

—

**Desarrollo de una aplicación web para un emprendimiento colombiano sobre
la
individualización de prendas unisex**

Jairo Steven Guarín Fuentes

Jorge Luis Cortés Trujillo

Universitaria Uniagustiniana

Faculta de ingeniería

Desarrollo de software

Bogotá D.C

2024

Desarrollo de una aplicación web para un emprendimiento colombiano sobre la individualización de prendas unisex

Jairo Steven Guarín Fuentes

Jorge Luis Cortes Trujillo

Director

Maurico Alonso Villalba

Trabajo de grado para optar el título tecnólogo en desarrollo de software

Universitaria Uniagustiniana

Faculta de ingeniería

Desarrollo de software

Bogotá D.C

2024

Resumen

A partir de la década de los 2000, se evidenció el surgimiento de las primeras aplicaciones web, las cuales contemplaban funcionalidades mucho más avanzadas de lo que se venía trabajando en el sector tecnológico como lo fue el correo electrónico en línea, servicio de almacenamiento en la nube y redes sociales, *aplicaciones* que utilizaban tecnologías como JavaScript y XML con fin de generarle a los usuarios una experiencia más fluida y similar a la de las aplicaciones de escritorio.

Con el paso del tiempo, las aplicaciones web se tornaron más sofisticadas, aprovechando las capacidades de HTML5, CSS3 y JavaScript moderno para ofrecer *experiencias* más complejas y satisfactorias a los usuarios.

Este proyecto estudia la *disponibilidad* en el mercado de las aplicaciones web de personalización de prendas de vestir y su viabilidad de acuerdo con la demanda del sector textil, donde se implementa una plataforma interactiva que permite a los usuarios *diseñar* y personalizar sus propias prendas de vestir de manera sencilla y divertida. La aplicación ofrece una amplia variedad de opciones de personalización, incluyendo la elección de telas, colores, estilos, y la posibilidad de añadir textos y gráficos personalizados.

La aplicación también ofrece opciones de compra integradas que permiten a los usuarios ordenar su prenda *personalizada* de manera rápida y segura. Una vez realizada la compra, las prendas son fabricadas a medida y enviadas directamente al cliente, permitiendo al *usuario* realizar control sobre los tiempos de entrega.

Summary

Beginning in the 2000s, the emergence of the first web applications was evident, which contemplated much more advanced functionalities than what had been worked on in the technological sector, such as online email, cloud storage services, and social networks. These applications used technologies such as JavaScript and XML in order to generate a more fluid experience for users, similar to that of desktop applications.

Over time, web applications became more sophisticated, taking advantage of the capabilities of HTML5, CSS3, and modern JavaScript to offer more complex and satisfactory experiences to users. This project studies the availability of web applications for clothing customization on the market and their viability according to the demand of the textile sector, where an interactive platform is implemented that allows users to design and customize their own clothing in a simple and fun way. The application offers a wide variety of customization options, including the choice of fabrics, colors, styles, and the possibility of adding personalized texts and graphics.

The app also offers integrated shopping options that allow users to order their custom garment quickly and securely. Once purchased, the garments are custom-made and shipped directly to the customer, allowing the user to control delivery times.

Contenido

INTRODUCCION	7
Datos informativos del proyecto	8
1.1 Título del proyecto de software:	8
1.2 Breve Síntesis del proyecto	8
Planificación del proyecto	9
2.1 Planeamiento del problema	10
2.2 Objetivos del proyecto	12
2.2.1 Objetivo general	12
2.2.2 Objetivos específicos.	12
2.3 Alcance de la solución	13
2.4 Metodología de desarrollo	14
2.4.1 Fase de Planificación.....	15
2.4.2 Fase del Diseño	15
2.4.3 Fase de codificación.....	16
2.4.4 Fase de pruebas.....	16
Especificación de Requisitos de Software (IEEE 830)	17
3.1 Funcionalidad del Producto (Procesos y Servicios):	17
3.1.1 Registro de usuarios:	17
3.1.2 Búsqueda y elección de prendas	17
3.1.3 Proceso de compras	17
3.1.4 Atención al cliente	17
3.2 Características de los usuarios.	18
3.2.1 Características Demográficas:	18
3.2.2 Comportamientos y preferencias.....	18
3.2.3 Preferencia de compra y proceso de pago.....	19
3.2.4 Necesidades y motivaciones.....	19
3.2.5 Tecnología y habilidades.....	19
3.2.6 Expectativas y retroalimentación	20
3.3 Requisitos funcionales.....	21
3.3.1 Requisitos no funcionales.....	22
3.4 Diagrama de casos de uso	23
3.5 Especificaciones de los casos de uso	24

3.6	Restricciones y Atributos de Calidad	31
3.6.1	Restricciones.....	31
3.6.2	Atributos de calidad	32
Diseño del software (ISO -12207-1)		33
4.1	Diseño detallado del software.....	33
4.1.1	Diagrama de clases	33
4.1.2	Diagrama de componentes	34
4.1.3	Diagrama de actividades:	35
4.1.4	Diagrama despliegue	36
4.2	Diseño de la interfaz.....	37
4.2.1	Interfaz de usuario (Hardware, Software y Comunicaciones).....	37
4.2.2	Interfaz de entrada (formularios, login)	41
4.2.3	Interfaz de salida (Reportes, Consultas, Impresiones)	46
4.3	Diseño del modelo de datos / Persistencia	52
4.4	Diseño de la arquitectura de software (modelo C4)	53
Implementación		57
5.1	Herramientas utilizadas en el desarrollo del proyecto,.....	57
5.2	Requisitos del hardware.....	62
Pruebas del software.....		64
6.1	Inspección de software validación y verificación	64
6.2	Pruebas de usabilidad-Resultados.....	67
6.3	Modificaciones realizadas	80
Bibliografía.....		82
Anexos		84
o	Anexo 1: encuesta	84
o	Anexo 2: Diagrama de Grantt	85
o	Anexo 3 :Cuestionario	85
DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA		90
7.1	Objetivo	90
7.2	Alcance	90
7.3	Funcionalidad	91
MAPA DEL SISTEMA.....		92
8.1	Modelo Lógico	92
8.2	Navegación	93
DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA.....		94

9.1	Subsistema 1.....	94
9.1.1	Pantalla 1.....	94
9.2	Subsistema 2.....	95
9.2.1	Pantalla 2.....	96
9.3	Subsistema 3.....	96
9.3.1	Pantalla 3.....	96
9.4	Subsistema 4.....	97
9.4.1	Pantalla 4.....	98
9.5	Subsistema 5.....	99
9.5.1	Pantalla 5.....	99
9.6	Subsistema 6.....	100
9.6.1	Pantalla 6.....	100
9.7	Subsistema 7.....	101
9.7.1	Pantalla 7.....	101
9.7.2	Mensajes de error.....	101
9.7.3	Ayudas contextuales.....	102
	FAQ.....	103
	ANEXOS.....	104
	GLOSARIO.....	107
	BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS.....	109

Lista de figuras

Figura 1: Metodología desarrollo XP	17
Figura 2: Diagrama casos de uso.....	27
Figura 3: Diagrama de clases	39
Figura 4: Diagrama de actividades.....	40
Figura 5: Diagrama de actividades.....	41
Figura 6: Diagrama de despliegue.....	42
Figura 7: Catalogo buzos.....	44
Figura 8 Panel de catalogo	44
Figura 9: Personalización prendas.....	45
Figura 10 Añadir al carrito	45
Figura 11: Panel de ventas	46
Figura 12: Personalizar logo.....	46
Figura 13: Banner superior.....	46
Figura 14: Login y registro.....	47
Figura 15: Inicio de sesion.	47
Figura 16: Términos y condiciones	48
Figura 17: Políticas de privacidad.....	48
Figura 18: Verificación correo	49
Figura 19: Prendas seleccionadas.....	49
Figura 20: Pago por PayPal.	50
Figura 21: Pasarela de pagos.	50
Figura 22: Dashboard del administrador.	51
Figura 23: Proceso del pedido.	51
Figura 24: Inicio de sesión administrador	52
Figura 25: Tipificación pedido.....	52
Figura 26: Cambio estado de proceso	53
Figura 27: Ordenes	53
Figura 28: Ventas realizadas en gráficas	54
Figura 29: Usuarios registrados.....	54
Figura 30: Tipificaciones en el dashboard	55
Figura 31: Productos en el dashboard	55
Figura 32: Reportes.	56
Figura 33: Reporte en excel.....	56
Figura 34: Reportes en pdf	57
Figura 35: Impresión reportes	57
Figura 36: Modelo base de datos.....	58
Figura 37: Modelo C4. Diagrama de contenedores.....	59
Figura 38: Modelo C4. Diagrama de contexto	60
Figura 39: Modelo C4. Diagrama de componentes.....	61
Figura 40: Modelo C4. Diagrama de código	62
Figura 41: Implementación php	63
Figura 42: Implementacion css.....	63
Figura 43: Implementacion MySQL	64
Figura 44: Implementación html.	64
Figura 45: Implementacion composer.....	65
Figura 46: Implementación bootstrap.....	65
Figura 47: Implementación Phpmyadmin	66
Figura 48: Implementación whatsapp	66
Figura 49: Implementación paypal.....	67
Figura 50: Implementación de un hosting.....	67

Lista de tablas

Tabla 1: Especificacion casos de uso	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 2: Crear categorias.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 3: Actualizar las categorias	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 4: Eliminar categorias.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 5: Crear atuendos.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 6: Organizar productos por categoria	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 7: Modificar atuendos	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 8: Eliminar atuendos.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 9: Registro usuario.	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 10: Visualizacion de categorias.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 11: Listar productos.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 12: Personalizar ropa.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 13: Detallar categoria.	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 14: Boton de whatsapp	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 15: Rastreo pedidos	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 16: Agregar productos al carrito.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 17: Modificar cantidades añadidas.	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 18: Confirmar compra.	¡Error! Marcador no definido.



Introducción

Las aplicaciones web son parte fundamental en nuestra vida, ya que estamos presenciando una era digital que cambia la forma en la que desarrollamos todas nuestras actividades, abarcando la compra de todo tipo de producto, actualización de noticias a nivel mundial, entretenimiento, salud, entre muchas otras actividades.

Actualmente se encuentran gran variedad de aplicaciones, donde los usuarios tienen libertad de acceder a ellas en sus dispositivos de acuerdo a sus gustos y necesidades.

VESTROC J&J va a desarrollar una herramienta web innovadora para permitir en la industria de la moda la personalización de prendas de vestir de una manera única, implementando el uso de una interfaz intuitiva, agradable, cómoda y segura para el usuario durante la selección de cada prenda de vestir. Generando que cada usuario de la aplicación pueda expresar de una manera única su propio estilo desde la elección de una prenda, color y detalles exclusivos que le puede brindar VESTROC J&J, llevando su imaginación y creatividad al siguiente nivel diseñando prendas que reflejen su propio estilo, asegurando que la compra que se realiza sea de acuerdo lo que el cliente plasma en sus diseños.

Datos informativos del proyecto.

1.1 Título del proyecto de software:

Desarrollo de una aplicación web para un emprendimiento colombiano sobre la individualización de prendas unisex

1.2 Breve Síntesis del proyecto:

Desarrollar una aplicación web enfocada en la individualización de prendas unisex mediante una compra en línea, con el fin de romper los estereotipos de la moda actual donde establecen unas reglas donde condiciona al usuario a escoger una sola prenda y comprarla, VESTROC J&J es un emprendimiento colombiano que inicio en diciembre del año 2023 donde tiene como propósito romper estos lineamientos mediante una personalización con logos ya preestablecidos, adecuando la página según las temporadas del año y así mismo tener una actualización continua de esta misma.

Planificación del proyecto.

La implementación de una aplicación web para personalizar prendas de vestir, se enfoca en primera instancia en reunir los requisitos del usuario, identificando el estilo de prenda, texturas, colores y formas importantes para una personalización ágil y efectiva.

Se definirá la arquitectura del software que manejará la aplicación implementando tecnología frontend y backend alineados con los requerimientos y sus especificaciones para lograr tener una aplicación robusta y eficiente.

Se desarrollará una interfaz intuitiva y amigable con el usuario, que permita tener una exploración sencilla de cara a todos los iconos disponibles dentro del aplicativo en aras de asegurar una interacción llamativa que genere confianza al momento de la inmersión del usuario en el diseño de sus prendas. Dicha interfaz implementa un sistema para la creación del usuario permitiendo este pueda ingresar a su cuenta personal para disfrutar del catálogo disponible de prendas y así poder definir estilos y colores. Por último dejar en la casilla su imagen o el estampado que desee con una nota indicando que más le gustaría implementar en dicha prenda y poderlo enviar a fase de producción. Dentro de la aplicación el usuario podrá realizar la compra de las prendas que desee y podrá realizar el diseño de cuantas prendas quiera para realizar su pedido.

2.1 Planeamiento del problema.

Las aplicaciones web antes de que la presencia del internet se diera a nivel mundial de manera asequible para todo tipo de persona se limitaban a los primeros lenguajes de programación que desde 1987 se vienen desarrollando. Fue entonces hasta que en el año 1995 el programador Rasmus Lerdorf implemento el lenguaje PHP, lo que permitió el despegue del desarrollo de las aplicaciones web, sienta hoy en día este lenguaje implementado en grandes aplicaciones mundialmente utilizadas como los es Facebook y Google. Desde este punto de partida hasta la actualizado vemos como la mayoría de sectores del mercado implementan todo tipo de aplicaciones web con la finalidad de atraer clientes y hacer más cómoda la compra de productos y servicios.

Dentro del gran mundo de aplicaciones web que encontramos disponibles el sector de la moda a nivel global se ofrecen productos ceñidos bajo estándares de producción y comercialización masiva, lo que genera que los colores, texturas, estampados, diseños, tipos de letras sean repetitivos y por ende cuando vamos por la calle vemos nuestras prendas coinciden con las demás personas, situación que para algunas pasa desapercibida, para otros resulta cómica y para otros no llega a agrandar.

De acuerdo con el nivel económico se define la posibilidad de cada persona para visitar las diferentes tiendas de ropa que ofertan sus propios diseños o aquellas que ofertan grandes cantidades de ropa a bajos precios.

Es por esto que realizando el análisis detallado de como el desarrollo de aplicaciones web puede apoyar un sector tan amplio como el sector de la moda, VESTROC J&J es una tienda virtual que tiene como base la satisfacción del usuario dando un asesoramiento particular, es un emprendimiento colombiano revolucionario enfocado en la personalización prendas de vestir unisex de acuerdo a los diseños y creatividad de cada persona, Son creadores de una aplicación web, donde los usuarios podrán tener una experiencia única y emocionante, ya que pueden transformar las ideas en prendas de moda que reflejen un estilo personal y así podrá realizar una compra de manera sencilla y segura.

La misión es empoderar a todos los usuarios para que sean los diseñadores de su propia moda, ya que están convencidos de la importancia de la espontaneidad a través de la ropa y como prioridad puedan permitirle a todos tener las herramientas necesarias para que puedan crear prendas auténticas que cuenten su propia historia.

VESTROC J & J va a ofertar una interfaz con un servicio único, donde se manejan catálogos de prendas con diferentes estilos, logos etc, de tal forma que cada usuario pueda volver esa prenda en una pieza única a un costo razonable para su bolsillo. Garantizando a los usuarios que sientan la marca VESTROC (Versatilidad - Expresión - Sostenible – Tranquilidad – Reconocimiento – Objetivo - Comodidad) de una manera única en su máximo esplendor

2.2 Objetivos del proyecto

2.2.1 Objetivo general.

Desarrollar una aplicación web enfocada en la individualización de prendas de vestir, en aras de romper los lineamientos de diseño y estándares de la industria textil, permitiendo a los usuarios tener libertad de selección según sus gustos y criterios en moda.

2.2.2 Objetivos específicos.

- Diseñar una interfaz de usuario, sencilla, funcional y dinámica, que permita la selección y personalización de prendas.
- Implementar tecnología de programación backend con una base de datos robusta que permita la interacción de múltiples usuarios de manera simultánea, garantizando un buen rendimiento en la toma de datos y su recepción para fabricación de las prendas.
- Desarrollar una aplicación con carrito de compras para la realización de pagos en línea mediante PayPal Developer
- Implementar un login de administrador donde pueda visualizar los reportes que genera la aplicación

2.3 Alcance de la solución.

El diseño de la aplicación web está enfocado en la implementación de una interfaz intuitiva y defácil manejo centrada en la personalización prendas de vestir de acuerdo a sus gustos, donde tendrá dos usuarios uno de administrador donde puede visualizar el comportamiento de esta misma y un usuario para el cliente, integrando un diseño de fácil manejo que permitan seleccionar logos ya preestablecidos arrastrándolos a la imagen, para dar ese toque único a cada prenda.

La aplicación web diseñada contará con la opción de compra en línea de los diseños realizados porcada usuario, implementando un carrito de compras para un fácil manejo, adicional un botón quedireccione a la página principal PSE, de esta forma se establecerá una gestión de pedidos y producción de acuerdo a su orden de recepción para la administración de inventario de prendas disponibles para su oferta dentro del catálogo publicado.

Se implementará una herramienta para el seguimiento de las compras y diseños recibidos en la aplicación para analizar las tendencias de tipos de prendas más seleccionados y así lograr mantener disponibilidad de catálogos de acuerdo a demanda, asegurando la experiencia a satisfacción de usuario, optimizando la plataforma y realizando mejoras oportunas para la corrección de fallas, desabastecimientos y represamiento de pedidos.

