



ESPE
UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA



DEPARTAMENTO DE ELÉCTRICA Y ELECTRÓNICA

CARRERA DE TECNOLOGÍA EN COMPUTACIÓN

**MONOGRAFÍA: PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE TECNÓLOGO EN
COMPUTACIÓN**

**AUTORAS: CASTILLO MONTENEGRO, DAYANA NICOLE
GONZÁLEZ ESPINOZA, EDITH MICHELLE**

DIRECTOR: ING. VITERI ARIAS, CRISTIAN SANTIAGO.

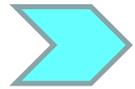
LATACUNGA-2021



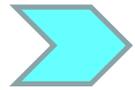


“DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN WEB Y MÓVIL MEDIANTE HERRAMIENTAS OPEN SOURCE PARA LA VENTA EN LÍNEA DE PRODUCTOS DE LA EMPRESA “LA HUECA DEL JEAN”, UBICADA EN LA CIUDAD DE QUITO.”

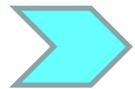




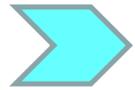
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA



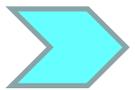
JUSTIFICACIÓN



OBJETIVOS GENERALES ESPECÍFICOS Y ALCANCE



MARCO TEÓRICO



CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES



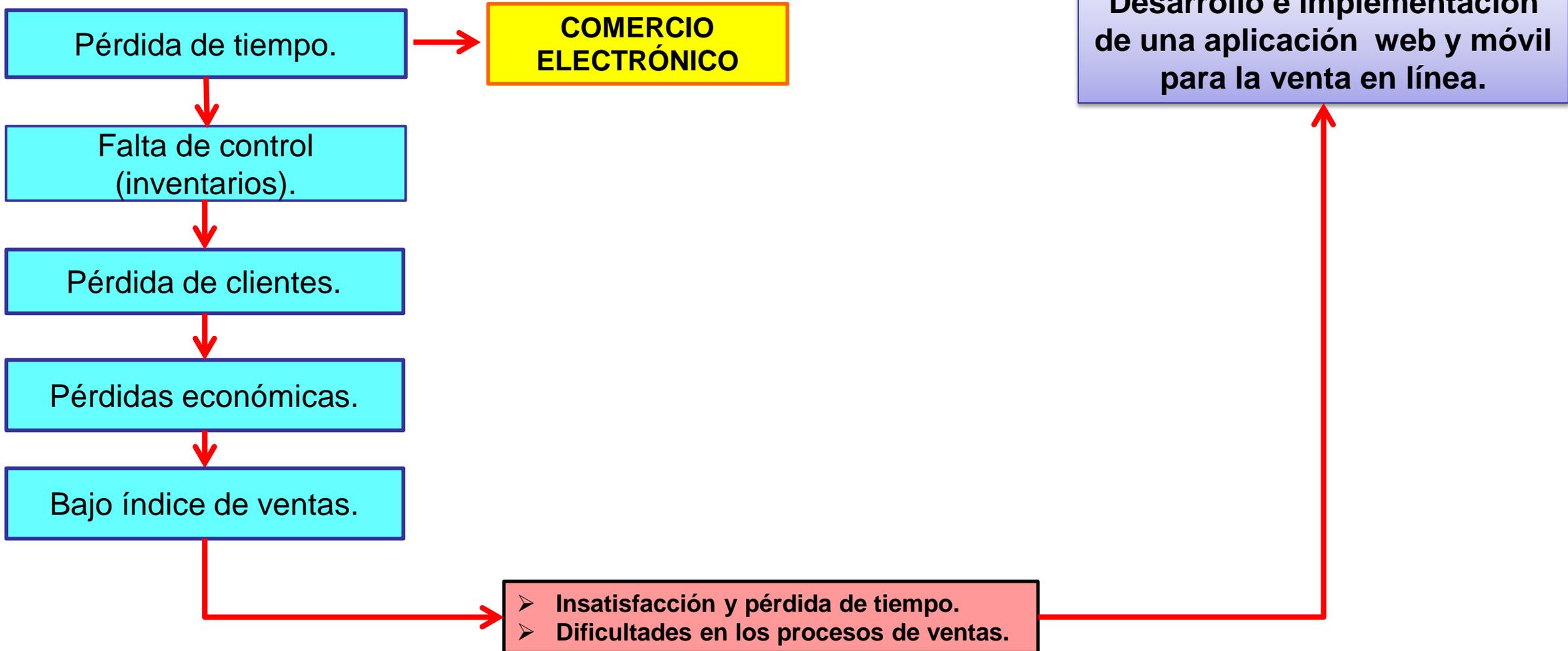
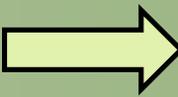


