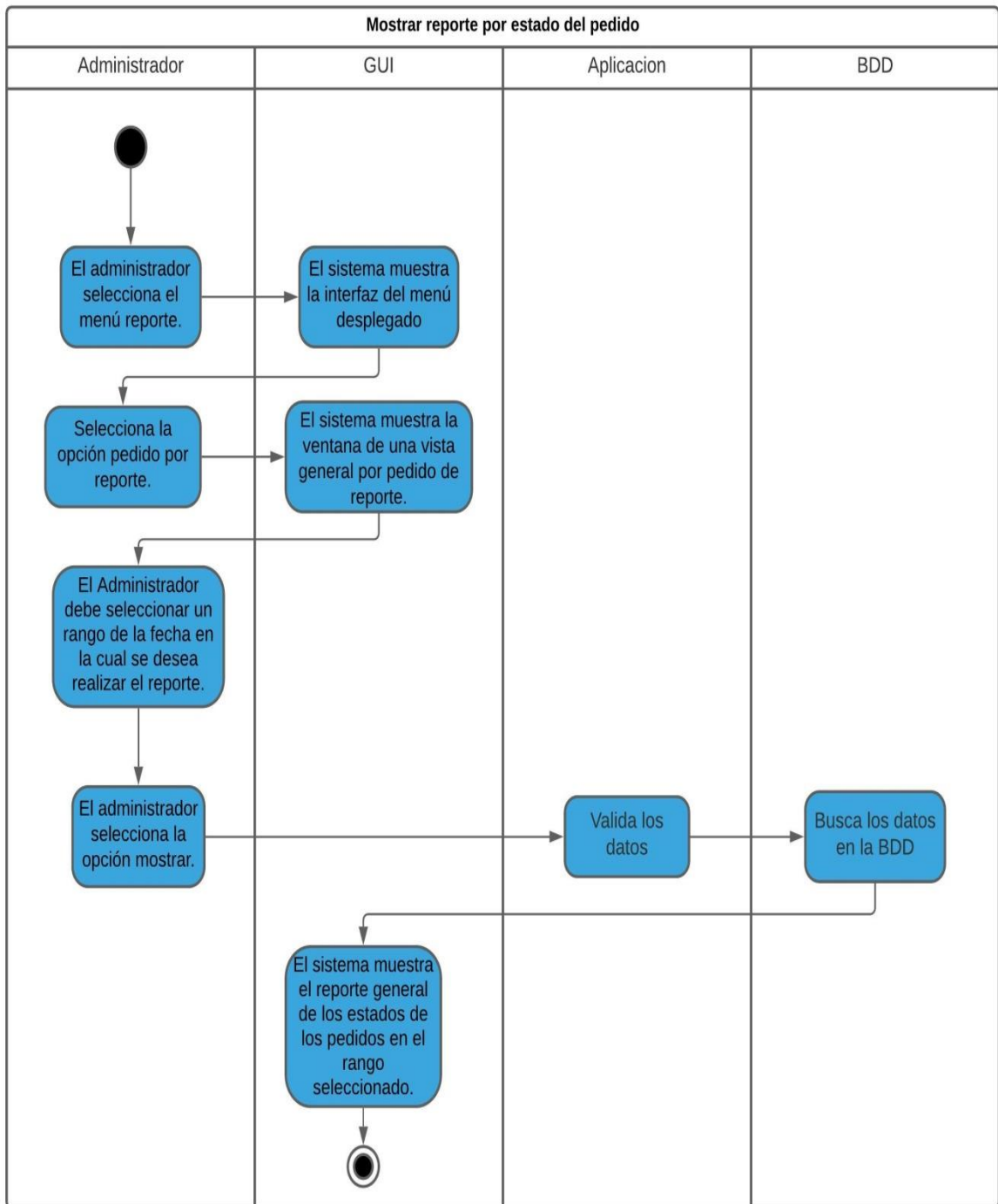


Figura 30. Diagrama actividad mostrar reporte por estado de pedido

Publico (Usuarios)

- Realizar un pedido

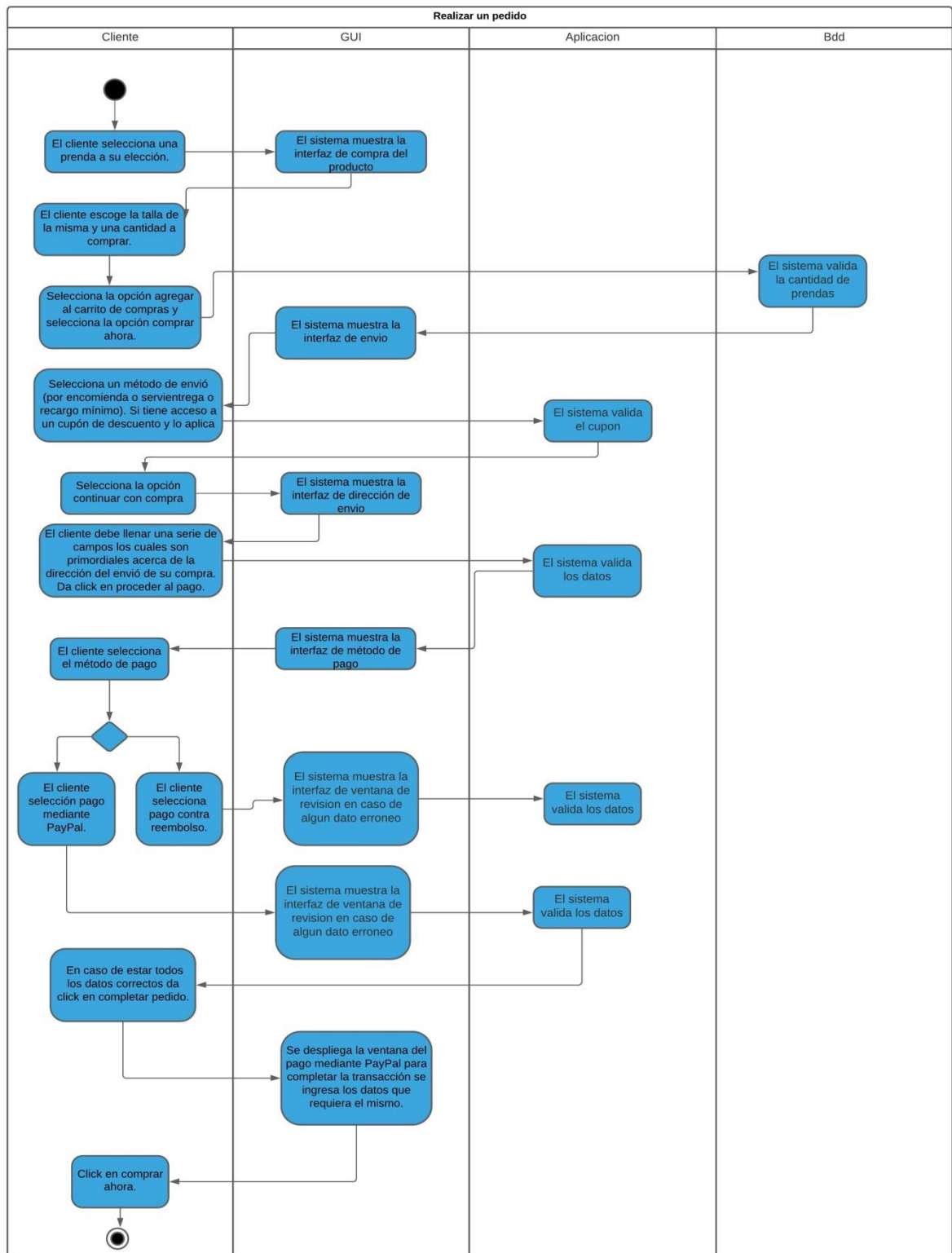


Figura 31. Diagrama actividad realizar un pedido

Herramientas para el desarrollo del software de la tienda virtual desarrollada

Hardware

- Procesador Intel.
- Microsoft Windows 7/8/10 (32-64 bits).
- 8 GB de RAM recomendados (2 GB mínimo).
- 4 GB de espacio en disco duro (2 GB mínimo).
- Pantalla con resolución mínima de 1280×800 píxeles.

Software

Tabla 33. Software para desarrollar

Software para desarrollar la página web	Software para desarrollar la app móvil
Internet de fibra óptica netlife.	Internet de fibra óptica netlife.
Visual studio code	Android studio 4.0
Html	Flutter 2.0
Bootstrap	Dart por defecto
Php	Firebase
Composer	Sdk mínimo que es el 16 hasta máximo 30 en versión.
Icons	Api sevices
	Google services

Pantallas para los clientes en aplicativo móvil y web de igualmente escritorio

Administrador (Gerente)

- Acceso al administrador.

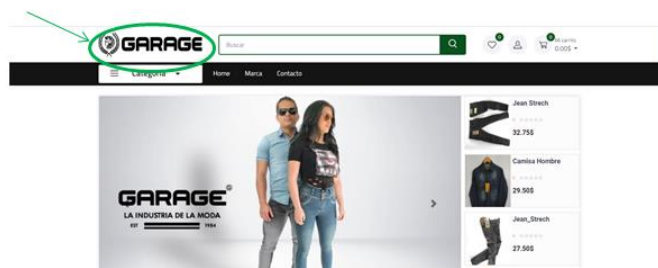


Figura 32. Acceso administrador

Una vez en la pantalla principal para el acceso del administrador a la interfaz administrativa, se ingresa con un click en el logotipo de la empresa GARAGE.

Figura 33. Acceso administrador

Se le mostrara el siguiente formulario en el cual el administrador deberá ingresar sus credenciales para poder tener acceso a toda la parte administrativa de la aplicación.

- Administración de pedidos.

ID	pedido	FECHA	NOMBRE DEL CLIENTE	ESTADO	TOTAL	ESTADO DE PEDIDO	ACCIÓN
1	100016	12 Jul 2021	Jonathan Acaro	Sin Pagar	40.8 \$	Entregado	
2	100017	12 Jul 2021	Jonathan Acaro	Sin Pagar	31.8 \$	Pendiente	
3	100016	12 Jul 2021	Jonathan Acaro	Sin Pagar	31.8 \$	Pendiente	
4	100015	12 Jul 2021	Freddy Lema Guanabana	Sin Pagar	31.8 \$	Pendiente	
5	100014	12 Jul 2021	Jonathan Acaro	Sin Pagar	40.8 \$	Pendiente	

Figura 34. Administración pedidos

En la siguiente interfaz el administrador podrá gestionar los pedidos realizados por parte de los clientes en las distintas plataformas.

- Administración de productos

ID	NOMBRE DEL PRODUCTO	PRECIO DE COMPRA	PRECIO DE VENTA	DESTACADO	ESTADO	ACCIÓN
1	jean_strch	275	27.55	Off	On	
2	Hombre Camisa Manga ...	285	28.55	Off	On	
3	Hombre Camisa Manga ...	285	28.55	Off	On	
4	Camisa Hombre	295	29.55	Off	On	
5	Camisa Hombre	295	29.55	Off	On	
6	jean_strch	275	27.55	Off	On	

Figura 35. Administración productos

En la siguiente interfaz el administrador gestionara cada uno de los productos de la empresa, podrá agregar un nuevo producto si la empresa lanza un nuevo producto al mercado.

- Configuración Empresa

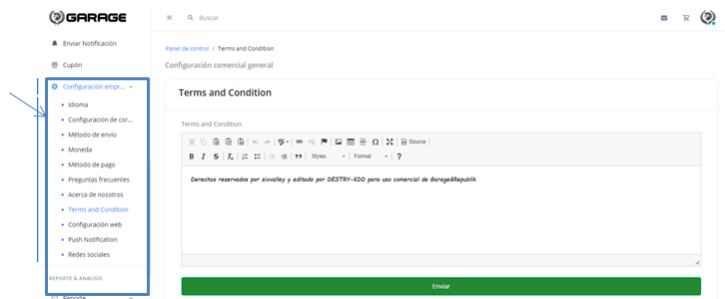


Figura 36. Configuración empresa

En la siguiente interfaz el administrador puede gestionar todas las configuraciones de la empresa: idioma, correos, métodos de pago, preguntas frecuentes, información acerca de la empresa, redes sociales, etc.

- Generación de reportes

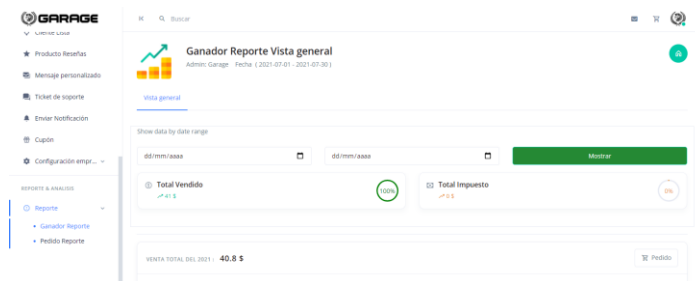


Figura 37. Reporte general

En la siguiente interfaz el administrador podrá generar un reporte ya sea general o de manera mensual por pedido ganador.

Publico (Usuarios)

- Interfaz principal de tienda.

Una vez en la pantalla principal para la visualización del cliente en general, en la mencionada pantalla se puede observar el correspondiente menú desplegable de las distintas categorías de ropa: Hombre, Mujer, Niño a más de ello se encuentra el: Home(Inicio), Marca y Contacto; con botones siempre fijos uno para lograr tener una comunicación con los proveedores del jean. En la parte superior derecha se logra visualizar el perfil del cliente y su orden de compra dentro del carrito de compras.

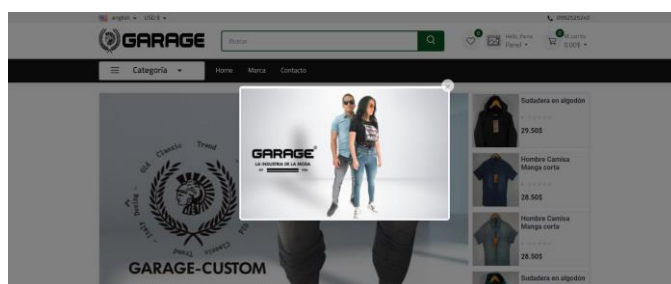


Figura 38. Interfaz principal

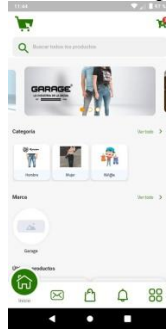


Figura 39. Interfaz principal App móvil

- Búsqueda de productos en el catálogo.

Se puede observar un listado, la misma que contiene las categorías de los productos en las prendas de vestir. El cual una vez seleccionado se puede ver la colección del producto en la que el cliente necesite para realizar la respectiva compra.

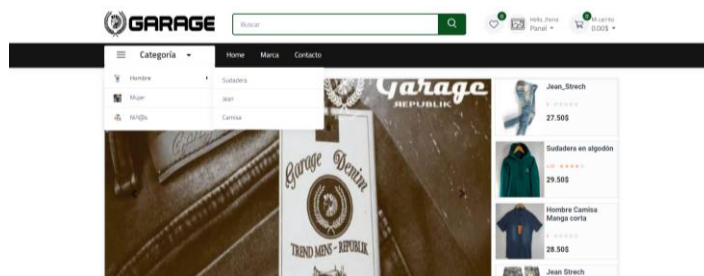


Figura 40. Catálogo

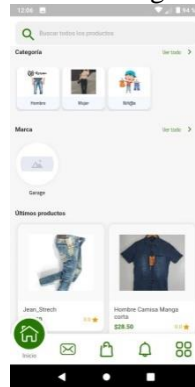


Figura 41. Catálogo App móvil

- Agregar producto al carro de compras.