2.4 Metodología de desarrollo

En la aplicación web, se puede emplear un método ideal, como XP, que se adapta perfectamente para desarrollar software de alta calidad que cumpla con los estándares mínimos establecidos. Este enfoque garantiza una funcionalidad adecuada desde la planificación del software, pasando por el diseño, la codificación y las pruebas.

La programación extrema o Xtreme Programming XP creada por ingeniero de software Kent Beck (2014) dice “son marcos o modelos de trabajos que se utilizarían para construir, planificar y controlar los procesos de una manera óptima” (p.2) esta metodología tiene como objetivo optimizar los procesos mediante una serie de pasos sencillos como lo sería planificación, diseño, codificación y por ultimo pruebas. Esto diseñado para proyectos mínimos a corto plazo. A continuación, se explicará a detalle cómo funciona esta metodología:

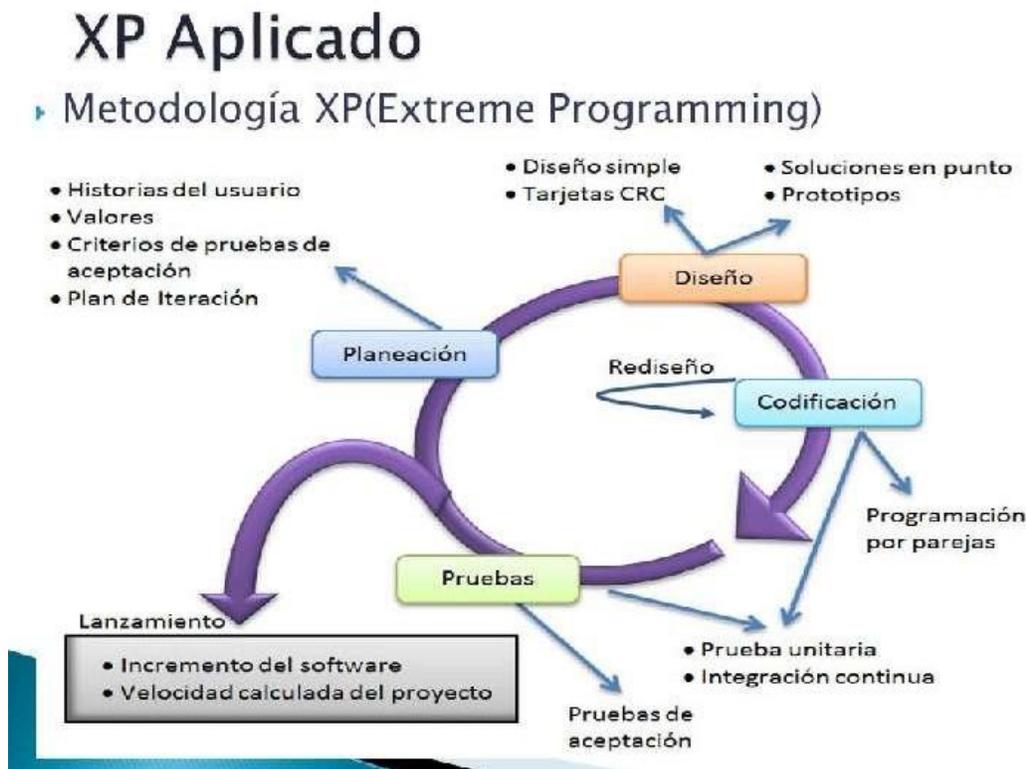


Figura 1: Metodología desarrollo XP. (Rodriguez, 2011)

2.4.1 Fase de Planificación:

En esta fase se va a planificar todo el proceso desde el punto de partida hasta la finalización del código teniendo presente la parte documental, dando a referencia Kent Beck (2014) dice “las historias de usuario tienen la misma finalidad que los casos de uso, pero con algunas diferencias” (p.3)

Como primera instancia se va a realizar una encuesta para detectar necesidades y puntos de mejoradonde se implementará preguntas de seguridad, metas del proyecto, satisfacción del usuario y recomendaciones a tener en cuenta. (Anexo 2)

Donde se va a iniciar dando a la reunión principal donde se van a pactar procesos que se van a realizar a lo largo del proyecto definiendo objetivos, metas y funcionalidades estableciendo un plan de lanzamiento iterativo dividiendo el desarrollo con entregas incrementales definiendo lenguajes a realizar que serían HTML, PHP, java script.

Realizar un carro de compras donde se va a hacer la simulación del pago por línea para generar un informe donde el administrador es el único que va a tener el acceso directo.

Siguiendo con la optimización de tiempo que sería un factor importante definiendo roles y realizando el diagrama de GANTT donde se va a definir todo el proceso. (Anexo 1)

2.4.2 Fase del Diseño:

En esta fase es donde se va a poder visualizar todo el proyecto de una manera fácil y ágil de interactuar siendo vistosa, con colores clásicos para un óptimo uso, según como lo indica el ingeniero Kent Beck (2014) “el diseño hay que procurar hacerlo todo lo menos complicado posible para conseguir un diseño ágil entendible para que a la larga no conste mucho tiempo y esfuerzo desarrollar” (p.4).

Se implementará diseños simples con un glosario de términos donde ayudará a comprender el diseño para la reutilización del código tomando riesgos de la mano de un compañero como mínimo donde se investigue todo el desarrollo de inicio a fin reduciendo el riesgo al máximo.

Teniendo como funcionalidad extra minimizar la optimización de pruebas para disminuir los recursos del programa, teniendo como base la refactorización de código sin alterar su funcionamiento.

El prototipo inicial se va a realizar con la finalidad de verificar los funcionamientos y diseño preestablecidos por el usuario dando como prioridad la interfaz y la tecnología a implementar, con el fin que sea adecuada para una compatibilidad con el dominio de la red.

Implementando una mejora continua enlazado con el tipo de categoría que se va agregando según la temporada del momento teniendo presente la estética del diseño de la aplicación web.

2.4.3 Fase de codificación:

En esta fase se da como prioridad el usuario ya que es necesario la comunicación asertiva con el desarrollador para una comprensión correcta como lo indica Kent Beck (2014) “no olvidemos que los clientes son los que crean las historias de usuario y negocian los tiempos en las que serán implementadas” (p.5).

Dando paso al desarrollo ágil como lo es la refactorización continua del código y la integración frecuente para garantizar la calidad de este, realizando una revisión del código tanto como el frontend y backend, proporcionando una mejora continua de la aplicación web dando un seguimiento detallado de los estándares compartidos manteniendo la consistencia, estilo y estructura del software.

Realizar retroalimentación continua del código para validación de posibles errores establecidos como lo indica el diagrama de GRANT (Anexo 1).

2.4.4 Fase de pruebas:

En la fase última que serían las pruebas es donde se puede evidenciar que todo el programa cumple con todos los requisitos y estándares mínimos para que sea un software de alta calidad teniendo presente la información de Kent Beck, (2014) “el uso de los test es importante para comprobar el funcionamiento de los códigos que vayamos implementando” (p.3).

Realizar pruebas unitarias para los componentes del sistema teniendo la aprobación del usuario para que así mismo la aplicación cumpla con las expectativas y necesidades pactadas desde el inicio, implementando una retroalimentación continua si se llega a presentar alguna actualización del programa realizando pruebas de seguridad para un manejo óptimo de

información y por ultimo realizar pruebas de usabilidad para evaluar experiencia y satisfacción del usuario.

Especificación de Requisitos de Software (IEEE 830)

3.1 Funcionalidad del Producto (Procesos y Servicios):

3.1.1 Registro de usuarios: Todos los usuarios podrán registrarse en la aplicación, haciendo uso de su correo electrónico, donde se les proporcionara un enlace para activación del usuario. Esto permitirá que el usuario pueda ver sus prendas diseñadas y las compras realizadas.

3.1.2. Búsqueda y elección de prendas: Los usuarios podrán navegar dentro del aplicativo, seleccionando las prendas y diseños de su interés para crear sus propios diseños y así definir el producto que desean adquirir. El aplicativo cuenta con la categorización de los productos de tal forma que el usuario deberá ingresar a la categoría de prenda deseada para elegir su estilo, color y diseño correspondiente.

3.1.3. Proceso de compras: Los usuarios luego de seleccionar sus prendas y diseños procederán a realizar sus pagos mediante la plataforma PayPal, la cual permitirá realizar seguimiento y control de pagos.

3.1.4. Atención al cliente: Ante cualquier situación, los usuarios podrán ponerse en contacto con el personal de la aplicación web, con fin de validar procesos de error en pagos error en selección de prendas y diseños ya finalizados para garantizar la satisfacción de los usuarios.

3.2 Características de los usuarios.

3.2.1 Características Demográficas:

- **Edad:** La aplicación está diseñada para usuarios de todas las edades, especialmente jóvenes y adultos interesados en ser creadores de su propio estilo a la hora de vestir.
- **Género:** Esta aplicación está pensada en uso de todo tipo de personas, por lo que no hay selección de género.
- **Ocupación:** La ocupación de los usuarios será relevante ya que por preferencias de estilo y gustos se determinará el uso de la aplicación, es más probable que una persona con gusto por el arte y el diseño interactúe y sea un usuario frecuente si se compara con usuarios de otros perfiles.
- **Nivel socioeconómico:** Contemplar el nivel socioeconómico de los usuarios permite ajustar los productos disponibles en la aplicación y sus costos para lograr adaptabilidad de todos los usuarios.
- **Acceso a Internet y manejo de tecnología:** La interacción de usuarios dentro de la aplicación web a nivel nacional dependerá del acceso regular a Internet y el que tan familiarizados estén con la tecnología y el uso de aplicaciones en línea.

3.2.2 Comportamientos y preferencias.

- **Preferencias de navegación:** Se identifica el tipo de prendas más seleccionada por los usuarios y los diseños más usados para identificar aspectos relevantes como: tener la autonomía de personalizar cada detalle de una prenda, como el color, la tela el estilo.
- tener predefinidas las prendas y diseños por color y tela con la posibilidad de hacer pequeños ajustes.
- Contar con un enfoque de diseño y estilo de prendas de acuerdo a tendencias que han sido relevantes en el mercado.
- Están interesados en moda casual, formal, deportiva o de otro tipo.

3.2.3 Preferencia de compra y proceso de pago:

- Los usuarios tienen preferencias al momento de realizar compras en línea, por lo cual es necesario contemplar factores como:
- facilidad de navegación y búsqueda de productos
- métodos de pago seguros y convenientes de acuerdo con sus capacidades económicas.

3.2.4 Necesidades y motivaciones

- Autoexpresión y creatividad: Los usuarios de aplicaciones web utilizan estas herramientas para buscar tener un estilo único, por lo que es necesario contemplar todos los aspectos necesarios para que los usuarios logren explotar su creatividad y sentir que la aplicación les permite plasmar todo lo que requieren. Quieren tener la libertad de diseñar prendas que reflejen su personalidad única y les permitan destacarse.
- Personalización: El gusto de los usuarios por tener prendas de vestir personalizadas es el factor más importante para mantener actualizada la aplicación web de acuerdo con la demanda que impone su uso, garantizando disponibilidad de las prendas más solicitadas y renovando de acuerdo con tendencias.

3.2.5 Tecnología y habilidades

- Dispositivos y plataformas: Las aplicaciones web a la raíz del tiempo se han caracterizado por implementar novedades en las empresas, emprendimientos, con el fin de evolucionar en la era de la tecnología dando facilidades a las empresas a generar ingresos y ayudar al planeta con la optimización de recursos ambientales y así mismo reconocerse a nivel global y cumplir sus expectativas, metas a lo largo del tiempo con la ayuda de la tecnología.
- Habilidades tecnológicas: Algunos usuarios pueden tener habilidades tecnológicas básicas y pueden necesitar una aplicación que sea fácil de usar y tenga una interfaz intuitiva. Es importante tener en cuenta que estos usuarios pueden requerir más orientación y asistencia para familiarizarse con la aplicación. Por lo tanto, ofrecer

tutoriales claros y accesibles, puede mejorar significativamente la experiencia del usuario y promover la adopción de la aplicación.

3.2.6 Expectativas y retroalimentación

- **Expectativas del usuario:** Los usuarios esperan que la aplicación sea fácil de usar y le brinde acceso rápido a una amplia gama de prendas desde cualquier lugar y en cualquier momento. Esto implica una interfaz intuitiva y amigable que les permita navegar sin dificultad y realizar sus compras de manera eficiente. Además, valoran la fiabilidad y la puntualidad en la entrega de los pedidos, esperando que los productos sean recibidos en óptimas condiciones y dentro del plazo acordado. La confianza en el servicio de entrega es fundamental para los usuarios, quienes también priorizan la seguridad y la protección de sus datos personales y de pago. Esperan que la aplicación garantice la privacidad de su información y cumpla con los más altos estándares de seguridad en línea, brindándoles tranquilidad y confianza al realizar transacciones a través de la plataforma.

3.3 Requisitos funcionales.

RF.1 Registro de usuarios: El usuario podrá crear único usuario que tendrá dirección, teléfono, nombre, correo electrónico y botón acepto términos condiciones. por correo.

RF.2 Inicio de sesión: El usuario registrado debe poder iniciar sesión en sus cuentas utilizando sus credenciales de inicio de sesión previamente establecidas.

RF.4 Agregar productos al carrito: Los usuarios deben poder agregar prendas deseadas a su carrito de compras desde la página de detalles del producto. Deben poder seleccionar la cantidad deseada de cada prenda y ver un resumen del carrito en todo momento.

RF.5 Gestión del carrito de compras: Los usuarios deben ver y editar las prendas en su carrito de compras, así como eliminar productos no deseados antes de proceder al pago.

RF.6 Proceso de pago: Los usuarios deben poder realizar pagos de forma segura mediante un pago simulado por PayPal deloper

RF.7 Confirmación de pedido: Después de realizar el pago, los usuarios en su misma interfaz en la parte de pedidos aparecen el proceso de la compra

RF.8 Seguimiento de pedidos: Los usuarios deben poder rastrear el estado de sus pedidos en tiempo real, desde el momento en que se realiza el pedido hasta la entrega final.

RF 9 Personalizar prenda: Los usuarios podrán personalizar prendas establecidas en la aplicación para proceder hacer el pago

RF 10 botón WhatsApp: El usuario podrá acceder al WhatsApp del administrador para dudas y inquietudes

3.3.1 Requisitos no funcionales

RNF.1 Rendimiento: La aplicación debe ser altamente receptiva y tener tiempos de carga rápidos, especialmente en conexiones de red wifi por el servidor, El tiempo máximo de respuesta para cualquier acción dentro de la aplicación no debe exceder los 2 segundos.

RNF.2 Disponibilidad: La aplicación debe estar disponible las 24 horas del día, los 7 días de la semana, con un tiempo de inactividad mínimo para mantenimiento programado. Con una efectividad del 99.99% de efectividad

RNF.3 Seguridad: La aplicación debe cumplir con los estándares de seguridad de datos y cifrado de extremo a extremo para proteger la información personal y financiera de los usuarios.

RNF.4 Escalabilidad: La arquitectura de la aplicación debe ser escalable para manejar un aumento repentino en el número de usuarios

RNF.5 Interfaz de usuario: La interfaz de usuario debe ser intuitiva y fácil de usar, con un diseño limpio y una navegación clara.

RNF.6 Compatibilidad: Con cualquier dispositivo web que tenga acceso a una red de WIFI gratis

RNF.8 Tolerancia a fallos: La aplicación debe ser capaz de manejar fallos en el sistema, como interrupciones de red o errores de servidor, de manera que no afecten negativamente la experiencia del usuario.

RNF.9 Cumplimiento normativo: La aplicación debe cumplir con las regulaciones de protección de datos y privacidad, contemplado en la Ley de Protección de Datos Personales en Colombia.

RNF.10 Optimización de datos: La aplicación debe optimizar el uso de información web para minimizar el consumo de datos del usuario durante el uso normal de la aplicación.