Breve Reseña de “La Hueca del Jean”.

“La Hueca del Jean” está ubicada en la parte sur de la ciudad de Quito, en la parroquia de Chillogallo. Fue creada el 20 de febrero del 2017 iniciando en un pequeño local, en respuesta a la gran demanda que tiene la ropa Colombiana dentro del Ecuador.

Dedicada a la importación y comercialización de este tipo de ropa en la ciudad de Quito.







Ahorrar recursos y tiempo de los compradores.



Tener control de inventarios.



Realizar la búsqueda de productos con mayor facilidad.



Mejorar las ventas.



Mayor acogida de clientes.



JUSTIFICACIÓN



Desarrollo e implementación de una aplicación web y móvil para la venta en línea.

- Empresa "La Hueca del Jean"
- Clientes



CUMPLIR / REQUISITOS DE NORMATIVAS E INSTRUCTIVOS



ESPE
UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA



OBJETIVO GENERAL

Desarrollar e implementar una aplicación web y móvil mediante herramientas open source para la venta en línea de productos de la empresa “la Hueca del Jean” ubicada en la ciudad de Quito.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Documentar en base a fuentes bibliográficas acerca de E-commerce.
- Identificar las necesidades del cliente para determinar los requisitos funcionales, realizando los diagramas UML del aplicativo.
- Definir el lenguaje de programación y el gestor de base datos puntualizando la infraestructura.
- Especificar las interacciones del sistema mediante un manual de usuario.



COMERCIO ELECTRÓNICO



El comercio electrónico en inglés e-commerce consiste en la compra, venta de productos por medio de internet. En el que los clientes pueden acceder desde cualquier lugar en el que se encuentren, ayudando de gran manera en un incremento de ventas e ingresos.



METODOLOGÍA ÁGIL EXTREME PROGRAMMING



Esta metodología ágil tiene un mayor control y una implementación eficiente, ya que promueve el trabajo en equipo mediante una comunicación continúa entre el cliente y el equipo de desarrollo además permite examinar y revisar el progreso del software.



Planificación



Diseño



Desarrollo



Pruebas



METODOLOGÍA ÁGIL XP



PLANIFICACIÓN



El programador realiza una recopilación de los requerimientos del proyecto.

DISEÑO



Se encarga de trabajar en base a las historias de usuario la parte del diseño, utilizando los recursos necesarios para que funcione el sistema.

DESARROLLO



En esta fase se debe mantener un código estable y fácil de entender con una programación organizada.

PRUEBAS



En esta fase se evidencia el funcionamiento del código y que su implementación sea correcta.