Se puede observar la pantalla del carrito de compras con los productos seleccionados, donde se puede realizar cambios en la cantidad de productos a adquirir y aplicar un cupón de descuento a sus compras.

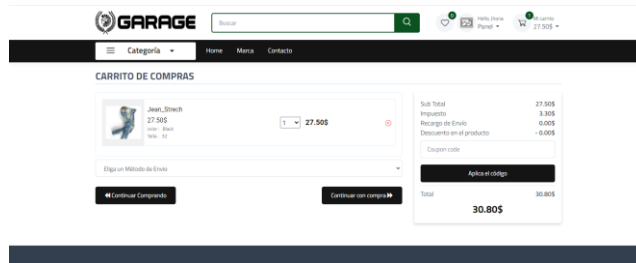


Figura 42. Carrito de compras



Figura 43. Carrito de compras App móvil

- Registro de cliente.

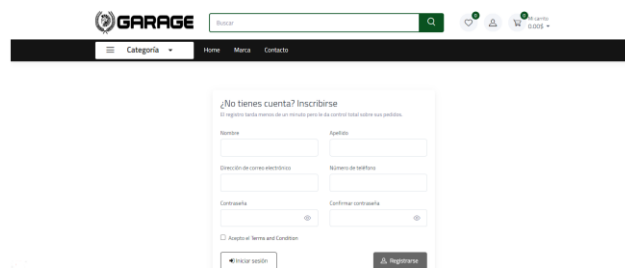


Figura 44. Registro cliente

En el siguiente formulario el cliente deberá ingresar sus datos personales necesarios para la creación de su cuenta y poder tener acceso a la aplicación y con la cual podrá realizar sus posteriores compras.

5.3.1.1.5. Fase V: Pruebas

Aplicación de la metodología XP en el desarrollo de la Aplicación Web

Resultados de la funcionalidad de cada una de las historias de usuario luego de haberse efectuado las correspondientes pruebas en el rendimiento se obtuvo un alto nivel de aceptación en la funcionalidad del sistema de pedidos y ventas de los productos identificados en las diferentes categorías. En la siguiente tabla se identifica la aceptación en cada actividad:

Tabla 34. Resultados de las funcionalidad

Nombre de la historia de usuario	Logrado
Historia de usuario numero 1: Acceso al administrador.	Éxito
Historia de usuario numero 2: Administración de pedidos.	Éxito
Historia de usuario numero 3: Administración de productos	Éxito
Historia de usuario numero 4: Configuración Empresa.	Éxito
Historia de usuario numero 5: Generación de reportes	Éxito
Historia de usuario numero 6: Interfaz principal de tienda.	Éxito
Historia de usuario numero 7: Búsqueda de productos en el catálogo.	Éxito
Historia de usuario numero 8: Agregar producto al carro de compras.	Éxito
Historia de usuario numero 9: Enviar pedido.	Éxito
Historia de usuario numero 10: Registro de cliente.	Éxito

Pruebas de estrés

Por último, para someter el proyecto a pruebas de estrés se ocupa una extensión llamada lighthouse.

Agregamos lighthouse como una extensión de Chrome

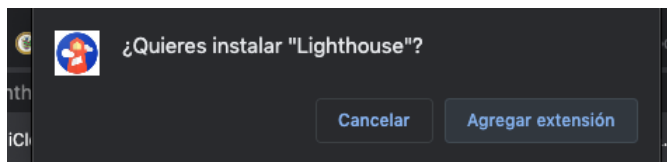


Figura 45 Extensión Lighthouse

Una vez instalado damos en la parte de inspección del elemento se observa como complemento lighthouse.

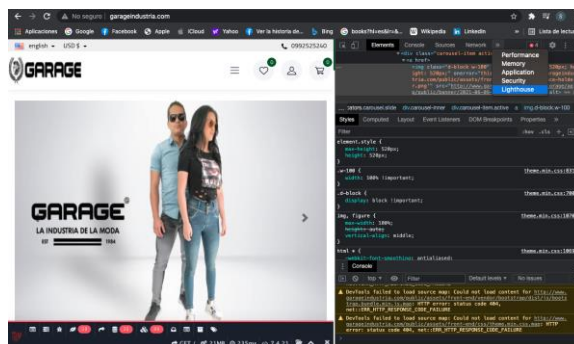


Figura 46. Prueba

Se escoge las categorías según necesitemos los resultados

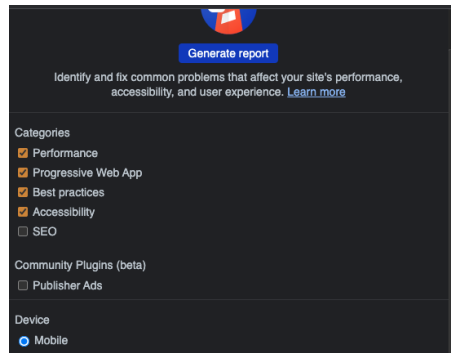


Figura 47. Generar reporte

Una vez terminado el proceso se observa los resultados

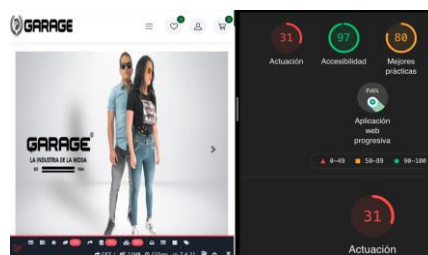


Figura 48. Resultados

Análisis

Actuación: Como se puede observar en esta parte de actuación se obtiene un 31%

Accesibilidad: Por parte de la accesibilidad se obtiene una aceptación del 97%

Mejores Prácticas: Resultante, una práctica del 80 % lo cual se evidencia por el uso del framework

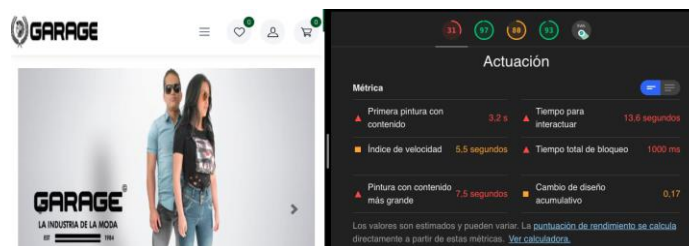


Figura 49. Actuación

Como resultados se observa:

Métrica / Debilidades

- Primera pintura o imagen 3.2s tiempo de respuesta
- Tiempo para interactuar 13.6s
- Contenidos muy grandes 7.6s

Fortalezas

- Índice de Velocidad 5.5s
- Cambio de diseño 0.17s



Figura 50. Fortalezas

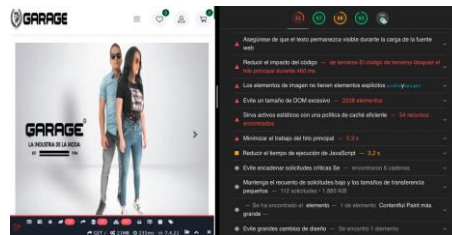


Figura 51. Fortalezas 2

Oportunidad / Debilidades

- Aplazar imágenes fuera de pantalla
- Eliminar bloqueos
- Reducir Tiempo respuesta servidor

Fortalezas

- Imágenes adecuadas al tamaño
- Reducir JavaScript Utilizado
- Reducir Css
- Codificación de imágenes adecuada

5.3.1.2. Aplicación de la metodología Mobile-D en el desarrollo de la Aplicación Móvil

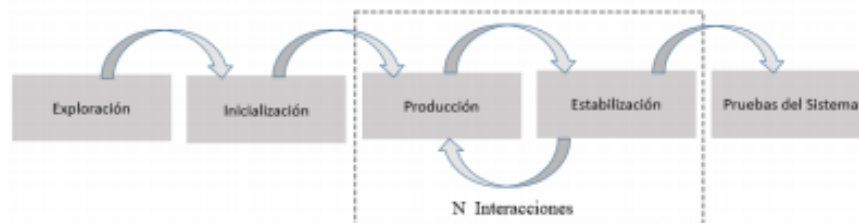


Figura 52. Metodología Mobile-D

5.3.1.2.1. Exploración

En esta fase se determinó los requisitos iniciales para el desarrollo del aplicativo además se definió los involucrados del proyecto. Establecimiento de los grupos de interés

Las personas involucradas en el desarrollo de la aplicación son:

- **Desarrollador:** Stalin Cando y Jonathan Acaro: elaborar sistemas y tratar de que estas se ejecuten de una manera correcta sin tener ningún margen de error en su programación.

- **Usuario cliente:** Aquella persona que ingresa a las plataformas y accede alguna compra ya sea con cualquier método de pago

Cliente anónimo: Es aquella persona que ingresa a la aplicación sin haber sido registrado para visualizarla pero no interactuar

Usuario administrador: Administrador general, es aquel que se encarga de administrar el sistema, de subir productos, precios entre otras características que los usan dependiendo al control que el usuario necesite.

- **Requisitos iniciales**

Se desarrolló una aplicación móvil responsiva con flutter 2.0 dart por defecto y firebase que permita gestionar las compras que se realice mediante la app. En base a toda la información que se recolecto por parte de la gerente se determinaron los siguientes requisitos:

Tabla Requisitos Funcionales

Tabla 35. Requisitos Funcionales

Id	Requisito	Descripción	Prioridad
RF1	Interfaz Principal app	Página Principal de la app donde se encuentra el home y varios de los modelos que puede elegir el usuario	Media
RF2	Búsqueda de Productos	Búsqueda de los modelos por categorías dependiendo de las necesidades	Media
RF3	Agregar al Carrito	Agregar al carrito de compras o deseos los modelos que guste	Alta
RF4	Enviar Pedido	Enviar el pedido escogiendo tallas, colores y un método de pago dependiendo de necesidades	Alta
RF5	Registro Cliente	Registro de cliente para poder elegir una forma de pago y generar la compra correcta	Alta
RF6	Soporte Cliente	Seguimiento del cliente a sus peticiones Pedido, Recibido, Entregado, Pagado	Alta

Tabla Requisitos No funcionales

Tabla 36. Requisitos No Funcionales

Id	Requisito	Descripción	Prioridad
RF1	Lenguaje Desarrollo	La aplicación se desarrolla en android studio con java	Alta
RF2	Plataforma	La aplicación móvil podrá ser utilizada en dispositivos Android desde 4.2.	Alta
RF3	Interfaz	La aplicación móvil tendrá una interfaz amigable para una mayor facilidad en su uso.	Alta
RF4	Modelado Base de datos	La base de datos utilizada fue MySql para almacenar la información de la aplicación	Alta

5.3.1.2.2. Inicialización

En esta fase tiene como resultado la realización de actividades al desarrollo y diseño de la aplicación móvil. Configuración del Ambiente del Desarrollo

Esta actividad es específicamente para el desarrollador del aplicativo móvil ya que tiene como propósito el de instaurar un ambiente idóneo para llevar a cabo el desarrollo, en esta actividad además el desarrollador puede ejecutar pruebas de los requerimientos, sin tener la necesidad de una implementación real.

- **Tipo de Proyecto:** Aplicación Responsiva
- **Framework para la aplicación móvil:** Flutter
- **Preparación del Ambiente**

Instalación de las siguientes herramientas: Android Studio, Flutter 2.0, Dart, Json MySQL, Firebase.

- **Planificación de Fases**

Tabla 37. Planificación Fases

Fase	Iteración	Descripción
Exploración	Iteración 0	Establecimiento del proyecto, establecimiento de los grupos de interés, limitaciones, supuestos y Dependencias.
Inicialización	Iteración 0	Análisis de requisitos iniciales.
Producción	Iteración 1	Creación de la interfaz principal de la app
	Iteración 2	Creación del Catálogo de productos
	Iteración 3	Agregar al Carrito para compra
	Iteración 4	Enviar el Pedido
	Iteración 5	Registro Cliente
	Iteración 6	Soporte Cliente para poder dar seguimiento a su pedido
Estabilización	Iteración 7	Refactorización de la página principal de la app
	Iteración 8	Refactorización de La creación del catálogo de productos
	Iteración 9	Refactorización del carrito de compras
	Iteración 10	Refactorización del pedido enviado del usuario al admin.
	Iteración 11	Refactorización del registro del usuario para compra
	Iteración 12	Refactorización del soporte cliente
Pruebas	Iteración 17	Procede a realizar una evaluación de las pruebas del sistema.

- **Diseño de la Aplicación**

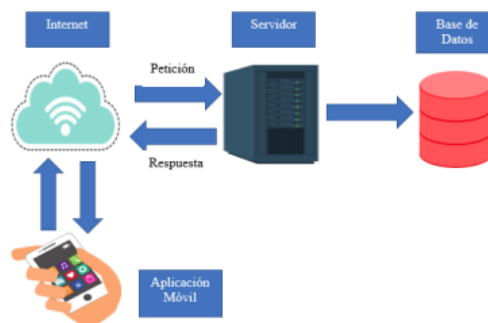


Figura 53. Diseño aplicación

La aplicación por medio de Api Services se comunica con la base de datos de la web la cual genera una petición y esto vía el internet refleja en la pantalla del móvil.

- **StoryCard**

El propósito de una storycard es escribir cómo un proyecto devolverá valor al usuario. Entonces es el trabajo del equipo de desarrollo ocuparse de cómo desarrollar el código que satisfaga los requisitos de la historia del usuario

- **Descripción de una storycard**

Tabla 38. Requisitos StoryCard

Numero Id	Tipo	Dificultad		Esfuerzo		Prioridad
		Antes	Después	Estimado	Gastado	
		Fácil	Fácil			Baja
		moderado	moderado			Media
		Duro	Duro			Alta
Descripción						
Fecha	Estado			Comentario		

En el campo **ID** se asigna un número identificador a la historia de usuario.

En el campo **TIPO** se define qué tipo de actividad se va a describir en esta historia de usuario

En el campo **DIFICULTAD** se describe el nivel de dificultad que representará para el equipo de desarrollo el implementar ese requerimiento.

En el campo **ESFUERZO** se detalla el número de horas que le tomará al equipo de desarrollo implementar este requerimiento.

El campo **PRIORIDAD** debe incluir un valor que denote lo sustancial de este requerimiento para el proyecto.

El campo **NOMBRE** contiene el nombre de la historia de usuario.

El campo **DESCRIPCIÓN** lleva el nombre de la historia de usuario que se está cumpliendo y en el campo inferior se describe el desempeño que se va a llevar a cabo en esta historia de usuario.

Interfaz principal StoryCard

La interfaz principal de la app móvil hace referencia al igual que la página principal de la web con las mismas vistas y la navegabilidad de igual manera

Tabla 39. Story Card Interfaz principal

Numero Id	Tipo	Dificultad		Esfuerzo		Prioridad
		Antes	Después	Estimado	Gastado	
001	Nuevo	Fácil	Fácil	2	1	Baja
		moderado	Moderado			Media
		Duro	Duro			Alta
Descripción						
Es la interfaz principal de la app móvil donde observaremos el home y los módulos diferentes						
Fecha	Estado		Comentario			
05-04-2021	Definido		Sin Comentario			
01-05-2021	Implementado		Sin comentario			

StoryCard Búsqueda productos

Este módulo presentara las categorías y sub categorías dentro de la app para que se pueda buscar y gestionar dependiendo de lo que se quiera buscar.