RNF.11 Documentación y soporte: Debe proporcionarse una documentación completa como lo es un ayuda con manual de instrucciones

3.3.2 Diagrama de casos de uso:

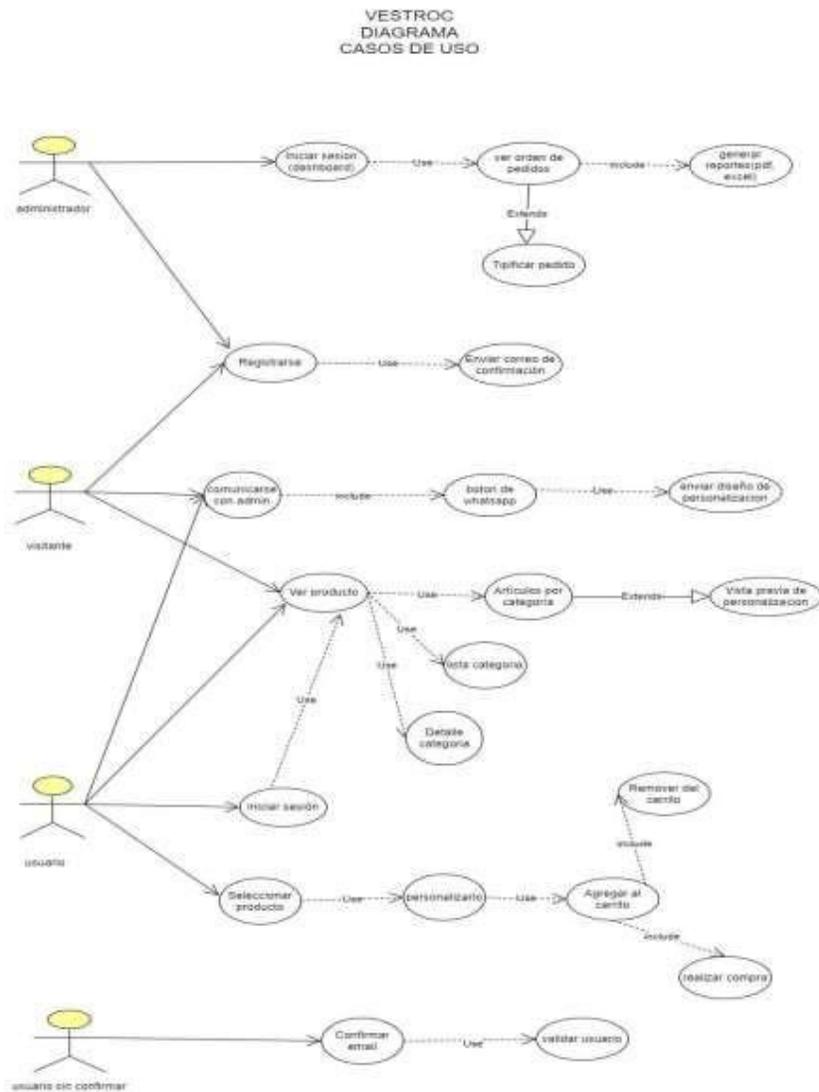


Figura 2: Diagrama casos de uso. Elaboración propia.

3.4 Especificaciones de los casos de uso

Tabla 1. Especificación casos de uso

Nombre	1. Ingreso Administrador al Modulo interno
Descripción	El administrador ingresa a la aplicación.
Precondición	Tener la aplicación en la nube para ingreso directo
Secuencia principal	-El administrador inicia la aplicación. -El administrador proporciona sus credenciales (nombre de usuario y contraseña). -El sistema verifica las credenciales del administrador. -Si las credenciales son válidas, el administrador accede a la aplicación.
Errores o alternativas	-El administrador olvido
Postcondición	El administrador ingresa a la aplicación web
Notas	Ninguna

Nota: Elaboración propia (2024)

Tabla 2. Crear categorías.

Nombre	2. Crear categorías.
Descripción	El administrador crea las categorías de ropa para que los usuarios dueño de la tienda puedan escoger las prendas
Precondición	El administrador ingresó a la aplicación.
Secuencia principal	-El administrador crea las categorías para registrar atuendos en ellas y así facilitar su búsqueda.
Errores o alternativas	-El administrador puede proporcionar nuevas prendas ya existentes -El administrador puede tener el error de indicar las categorías de manera incorrecta
Postcondición	Según las categorías ya ingresadas del administrador serán registradas par su optimo uso
Notas	-Se debe considerar la posibilidad de permitir al administrador editar o eliminar categorías existentes.

Nota: Administrador crea categorías. Elaboración propia (2024)

Tabla 3. Actualizar categorías.

Nombre	3. Actualizar las categorías.
Descripción	El administrador modifica y actualiza registros ya existentes
Precondición	Es necesario que como mínimo este una categoría en el sistema
Secuencia principal	- El administrador selecciona la categoría que desea actualizar. -El administrador realiza los cambios necesarios en la categoría, como modificar su nombre, imagen o descripción.
Errores o alternativas	-Se ingresan datos erróneos en el momento de actualizar las categorías
Postcondición	Se han actualizado las categorías seleccionadas con los cambios realizados por el administrador.
Notas	-Puede ser útil registrar todas las acciones relacionadas con la actualización de categorías. -la aplicación debe estar diseñada y apta para cualquier tipo de administrador teniendo presente la funcionabilidad de esta misma

Nota: Administrador actualiza categorías. Elaboración propia (2024)

Tabla 4. Eliminar categorías.

Nombre	4. Eliminar categorías.
Descripción	El administrador elimina categorías existentes porque no tiene funcionabilidad
Precondición	Debe haber al menos una categoría existente
Secuencia principal	-El administrador puede eliminar categorías. -El administrador debe confirmar la eliminación de la categoría.
Errores o alternativas	categoría seleccionada no existe en el sistema.
Postcondición	categoría seleccionada ha sido eliminada del sistema.
Notas	-se valida con un mensaje que aparece indicando si confirma cancelar categoría por seguridad del administrador.

Nota: Administrador elimina categorías. Elaboración propia (2024)

Tabla 5. Crear atuendos.

Nombre	5. Crear atuendos.
Descripción	Administrador puede agregar atuendos para ampliar catalogo según la temporada
Precondición	Debe haber al menos una categoría existente
Secuencia principal	- El administrador selecciona la categoría que desea actualizar. -El administrador realiza los cambios necesarios en la categoría, como modificar su nombre, imagen o descripción
Errores o alternativas	-Administrador debe cumplir y llenar todos los espacios para crear el atuendo de manera exitosa -Se presenta problemas técnicos al guardar atuendos internos en la aplicación
Postcondición	Se crea un atuendo nuevo y ya esta disponible en el catálogo.
Notas	- Se solicitará al administrador confirmación de cancelación por seguridad y evitar accidentes

Nota: Administrador crea atuendos por. Elaboración propia (2024)

Tabla 6. Organizar productos por categoría.

Nombre	6. productos por categorías.
Descripción	Administrador visualizara los atuendos por categorías.
Precondición	Debe haber al menos una categoría existente
Secuencia principal	- Administrador puede ingresar a la sección de atuendos - Administrador selecciona una sola categoría y se despliega todas las prendas agregadas - La aplicación muestra los atuendos de cada categoría seleccionada
Errores o alternativas	- La categoría seleccionada no tiene ningún no cuenta con atuendos ingresados - Problema técnico al cargar productos
Postcondición	Administrador visualiza los atuendos seleccionados por cada categoría
Notas	-Interfaz de sencilla manejo para encontrar las categorías de una manera visual ágil y fácil

Nota: Administrador organiza productos por categoría. Elaboración propia (2024)

Tabla 7. Modificar atuendos.

Nombre	7. Modificar atuendos.
Descripción	Administrador realizara cambios continuos para tener una actualización continua.
Precondición	Deben existir atuendos en la aplicación que puedan ser modificados como son las prendas
Secuencia principal	- . Administrador accede los atuendos de manera directa - Administrador podrá seleccionar el producto a modificar. - Administrador realizara los cambios necesarios en la categoría, como modificar su nombre, imagen o descripción
Errores o alternativas	-los atuendos seleccionados no existe en la aplicación. -Si hay un problema técnico al intentar guardar los cambios realizados en el producto.
Postcondición	Se han realizado los cambios en la información del atuendo seleccionado.
Notas	-Se puede solicitar al administrador que confirme los cambios realizados para evitar modificaciones accidentales.

Nota: Administrador modifica. Elaboración propia (2024)

Tabla 8. Eliminar atuendos

Nombre	8. Eliminar atuendos.
Descripción	El administrador elimina atuendos existentes en la aplicación.
Precondición	Deben existir atuendos en la aplicación que puedan ser eliminados.
Secuencia principal	-El administrador accede a la sección de administración de productos. -El administrador selecciona el atuendo que desea eliminar.
Errores o alternativas	-Si hay un problema técnico al intentar eliminar el producto.
Postcondición	El producto seleccionado ha sido eliminado de la aplicación.

Notas	Se puede solicitar al administrador que confirme la eliminación del producto para evitar eliminaciones accidentales.
--------------	--

Nota: Administrador elimina atuendos. Elaboración propia (2024)

Tabla 9. Registro usuario

Nombre	9. usuario se registra en la aplicación.
Descripción	El usuario se registra como usuarios en la aplicación para poder vender sus atuendos que escoge
Precondición	El usuario no está registrado previamente en la aplicación.
Secuencia principal	-El usuario puede acceder a la página de registro de la aplicación. -El usuario completa el formulario de registro, proporcionando información como nombre, dirección de correo electrónico, etc. 10-El usuario envía el formulario de registro.
Errores o alternativas	-Si el usuario no completa todos los campos requeridos en el formulario de registro. -Si la dirección de correo electrónico y/o su número de celular ya está asociada a otro cliente en la aplicación. -Si hay un problema técnico al intentar procesar el formulario de registro.
Postcondición	El usuario ha completado el proceso de registro y ahora tiene acceso a su cuenta en la aplicación.
Notas	-Se enviará un correo electrónico de verificación al usuario después de completar el registro y luego se confirmará correo electrónico -Se debe proporcionar al usuario un botón de acepto términos y condiciones para mayor seguridad en el momento del registro.

Nota: El usuario se registra en la app. Elaboración propia (2024)

Tabla 10. Visualización categorías

Nombre	10. Visualización de categorías
Descripción	El usuario podrá visualizar las categorías como lo son pantalones, camisetas etc. dentro de la aplicación.
Precondición	El usuario inicia sesión
Secuencia principal	-El usuario accede a la sección de categorías La aplicación muestra una lista de categorías disponibles en el panel inicial
Errores o alternativas	-detectar errores de registro, pero esta optimizado
Postcondición	El usuario podrá visualizar las categorías disponibles
Notas	-La interfaz debe ser fácil de usar para que el comerciante pueda encontrar y explorar las categorías sin dificultad.

Nota: El usuario visualiza categorías en la app. Elaboración propia (2024)

Tabla 11. Listar productos

Nombre	11. Listar productos por categorías.
Descripción	El usuario visualiza sus productos agrupados por categorías
Precondición	Deben existir al menos una o más categorías creadas en la aplicación.
Secuencia principal	-El usuario accede a la sección de prendas de ropa -La aplicación muestra una lista de atuendos pertenecientes a la categoría seleccionada y creados por el. Usuario
Errores o alternativas	-La categoría seleccionada no tiene atuendos asociados.
Postcondición	El comerciante ha visualizado los atuendos agrupados por categorías en la aplicación.

Nota: Administrador lista productos. Elaboración propia (2024)

Tabla 12. Personalizar ropa

Nombre	12. personalizar ropa
Descripción	El usuario podrá personalizar las prendas con un logo ya estipulado
Precondición	Debe ingresar a la aplicación mediante el link del servidor

Errores o alternativas	-La categoría seleccionada no tiene productos asociados.
Postcondición	El usuario luego de escoger prenda se tiene que loguear
Notas	El usuario tendrá un proceso de envío desde que pague en línea

Nota: Administrador personaliza ropa. Elaboración propia (2024)

Tabla 13. Detallar categoría

Nombre	13. Detalle categoría
Descripción	El usuario podrá detallar las prendas con un logo ya estipulado
Precondición	Debe ingresar a la aplicación mediante el link del servidor
Secuencia principal	-El usuario eliminar prenda si no le llega a gustar -La aplicación muestra una lista de atuendos pertenecientes a la categoría seleccionada
Errores o alternativas	-La categoría seleccionada no tiene productos asociados.
Postcondición	El usuario luego de escoger prenda se tiene que loguear
Notas	El usuario tendrá un proceso de envío desde que pague en línea

Nota: Usuario tendrá acceso a detalle. Elaboración propia (2024)

Tabla 14. Botón de WhatsApp

Nombre	14. Botón de WhatsApp
Descripción	El usuario podrá escribir cualquier duda inquietud o si desea colocar un logo diferente por este medio
Precondición	Debe ingresar a la aplicación mediante el link del servidor y tener internet
Secuencia principal	-se hace con el fin de no limitar al usuario a personalizar otro tipo de prenda -El botón será un acceso directo con el administrador
Errores o alternativas	-La categoría seleccionada no tiene productos asociados.
Postcondición	Se le dará una personalización de atención optimizada
Notas	El usuario tendrá un proceso de envío desde que pague en línea

Nota: Administrador implementa botón de whatsapp. Elaboración propia (2024)

Tabla 15. Rastrear pedidos

Nombre	15. Rastreo pedidos
Descripción	El usuario visualiza en su perfil el proceso del envío desde el recibido y despachado de este mismo
Precondición	Haber realizado el pago en línea mediante pago en línea PayPal
Secuencia principal	-El usuario accede a la sección de pedidos de la aplicación. -La aplicación muestra una lista de pedidos realizados el mismo
Errores o alternativas	-No se han realizado pedidos en la aplicación -Hay un problema técnico al intentar cargar la lista de pedidos.
Postcondición	El usuario ha visualizado los pedidos realizados en su establecimiento.
Notas	-La lista de pedidos puede incluir información detallada sobre cada pedido, como el cliente y datos personales

Nota: Administrador rastrea pedidos. Elaboración propia (2024)

Tabla 16. Agregar productos al carrito.

Nombre	16. Agregar productos al carrito.
Descripción	Un usuario añade productos seleccionados al carrito de compras en la aplicación.
Precondición	El cliente ha visualizado los productos disponibles en la aplicación.
Secuencia principal	-El usuario selecciona el producto que desea añadir al carrito. -El usuario elige la cantidad -El usuario selecciona la opción para agregar el producto al carrito.
Errores o alternativas	-el atuendo seleccionado no está disponible en la cantidad deseada.
Postcondición	el atuendo seleccionado se añade con éxito al carrito de compras del cliente.
Notas	El carrito de compras puede mostrar una lista detallada de los productos añadidos, incluyendo la cantidad y el precio total.

Nota: Administrador agrega productos al carrito. Elaboración propia (2024)

Tabla 17. Modificar cantidades en el carrito.

Nombre	17. Modificar las cantidades del carrito de compras.
Descripción	Un usuario ajusta las cantidades de atuendos en su carrito de compras.
Precondición	El usuario ha añadido atuendos al carrito de compras.
Secuencia principal	-El usuario accede al carrito de compras en la aplicación. -El usuario encuentra el producto para el cual desea modificar la cantidad. -El usuario ajusta la cantidad del atuendo según sea necesario. -El usuario confirma los cambios realizados en la cantidad del producto.
Errores o alternativas	-El usuario ingresa una cantidad que no es válida o no está permitida para el producto. -Hay un problema técnico al intentar guardar los cambios realizados en las cantidades del carrito.
Postcondición	Las cantidades de los atuendos en el carrito de compras han sido modificadas según las selecciones del cliente.

Nota: Administrador modifica las cantidades en el carrito. Elaboración propia (2024)

Tabla 18. Confirmar compra.

Nombre	18. Confirmar la compra.
Descripción	Un usuario confirma la compra de los atuendos en su carrito de compras.
Precondición	El usuario ha agregado al menos un atuendo al carrito de compras.
Secuencia principal	-El usuario accede al carrito de compras en la aplicación. -El usuario revisa los atuendos y cantidades en su carrito.
Errores o alternativas	-El usuario intenta confirmar la compra con un carrito de compras vacío.
Postcondición	La compra se ha confirmado y los atuendos se procesan para su entrega o envío.
Notas	La confirmación de la compra puede generar una confirmación por el estado de la prenda en el lugar de pedidos

Nota: Usuario confirma compra. Elaboración propia (2024)

3.5 Restricciones y Atributos de Calidad

3.5.1 Restricciones

- capacidad de personalización del software: el software será capaz de ofrecer una amplia gama de personalización de las prendas, en estas incluyendo logo, y diseño.
- Escalabilidad: el software será capaz de escalar teniendo en cuenta el tráfico de uso del usuario, sin comprometer el rendimiento de este mismo, es decir si se aumenta la carga de trabajo, no se verá comprometido el rendimiento.
- Disponibilidad: el software estará diseñado para ser altamente disponible, minimizando el tiempo de inactividad y asegurando que la tienda esté accesible para los clientes en todo momento.
- Seguridad de datos del cliente: en este se garantizará la seguridad de los datos personales y de pago de los clientes, cumpliendo con las regulaciones de privacidad y seguridad de datos, es por lo que se está implementando una especie de habeas data.
- Compatibilidad; multiplataforma, nuestro e-commerce será compatible con una amplia gama de navegadores web para garantizar una experiencia consistente y sólida para todos los usuarios.
- Interoperabilidad: el software será capaz de integrarse con otros sistemas y servicios externos, como sistemas de pago, sistemas de gestión de inventario y servicios de envío, para garantizar un flujo de trabajo fluido y eficiente.
- Mantenibilidad: el software será diseñado con código limpio para facilitar su mantenimiento y sus actualizaciones futuras, lo que incluye la capacidad de corregir errores de forma rápida y eficaz.

3.5.2 Atributos de calidad:

- Usabilidad: el software será intuitivo y fácil de usar para que los clientes puedan personalizar sus prendas sin dificultad.
- Rendimiento: tendrá un rendimiento rápido y eficiente, con tiempos de carga bastante mínimos tanto para la personalización y elección como para la navegación por la tienda.
- precisión visual: en esta se debe representar con precisión las opciones de personalización seleccionadas por el cliente en una vista previa visual de la prenda.
- Fiabilidad: nuestro software será confiable y estará disponible en todo momento para que los clientes puedan acceder y realizar pedidos sin interrupciones.
- Flexibilidad: permitirá actualizaciones y mejoras continuas para adaptarse a las necesidades cambiantes del negocio y del mercado.

Diseño del software (ISO -12207-1)

4.1 Diseño detallado del software

4.1.1 Diagrama de clases:

Los diagramas de clases son uno de varios tipos de diagramas estructurales de UML. Los diagramas estructurales muestran la estructura estática de un sistema, en lugar de mostrar cómo cambia un objeto con el tiempo. Los diagramas de clases visualizan las clases de un sistema y las relaciones entre ellas.