WEB

LARAVEL
VISUAL STUDIO CODE
MYSQL SERVER
XAMPP
STARUML

MÓVIL

FLUTTER
ANDROID STUDIO

LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

WEB

PHP

MÓVIL

DART



REQUISITOS FUNCIONALES DE LA APLICACIÓN



DIAGRAMA CASOS DE USO - ALTO NIVEL

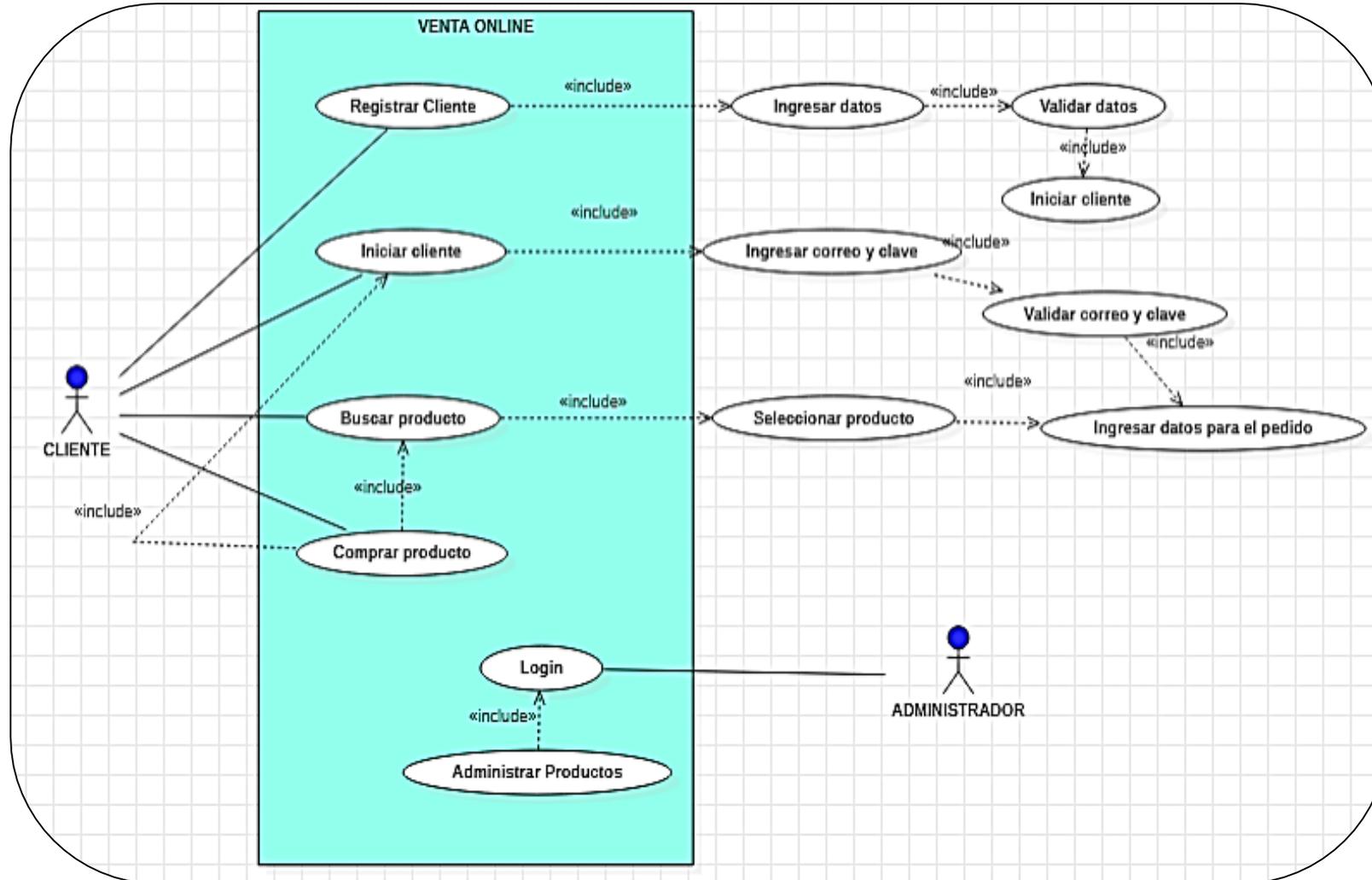
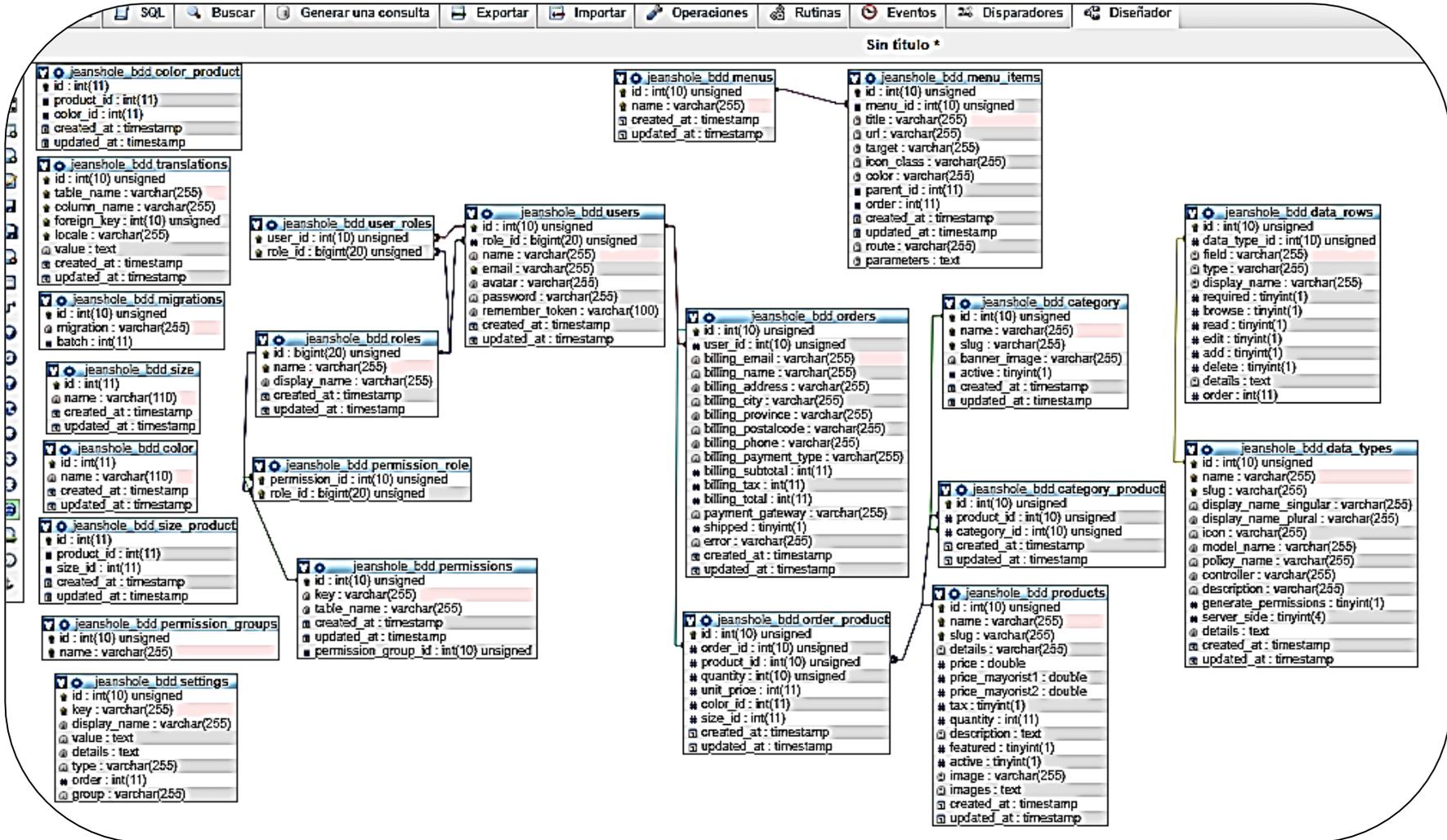