Tabla 40. StoryCard Busqueda productos

Numero Id	Tipo	Dificultad		Esfuerzo		Prioridad
		Antes	Después	Estimado	Gastado	
002	Nuevo	Fácil	Fácil	3	5	Baja
		Moderado	Moderado			Media
		Duro	Duro			Alta
Descripción						
Búsqueda dentro del catálogo de productos						
Fecha	Estado		Comentario			
02-05-2021	Definido		Sin Comentario			
20-05-2021	Implementado		Sin comentario			

StoryCard Agregar Carrito

Una vez que el cliente elija el producto deseado va a generar una compra y agregarle al carrito de compras

Tabla 41. Story Card Agregar carrito

Numero Id	Tipo	Dificultad		Esfuerzo		Prioridad
		Antes	Después	Estimado	Gastado	
003	Nuevo	Fácil	Fácil	4	2	Baja
		Moderado	Moderado			Media
		Duro	Duro			Alta
Descripción						
Una vez escogido el producto agregar a un apartado para generar una compra						
Fecha	Estado		Comentario			
22-05-2021	Definido		Sin Comentario			
01-06-2021	Implementado		Sin comentario			

Story Card Enviar Pedido

Este parte de enviar pedido es una vez que el cliente eligió sus prendas a comprar y genera la información necesaria para enviar el pedido.

Tabla 42. Story Card Enviar pedido

Numero Id	Tipo	Dificultad		Esfuerzo		Prioridad
		Antes	Después	Estimado	Gastado	
004	Nuevo	Fácil	Fácil	5	5	Baja
		Moderado	Moderado			Media
		Duro	Duro			Alta
Descripción						
Enviar el pedido a donde elija el usuario.						
Fecha	Estado		Comentario			
02-06-2021	Definido		Sin Comentario			
15-06-2021	Implementado		Sin comentario			

Story Card Registro cliente

El cliente para asegurar su pedido necesita logearse o registrarse en la base de datos con su correo y una contraseña.

Tabla 43. Story Card Registro cliente

1	Tipo	Dificultad		Esfuerzo		Prioridad
		Antes	Después	Estimado	Gastado	
005	Nuevo	Fácil	Fácil	3	4	Baja
		Moderado	Moderado			Media
		Duro	Duro			Alta
Descripción						
El cliente necesita logearse para generar el pedido						
Fecha	Estado		Comentario			
16-06-2021	Definido		Sin Comentario			
30-06-2021	Implementado		Sin comentario			

Story Card Soporte Cliente

En esta parte el cliente da seguimiento a su pedido donde ve si esta fallado receptado, pagado y enviado para su debida aprobación.

Tabla 44. Story Card Soporte cliente

Numero Id	Tipo	Dificultad		Esfuerzo		Prioridad
		Antes	Después	Estimado	Gastado	
006	Nuevo	Fácil	Fácil	4	4	Baja
		Moderado	Moderado			Media
		Duro	Duro			Alta
Descripción						
Soporte cliente personalizado						
Fecha	Estado		Comentario			
01-07-2021	Definido		Sin Comentario			
10-07-2021	Implementado		Sin comentario			

5.3.1.2.3. Pruebas del Sistema Funcionales

Tabla 45. Pruebas Funcionales

Id	Requisitos	Cumplimiento
RF1	Interfaz principal app	Hecho
RF2	Búsqueda de productos	Hecho
RF3	Agregar carrito	Hecho
RF4	Enviar Pedido	Hecho
RF5	Registro Cliente	Hecho
RF6	Soporte Cliente	Hecho

5.4. COMPROBACION DE LA HIPOTESIS

Una vez finalizado la implementación de los aplicativos tanto web y móvil para la empresa MALIGBBLUE FASHION, se obtuvo un resultado positivo permitiendo mejorar el comercio, tiempo, procesos y la relación entre los usuarios y la empresa que la gerente de la empresa necesita para gestionar sus productos. Se necesitó realizar una encuesta de un total de 5 preguntas. **Anexo I.** Comprobación de la hipótesis

6. PRESUPUESTO Y ESTIMACIÓN DE COSTOS

El impacto económico que causa al desarrollar este sistema web y móvil e implementar en la empresa MALIGBBLUE FASHION, es que contribuye con el ahorro de recursos materiales, ya sean de impresión la misma que posee un alto costo, guardar documentos con las facturas el cual utiliza espacio y tiempo, o al momento de generar algún tipo de reporte manual, ya que es posible que los documentos o las facturas no sean encontrados fácilmente, es por ese motivo que es necesario sistematizar todos estos procesos, y de esa manera este impacto generará reducción de costos. Como tal, este sistema para su adquisición tiene un costo de \$ 9 768,30. **Anexo H:** Estimación de Costos

Dato verídico realizado con estimación de costos y la suma de gastos directos e indirectos, sin fin comercial. En este caso este sistema es implementando como proyecto de grado sin ningún tipo de costo pensando en el beneficio de la empresa MALIGBBLUE FASHION, en especial la Lic. Ruth Mirella Cando Ramón. **Anexo G:** Presupuesto

7. DISEÑO DE ARQUITECTURA

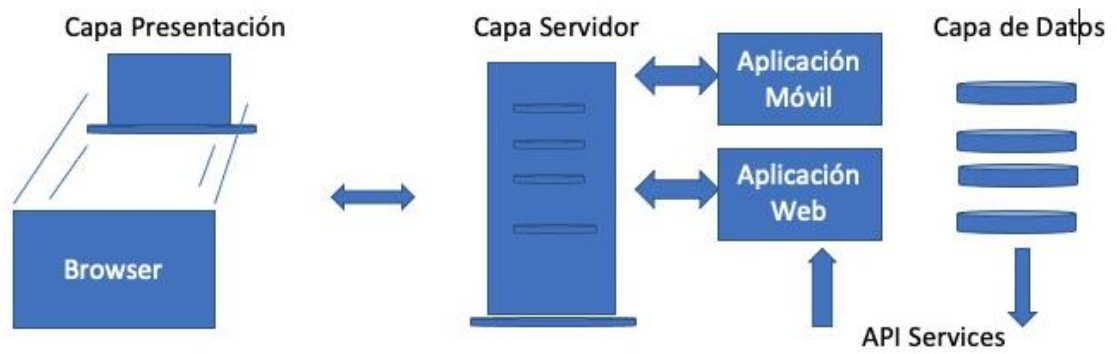


Figura 54. Diseño de arquitectura

8. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

8.1. CONCLUSIONES

- La fase de revisión bibliográfica permitió elaborar el marco teórico de esta propuesta tecnológica, se consideraron los conceptos esenciales del objeto de estudio y el campo de acción.
- En base a la investigación realizada se logró definir el uso de las mejores metodologías ágiles, tanto para web y móvil como son XP y Móvil-D las cuales ayudan a generar un software eficaz y de calidad.
- A través de las historias de usuario de la metodología Xp y de los requerimientos funcionales de Móvil-D, fue posible entregar las iteraciones necesarias, para así lograr entregar la versión completa de las aplicaciones web y móvil.

8.2. RECOMENDACIONES

- Realizar una exhaustiva investigación bibliográfica a través de fuentes confiables y contrastadas, permite elaborar un marco teórico consistente que ayude al desarrollo de las demás fases de un proyecto de titulación.
- Utilizar métodos, técnicas y herramientas de licitación ajustadas al dominio del problema, ayudan a delimitar el alcance de la solución y los requisitos del software que se deben desarrollar.
- Escoger adecuadamente la estrategia de desarrollo apoya al proceso de implementación de la solución informática, en la actualidad la mayoría de equipos tienden a utilizar procesos iterativos debido a que son adaptables y controlan mejor el cambio.

9. BIBLIOGRAFÍA

- [1] Naciones Unidas, “América Latina y el Caribe ante la pandemia del COVID-19 Efectos económicos y sociales,” pp. 1–15, 2020, [Online].
Available:
https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45337/S2000264_es.pdf?sequence=4&isAllowed=y.
- [2] K. Pesantes, “El impacto del Covid-19 en la economía tiene tres escenarios,” 2020. <https://www.primicias.ec/noticias/economia/impacto-covid-19-economiaescenarios/> (accessed May 30, 2020).
- [3] “Comercios pequeños se alistan para vender por canales digitales,” *Negocios*, 2020. <https://www.elcomercio.com/actualidad/venta-negocios-comercio-electronicocoronavirus.html> (accessed May 17, 2020).
- [4] C. Enríquez, “Revista Líderes,” 2020. <https://www.revistalideres.ec/lideres/revistalideres-edicion-aplicaciones-confinamiento.html> (accessed May 25, 2020).
- [5] T. M. P. Alejandro and D. C. G. F. Pablo, “Implementación de una tienda online, mediante plataforma de software libre, para incrementar el flujo de venta de equipos computacionales y servicios de mantenimiento informático en la empresa systec sistemas y servicios, ubicada en la ciudad de Portoviejo,” 2017.
- [6] R. X. R. Villares and I. I. F. S. Ordoñez, “Creación de una tienda virtual para comercializar artesanías elaboradas a base de madera reciclada en el cantón Quero, provincia de Tungurahua,” 2011.
- [7] B. D. PADILLA SÁNCHEZ, “Sistema Web Mediante Frameworks Html5 Para La Gestión De Historia Clínica De Odontología Única (Msp) En El Consultorio – Laboratorio Dental Nyk Dental De La Ciudad De Puyo,” pp. 1–89, 2018.
- [8] ALEGSA, “Definicion de sistema,” *ALEGSA.com.ar*, 2016. <http://www.alegsa.com.ar/Dic/sistema.php>
- [9] F. José and G. Peñalvo, “Ingeniería de software i,” 2018.
- [10] ALEGSA, “Definicion de aplicación web,” *Definición de aplicación web*, 2018. .
- [11] M. A. López, “Definición de aplicación web - Miguel Angel López WEB,” 2015, 2015. .
- [12] A. Distribuidas, “Aplicaciones Web Contenido.”

- [13] O. Vallejos, "Introducción a Internet," *Datos Comput.*, p. 23, 2015.
- [14] I. L. J. Juan Pablo Tunja Castro, "Desarrollo de una tienda virtual para la venta de repuestos automotrices en la empresa Mega Repuestos," 2018.
- [15] P. Guajardo, "¿Qué es el comercio electrónico y cuáles son sus ventajas?," 2020. <https://rockcontent.com/es/blog/comercio-electronico/> (accessed May 18, 2020).
- [16] José Baquero García, "¿Qué es Laravel?," De. 11, 2015. <https://www.arsys.es/blog/programacion/que-es-laravel/> (accessed Sep. 22, 2020).
- [17] Pedro Guajardo, "Bootstrap," Apr. 12, 2020. <https://rockcontent.com/es/blog/bootstrap/> (accessed Sep. 27, 2020).
- [18] De, B. (2017). Gestión de API. En *API Management* (págs. 15-28). Apress, Berkeley, CA.
- [19] (2020). Paypal en la industria del pago electrónico. 38 (2), 109-127.
- [20] Kurniansyah, M. I., & Sinurat, S. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Server Hosting dan Domain Terbaik Untuk WEB Server Menerapkan Metode VIKOR. *Jurnal Sistem Komputer dan Informatika (JSON)*, 2(1), 14-24.
- [21] J. J. Gutiérrez, "¿Qué es un framework?," Available http://www.lsi.us.es/~javierj/investigacion_ficheros/Framework.pdf Accessed May, vol. 12, pp. 1-4, 2014, [Online]. Available: http://www.lsi.us.es/~javierj/investigacion_ficheros/Framework.pdf.
- [22] A. U. L. Uis and Q. U. R. Ipoll, "Módulo VII : Sistemas de Información Geográfica y Teledetección S ISTEMAS DE GESTIÓN DE," 2008.
- [23] F. G. Castro, "Cuaderno de Clase: ¿Qué es XAMPP y para que sirve?" .
- [24] E. Hernández Orallo, "El Lenguaje Unificado de Modelado (UML)," pp. 1-6, 2010.
- [25] Margaret Rouse, "MySQL," Jan. 15, 2015. <https://searchdatacenter.techtarget.com/es/definicion/MySQL> (accessed Sep. 25, 2020).
- [26] Arias, M. Á. (2017). *Aprende Programación Web con PHP y MySQL: 2ª Edición*. IT campus Academy.
- [27] M.Alvarez (4 enero 2020) Available: <https://desarrolloweb.com/articulos/composer-gestor-dependencias-para-php.html>
- [28] Manuel Maldonado, "Las mejores metodologías ágiles para la creación de software," Apr. 12, 2018. <https://www.digital55.com/desarrollo-tecnologia/mejoresmetodologias-agiles-creacion-software/> (accessed Oct. 31, 2020).
- [29] Rodríguez, O., & Socorro, R. (2018). Seguridad y usabilidad de los esquemas y técnicas de autenticación gráfica. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*, 13-27.

- [30] Supan, D., Tekovic, K., Skalec, J., & Stapic, Z. (2013). Using Mobile-D Methodology in Development of Mobile Applications: Challenges and Issues. CROSBI, 1-12.
- [31] Darwin , T., Duldulao, T., Pagtaconan, W., & Galang, A. (2015). Development of a Mobile Learning Application forKindergarten: Process, Issues, and Challenges. Process, issues, and challenges. International Journal on Open and Distance e-Learning (IJODEL), 15-
- [32] Alsabi, E., & Dahanayake, A. (2016). Smart Modeling for Lightweight Mobile Application Development Methods. New Trends in Databases and Information Systems. Communications in Computer and Information Science, 1-12
- [33] Darwin , T., Duldulao, T., Pagtaconan, W., & Galang, A. (2015). Development of a Mobile Learning Application forKindergarten: Process, Issues, and Challenges. Process, issues, and challenges. International Journal on Open and Distance e-Learning (IJODEL), 15
- [34] Asfour, A., Zain, S., Salleh, N., & Grundy, J. (2019). Exploring Agile Mobile App. International Journal of Technology in Education and Science (IJTES), 1-19.
- [35] Amaya Balaguera, Y. D. (2017). Metodologías ágiles en el desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles. Estado actual. Journal Technology.
- [36] Hoehle, H., & Venkatesh, V. (2015). MOBILE APPLICATION USABILITY: CONCEPTUALIZATION AND INSTRUMENT DEVELOPMENT. MIS Quarterly, 1-5.
- [37] Pisuwala, U. (22 de Abril de 2018). Peerbits. Obtenido de Perbits: <https://www.peerbits.com/blog/all-about-app-architecture-for-efficient-mobile-appdevelopment.html>

10.ANEXOS

Anexo A: Hoja de vida de investigadores

HOJA DE VIDA

INVESTIGADOR 1

DATOS PERSONALES

NOMBRE: Jonathan Leonardo

APELLIDO: Acaro Cañar

FECHA DE NACIMIENTO: 13/08/1996

CÉDULA DE IDENTIDAD: 172483130-8

TELÉFONO: 0979943388

CORREO ELECTRÓNICO: jonathan.acaro1308@utc.edu.ec

ESTADO CIVIL: Soltero

DOMICILIO: Guaraní- José Peralta

FORMACIÓN ACADÉMICA ESTUDIOS PRIMARIOS:

Unidad Educativa Nueva Primavera

ESTUDIOS SECUNDARIOS:

Unidad Educativa Nueva Primavera

ESPECIALIDAD:

Informática y Administración de Empresas

SUPERIOR (TERCER NIVEL)

Universidad Técnica de Cotopaxi

ESPECIALIDAD:

Ingeniería en Informática y Sistemas Computacionales (último semestre)

IDIOMAS

Español: Natal

Inglés: B1



HOJA DE VIDA

INVESTIGADOR 2

DATOS PERSONALES

NOMBRE: Gilson Stalin

APELLIDO: Cando Ramón

FECHA DE NACIMIENTO: 18/03/1994

CÉDULA DE IDENTIDAD: 180448145-3

TELÉFONO: 0902525240

CORREO ELECTRÓNICO: gilson.cando1453@utc.edu.ec

ESTADO CIVIL: Casado

DOMICILIO: Ambato -Barrio Solís

FORMACIÓN ACADÉMICA ESTUDIOS PRIMARIOS:

Escuela Juan Benigno Vela

ESTUDIOS SECUNDARIOS:

Universitario “Juan Montalvo”

ESPECIALIDAD:

Técnico Informático

SUPERIOR (TERCER NIVEL)

Universidad Técnica de Cotopaxi

ESPECIALIDAD:

Ingeniería en Informática y Sistemas Computacionales (último semestre)

IDIOMAS

Español: Natal

Inglés: B1

Anexo B: Formulario de Encuesta



Encuesta dirigida a clientes de la empresa MALIGBBLUE FASHION

Objetivo: Conocer las necesidades de clientes de la empresa MALIGBBLUE FASHION para obtener información en base a e-commerce (comercio electrónico).