En diseño orientado a objetos, las clases crean y operan objetos. Los objetos son instancias de clases. Por lo tanto, las clases son elementos de alto nivel esenciales de un sistema. Se derivan durante el diseño y se utilizan para comunicarse sobre el diseño o los cambios en el diseño. (Diagrama de clases, 2019)

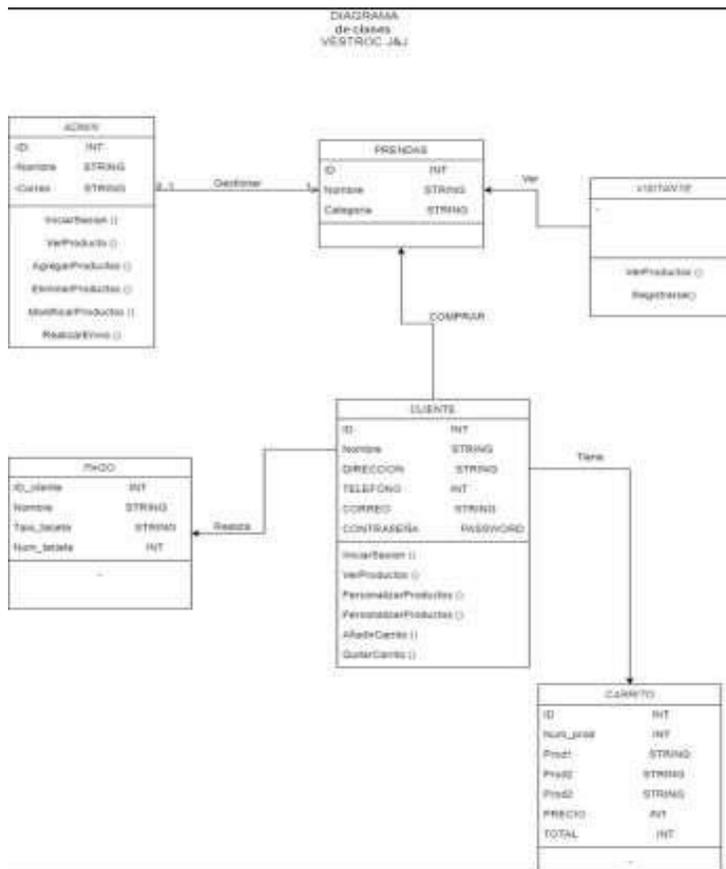


Figura 3: Diagrama de clases. Elaboración propia.

4.1.2 Diagrama de componentes:

Los diagramas de componentes UML representan las relaciones entre los componentes individuales del sistema mediante una vista de diseño estática. Pueden ilustrar aspectos de modelado lógico y físico.

En el contexto del UML, los componentes son partes modulares de un sistema independientes entre sí, que pueden reemplazarse con componentes equivalentes. Son auto contenido y encapsulan estructuras de cualquier grado de complejidad. Los elementos encapsulados solo se comunican con los otros a través de interfaces. Los componentes no solo pueden proporcionar sus propias interfaces, sino que también pueden utilizar las interfaces de otros componentes, por ejemplo, para acceder a sus funciones y servicios. A su vez, las interfaces de un diagrama de componentes documentan las relaciones y dependencias en una arquitectura de software. (Diagrama componentes, 2019)

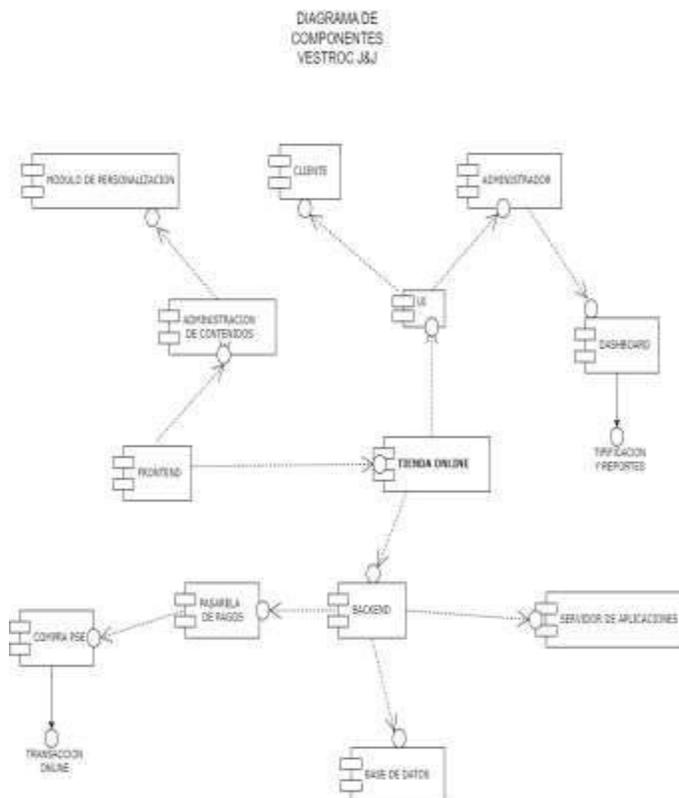


Figura 4: Diagrama de actividades. Elaboración propia.

4.1.3 Diagrama de actividades:

Un diagrama de actividades es una representación visual de acciones, restricciones, requisitos y otros factores que intervienen en la realización de tareas. Puedes pensar en ellos como un diagrama de flujo detallado, mostrando cada paso y punto de decisión en un proceso. Mapear actividades de esta manera puede revelar nueva información, ayudar a identificar ineficiencias y proporcionar otros beneficios importantes. (Diagrama actividades, 2019)

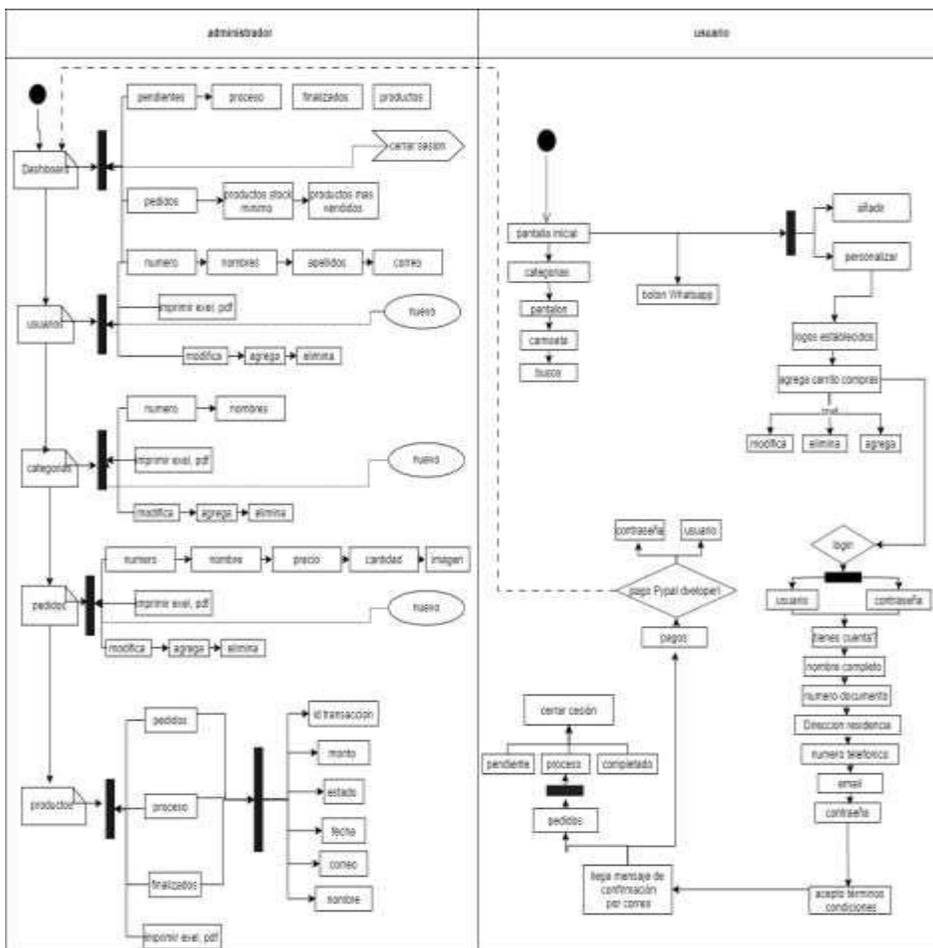


Figura 5: Diagrama de actividades. Elaboración propia.

4.1.4 Diagrama despliegue:

Un diagrama de despliegue es un tipo de diagrama del Lenguaje Unificado de Modelado (UML) que se utiliza para representar el despliegue físico de los componentes de un sistema. Muestra cómo se asignan los artefactos de software a los componentes de hardware, conocidos como nodos, e ilustra las configuraciones físicas de software y hardware que son críticas para la ejecución, operación y escalabilidad de un sistema. Estos diagramas son utilizados por ingenieros de software y sistemas para detallar y comprender la compleja infraestructura y configuraciones de red donde se desplegará el sistema. (Diagrama despliegue, 2021)

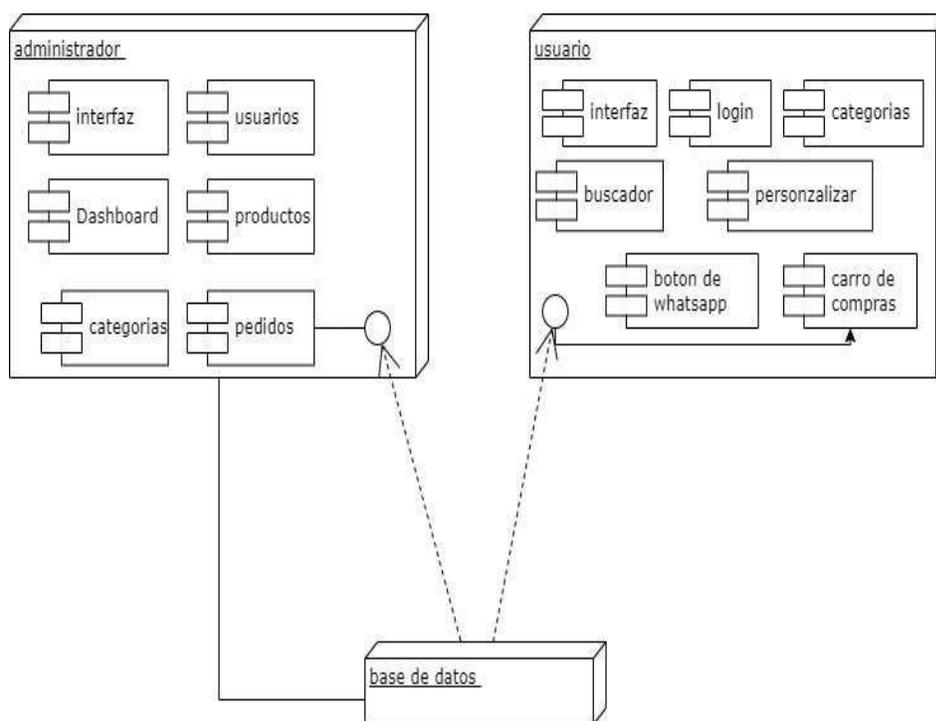


Figura 6: Diagrama de despliegue. Elaboración propia.

4.2 Diseño de la interfaz

4.2.1 Interfaz de usuario (Hardware, Software y Comunicaciones).

- Usuarios- panel inicial

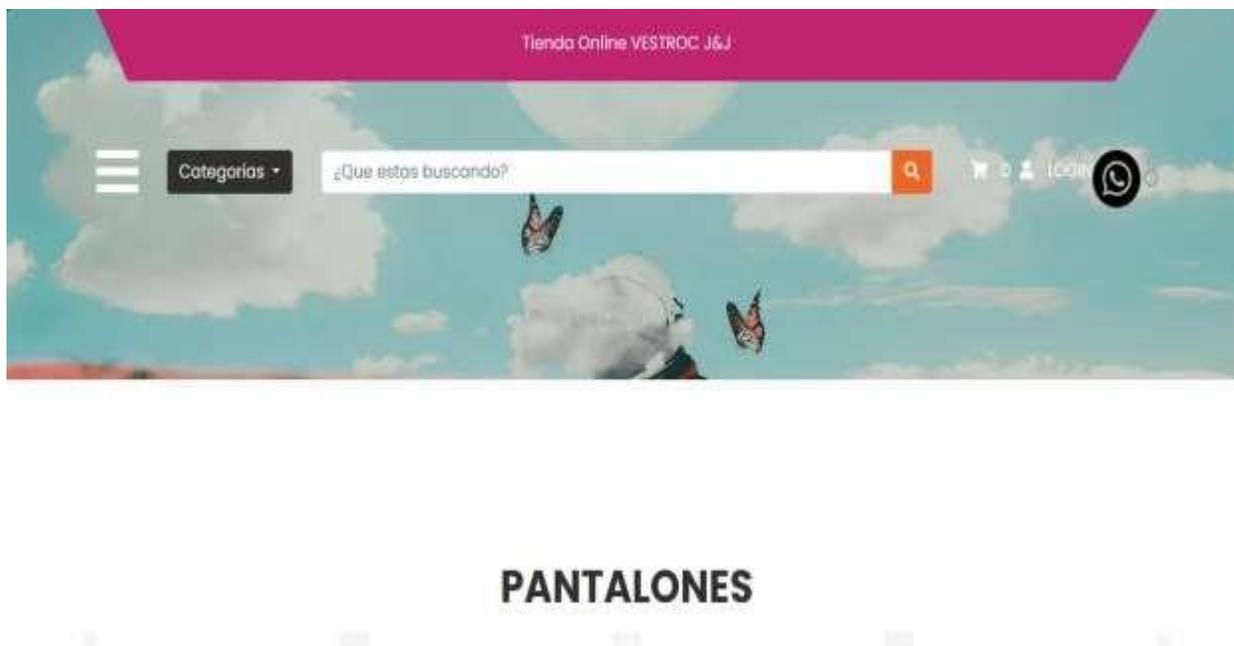


Figura 5: Banner pantalones. Elaboración propia.



Figura 6: Selección prendas. Elaboración propia.



Figura 7: Catalogo buzos. Elaboración propia.



Figura 8: Panel de catalogo. Elaboración propia.



Figura 9: Personalización prendas. Elaboración propia.

- Añadir al carrito de compras



Figura 10: Añadir al carrito. Elaboración propia.

- Personalizar prenda selecciona logo a colocar



Figura 11: Personalizar logo. Elaboración propia.

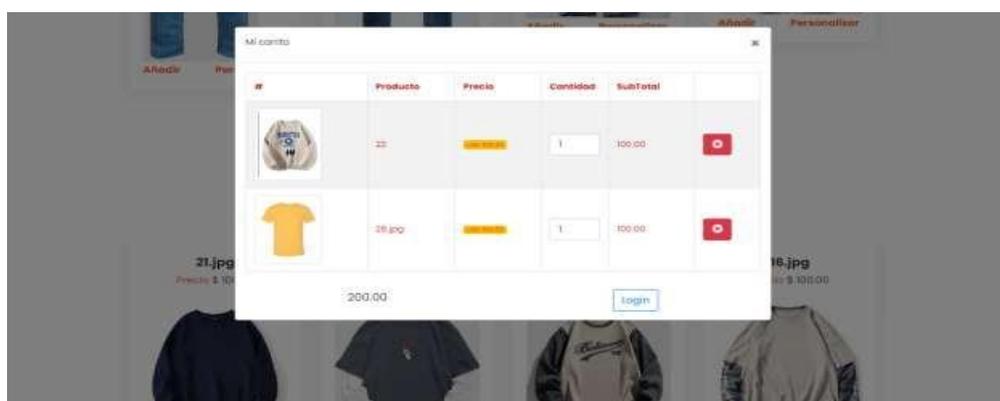


Figura 12: Panel de ventas. Elaboración propia.

- Algún tipo de duda inquietud seleccionar el botón de WhatsApp uno de los asesores lo atenderá



Figura 11: Banner superior. Elaboración propia.

4.2.2 Interfaz de entrada (formularios, login)

- Si ya tiene cuenta ingresa con usuario y contraseña ya registrados para visualizar el pedido en qué estado se encuentra.

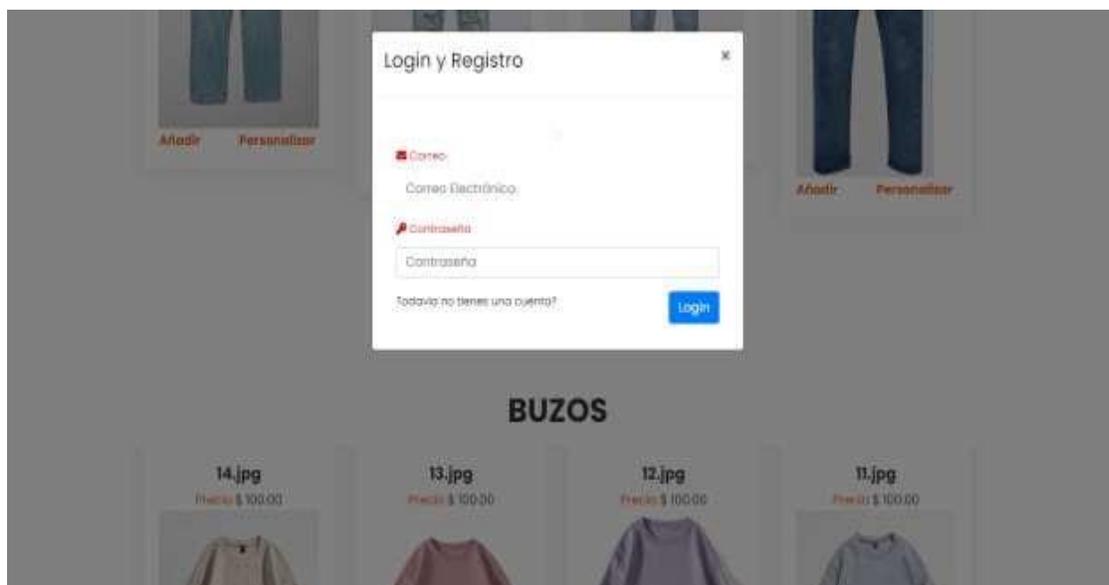


Figura 12: Login y registro. Elaboración propia.