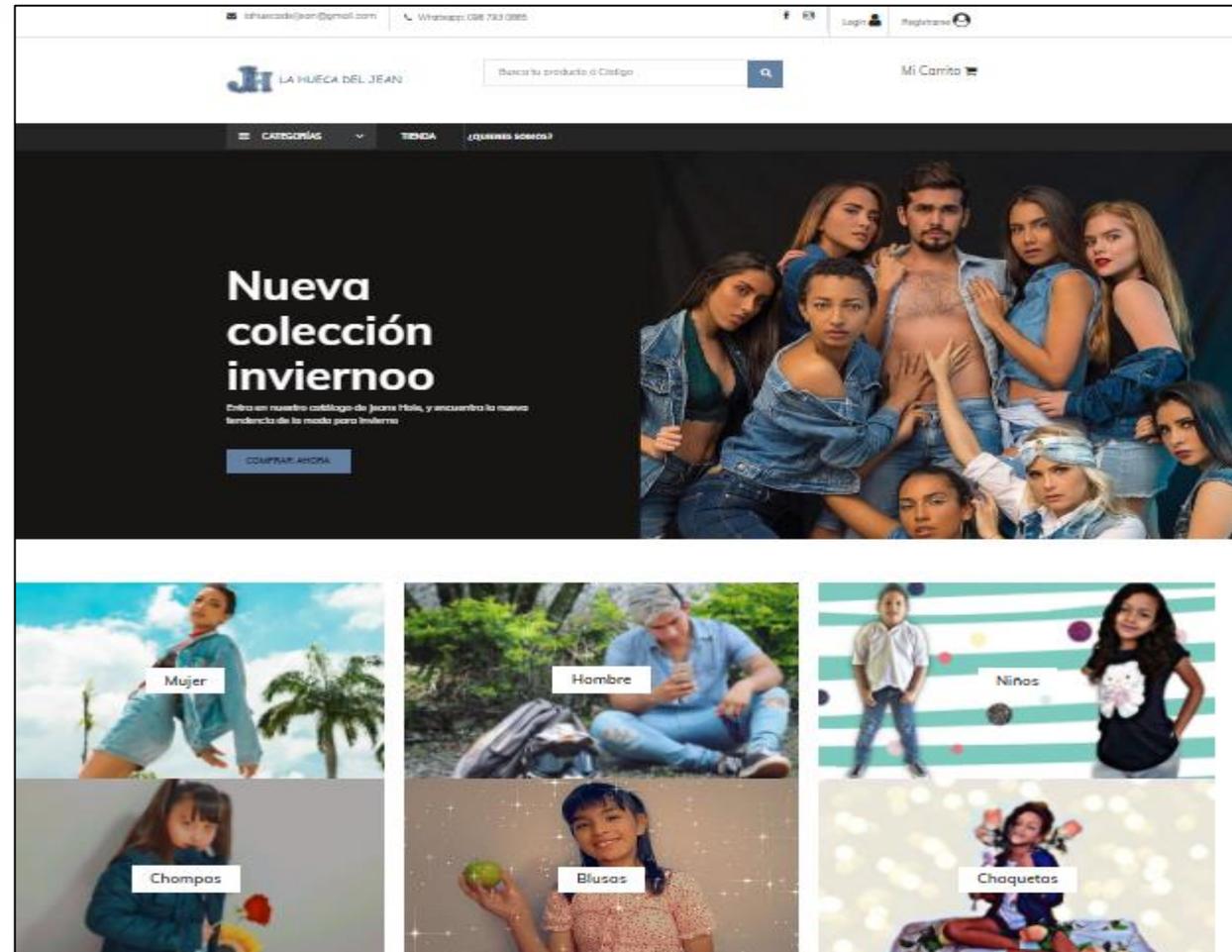
DIAGRAMA MODELO ENTIDAD-RELACIÓN



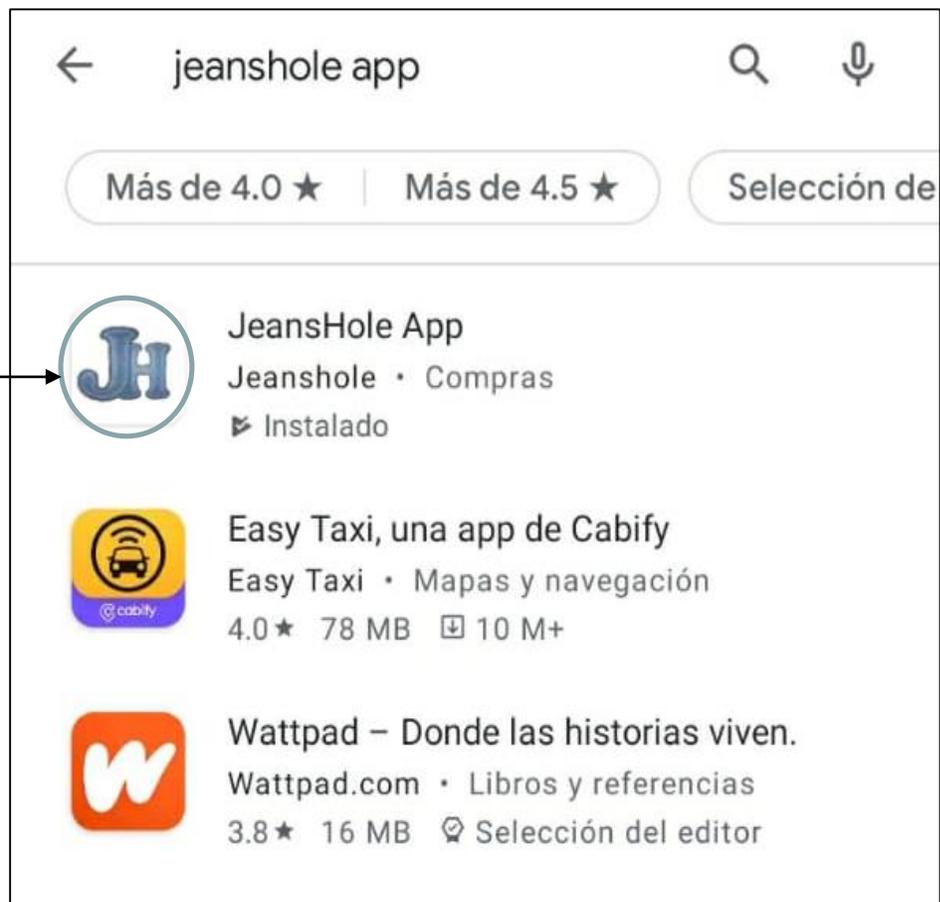


DIRECCION URL PARA ACCEDER A LA APLICACIÓN WEB

<http://jeanshole.com>



BÚSQUEDA DE LA APLICACIÓN MÓVIL EN LA PLAY STORE





CONCLUSIONES

- El comercio electrónico o en inglés E-commerce es la compra o venta de productos realizada por internet, en el que los clientes potenciales pueden acceder desde cualquier lugar, esto se da concretamente en aplicaciones web y móviles.
- La comunicación entre el cliente y las programadoras, permitió establecer los requisitos funcionales al igual que las historias de usuario, posteriormente al modelado por medio de los diagramas UML el diagrama de clase y diagrama de caso de uso.
- El manual de usuario tanto de la aplicación web y móvil, permite a los usuarios tener una guía del proyecto para hacer buen uso y sacar el mayor provecho del sistema.





RECOMENDACIONES

- Innovar a través del comercio electrónico, tomando en cuenta que vivimos en un mundo que implica estarse actualizando día tras día, también sigue siendo un beneficio para generar ingresos.
- Utilizar las historias de usuario para el desarrollo de los diferentes proyectos, siendo un método usado en las metodologías ágiles para el levantamiento de las ERS. Con la finalidad de que el proyecto sea satisfaciendo las necesidades del cliente.
- Realizar un manual de usuario ya que son de gran ayuda para aquellas personas que no tienen un conocimiento tecnológico, con esto tendrán más claro el funcionamiento de cada operación con el que cuenta el sistema, se debe incluir con las capturas de pantalla.



GRACIAS POR SU ATENCIÓN