Instrucciones: Responda con criterio cada pregunta que se detallan a continuación.

CUESTIONARIO

Datos Informativos

Nombre y apellido:

Genero

- Masculino
- Femenino

1. ¿Estaría satisfecho al presentarle un catálogo de modelos completo en la web?

- Si
- No

2. ¿Conoce usted la calidad y la garantía de nuestros productos?

- Si
- No

3. ¿Con que frecuencias compra por internet?

- Muy frecuente
- Poco frecuente
- No compro

4. ¿Cómo prefiere ponerse en contacto con nosotros?

- Teléfono de atención al cliente
- E-mail
- Facebook
- Chat
- Otros

- 5. ¿Cree usted que es seguro las compras por internet?**
- Si
 - No
 - Tal vez
- 6. ¿Por favor selección el motivo por el cual adquirirías nuestro producto. Marca las que correspondan?**
- Marca preferida
 - Necesidad
 - Fabricación u origen local
 - Calidad del producto
 - Otros
- 7. ¿Nos recomendaría a amigos o colegas el uso de las plataformas para sus compras vía internet?**
- Si
 - No
- 8. ¿Por cuál plataforma le gustaría acceder a nuestro servicio de venta?**
- Aplicación móvil
 - Aplicación web
- 9. ¿Confía en medios tecnológicos al pedir información personal?**
- Si
 - No
- 10. ¿Gustaría tener descuentos por ser un cliente frecuente que realice compras en la página?**
- Si
 - No
 - Tal vez

Anexo C: Formulario de Entrevista



Encuesta dirigida a la gerente y vendedor la empresa MALIGBBLUE FASHION

Objetivo: Conocer los puntos de vista y criterios en base al e-commerce de la empresa MALIGBBLUE FASHION

Instrucciones: Responda con criterio cada pregunta que se detallan a continuación.
Cuestionario de entrevista a la gerente y al vendedor de la empresa

Pregunta 1. ¿Cuál es su punto de vista sobre el avance tecnológico antes y después de la pandemia?

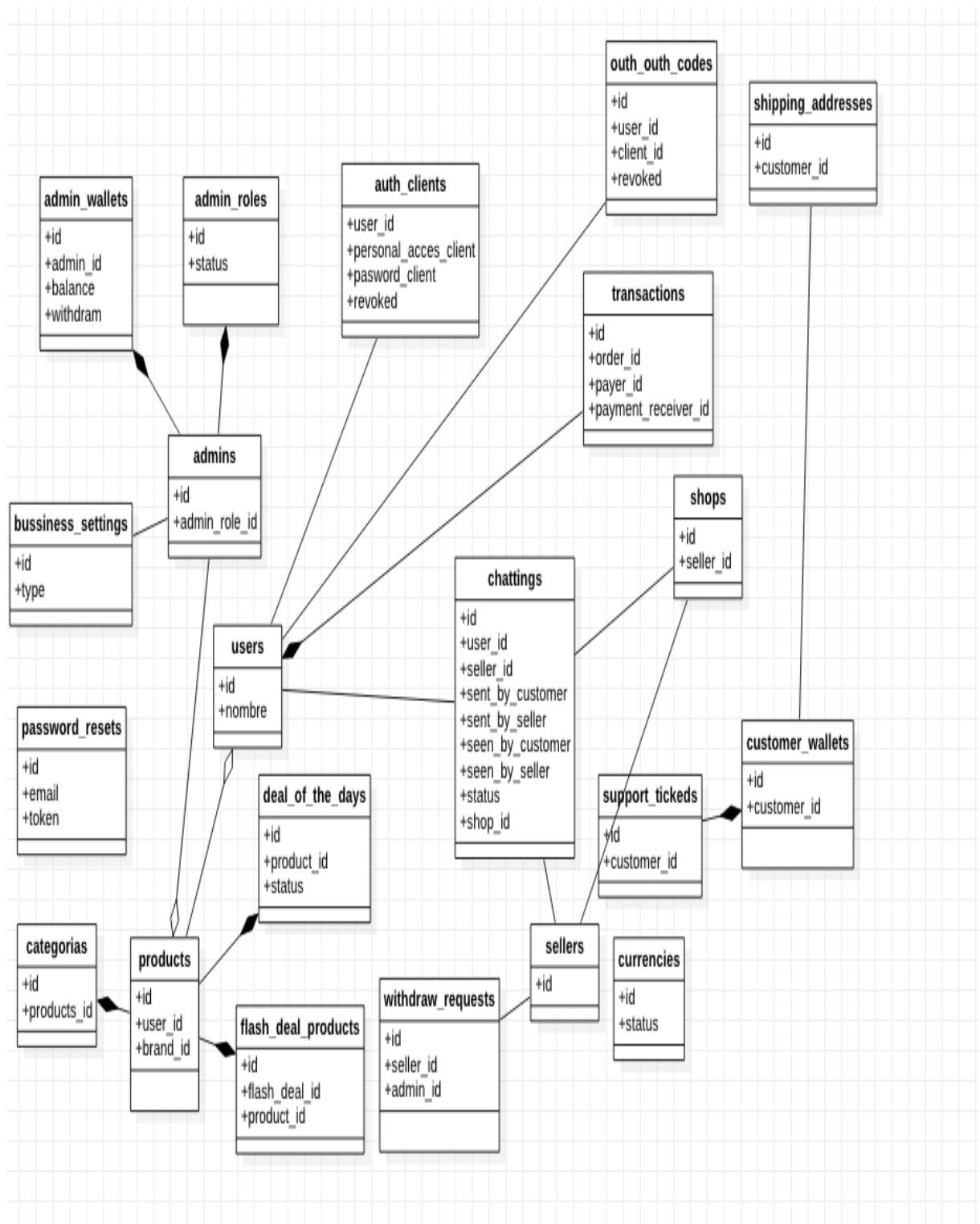
Pregunta 2. ¿Considera que es importante incluir a la tecnología en los procesos de ventas de una empresa?

Pregunta 3. ¿Qué importancia le da Ud. a las plataformas virtuales como parte de los negocios?

Pregunta 4. ¿Considera el manejo de una App web y móvil optimizaría los procesos de ventas?

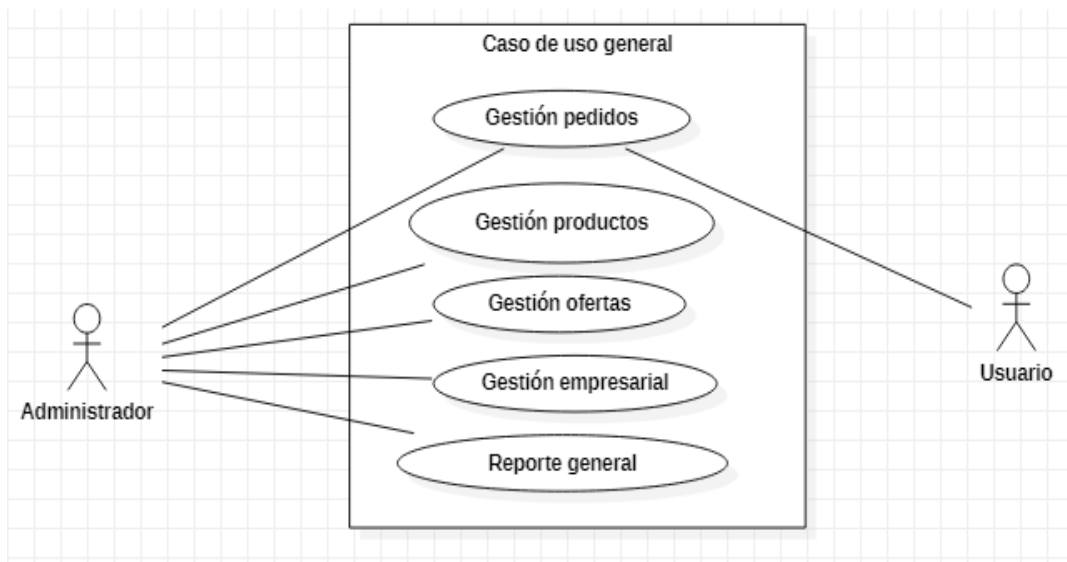
Pregunta 5. ¿Está de acuerdo en que la información que se genera diariamente sea guardada en una base de datos, para posteriores reportes sobre las ventas?

Anexo D: Modelo de Base de Datos

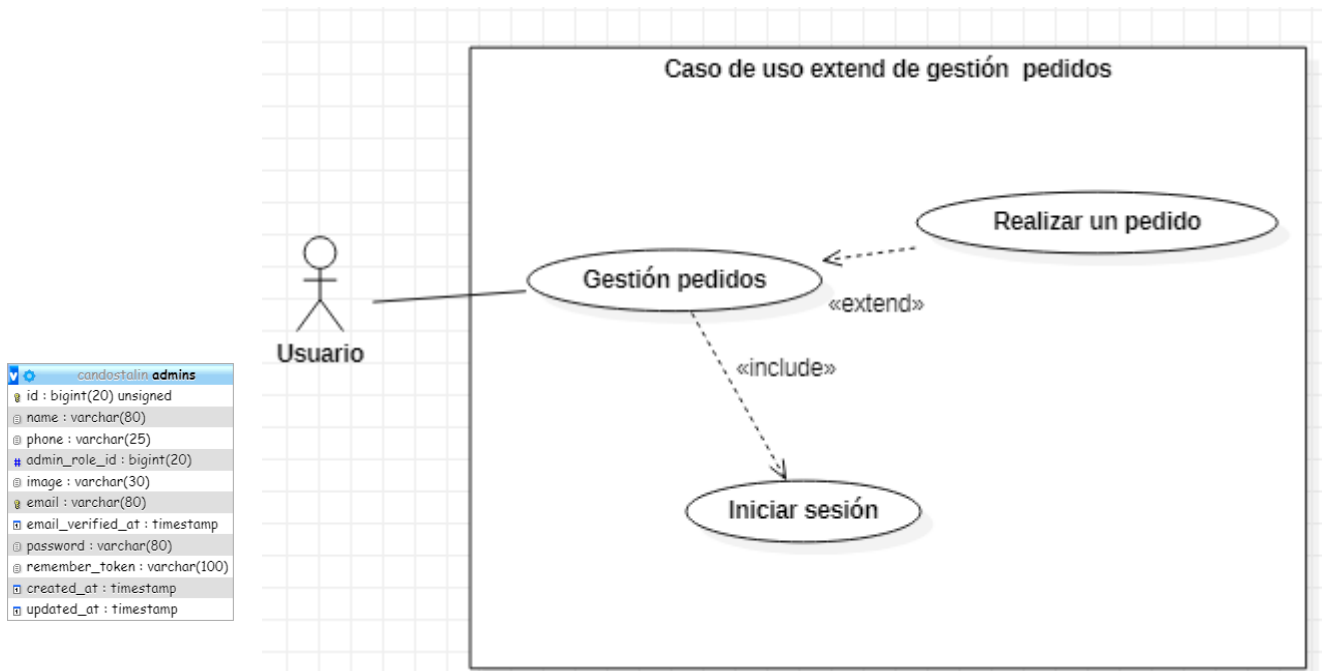


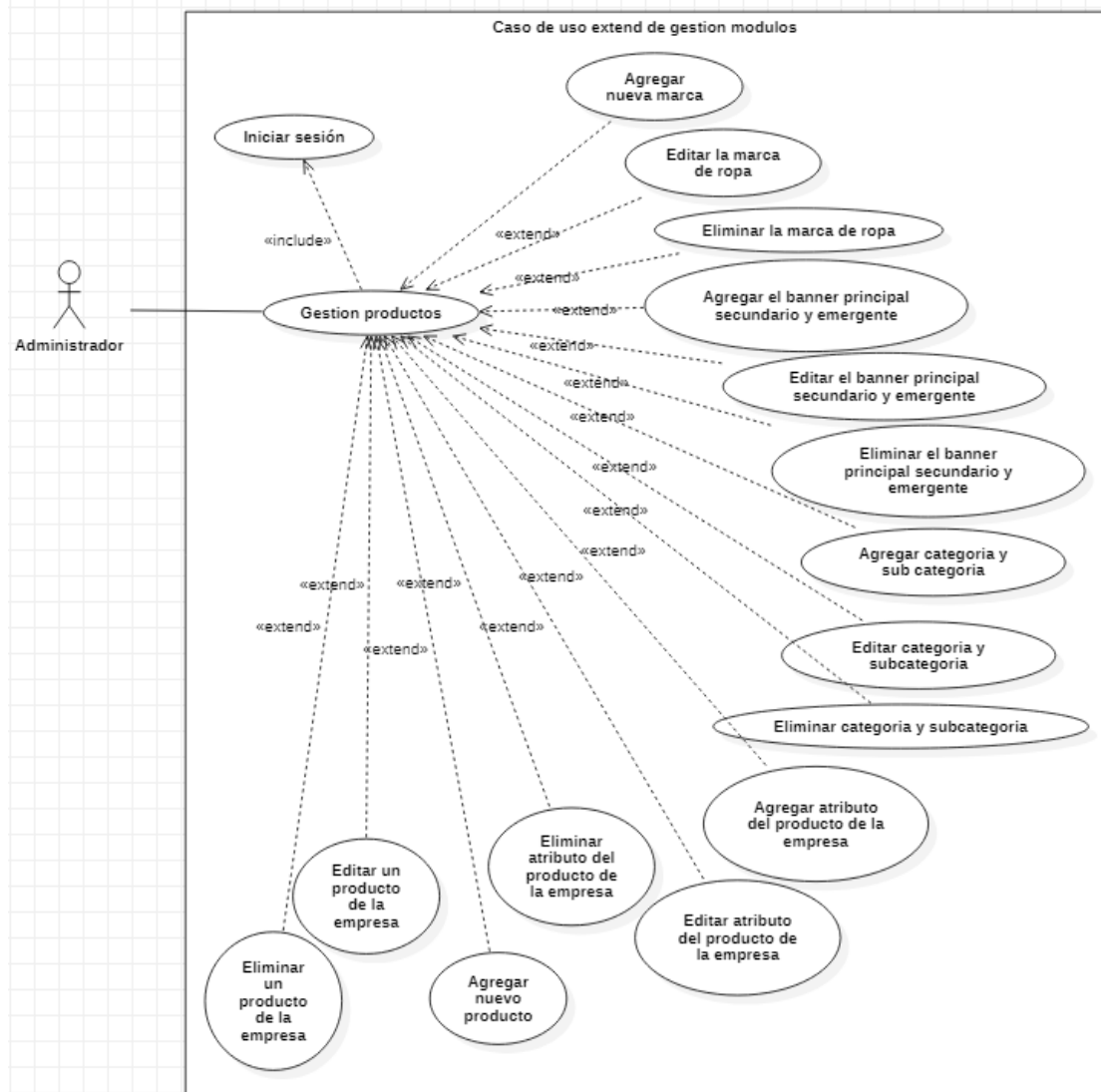
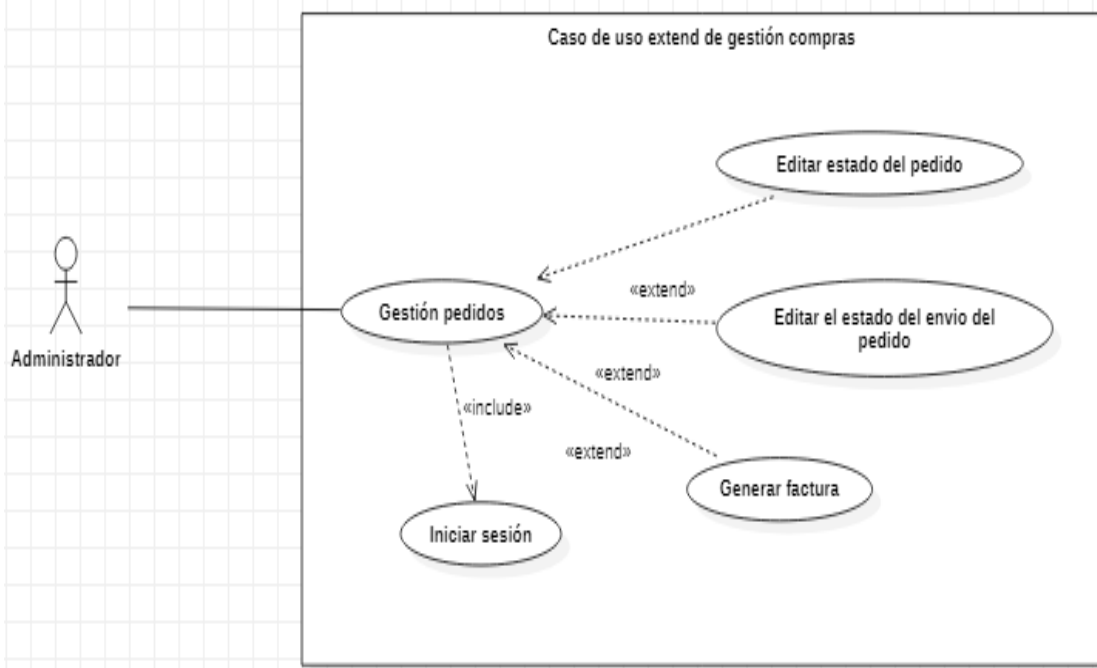
Anexo E: Casos de uso