- Todavía no tiene una cuenta, diligenciar formulario registro.

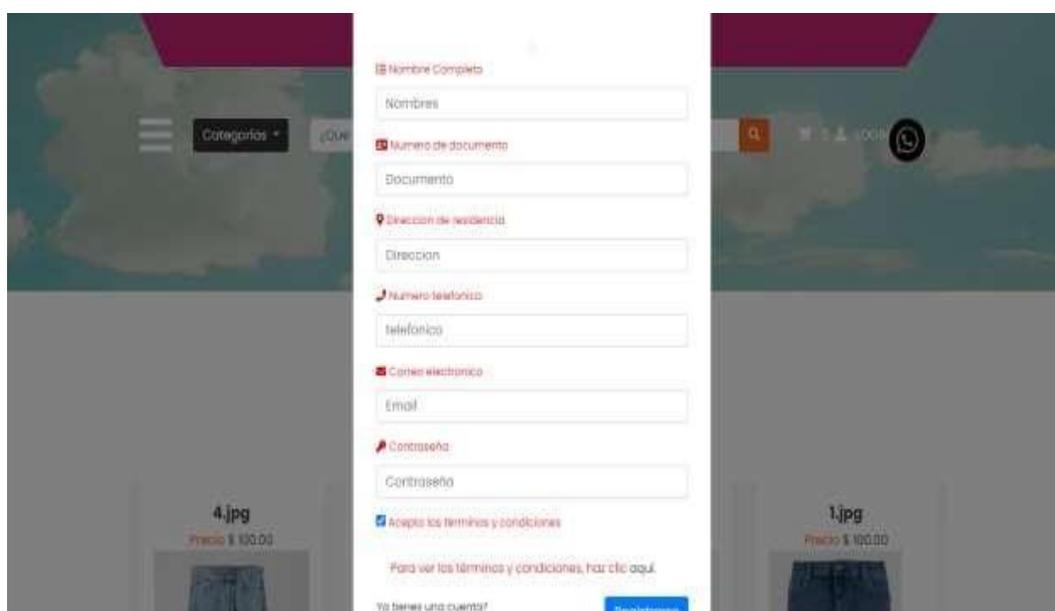


Figura 13: Inicio de sesión. Elaboración propia.

- Aceptar términos y condiciones

Acepto los términos y condiciones

Para ver los términos y condiciones, haz clic aquí.

Ya tienes una cuenta?

Registrarse

Figura 14: Términos y condiciones. Elaboración propia.

- Para ver términos y condiciones haz clic aquí. Se despliega la ley 1581 del 2012

ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C. SECRETARÍA JURÍDICA DISTRITAL BOGOTÁ RÉGIMEN LEGAL DE BOGOTÁ D.C. Secretaría Jurídica Distrital

Ley 1581 de 2012 Congreso de la República de Colombia

Fecha de Expedición:	Fecha de Entrada en Vigencia:	Medio de Publicación:
17/10/2012	17/10/2012	Diario Oficial 46307 de octubre 18 de 2012.

La Secretaría Jurídica Distrital aclara que la información aquí contenida tiene exclusivamente carácter informativo, su vigencia está sujeta al análisis y competencias que determine la Ley o los reglamentos. Los contenidos están en permanente actualización.

LEY ESTATUTARIA 1581 DE 2012
(Octubre 17)
Reglamentada parcialmente por el Decreto Nacional 1377 de 2013.
Por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales

EL CONGRESO DE COLOMBIA
DECRETA:
TÍTULO I
OBJETO, ÁMBITO DE APLICACIÓN Y DEFINICIONES

Figura 15: Políticas de privacidad. Elaboración propia.

- Luego del registro verificar correo electrónico y dar CLIC QUI



Figura 16: Verificación correo. Elaboración propia.

- Aparecerá las prendas seleccionadas

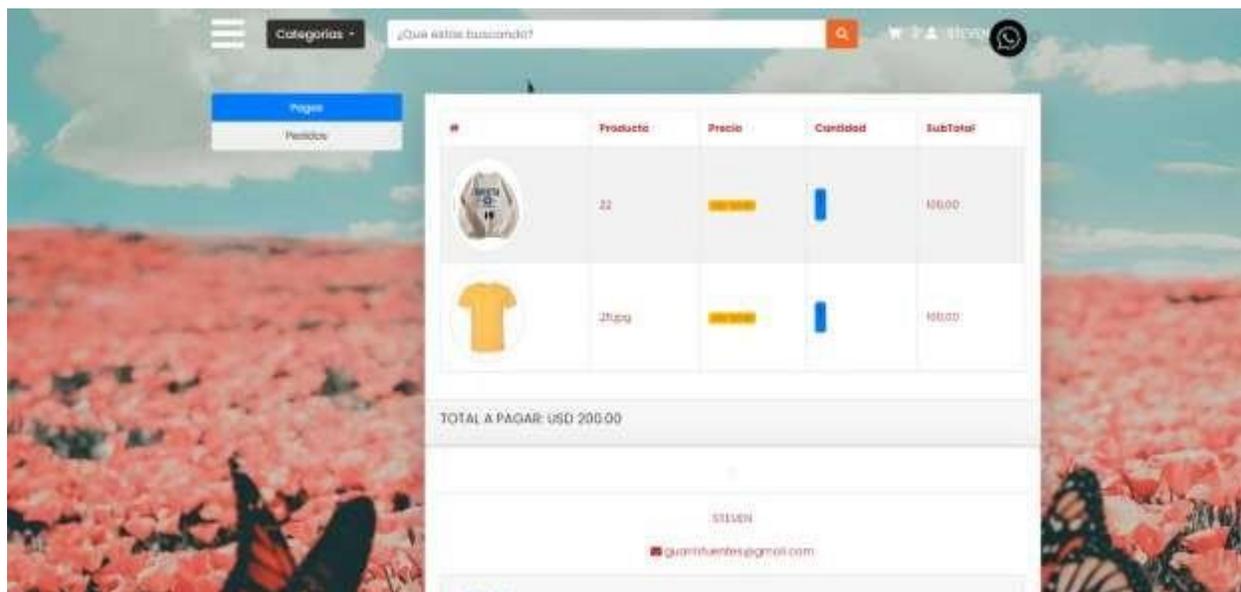


Figura 17: Prendas seleccionadas. Elaboración propia.

- Proceder hacer el pago con PayPal Delover

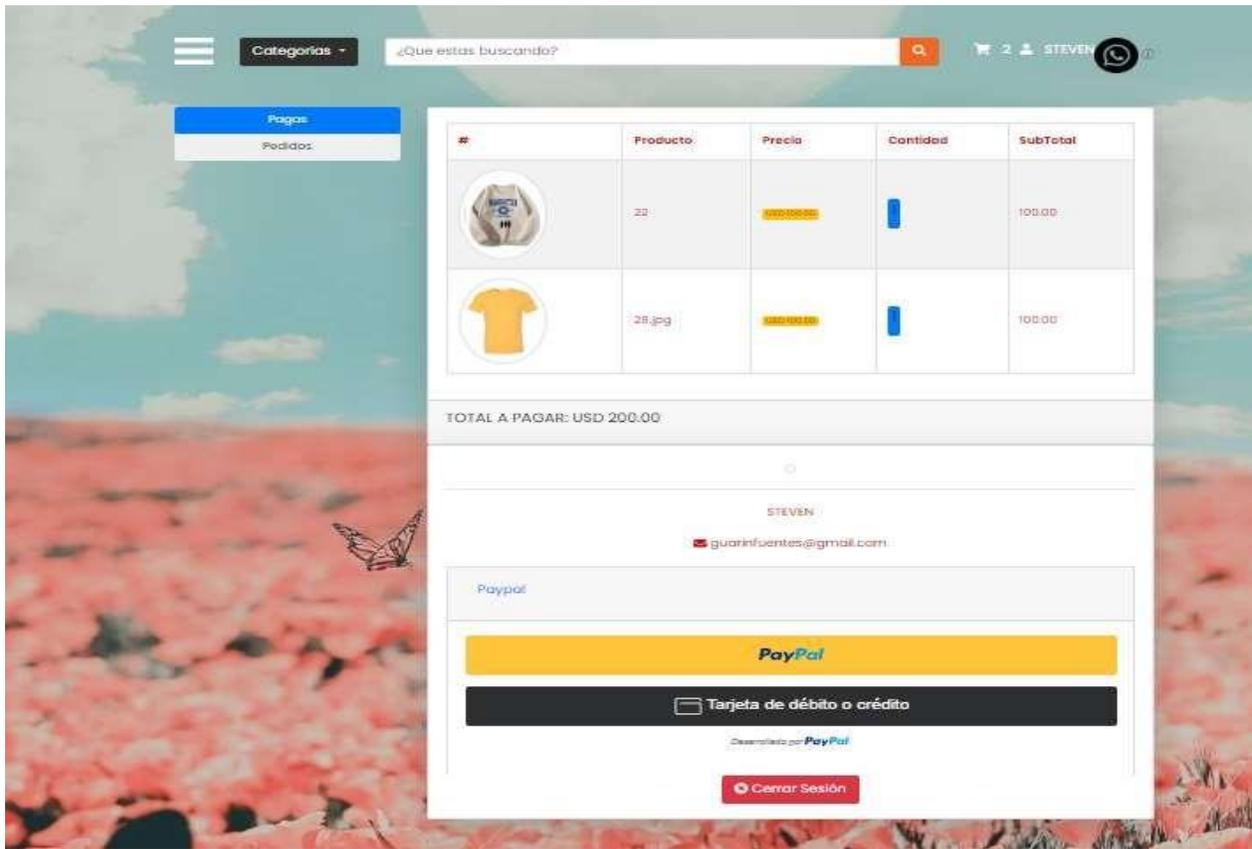


Figura 18: Pago por PayPal. Elaboración propia.

(Steven Guarin, Jorge Cortes , 2024)

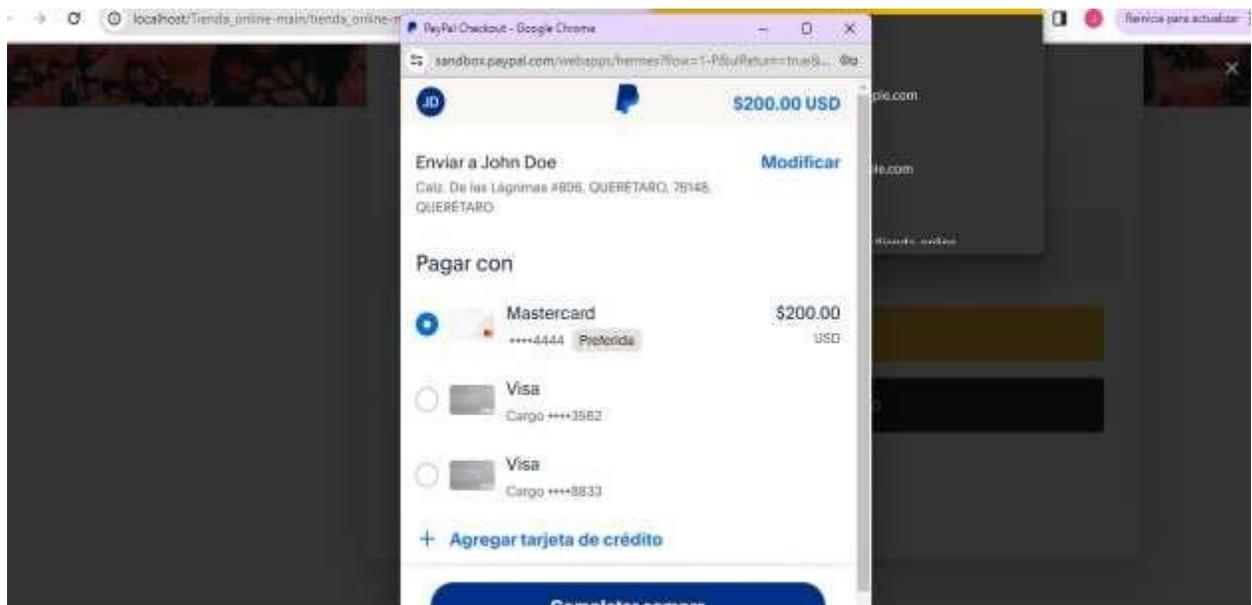


Figura 19: Pasarela de pagos. Elaboración propia.

- Luego de hacer el pago seleccionar casilla PEDIDOS

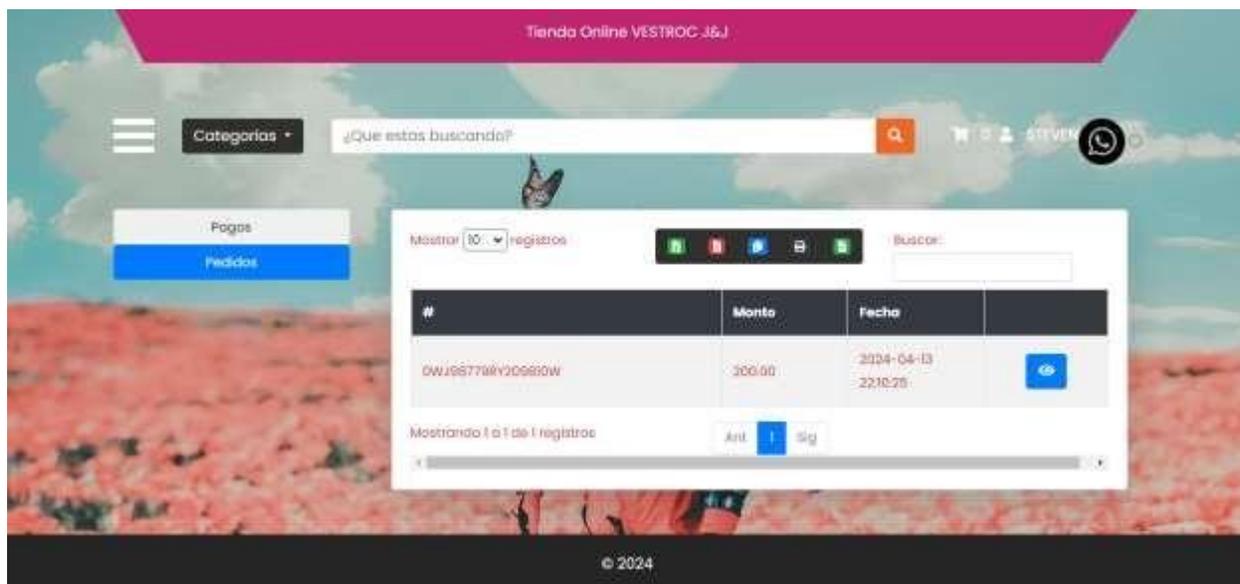


Figura 20: Dashboard del administrador. Elaboración propia.

- Podrá verificar estado del pedido, el administrador toma la orden y finaliza la compra

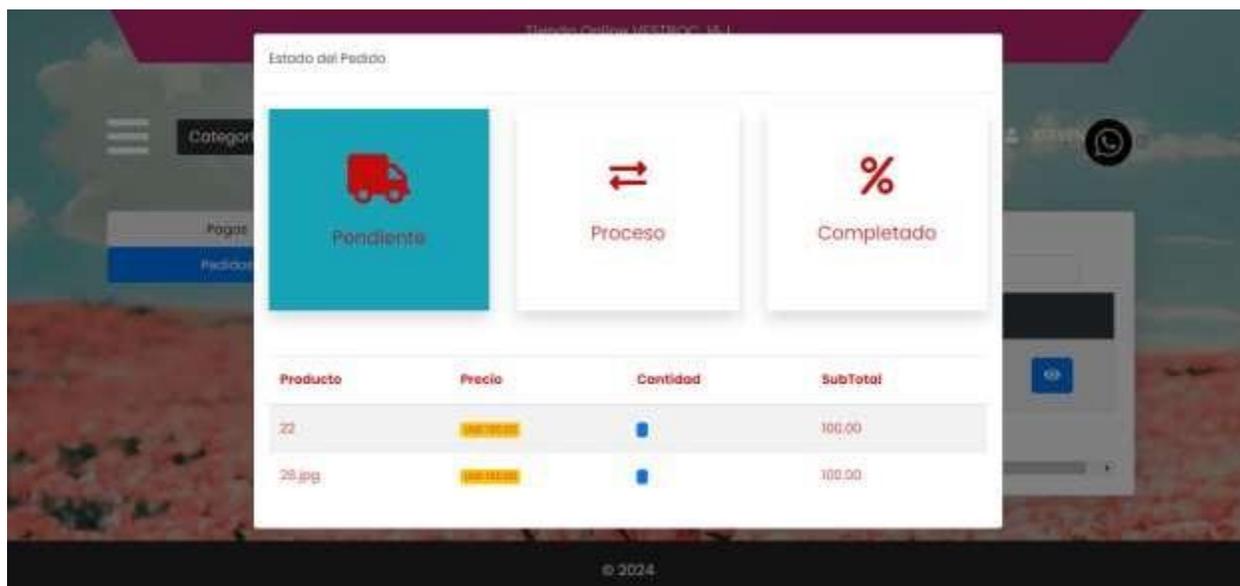


Figura 21: Proceso del pedido Elaboración propia..

4.2.3 Interfaz de salida (Reportes, Consultas, Impresiones)

- Administrador se loguear

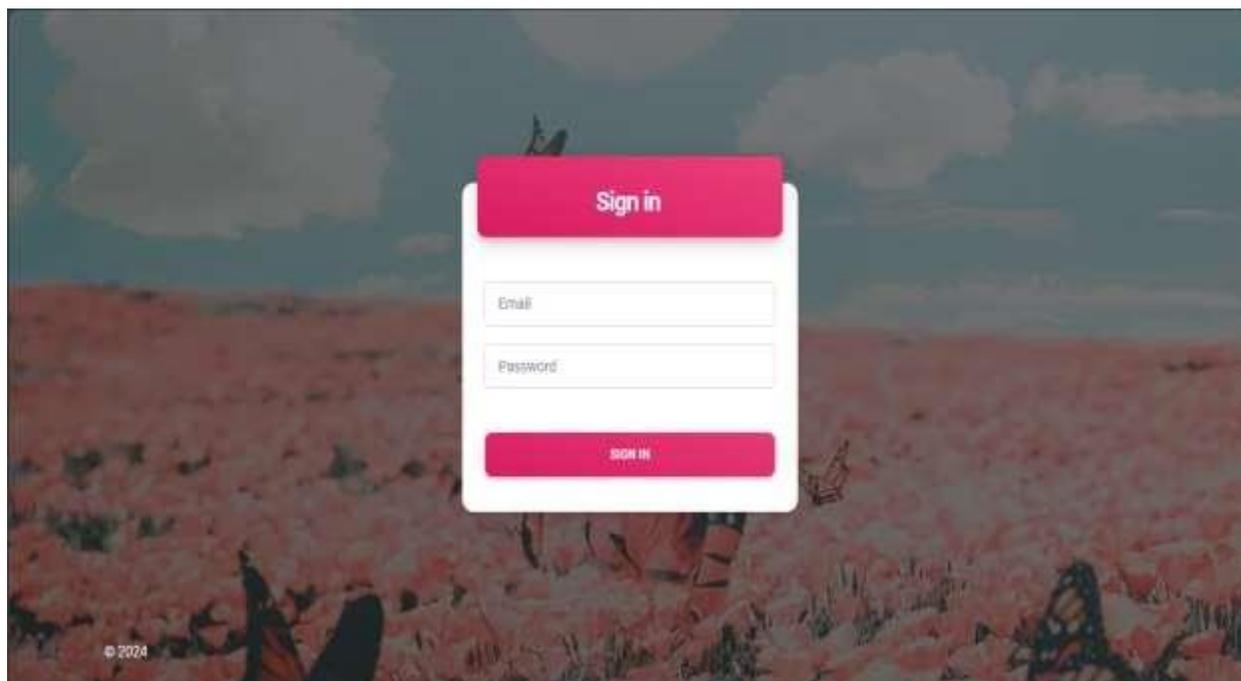


Figura 22: Inicio de sesión administrador. Elaboración propia.

- El administrador se va a pedidos acepta la solicitud

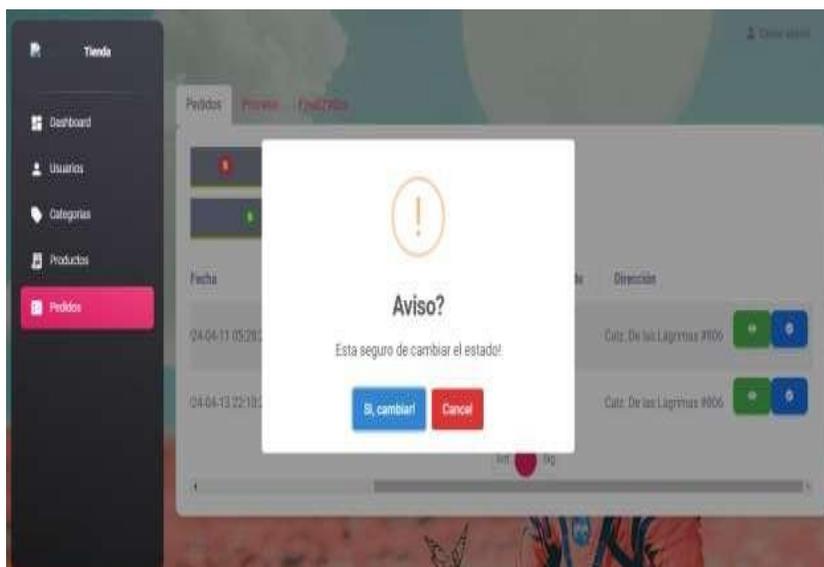


Figura 23: Tipificación pedido. Elaboración propia.

- Pasa a estado de proceso

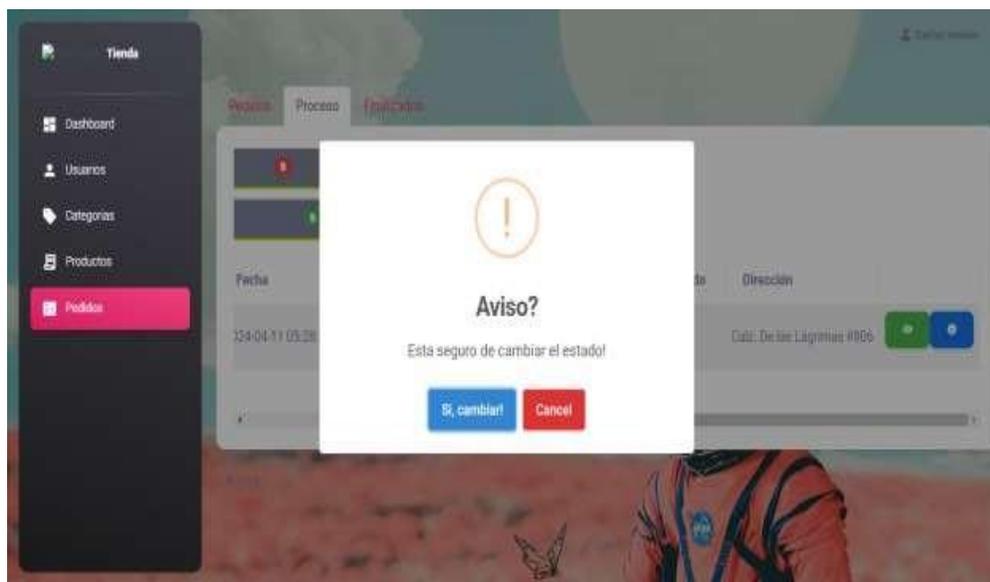


Figura 24: Cambio estado de proceso. Elaboración propia.

- Luego finalizar y entregado

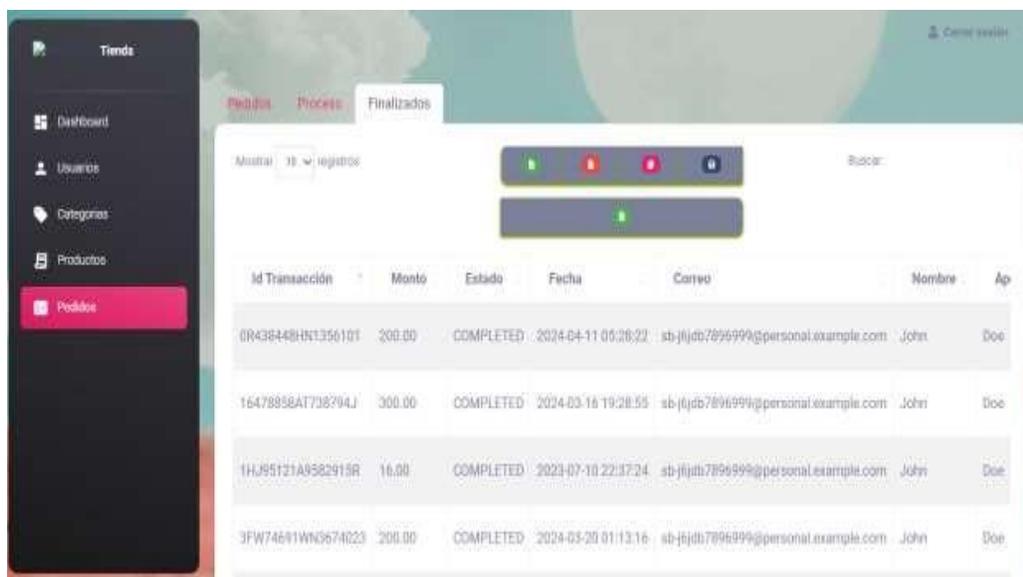


Figura 25: Ordenes. Elaboración propia.

- En el Dashboard se visualiza de manera grafica ventas realizadas

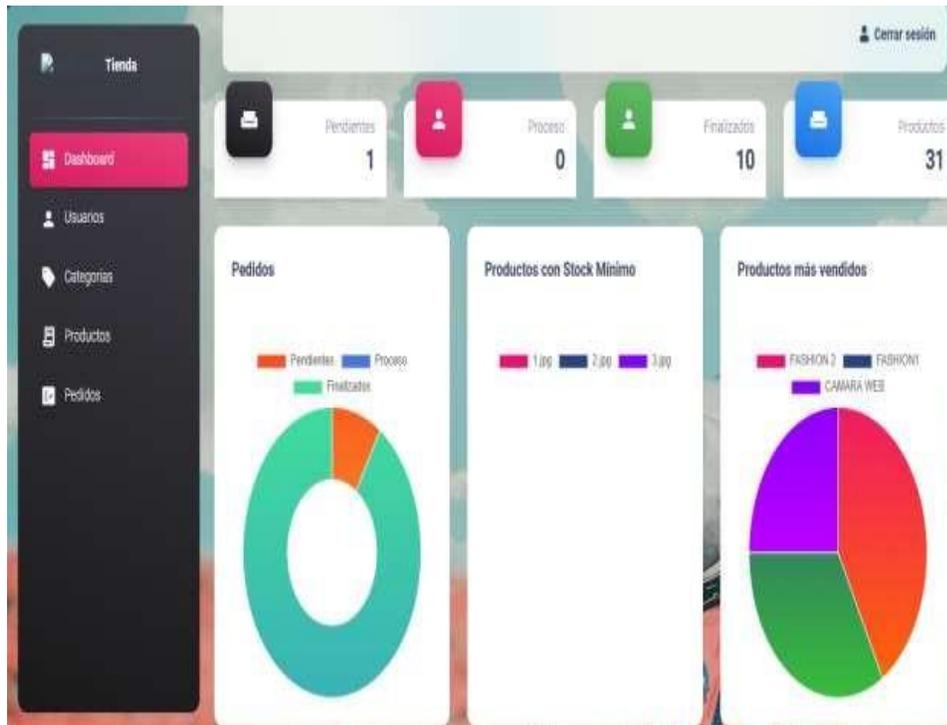


Figura 26: Ventas realizadas en gráfica. Elaboración propia.

- Usuarios Registrados en tiempo real

The screenshot shows a list of registered users with the following data:

#	Nombres	Apellidos	Correo	Foto
1	ANGEL	SIFUENTES	angelisfuentes2580@gmail.com	
3	admin	admin	admin@admin.com	
4	Bryan	Espinosa	bryanlenier@gmail.com	

Additional interface elements include a search bar, a 'Mostrar 10 registros' dropdown, and pagination controls at the bottom showing 'Mostrando 1 a 3 de 3 registros'.

Figura 27: Usuarios registrados. Elaboración propia.

- Categorías

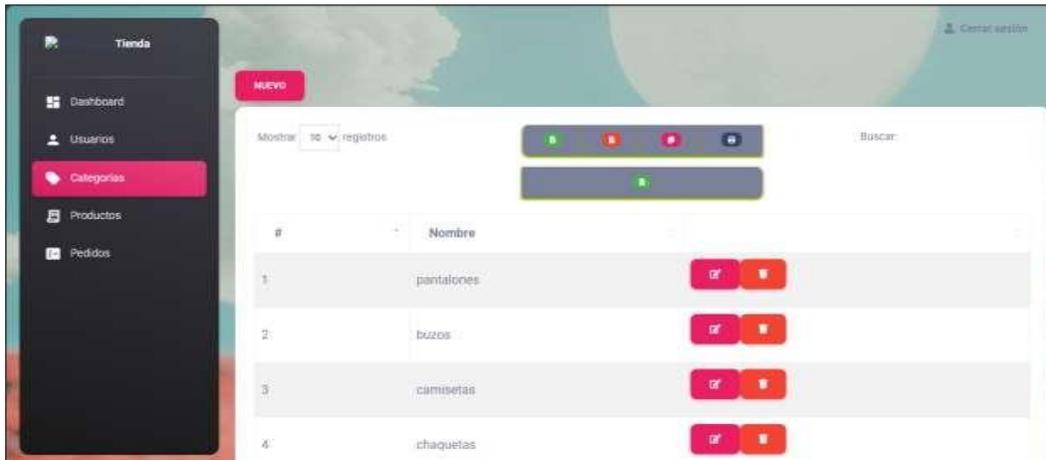


Figura 28: Tipificaciones en el dashboard. Elaboración propia.

- Productos

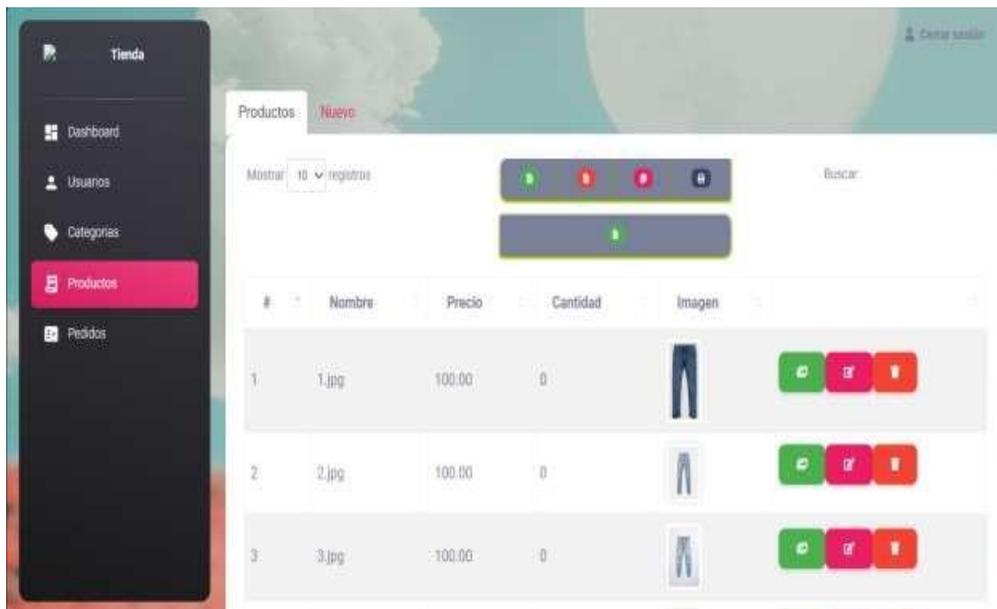


Figura 29: Productos en el dashboard. Elaboración propia.

- Reportes se pueden descargar en Excel, PDF, imprimir de manera directa,

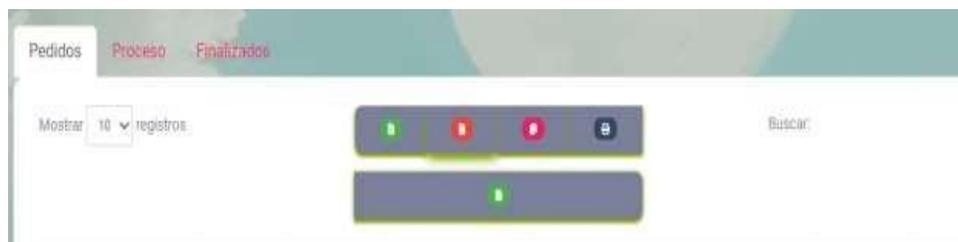


Figura 30: Reportes. Elaboración propia.