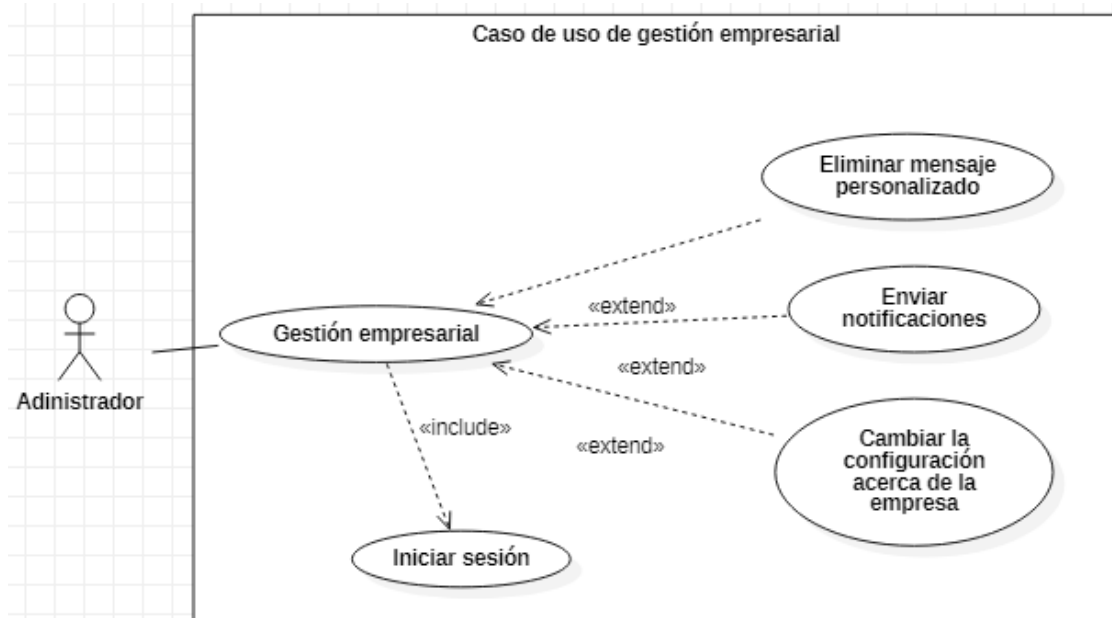
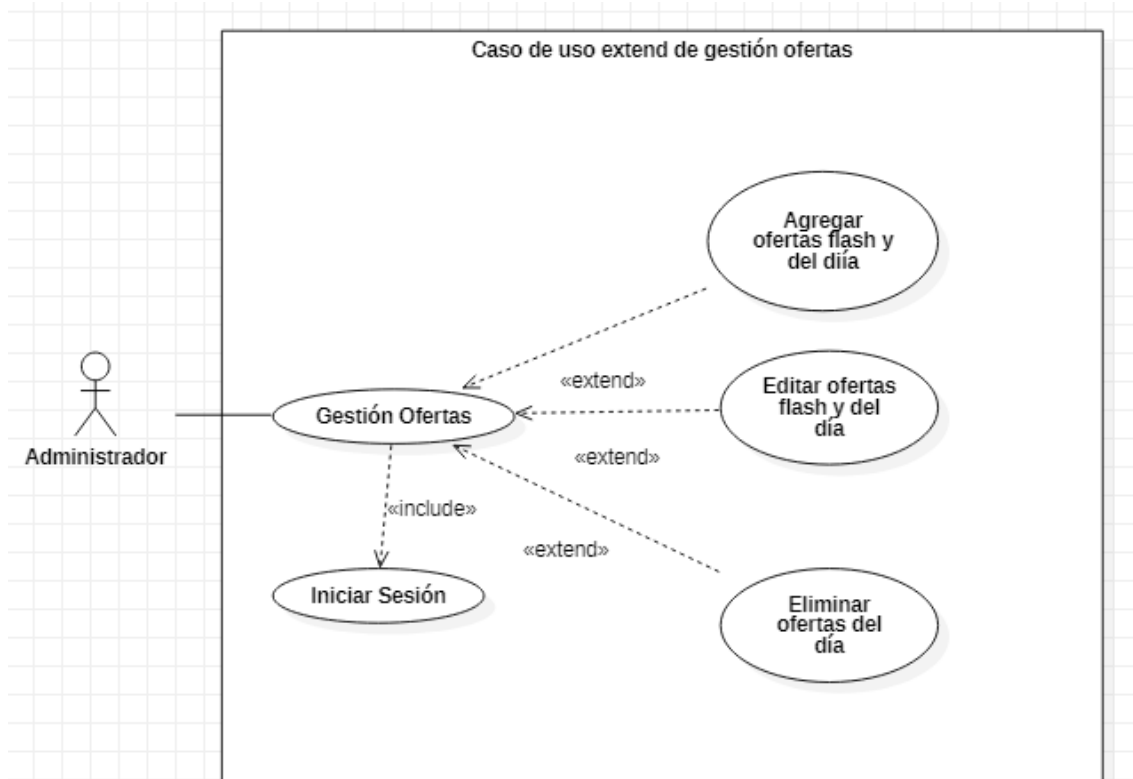
Caso de uso General

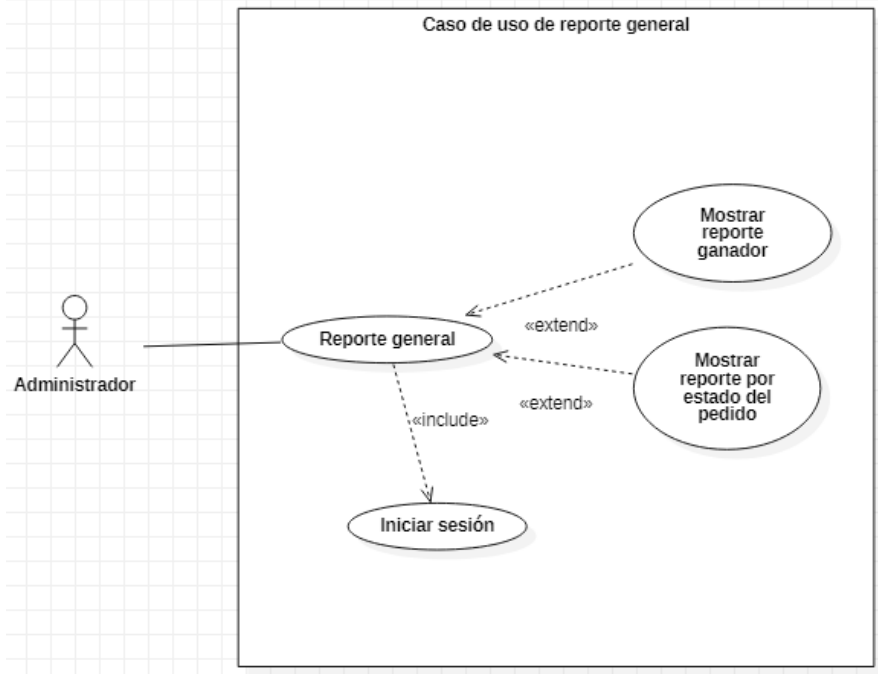


Casos de uso Extendidos









Anexo F: Casos de uso a detalle

Caso de uso a detalle por parte del cliente (Gestión pedidos)

Realizar un pedido

Numero de caso de uso	CU01
Fecha	16/06/2021
Nombre CU	Realizar una compra
Autores	Grupo de Trabajo
Actor	Cliente
Descripción	Este caso de uso describe como realizar una compra de un producto.
Precondición	El cliente debe estar logeado en el sistema.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El cliente selecciona una prenda a su elección. 2. El sistema muestra la interfaz de compra del producto 3. El cliente escoge la talla de la misma y una cantidad a comprar. 4. Selecciona la opción agregar al carrito de compras y selecciona la opción comprar ahora. 5. El sistema muestra la interfaz de envió 6. Selecciona un método de envió (por encomienda o servientrega o recargo mínimo). Si tiene acceso a un cupón de descuento y lo aplica 7. Selecciona la opción continuar con compra. Selecciona continuar con él envió 8. El sistema muestra la interfaz de dirección de envió 9. El cliente debe llenar una serie de campos los cuales son primordiales acerca de la dirección del envió de su compra. Da click en proceder al pago. 10. El sistema muestra la interfaz de método de pago 11. El cliente selecciona el método de pago. 12. El cliente selección pago mediante PayPal. 13. Selecciona la opción revisar la orden en caso de estar algún dato erróneo. 14. En caso de estar todos los datos correctos da click en completar pedido. 15. Se despliega la ventana del pago mediante PayPal para completar la transacción se ingresa los datos que requiera el mismo. 16. Click en comprar ahora.
Flujo alternativo 1	<ol style="list-style-type: none"> 12. El cliente selecciona pago contra reembolso. 13. Selecciona la opción revisar la orden en caso de estar algún dato erróneo. 14. En caso de estar todos los datos correctos da click en completar pedido.
Flujo alternativo 2	<ol style="list-style-type: none"> 14. En caso no de estar todos los datos correctos da click en regresar a pago, volver a envíos, atrás a dirección, atrás a carrito, hasta identificar donde está el error cambiarlo y continuar con la compra. 15. Una vez ya corregido los datos erróneos se procede a completar el pedido.

Caso de uso a detalle por parte del administrador (Gestión productos)

Agregar nueva marca

Numero de caso de uso	CU02
Fecha	16/06/2021
Nombre CU	Agregar nueva marca
Autores	Grupo de Trabajo
Actor	Administrador
Descripción	Este caso de uso describe como agregar una nueva marca de un producto.
Precondición	El administrador debe estar logeado en el sistema.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador selecciona la opción marca. 2. El sistema muestra la interfaz de la opción marca 3. Selecciona la opción agregar nuevo. 4. El sistema muestra el formulario a llenar para el ingreso de una nueva marca. 5. El administrador ingresa el nombre, selecciona subir un logotipo de la marca. 6. Selecciona guardar.

Caso de uso a detalle por parte del administrador (Gestión productos)

Editar la marca de ropa

Numero de caso de uso	CU03
Fecha	16/06/2021
Nombre CU	Editar la marca de ropa
Autores	Grupo de Trabajo
Actor	Administrador
Descripción	Este caso de uso describe como editar una marca de ropa.
Precondición	El administrador debe estar logeado en el sistema.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador selecciona la opción marca. 2. El sistema muestra el listado de la opción marca. 3. Selecciona la opción lista. 4. El sistema muestra la interfaz del listado de marcas. 5. Da click en el botón de acción. 6. El sistema muestra el listado con las opciones. 7. Selecciona editar. 8. El sistema muestra el formulario de la marca escogida. 9. El administrador edita el nombre y el logotipo 10. Una vez editada la marca de la ropa escogida se procede a guardar los cambios. Selecciona actualizar. 11. El sistema muestra un mensaje satisfactorio.

Caso de uso a detalle por parte del administrador (Gestión productos)

Eliminar la marca de ropa

Numero de caso de uso	CU04
Fecha	16/06/2021
Nombre CU	Eliminar la marca de ropa
Autores	Grupo de Trabajo
Actor	Administrador
Descripción	Este caso de uso describe como eliminar una marca de ropa.
Precondición	El administrador debe estar logeado en el sistema.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador selecciona la opción marca. 2. El sistema muestra el listado de la opción marca. 3. Selecciona la opción lista. 4. El sistema muestra la interfaz del listado de marcas. 5. Da click en el botón de acción. Selecciona eliminar. 6. El sistema muestra un mensaje si está seguro que desea eliminar. 7. Si el administrador elige la opción si 8. El sistema muestra un mensaje marca eliminada exitosamente.
Flujo alternativo 1	<ol style="list-style-type: none"> 6. Si el administrador elige cancelar. 7. No se elimina la marca de ropa, el sistema muestra la interfaz del listado de marcas.

Caso de uso a detalle por parte del administrador (Gestión productos)

Agregar el banner principal, secundario y emergente

Numero de caso de uso	CU05
Fecha	16/06/2021
Nombre CU	Agregar el banner principal, secundario y emergente
Autores	Grupo de Trabajo
Actor	Administrador
Descripción	Este caso de uso describe como agregar el banner principal, secundario y emergente
Precondición	El administrador debe estar logeado en el sistema.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador selecciona la opción Banner. 2. El sistema muestra el formulario de los banners. 3. Selecciona la opción agregar ya sea banner principal, secundario o banner emergente. 4. El sistema muestra el formulario para agregar banners. 5. Selecciona un banner a agregar. 6. El sistema muestra la interfaz de agregar banner. 7. Se llena los datos correspondientes del banner. Damos click en guardar. 8. El sistema nos emite un mensaje satisfactorio en el cual menciona que el banner se agregó correctamente y mostrara la lista de banners con el banner agregado.
Flujo alternativo 1	<ol style="list-style-type: none"> 6. Si no desea agregar ningún banner da click en cancelar. 7. El sistema mostrara la lista de banners.

Caso de uso a detalle por parte del administrador (Gestión productos)
 Editar el banner principal, secundario y emergente

Numero de caso de uso	CU06
Fecha	16/06/2021
Nombre CU	Editar el banner principal, secundario y emergente
Autores	Grupo de Trabajo
Actor	Administrador
Descripción	Este caso de uso describe como Editar el banner principal, secundario y emergente.
Precondición	El administrador debe estar logeado en el sistema.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador selecciona la opción banner. 2. El sistema muestra la lista de banners existentes. 3. Da click en el botón de acción del banner a editar. 4. El sistema muestra el formulario del banner escogido. 5. El administrador edita la URL y la imagen del banner, selecciona actualizar. 6. El sistema muestra un mensaje Banner editado correctamente 7. El sistema muestra el listado de los banners existentes.
Flujo alternativo 1	<ol style="list-style-type: none"> 5. Si no desea agregar ningún banner da click en cancelar. 6. El sistema mostrara la lista de banners.

Caso de uso a detalle por parte del administrador (Gestión productos)
 Eliminar el banner principal, secundario y emergente

Numero de caso de uso	CU07
Fecha	16/06/2021
Nombre CU	Eliminar el banner principal, secundario y emergente
Autores	Grupo de Trabajo
Actor	Administrador
Descripción	Este caso de uso describe como Eliminar el banner principal, secundario y emergente.
Precondición	El administrador debe estar logeado en el sistema.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador selecciona la opción banner. 2. El sistema muestra la lista de banners existentes. 3. Da click en el botón de acción del banner a eliminar. 4. El sistema muestra un mensaje emergente ¿Desea eliminar el banner? 5. Escoge la opción si para continuar con la eliminación del banner 6. El sistema muestra un mensaje emergente en el que menciona que el banner seleccionado se eliminó correctamente. 7. El sistema muestra el listado de los banners restantes.
Flujo alternativo 1	<ol style="list-style-type: none"> 4. Si no desea eliminar el banner da click en cancelar. 5. El sistema mostrara la lista de banners.

Caso de uso a detalle por parte del administrador (Gestión productos)

Agregar categoría, sub-categoría o sub-subcategoría

Numero de caso de uso	CU08
Fecha	16/06/2021
Nombre CU	Agregar categoría, sub-categoría o sub-subcategoría
Autores	Grupo de Trabajo
Actor	Administrador
Descripción	Este caso de uso describe como agregar una categoría, sub-categoría o sub-subcategoría de los productos
Precondición	El administrador debe estar logeado en el sistema.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none">1. El administrador selecciona la opción categoría, sub-categoría. o sub-subcategoría2. El sistema muestra la interfaz del formulario de agregar categoría, sub-categoría o sub-subcategoría3. El administrador ingresa un nombre de categoría, sub-categoría o sub-subcategoría y un icono del mismo. Damos click en guardar.4. El sistema muestra un mensaje de guardado exitoso5. El sistema mostrara la lista de categorías, sub-categorías o sub-subcategorías existentes y la recientemente agregada.

Caso de uso a detalle por parte del administrador (Gestión productos)

Editar categoría, sub-categoría. O sub-subcategoría

Numero de caso de uso	CU09
Fecha	16/06/2021
Nombre CU	Editar categoría, sub-categoría. o sub-subcategoría
Autores	Grupo de Trabajo
Actor	Administrador
Descripción	Este caso de uso describe como editar una categoría, sub-categoría. o sub-subcategoría de los productos
Precondición	El administrador debe estar logeado en el sistema.

Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador selecciona la opción categoría, sub-categoría. o sub-subcategoría. 2. El sistema muestra la interfaz del formulario de categoría, sub-categoría. o sub-subcategoría 3. El administrador elige una categoría, sub-categoría. o sub-subcategoría a editar. Da click en el botón de acción y elige editar. 4. El sistema muestra el formulario de la categoría, sub-categoría. o sub-subcategoría a editar 5. Edita el nombre y el icono y da click en actualizar. 6. El sistema muestra un mensaje de satisfacción y nos envía al listado de las categorías o sub-categorías.
------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Caso de uso a detalle por parte del administrador (Gestión productos)

Eliminar categoría, sub-categoría. O sub-subcategoría

Numero de caso de uso	CU10
Fecha	16/06/2021
Nombre CU	Eliminar categoría, sub-categoría. o sub-subcategoría
Autores	Grupo de Trabajo
Actor	Administrador
Descripción	Este caso de uso describe como eliminar una categoría, sub-categoría. o sub-subcategoría de los productos
Precondición	El administrador debe estar logeado en el sistema.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador selecciona la opción categoría, sub-categoría. o sub-subcategoría. 2. El sistema muestra la interfaz de las categorías. 3. Una vez en el formulario de categoría, sub-categoría. o sub-subcategoría el administrador elige una categoría o sub-categoría a eliminar. Da click en el botón de acción y elige eliminar. 4. El sistema muestra un mensaje si está seguro de eliminar la categoría, sub-categoría. o sub-subcategoría o desea cancelar. 5. Para eliminar presionar en si borrarlo. 6. El sistema muestra un mensaje de satisfacción y nos envía al listado de las categorías o sub-categorías.
Flujo alternativo 1	<ol style="list-style-type: none"> 5. Si no desea eliminar da click en cancelar 6. El sistema muestra la ventana con el listado de las categorías, sub-categorías. o sub-subcategorías.

Caso de uso a detalle por parte del administrador (Gestión productos)

Agregar atributo a un producto

Numero de caso de uso	CU11
Fecha	16/06/2021
Nombre CU	Agregar atributo a un producto
Autores	Grupo de Trabajo
Actor	Administrador
Descripción	Este caso de uso describe como agregar atributo a un producto.
Precondición	El administrador debe estar logeado en el sistema.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador selecciona la opción producto. 2. El sistema muestra la interfaz del menú desplegado 3. El administrador selecciona atributo. 4. El sistema muestra la interfaz de atributos de un producto 5. Ingresa un nombre de producto, damos click en agregar. 6. El sistema muestra un mensaje de guardado exitosamente 7. El sistema muestra la interfaz con el listado el nuevo atributo agregado.

Caso de uso a detalle por parte del administrador (Gestión productos)

Editar un atributo de un producto

Numero de caso de uso	CU12
Fecha	16/06/2021
Nombre CU	Editar un atributo de un producto
Autores	Grupo de Trabajo
Actor	Administrador
Descripción	Este caso de uso describe como editar un atributo de un producto.
Precondición	El administrador debe estar logeado en el sistema.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador selecciona la opción producto. 2. El sistema muestra la interfaz del menú de producto. 3. El administrador selecciona la opción atributo 4. El sistema muestra una tabla de los atributos existentes. 5. Selecciona el atributo a editar. 6. Damos click en el botón de acción y seleccionamos editar. 7. El sistema carga el atributo a editar. 8. El administrador edita el atributo. Da click en actualizar 9. El sistema muestra un mensaje atributo actualizado correctamente.

Caso de uso a detalle por parte del administrador (Gestión productos)

Eliminar un atributo de un producto

Numero de caso de uso	CU13
Fecha	16/06/2021
Nombre CU	Eliminar un atributo de un producto
Autores	Grupo de Trabajo
Actor	Administrador
Descripción	Este caso de uso describe como editar un atributo de un producto.
Precondición	El administrador debe estar logeado en el sistema.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador selecciona la opción producto. 2. El sistema muestra la interfaz del menú desplegado 3. El administrador selecciona atributo. 4. El sistema muestra una tabla de los atributos existentes. 5. Selecciona el atributo a eliminar. Damos click en el botón de acción y seleccionamos eliminar. 6. El sistema muestra un mensaje de confirmación para eliminar el atributo. 7. Seleccionar la opción si borrarlo 8. El sistema muestra un mensaje el atributo ha sido eliminado correctamente 9. El sistema muestra el listado de atributos existentes.
Flujo alternativo 1	<ol style="list-style-type: none"> 7. Seleccionar la opción cancelar 8. El sistema muestra el listado de los atributos

Caso de uso a detalle por parte del administrador (Gestión productos)

Agregar un nuevo producto de la empresa

Numero de caso de uso	CU14
Fecha	16/06/2021
Nombre CU	Agregar un nuevo producto de la empresa
Autores	Grupo de Trabajo
Actor	Administrador
Descripción	Este caso de uso describe como agregar un nuevo producto de la empresa.
Precondición	El administrador debe estar logeado en el sistema.

Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador selecciona la opción productos. 2. El sistema muestra la interfaz del menú de la opción producto 3. El administrador selecciona la opción productos de la empresa 4. El sistema muestra la interfaz de los productos de la empresa. 5. Selecciona la opción añadir nuevo producto 6. El sistema muestra la interfaz del formulario llenar todos los campos necesarios. 7. El administrador llena los datos requeridos. 8. Seleccionar enviar. 9. El sistema muestra un mensaje de producto cargado exitosamente. 10. El sistema muestra el listado de productos de la empresa
------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Caso de uso a detalle por parte del administrador (Gestión productos)

Editar un producto de la empresa

Numero de caso de uso	CU15
Fecha	16/06/2021
Nombre CU	Editar un producto de la empresa
Autores	Grupo de Trabajo
Actor	Administrador
Descripción	Este caso de uso describe como editar un producto de la empresa
Precondición	El administrador debe estar logeado en el sistema.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador selecciona la opción productos. 2. El sistema muestra la interfaz del menú de la opción productos 3. El administrador selecciona la opción productos de la empresa 4. El sistema muestra la interfaz de los productos de la empresa 5. Selecciona un producto de la empresa a editar. Da click en el botón de acción. Selecciona la opción editar 6. El sistema carga el formulario con los campos del producto a editar. 7. El administrador edita el producto 8. Una vez editado el producto seleccionar la opción actualizar 9. El sistema muestra un mensaje de producto editado exitosamente.

Caso de uso a detalle por parte del administrador (Gestión productos)

Eliminar un producto de la empresa

Numero de caso de uso	CU16
Fecha	16/06/2021
Nombre CU	Eliminar un producto de la empresa
Autores	Grupo de Trabajo
Actor	Administrador
Descripción	Este caso de uso describe como eliminar un producto de la empresa
Precondición	El administrador debe estar logeado en el sistema.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none">1. El administrador selecciona la opción productos.2. El sistema muestra la interfaz del menú de la opción de productos de la empresa3. El administrador selecciona la opción productos de la empresa4. El sistema muestra la interfaz de los productos de la empresa5. Selecciona un producto de la empresa a eliminar. Da click en el botón de acción.6. El sistema muestra la interfaz con el listado de las opciones a realizar7. Selecciona la opción eliminar8. El sistema muestra un mensaje de confirmación para la eliminación del producto.9. Seleccionar la opción si10. El sistema muestra un mensaje producto eliminado con éxito11. El sistema muestra el listado de productos actuales
Flujo alterno	<ol style="list-style-type: none">7. Si selecciona la opción no8. El sistema carga el listado sin borrar el producto.

Caso de uso a detalle por parte del administrador (Gestión pedidos)

Editar el estado del pedido

Numero de caso de uso	CU17
Fecha	16/06/2021
Nombre CU	Editar el estado del pedido
Autores	Grupo de Trabajo
Actor	Administrador
Descripción	Este caso de uso describe como realizar el cambio del estado del pedido de un cliente (pagado / no pagado).
Precondición	El administrador debe estar logeado en el sistema.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador selecciona la opción pedido. 2. El sistema muestra la interfaz del menú pedido. 3. Selecciona la opción todos. 4. El sistema muestra la interfaz de todos los pedidos 5. El administrador busca y selecciona el pedido a editar. 6. Da click en el botón de acción. Selecciona la opción ver. 7. El sistema muestra el formulario del pedido 8. En la opción del check list cambia la opción de sin pagar a pagado. 9. El sistema muestra un mensaje si está seguro de realizar el cambio. 10. Selecciona la opción si cambiarlo. 11. El sistema muestra el mensaje estado de pedido cambiado.
Flujo alternativo 1	<ol style="list-style-type: none"> 8. Selecciona la opción cancelar 9. Estado del pedido no se cambia y el sistema muestra el formulario del pedido.

Caso de uso a detalle por parte del administrador (Gestión pedidos)

Editar el estado del envío del pedido

Numero de caso de uso	CU18
Fecha	16/06/2021
Nombre CU	Editar el estado del envío del pedido
Autores	Grupo de Trabajo
Actor	Administrador
Descripción	Este caso de uso describe como realizar el cambio del estado del envío del pedido de un cliente (Pendiente / entregado / procesando / devuelto y fallo).
Precondición	El administrador debe estar logeado en el sistema.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador selecciona la opción pedido. 2. El sistema muestra la interfaz de menú pedido 3. El administrador selecciona la opción todas. 4. El sistema muestra la interfaz con el listado de los pedidos 5. Busca y selecciona el pedido a editar. Da click en el botón de acción. Selecciona la opción ver. 6. El sistema muestra la interfaz del pedido a editar el envío 7. En la opción del check list cambia la opción de Pendiente a (procesando, entregado, devuelto, fallo) según corresponda el caso. 8. El sistema muestra un mensaje si está seguro de realizar el cambio. 9. Selecciona la opción si cambiarlo. 10. El sistema muestra el mensaje: estado del envío del pedido cambiado.
Flujo alternativo 1	<ol style="list-style-type: none"> 8. Selecciona la opción cancelar 9. Estado del pedido no se cambia. El sistema muestra la interfaz del pedido seleccionado anteriormente.

Caso de uso a detalle por parte del administrador (Gestión pedidos)

Generar factura

Numero de caso de uso	CU19
Fecha	16/06/2021
Nombre CU	Generar factura
Autores	Grupo de Trabajo
Actor	Administrador
Descripción	Este caso de uso describe como generar la factura del pedido.
Precondición	El administrador debe estar logeado en el sistema.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador selecciona la opción pedido. 2. El sistema muestra la interfaz de la clasificación de los pedidos 3. El administrador selecciona la opción todos. 4. El sistema muestra la interfaz con el listado de los pedidos 5. El administrador busca el pedido a generar la factura 6. El administrador selecciona el pedido a generar la factura. Da click en el botón de acción. 7. El sistema muestra la interfaz con el menú desplegado 8. Selecciona la opción factura. 9. El sistema muestra la ventana emergente que ayuda a guardar la factura. 10. El administrador elige el destino a guardar la factura. 11. Click en el botón guardar.
Flujo alterno 1	<ol style="list-style-type: none"> 10. Click en cancelar. 11. El sistema muestra la interfaz de pedidos.

Caso de uso a detalle por parte del administrador (Gestión ofertas)

Agregar ofertas flash, del día y de funciones

Numero de caso de uso	CU20
Fecha	16/06/2021
Nombre CU	Agregar ofertas flash, del día y de funciones
Autores	Grupo de Trabajo
Actor	Administrador
Descripción	Este caso de uso describe como agregar ofertas flash, del día y de funciones
Precondición	El administrador debe estar logeado en el sistema.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador selecciona el menú todas las ofertas. 2. El sistema muestra el menú de las ofertas. 3. Selecciona la opción ofertas flash. 4. El sistema muestra el formulario a llenar de las ofertas flash. 5. El administrador debe llenar el formulario de las ofertas flash. 6. Dar un click en la opción guardar. 7. El sistema muestra un mensaje de oferta agregada con éxito. 8. El sistema muestra el listado de las ofertas.

Caso de uso a detalle por parte del administrador (Gestión ofertas)

Editar ofertas flash, del día y de funciones

Numero de caso de uso	CU21
Fecha	16/06/2021
Nombre CU	Editar ofertas flash, del día y de funciones
Autores	Grupo de Trabajo
Actor	Administrador
Descripción	Este caso de uso describe como editar ofertas flash, del día y de funciones
Precondición	El administrador debe estar logeado en el sistema.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none">1. El administrador selecciona el menú todas las ofertas.2. El sistema muestra el menú de las ofertas.3. El administrador selecciona la opción ofertas flash, del día o de funciones.4. El sistema muestra el formulario a llenar de las ofertas flash, del día o de funciones; conjuntamente con el listado de las mismas.5. El administrador selecciona la oferta a editar.6. El sistema muestra la interfaz del formulario a editar7. El administrador realiza los cambios necesarios y da un click en actualizar.8. El sistema muestra un mensaje de oferta actualizada con éxito.