- Clic en el botón formato Exel y automáticamente se descarga el registro solicitado

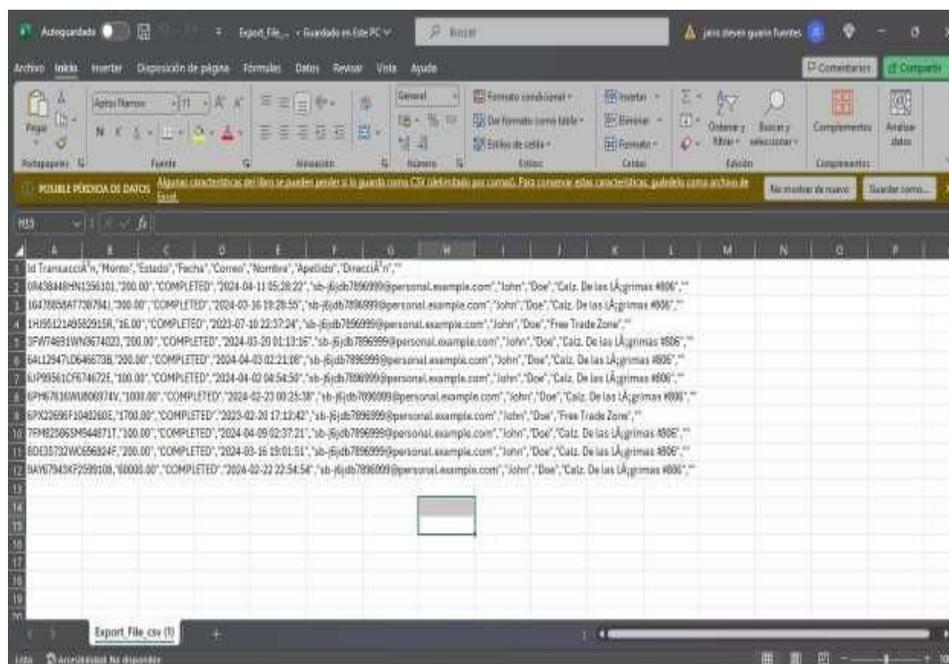


Figura 31: Reporte en Excel. Elaboración propia.

- Clic en el botón formato PDF y automáticamente se descarga el registro solicitado (Steven Guarin, Jorge cortes, 2024)

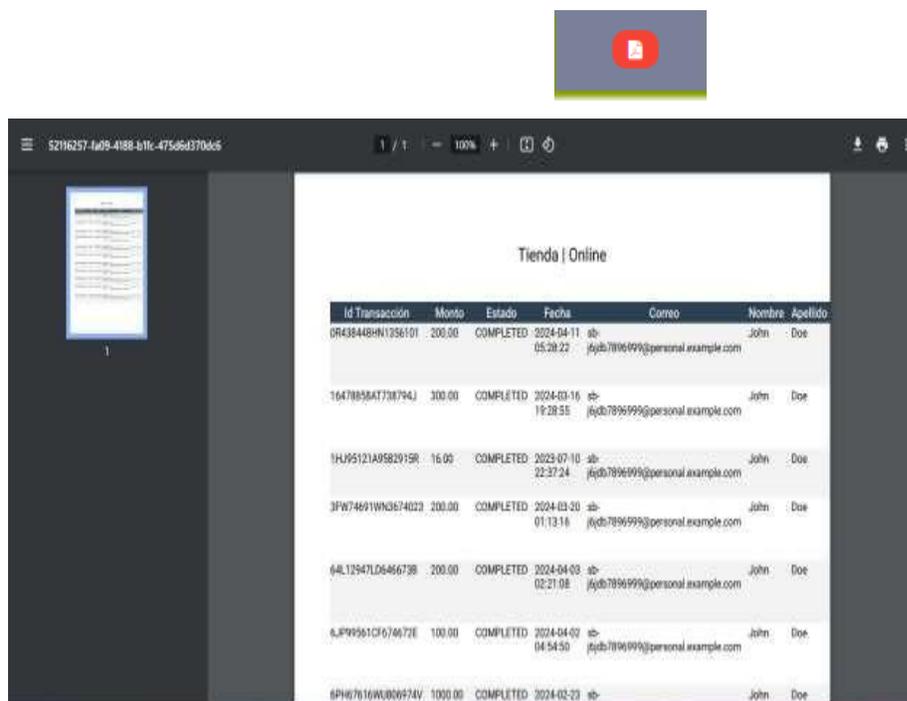


Figura 32: Reportes en pdf. Elaboración propia.

- Clic en el botón formato Imprimir y automáticamente se descarga el registro solicitado

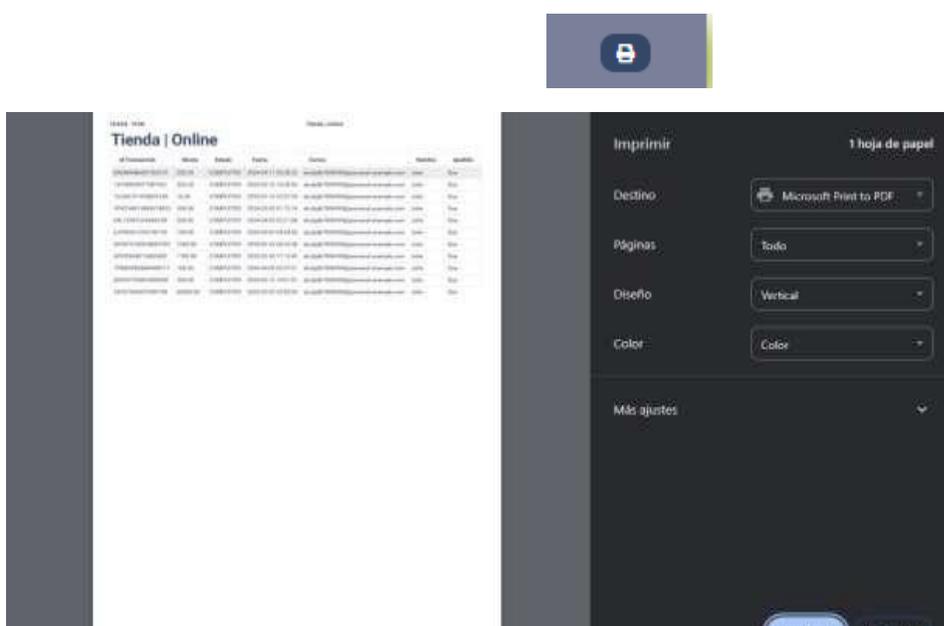


Figura 33: Impresión reportes. Elaboración propia.

4.3 Diseño del modelo de datos / Persistencia:

El diseño del modelo de datos trata sobre la organización y el diseño de los datos, pero no sobre las operaciones que se realizan en los datos. El tipo de caso es diferente de los datos que contiene. El tipo de caso realiza operaciones en los datos. Una de las finalidades principales de un caso es administrar los datos necesarios para completar un Microjourneyo una transacción de negocio única. La finalidad principal de los datos es formar otros tipos de datos o que se los use en uno o más tipos de caso.

Al final del modelado de datos, es una buena idea representar los datos y sus relaciones con un diagrama de relaciones. App Studio crea este diagrama de relaciones, por lo que no es necesario usar herramientas de terceros para dibujar el diagrama de relación de datos. En la fase es de la implementación real en Pega), (p.5) puede usar recuadros simples y conectores para representar el modelado de datos y comprenderlo con facilidad

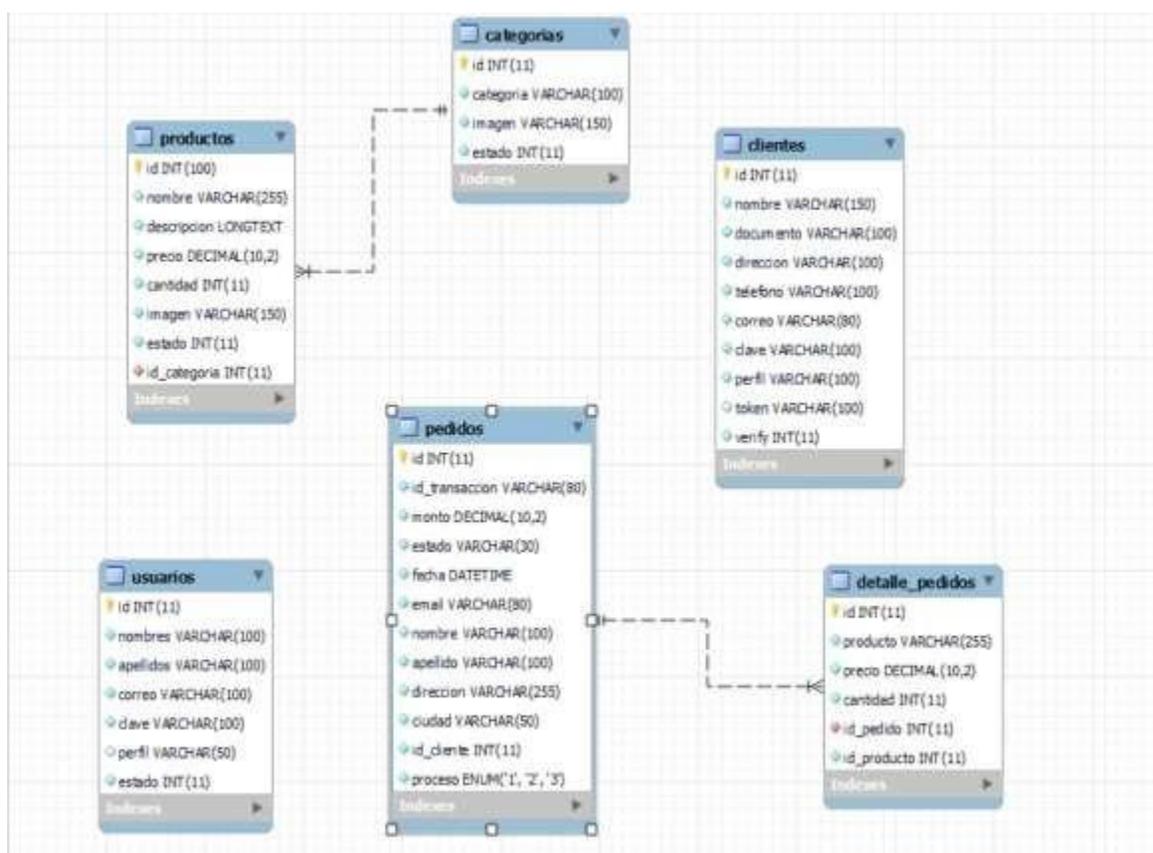


Figura 34: Modelo base de datos. Elaboración propia.

4.4 Diseño de la arquitectura de software (modelo C4)

- **Diagramas contenedores:**

En el nivel del diagrama de contenedor, te sumerges en los componentes centrales de tu sistema, similar a analizar el plano de un edificio para apreciar la función de cada espacio. Esta exploración detallada revela la dinámica entre los contenedores, similar al flujo de tráfico en una infraestructura compleja, crucial para la funcionalidad fluida del sistema. (Diagrama contenedores, 2021)

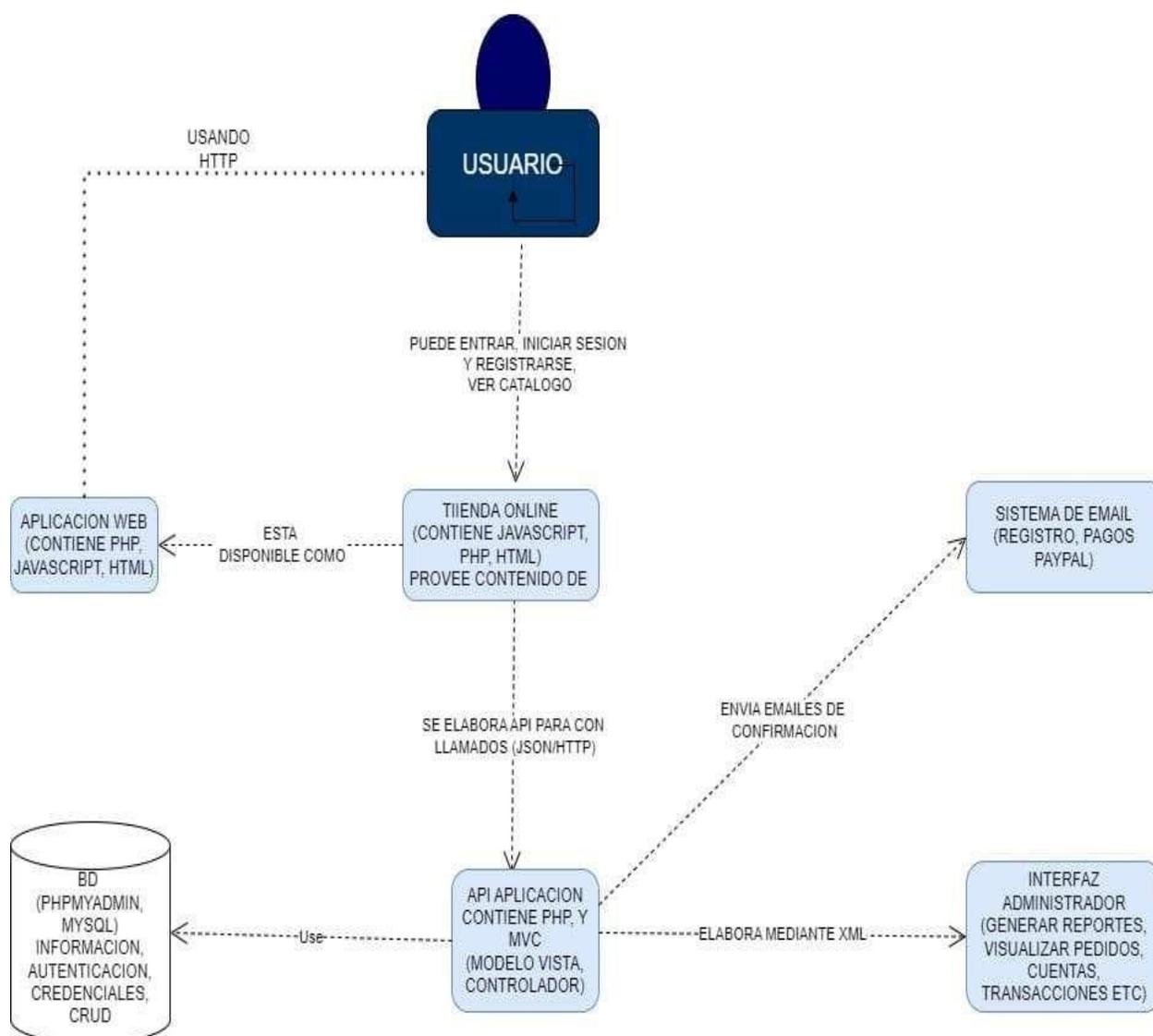


Figura 35: Modelo C4. Diagrama de contenedores. Elaboración propia.

- **Diagrama de contexto:**

El diagrama de contexto del sistema sirve como la puerta de entrada al modelo C4, delineando el alcance de tu sistema de software y sus interacciones con usuarios y otros sistemas. Esta vista fundamental es vital para que cualquier persona involucrada comprenda el panorama general antes de sumergirse en detalles más intrincados. Se complementa con una identificación exhaustiva de entidades externas que interactúan con tu sistema, asegurando una comprensión integral de su contexto.

(Jorge Cortes y Steven Guarin, 2024)

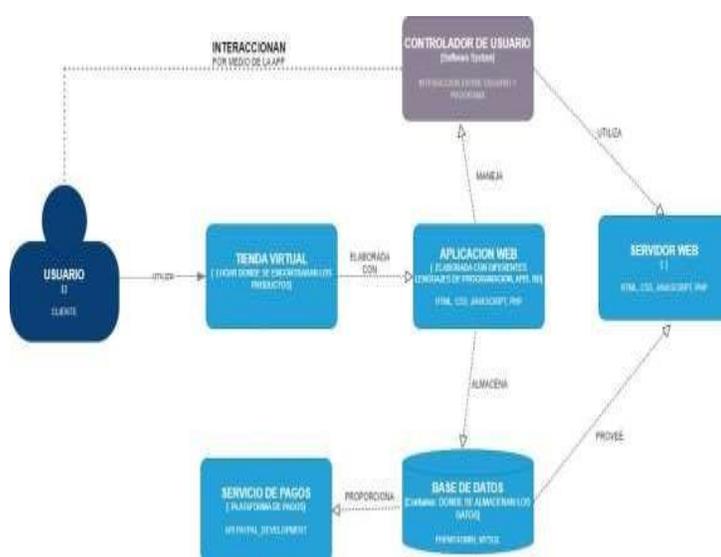


Figura 36: Modelo C4. Diagrama de contexto Elaboración propia.

- **Diagrama Componentes**

El diagrama de componentes ofrece una mirada más cercana a los elementos individuales dentro de cada contenedor, como inspeccionar los artículos dentro de una habitación. Esta etapa trata sobre entender cómo interactúan estos componentes, un factor crítico para asegurar la fortaleza y capacidad de respuesta general del sistema. (Miro, 2019).

(Steven Guarin, Jorge Cortes , 2024)

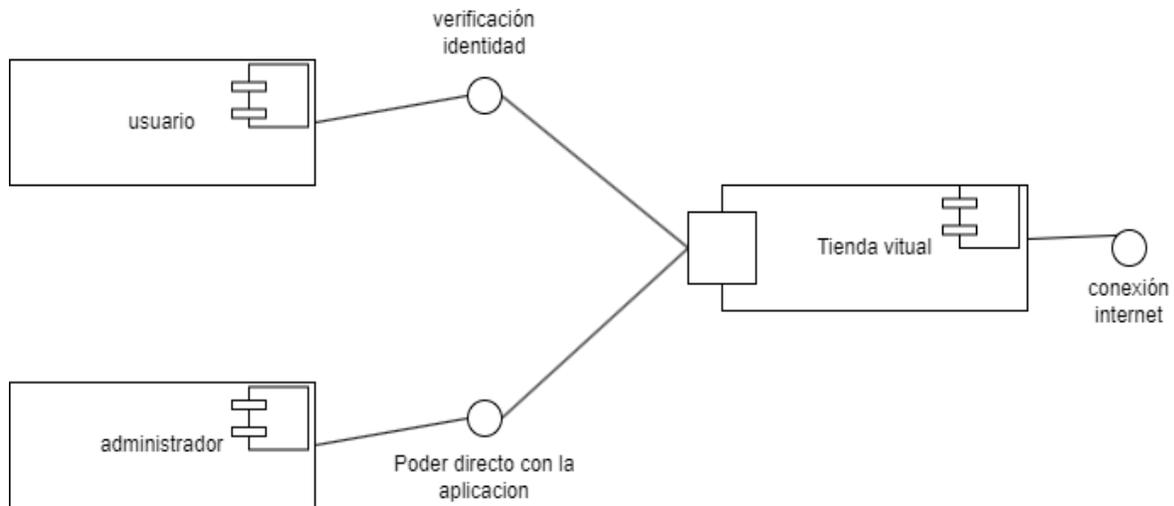


Figura 37: Modelo C4. Diagrama de componentes. Elaboración propia.