Caso de uso a detalle por parte del administrador (Gestión empresarial)

Eliminar mensaje personalizado

Numero de caso de uso	CU22
Fecha	16/06/2021
Nombre CU	Eliminar mensaje personalizado
Autores	Grupo de Trabajo
Actor	Administrador
Descripción	Este caso de uso describe como eliminar mensaje personalizado
Precondición	El administrador debe estar logeado en el sistema.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador selecciona el menú gestión empresarial. 2. Le sistema muestra la interfaz con el menú desplegado 3. Selecciona la opción mensaje personalizado. 4. El sistema muestra el listado con todos los mensajes personalizados. 5. El administrador da click en el botón de acción. 6. El sistema muestra la interfaz con el menú desplegable 7. El administrador selecciona la opción eliminar. 8. El sistema muestra un mensaje de confirmación para la eliminación del mensaje. 9. El administrador selecciona la opción si borrarlo. 10. El sistema muestra una notificación emergente: mensaje eliminado con éxito.
Flujo alternativo 1	<ol style="list-style-type: none"> 7. El administrador selecciona la opción cancelar. 8. El sistema muestra el listado de los mensajes personalizados.

Caso de uso a detalle por parte del administrador (Gestión empresarial)

Responder ticked de soporte

Numero de caso de uso	CU23
Fecha	16/06/2021
Nombre CU	Responder ticked de soporte
Autores	Grupo de Trabajo
Actor	Administrador
Descripción	Este caso de uso describe como responder un ticked de soporte.
Precondición	El administrador debe estar logeado en el sistema.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador selecciona el menú gestión empresarial. 2. El sistema muestra la interfaz con el menú desplegado 3. Selecciona la opción ticked de soporte. 4. El sistema muestra el listado con todos los ticked de soportes recibidos. 5. El administrador selecciona uno y da click en el botón de acción ver. 6. El sistema muestra el formulario del mensaje del ticked de soporte. 7. El administrador procede a responder la petición que el cliente necesite. 8. El administrador selecciona la opción enviar. 9. El sistema muestra la interfaz del ticked con la respuesta enviada

Caso de uso a detalle por parte del administrador (Gestión empresarial)

Enviar notificaciones

Numero de caso de uso	CU24
Fecha	16/06/2021
Nombre CU	Enviar notificaciones
Autores	Grupo de Trabajo
Actor	Administrador
Descripción	Este caso de uso describe como enviar una notificación a la app móvil.
Precondición	El administrador debe estar logeado en el sistema.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador selecciona el menú gestión empresarial. 2. El sistema muestra la interfaz con el menú desplegado 3. Selecciona la opción enviar notificación. 4. El sistema muestra el formulario a llenar para enviar una notificación. 5. El administrador llena el formulario y da click en el botón enviar notificación. 6. El sistema muestra una notificación: notificación enviada con éxito.

Caso de uso a detalle por parte del administrador (Gestión empresarial)

Agregar un nuevo cupón de descuentos

Numero de caso de uso	CU25
Fecha	16/06/2021
Nombre CU	Agregar un nuevo cupón de descuentos
Autores	Grupo de Trabajo
Actor	Administrador
Descripción	Este caso de uso describe como agregar un nuevo cupón de descuentos.
Precondición	El administrador debe estar logeado en el sistema.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador selecciona el menú gestión empresarial. 2. El sistema muestra la interfaz con el menú desplegado 3. Selecciona la opción cupón. 4. El sistema muestra el formulario a llenar para u nuevo cupón. 5. El administrador llena el formulario y da click en el botón enviar. 6. El sistema muestra una notificación: cupón agregado exitosamente.

Caso de uso a detalle por parte del administrador (Gestión empresarial)

Cambiar la configuración de la empresa.

Numero de caso de uso	CU26
Fecha	16/06/2021
Nombre CU	Cambiar la configuración de la empresa.
Autores	Grupo de Trabajo
Actor	Administrador
Descripción	Este caso de uso describe como cambiar la configuración de la empresa.
Precondición	El administrador debe estar logeado en el sistema.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador selecciona el menú gestión empresarial. 2. El sistema muestra la interfaz con el menú desplegado 3. Selecciona la opción configuración empresarial 4. El sistema muestra la interfaz con el menú desplegado con todas las opciones de configuración. 5. El administrador elige que modificar 6. El administrador selecciona idioma. 7. El sistema muestra el formulario de los idiomas ya cargados. 8. Agregar otro idioma el administrador da click en agregar nuevo idioma 9. El sistema muestra el formulario a llenar para agregar nuevo idioma 10. El administrador llena los campos 11. Da click en agregar. 12. El sistema muestra una notificación de idioma agregado correctamente.
Flujo alternativo 1	<ol style="list-style-type: none"> 5. El administrador selecciona configuración del correo 6. El sistema muestra el formulario de la configuración del

	<p>correo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. El administrador realiza los cambios correspondientes del mismo. 8. El administrador da click en guardar 9. El sistema muestra un mensaje configuración actualizada exitosamente
Flujo alternativo 2	<ol style="list-style-type: none"> 5. El administrador selecciona método de envío 6. El sistema muestra el formulario a llenar del método de envío 7. El administrador llena el formulario y da click en enviar. 8. El sistema muestra un mensaje agregado exitosamente
Flujo alternativo 3	<ol style="list-style-type: none"> 5. El administrador selecciona moneda 6. El sistema muestra el formulario de los tipos de moneda existentes 7. El administrador selecciona agregar nueva moneda 8. El sistema muestra el formulario a llenar para agregar nueva moneda 9. El administrador llena los datos y da click en guardar 10. El sistema muestra el listado de las monedas agregadas
Flujo alternativo 4	<ol style="list-style-type: none"> 5. El administrador selecciona método de pago 6. El sistema muestra el formulario de método de pago. 7. El administrador puede activar o desactivar cualquiera de los métodos. 8. Dentro del método de pago de PayPal se configura el Id y código del método de pago de PayPal en caso de su uso. 9. El administrador da click en guardar. 10. El sistema muestra una notificación exitosa en los cambios
Flujo alternativo 5	<ol style="list-style-type: none"> 5. El administrador selecciona preguntas frecuentes 6. El sistema muestra el formulario de las preguntas frecuentes 7. El administrador selecciona agregar nueva pregunta frecuente 8. El sistema muestra un formulario el cual debe llenarse para agregar una pregunta frecuente. 9. El administrador da click en guardar 10. El sistema muestra un mensaje de guardado exitoso.
Flujo alternativo 6	<ol style="list-style-type: none"> 5. El administrador selecciona la opción acerca de nosotros 6. El sistema muestra el formulario a editar de la opción acerca de nosotros de la empresa. 7. El administrador edita el texto acerca de nosotros 8. El administrador selecciona la opción guardar. 9. El sistema muestra un mensaje de guardado exitoso
Flujo alternativo 7	<ol style="list-style-type: none"> 5. El administrador selecciona la opción términos y condiciones 6. El sistema muestra el formulario a editar de los términos y condiciones de la página. 7. El administrador edita los términos y condiciones y da click en guardar. 8. El sistema muestra un mensaje: términos y condiciones actualizados con éxitos.

Flujo alternativo 8	<ol style="list-style-type: none"> 5. El administrador selecciona la opción configuraciones web 6. El sistema muestra el formulario a editar de las configuraciones web 7. El administrador edita las configuraciones necesarias y da click en guardar 8. El sistema muestra un mensaje de confirmación exitosamente.
Flujo alternativo 9	<ol style="list-style-type: none"> 5. El administrador selecciona la opción redes sociales 6. El sistema muestra el formulario de redes sociales 7. El administrador ingresa una nueva red social o edita una de las mismas 8. El administrador da click en guardar. 9. El sistema muestra un mensaje de confirmación exitosamente.

Caso de uso a detalle por parte del administrador (Gestión reportes)

Mostrar reporte ganador

Numero de caso de uso	CU27
Fecha	16/06/2021
Nombre CU	Mostrar reporte ganador
Autores	Grupo de Trabajo
Actor	Administrador
Descripción	Este caso de uso describe como mostrar el reporte ganador de las ventas.
Precondición	El administrador debe estar logeado en el sistema.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador selecciona el menú reporte. 2. El sistema muestra la interfaz del menú desplegado 3. Selecciona la opción reporte ganador. 4. El sistema muestra la ventana de una vista general del reporte ganador. 5. El Administrador debe seleccionar un rango de la fecha en la cual se desea realizar el reporte. 6. El administrador selecciona la opción mostrar. 7. El sistema muestra el reporte de la venta ganadora en dicha elección.

Caso de uso a detalle por parte del administrador (Gestión reportes)

Mostrar reporte por estado del pedido

Numero de caso de uso	CU28
Fecha	16/06/2021
Nombre CU	Mostrar reporte por estado del pedido
Autores	Grupo de Trabajo
Actor	Administrador
Descripción	Este caso de uso describe como mmostrar reporte por estado del pedido.
Precondición	El administrador debe estar logeado en el sistema.

Flujo principal	<ol style="list-style-type: none">1. El administrador selecciona el menú reporte.2. El sistema muestra la interfaz del menú desplegado3. Selecciona la opción pedido por reporte.4. El sistema muestra la ventana de una vista general por pedido de reporte.5. El Administrador debe seleccionar un rango de la fecha en la cual se desea realizar el reporte.6. El administrador selecciona la opción mostrar.7. El sistema muestra el reporte general de los estados de los pedidos en el rango seleccionado.
------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Anexo G: Presupuesto

Gastos Directos

ASTOS DIRECTOS	DETALLE	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL
Herramientas de software	Laravel Framework	1	-	
	MySQL	1	-	
	Bootstrap	1	-	
	Jquery	1	-	
	Visual Studio C	1	-	
	Internet movistar	5 meses	25	129.50
Herramientas de hardware	(Laptops)	1	400.00	400.00
TOTAL				529.50

Gastos indirectos

DETALLE	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL
Papel de hojas A4	2 resmas	5	10,00
Carpeta	2	3.50	7,00
Impresiones	200	0,1	20,00
Alimento	40	2,5	100,00
Transporte Ambato	3 viajes ida y vuelta	0.60 (valor de pasaje ida y vuelta)	1,80
Total, gastos indirectos:			138.80

Gastos Totales

SUMATORIA DE GASTOS	TOTAL
Total, de gastos directos	529.50
Total, de Gastos indirectos	138.80
Total:	668.30

Anexo H: Estimación de Costos

Estimación del proyecto

En la estimación del presente proyecto se aplicó la técnica de punto de función para establecer la estimación de tiempo, esfuerzo y costo del proyecto mediante la cuantificación de la funcionalidad que el sistema brinda al usuario basado fundamentalmente en el diseño lógico.

Significados de los puntos de función

Entradas Externas (EI)	Datos de entrada que genera el usuario Actualizar, modificar
Salidas Externas (EO)	Listar, informe de reportes, mensajes
Consultas Externas (EQ)	Recuperar y mostrar datos
Archivo Lógico Interno (ILF)	Archivo desde el punto de vista Lógica Numero de tablas de la Base de Datos
Archivo de Interfaz Externa (EIF)	Datos mantenidos por otro sistema y se van a utilizar en el sistema actual

Valores de los parámetros

Tipo/Complejidad	Baja	Media	Alta
EI	3PF	4 PF	6 PF
EO	4 PF	5 PF	7 PF
EQ	3 PF	4 PF	6 PF
ILF	7 PF	10 PF	15 PF
EIF	5 PF	7 PF	10 PF

Puntos de función según el nivel de complejidad

Requerimientos	Tipo/Complejidad	Puntuación
El sistema permitirá la realización de pedidos	EI	4PF
El sistema permitirá la gestión de pedidos	EI	3PF
El sistema permitirá el proceso de gestión de productos	EI	4PF
El sistema permitirá el proceso de la configuración de la empresa	EI	3PF
El sistema permitirá el proceso de asistencia de sugerencias	EI	3PF
El sistema permitirá el proceso de crear ofertas	EI	4PF
El sistema permitirá el proceso de asistencia de sugerencias	EO	5PF
El sistema permitirá el proceso de generar la factura del cliente	EO	5PF
El sistema permitirá el proceso de generar reportes	EO	4PF
El sistema permitirá el proceso de consulta de productos	EQ	4PF
El sistema permitirá el proceso de calificación del producto	EI	3PF
Numero de tablas (21)	7PF	147PF
Total		189PF

Grados de influencia FA

Valor	Grado	Descripción
0	Sin Influencia	El sistema no contempla este atributo.
1	Influencia Mínima	La influencia de este atributo es muy poco significativa
2	Influencia Moderada	El sistema contempla este atributo y su influencia, aunque pequeña, ha de ser considerada.
3	Influencia Apreciable	La importancia de este atributo debe ser tomada en cuenta, aunque no es fundamental.
4	Influencia Significativa	Este atributo tiene una gran importancia para el sistema.
5	Influencia Muy Fuerte	Este atributo es esencial para el sistema y ha de ser tenido en cuenta a la hora de diseño.

Factores de ajuste

#	FACTORES DE AJUSTE	PUNTAJE
1	Comunicación de datos	4
2	Funciones distribuidas	2
3	Prestaciones	1
4	Facilidad de comprensión	1
5	Tasa de transacciones	3
6	Entrada de datos en línea	5
7	Diseño para la eficiencia del usuario	2
8	Actualización de datos en línea	5
9	Procesamiento complejo	1
10	Reusabilidad del código por otras aplicaciones	4
11	Facilidad de instalación	1
12	Facilidad de operación	4
13	Localización múltiple	2
14	Facilidad de cambios	4
Total, nivel de influencia		39

Puntos de función ajustados (PFA)

PFA= Puntos de función sin ajustar * (0.65+ (0.01*factores de ajuste))

$$PFA=189(0.65 + (0.01*39))$$

$$PFA=189(0.65 + (0.39))$$

$$PFA=189(1.04)$$

$$PFA=196,56$$

Estimación del esfuerzo requerido

Horas / hombre =h/h

Estimación del esfuerzo requerido, dependiendo en que generación se desarrolló el código

LENGUAJE	HORAS PF PROMEDIO	LINEAS DE CODIGO POR PF
2 generación	25	300
3 generación	15	100
4 generación	8	20

Calculo de horas de duración del proyecto

Horas hombre= puntos de función ajustados * horas punto de función

$$H/H = 196,56*8$$

$$H/H = 1 572,48 \rightarrow \text{horas}$$

- 8 horas = 6 horas productivas
- 1 mes = 20 días

Calculo de días de duración del proyecto

$$\text{Días / Hombre} = (H/H) / (6 H/P)$$

$$D/H = 1 572,48 / 6$$

$$D/H = 262,08 \text{ días}$$

Calculo de meses de duración del proyecto

$$\text{Mes / Hombre} = (D/H) / 20$$

$$M/H = 262,08 / 20$$

M/h = 13 meses 10 días

Calculo del presupuesto del proyecto

Sueldo mensual desarrolladores	Alrededor de los \$700 mensuales un programador junior
Otros costos del proyecto	\$668,30

Costo = (Numero de desarrolladores * duración en meses * sueldo)+otros gastos

$$\text{Costo} = (1 * 13,10 * 700)+668.30$$

$$\text{Costo} = \$ 9 838,30$$

- **Con dos desarrolladores**

Horas trabajadas

$$\text{H/H} = 1 572,48 / 2$$

H/H = 786,24 horas con dos desarrolladores.

- 8 horas = 6 horas productivas
- 1 mes = 20 días

Calculo de días de duración del proyecto

$$\text{Días / Hombre} = (\text{H/H}) / (6 \text{ H/P})$$

$$\text{D/H} = 786.24/6$$

D/H = 131,04 días con dos desarrolladores

Calculo de meses de duración del proyecto

$$\text{Mes / Hombre} = (\text{D/H})/20$$

$$\text{M/H} = 131.04/20$$

M/H = 6 meses 5 días con dos desarrolladores

Calculo del presupuesto del proyecto

Sueldo mensual desarrolladores	Alrededor de los \$700 mensuales cada programador junior
Otros costos del proyecto	\$668,30

Costo = (Numero de desarrolladores * duración en meses * sueldo)+otros gastos

Costo = (2 * 6,5 * 700)+668,30

Costo = \$ 9 768,30

- **Tabla comparativa**

Tabla comparativa con un desarrollador y dos desarrolladores			
Un desarrollador		Dos desarrolladores	
Horas	1 572,48	Horas	786,24
Días	262,08	Días	131,04
Meses	13 meses 10 días	Meses	6 meses 5 días
Otros Gastos	\$ 668,30	Otros Gastos	\$ 668,30
Costo Total	\$ 9 838,30	Costo Total	\$ 9 768,30

Anexo I. Comprobación de la hipótesis

Encuesta dirigida a la gerente de la Empresa MaligBlue Fashion

Verificar si la implementación de los aplicativos soluciono los problemas generados en base al comercio, tiempo procesos y relación entre la empresa y sus clientes.

***Obligatorio**

Universidad Técnica de Cotopaxi



1. Nombre y Apellido *

2. 1¿La implementación de los aplicativos permitió mejorar el tiempo de entrega de sus productos? *

3. 2¿La relación entre sus clientes pudo ser más precisa utilizando los medios implementados?

4. 3 ¿Mejoro el proceso de verificación de entrega de los productos a clientes potenciales?

5. 4 ¿La implementación de los aplicativos genero más interés por conocer la marca ?

6. 5 ¿Se generó más visitas al punto de venta de la empresa para conocer de cerca los productos ofertados?

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formulario

Encuesta dirigida a la gerente de la Empresa MaligBlue Fashion

1 respuesta

[Publicar datos de análisis](#)

Nombre y Apellido

1 respuesta

Ruth Mirella Cando Ramon

1 ¿La implementación de los aplicativos permitió mejorar el tiempo de entrega de sus productos?

1 respuesta

Si permitió mejorar el tiempo, ya que los procesos se llevaban de forma manual es decir un producto ya elaborado debía llegar a manos de un vendedor el mismo que se movilizaba puerta a puerta para poder ofertarlo. Con los sistemas implementados basta con una fotografía del producto subirlo a la página y el cliente ya tiene acceso al mismo.

2 ¿La relación entre sus clientes pudo ser más precisa utilizando los medios implementados?

1 respuesta

Mucho más precisa diría yo ya que existen sugerencias, se publican los contactos de la empresa en una sección específica de las aplicaciones. A más de ello existe un ticket de soporte en caso que el usuario requiera interactuar en tiempo real con el administrador.

3¿Mejoro el proceso de verificación de entrega de los productos a clientes potenciales?

1 respuesta

Mejoro de una manera significativa, ya que al momento que el cliente realiza una compra el mismo puede darle un seguimiento a su pedido en tiempo real.

4¿La implementación de los aplicativos generó más interés por conocer la marca ?

1 respuesta

Si ya que, se ofertan de mejor manera los productos y clientes ajenos a la empresa tienen acceso al catálogo de la empresa, precios, y posteriormente se les dará un seguimiento ya que al tener su información podremos generar marketing internamente.

5¿Se generó más visitas al punto de venta de la empresa para conocer de cerca los productos ofertados?

1 respuesta

Si, al menos clientes cercanos a nuestra empresa optaron por la opción de acercarse personalmente a la empresa y verificar los productos ofertados por medio de los aplicativos implementados, y fue una forma más de ampliar nuestro mercado.

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. [Notificar uso inadecuado](#) - [Términos del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

GoogleFormularios



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS
CARRERA DE INGENIERÍA EN INFORMÁTICA Y SISTEMAS
COMPUTACIONALES

Manual de Usuario

AUTORES:

Acaro Cañar Jonathan Leonardo
Cando Ramón Gilson Stalin

Uso de las Aplicaciones Web y App Móvil

Las aplicaciones de MaligBblue Fashion están concebidas para mostrar, registrar, guardar y generar e-commerce (comercio electrónico) de tal manera que vamos a preparar indicadores de su debido uso.

Requisitos del Sistema

Aplicación Web	
CPU	(Intel Core 2 Duo 2 GHz recomendados)
RAM	256 MB (2 GB recomendados)

Espacio Disco	200mb
Sistema Operativo	Windows 7

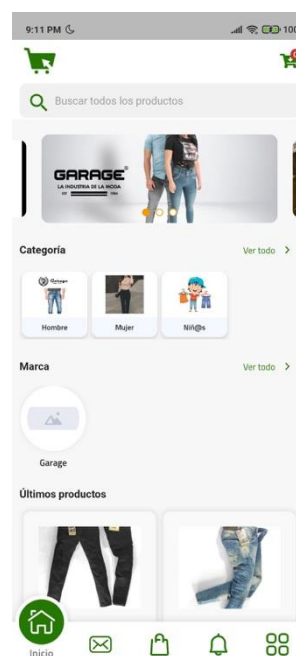
Aplicación Móvil	
Play Store	Acceso a internet
RAM	256 MB (2 GB recomendados)
Espacio Disco	200mb
Sistema Operativo	Android

Para lanzar la aplicación web la URL es: <https://www.garageindustria.com/>

Para instalar la app móvil: descargamos de la Play Store como GarageRepublik

Contenido paginas

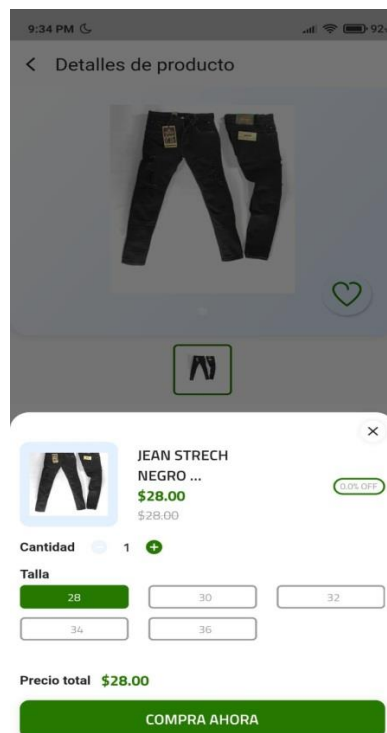
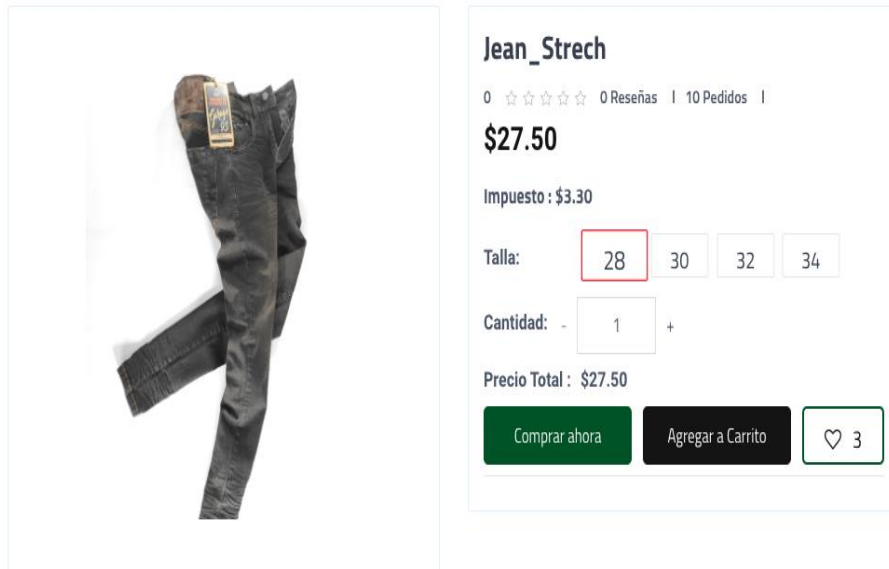
Tanto para la Aplicación web y la móvil son las mismas funcionalidades así que analizaremos las dos pantallas en el mismo proceso con el fin de que las podamos usar sin ningún problema Presentamos el inicio de las pantallas donde se visualizan los modelos de forma general marcas modelos que se pueden encontrar en categoría y sub categorías.






1) Para iniciar sesión nos dirigimos al icono de persona y procedemos a llenar el formulario

2) Podemos realizar una visita solo como un visitante sin realizar ninguna acción



3) Al dar click en una imagen podemos acceder a la siguiente ventana donde podemos escoger talla número de prendas y calificar la prenda para poder generar una compra

4) Podemos escoger entre una compra o agregar al carrito

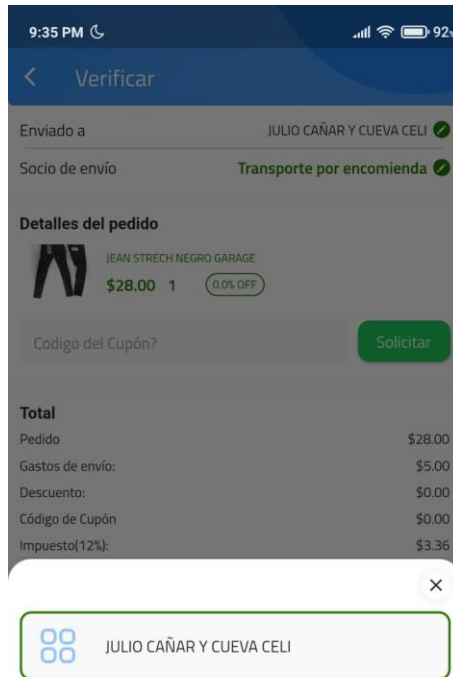
	Jean_Strech \$27.50 Talla: 28	1 <input type="text"/>	\$27.50	<input type="text"/>
-----------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------	------------------------	----------------	----------------------

Eliga un Método de Envío ▼

◀ Continuar Comprando

Continuar con compra ▶

Sub Total	\$27.50
Impuesto	\$3.30
Recargo de Envío	\$0.00
Descuento en el producto	-\$0.00



Agregar nueva dirección

5) Seleccionaremos forma de envío y donde queremos recibir nuestra compra a continuación damos en el inicio de sesión que previamente ingresamos de tal forma que se habilite las demás opciones de compra

☰ **Categoría** ▼ Home Marca Contacto

DIRECCIÓN DE ENVÍO

🏠 📍 💰 👁️
 Iniciar sesión / Registrarse Envío Pago Revisar

Dirección de envío Elegir dirección de envío

🏠 📞 0992525240
 Nombre de la persona de contacto: stalin
 Dirección : JULIO CAÑAR Y CUEVA CELI, AMBATO, 593

📍 Otro Dirección

Sub Total	\$27.50
Impuesto	\$3.30
Recargo de Envío	\$5.00
Descuento en el producto	-\$0.00
<input type="text" value="Coupon code"/>	
Aplica el código	
Total	\$35.80

9:35 PM 📶 🔋 92%

← Verificar

Enviado a JULIO CAÑAR Y CUEVA CELI ✓

Socio de envío Transporte por encomienda ✓

Detalles del pedido

M
JEAN STRECH NEGRO GARAGE
\$28.00 1 0.0% OFF

Código del Cupón? Solicitar

Total

Pedido	\$28.00
Gastos de envío:	\$5.00
Descuento:	\$0.00
Código de Cupón	\$0.00
Impuesto(12%):	\$3.36

✕

📍
JULIO CAÑAR Y CUEVA CELI

Agregar nueva dirección

6) Verificaremos nuestros datos y la dirección correcta con el fin de que la prenda llegue a un destino conocido por el usuario con esto aseguramos la compra tanto para el usuario y para el comprador.



Elija el método de pago

Pago contra reembolso

Envío contra reembolso, a veces llamado cobro a la entrega, es la venta de mercancías por correo, donde el pago se hace cuando se recibe el producto, en lugar de por adelantado.

Pago en línea de Paypal

PayPal es un método de pago en línea que te sigue vayas donde vayas. Paga como quieras. Asocia tus tarjetas de crédito a tu cuenta PayPal y, cuando quieras pagar, simplemente inicia sesión con tu correo electrónico y contraseña y elige la tarjeta que deseas usar para hacer el pago.

7) Seleccionaremos una forma de pago que este caso será PayPal y generamos la orden.

PayPal

Pagar con PayPal

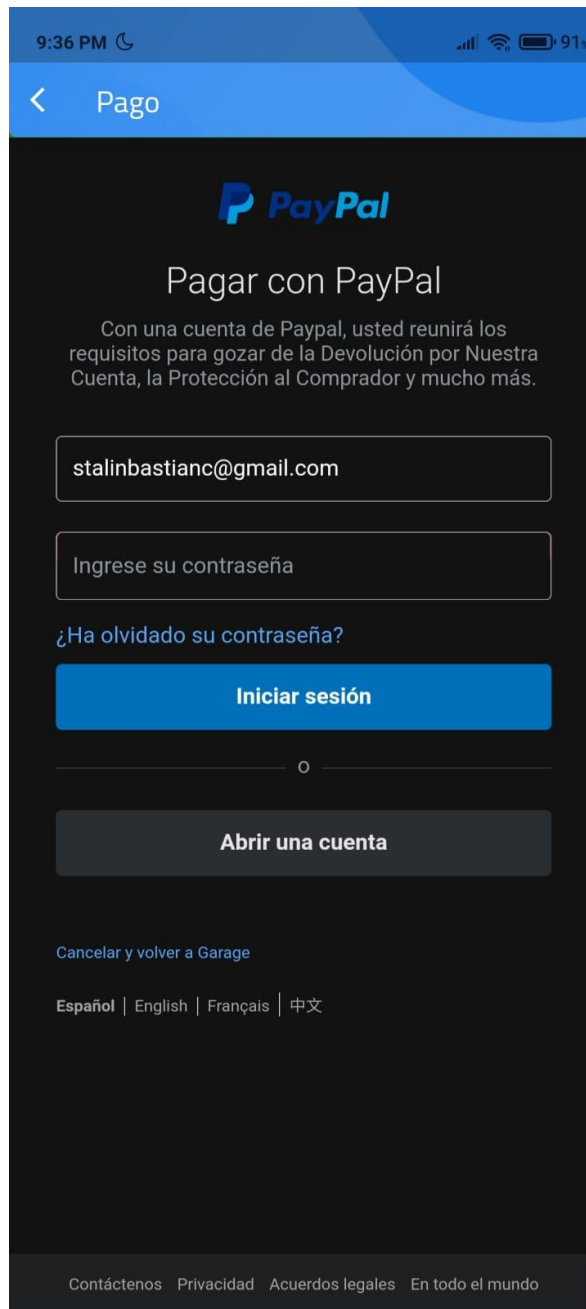
Ingrese su correo electrónico o número de celular para empezar.

[¿Olvidó su correo electrónico?](#)

Siguiete

o

Abrir una cuenta



8) Para poder pagar debemos tener una cuenta PayPal con la cual se generara un descuento vía tarjeta de débito o de crédito.