- **Diagrama Código:**

El diagrama de código proporciona una vista detallada de los bloques de construcción del sistema, mostrando las clases e interfaces que sustentan los componentes. Es una inmersión profunda en la anatomía del código, resaltando las relaciones y dependencias que son fundamentales para la estabilidad y rendimiento del sistema. (Diagrama contexto, 2024).

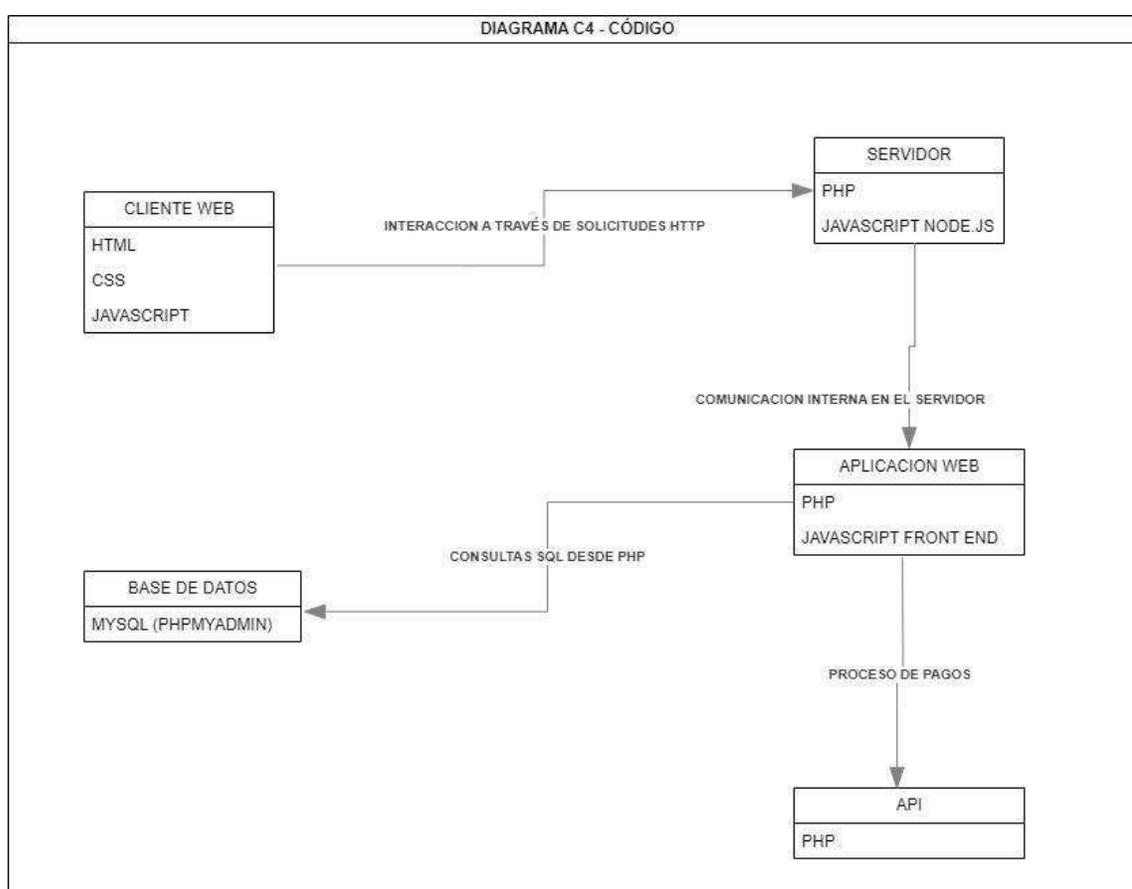


Figura 38: Modelo C4. Diagrama de código. Elaboración propia.

Implementación

5.1 Herramientas utilizadas en el desarrollo del proyecto,

- PHP: Se define como un lenguaje de programación muy usual en el desarrollo web, puede ser insertado en HTML. Actualmente se encuentran muchas aplicaciones construidas con este lenguaje como: Moodle, Wordpress, entre otras. (PHP, s.f.).

Ejemplo uso de lenguaje PHP con HTML.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Ejemplo</title>
  </head>
  <body>
    <?php
      echo ";Hola, soy un script de PHP!";
    ?>
  </body>
</html>
```

Figura 39: Implementación php. Elaboración propia.

Fuente: (PHP, s.f.)

- CSS: Lenguaje usado para definir el estilo de presentación y estructuración de pantallas, papel, entre otros, se identifica como el lenguaje base de la open web y cuenta con una especificación estandarizada. (DOCS M. W., s.f.)

(HACK A BROSS, 2018)

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Ejemplo de CSS Interno</title>
    <style>
      div {
        color: alicebblue;
        background-color: rgb(66, 66, 122);
        width: 500px;
        text-align: center;
        font-size: 18px;
      }
    </style>
  </head>
  <body>
    <div>Esta es una línea con estilo interno.</div>
  </body>
</html>
```

Figura 40: Implementacion css. Elaboración propia.

- **MYSQL:** Base de datos de software libre más populares a nivel mundial. Su uso es común en sitios web de comercio electrónico, redes sociales y aplicaciones. Definida como un software de código abierto, por lo que su uso no tiene ningún costo y puede ser modificado el código fuente del software por cualquier usuario. (Cloud, s.f.).

(LINUBE, 2016)

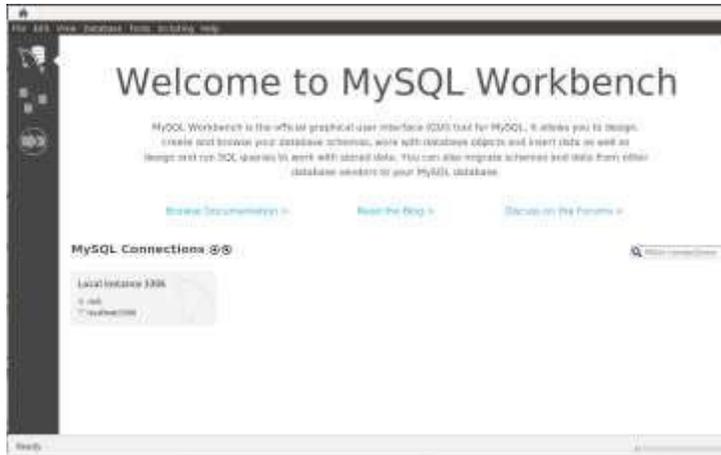


Figura 41: Implementación MySQL. Elaboración propia.

- **HTML:** Lenguaje de Marcas de hipertexto, definido como el componente más básico en la web, define el significado y la estructura de este contenido (DOCS M. W., 2023).

(KINSTA, 2020)

```

1  <!DOCTYPE html>
2  <html>
3    <head>
4      <meta charset="UTF-8">
5      <title>Title goes here</title>
6    </head>
7    <body>
8
9    </body>
10 </html>

```

Figura 42: Implementación html. Elaboración propia.

- Composer (php): Manejador de paquetes para php (java), genera un estándar para que los usuarios puedan descargar, instalar y administrar todas sus dependencias y librerías. Ideal para trabajos complejos que dependen de múltiples fuentes de instalación. (STYDE, s.f.).

(KODETOP, 2021)



```

Composer version 1.4.2 2017-03-28 00:29:45

Usage:
  command [options] [arguments]

Options:
  -h, --help            Display this help message
  -q, --quiet           Do not output any message
  -v, --verbose         Display verbose execution messages
  -V, --version         Show MS2 version
  --ansi               Enable ANSI output
  --no-interaction     Do not ask any interactive questions
  --quiet             Display timing and memory usage information
  --no-plugins        Whether to disable plugins
  -d, --working-dir=WORKING-DIR
                       If specified, use the given directory as working directory
  --verbose           Increase the verbosity of messages: 1 for normal output, 2 for more verbose output and 3 for debug

Available commands:
  help                Show information about Composer
  init                Create an instance of this composer package
  install             Install the package's mandatory dependencies in your directory
  update             Update composer's internal package cache
  clear-cache         Clear composer's internal package cache
  run-script          Run scripts defined in the package's scripts section
  self-update         Update this application
  diagnose            Diagnose and fix issues with your installation
  out-of-date        Check for updates to your installed packages
  search              Search for packages on Packagist
  config             Configure the application
  config-show        Show configuration details
  config-validate    Validate the configuration
  config-get         Get the value of a configuration key
  config-set         Set the value of a configuration key
  config-clear       Clear the configuration
  config-home        Show the path to the configuration file
  config-validate    Validate the configuration
  config-get         Get the value of a configuration key
  config-set         Set the value of a configuration key
  config-clear       Clear the configuration
  config-home        Show the path to the configuration file
  
```

Figura 43: Implementación composer. Elaboración propia.

- Bootstrap: Definido como un framework front end usado para el desarrollo de aplicaciones web, que se adapta a la pantalla de dispositivos de acuerdo al uso de los usuarios. (Rockcontent, 2020).

(ACCU, 2019)



Figura 44: Implementación bootstrap. Elaboración propia.

- Phpmysql: Considerado como una herramienta de software de uso libre, escrita en php, enfocada a la administración de mysql a través de la web. Este admite una amplia gama de operaciones las cuales pueden ser implementadas mediante una interfaz de usuario. (phpMyAdmin, s.f.).

(J&J, 2022)

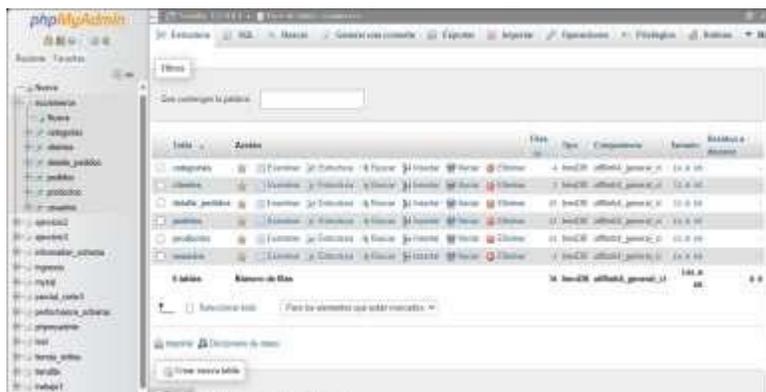


Figura 45: Implementación Phpmysql. Elaboración propia.

- WhatsApp: Aplicación de mensajería instantánea, para uso personal o empresarial, donde se cuenta con diferentes funciones disponibles en todo el mundo. (Whatsapp,s.f.).

(GENBETA, 2020)



Figura 46: Implementación whatsapp. Elaboración propia.

- **Paypal Developer:** El portal de PayPal para desarrolladores ofrece a los desarrolladores pautas y documentación sobre diversos temas técnicos, como API, SDK, integraciones de soluciones de pago y pruebas de Sandbox. También puedes obtener ayuda de nuestro equipo de Soporte Técnico o en el foro de la comunidad a través del portal. (Paypal, 2022)

(PAYPAL, 2017)

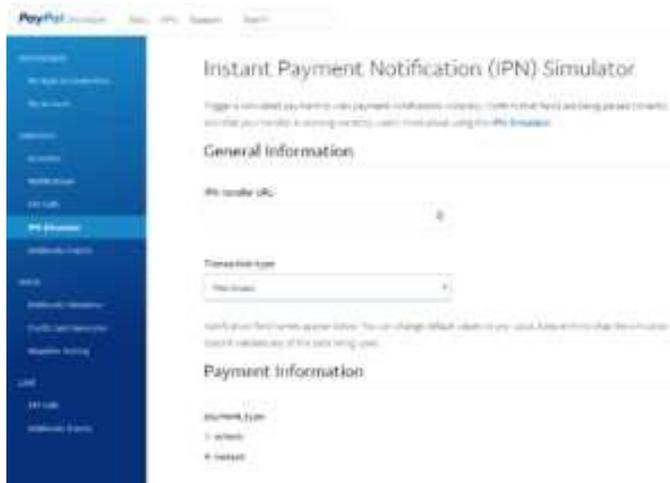


Figura 47: Implementación paypal. Elaboración propia.

- **HOSTING:** Un hosting es un servicio online que hace que se pueda acceder a tu sitioweb en Internet. Al comprar un hosting web, estás alquilando un espacio en un servidor que almacena todos los archivos y datos de tu sitio web para que funcione correctamente. (HOSTINGER, 2019)

(NOBENET, 2022)



Figura 48: Implementación de un hosting. Elaboración propia.

5.2 Requisitos del hardware.

El desarrollo implementado en la aplicación web depende de la infraestructura que conlleve el equipo a utilizar, por ende, se va a tener en cuenta los factores como lo es el tamaño la complejidad, el tráfico y el tipo de contenido.

- **Servidor:** El núcleo de una aplicación web es el servidor, que alberga los componentes y recursos necesarios para que funcione. Los requisitos de hardware de un servidor varían según las aplicaciones.
- **Memoria RAM:** La memoria RAM aloja los datos y los procesos activos, por lo que se recomienda un mínimo de 4 GB, aunque para aplicaciones con mayor demanda, 8 GB o más es ideal.
- **Almacenamiento:** El código de la aplicación, las bases de datos, los archivos multimedia y otros recursos requieren espacio de almacenamiento en disco. Para aplicaciones con gran volumen de datos, se recomienda un mínimo de 18 GB, pero 40 GB o más.
- **Red:** Para garantizar un acceso rápido y confiable a las aplicaciones por parte de los usuarios, es necesaria una conexión a internet de alta velocidad, como Gigabit Ethernet.

Estación de Trabajo de Desarrollo

La aplicación web se crea, edita y prueba en la estación de trabajo de desarrollo. Los requisitos de hardware para ellos son menos complejos que los del servidor, pero aún deben ser suficientes para realizar tareas de desarrollo de manera eficiente:

- **Procesador:** Para la mayoría de las tareas de desarrollo, un procesador de doble núcleo a 2,4 GHz o equivalente es adecuado.
- **Memoria RAM:** 4 GB de RAM son suficientes para un entorno de desarrollo básico, pero 8 GB o más pueden mejorar el rendimiento, especialmente al trabajar con herramientas pesadas o muchos proyectos al mismo tiempo.
- **Almacenamiento:** El código fuente, los archivos de proyecto y las herramientas de desarrollo requieren al menos 500 GB de espacio de disco libre.

- Red: Una conexión a Internet de alta velocidad es esencial para realizar pruebas en entornos simulados, colaborar con otros desarrolladores y acceder a recursos en línea.

Software

El software adecuado es esencial para el desarrollo y funcionamiento de una aplicación web, además del hardware. Los componentes principales son:

- Sistema operativo: Windows, macOS y Linux son opciones populares para estaciones de trabajo de desarrollo, cada uno con sus propias ventajas y desventajas:
- Servidor web: Windows, macOS y Linux son opciones populares para estaciones de trabajo de desarrollo, cada uno con sus propios beneficios y desventajas:
- Lenguaje de programación: lenguaje de programación que se elija depende de las características y objetivos de la aplicación. Los lenguajes de desarrollo web más utilizados son Python, Java, JavaScript, PHP y Ruby.
- Base de datos: MySQL, PostgreSQL y MongoDB son opciones populares para almacenar y gestionar datos en aplicaciones web.

Consideraciones Adicionales

Los requisitos de hardware para cada aplicación web pueden variar, pero son generales. Algunos factores adicionales a tener en cuenta incluyen:

- Tráfico de usuarios: Un mayor número de usuarios simultáneos requerirá un hardware más potente, especialmente en términos de procesador, memoria RAM y ancho de banda de red.
- Tipo de contenido: Las aplicaciones web que manejan mucho contenido multimedia, como videos o imágenes de alta calidad, necesitarán más ancho de banda de red y espacio de almacenamiento
- Tecnologías utilizadas: Algunas tecnologías, como la inteligencia artificial o el aprendizaje automático, requieren hardware particular.
- Escalabilidad: Algunas tecnologías, como el aprendizaje automático o la inteligencia artificial, requieren hardware específico

Pruebas del software

6.1 Inspección de software validación y verificación

PREGUNTAS ELABORADAS A NUESTRO USUARIO
--

¿Cómo considero de primer impacto la interacción con la app?
¿la app le mostró con facilidad los productos y el proceso de personalización?
¿el inicio de sesión, fue sencillo o le presento problema alguno?
¿al momento de registrarse y verificar correo, tuvo algún inconveniente?
¿Como fue el proceso de listar categorías y personalizar prendas? ¿tuvo algun inconveniente con ello?
Al momento de añadir al carrito, ¿tuvo algun inconveniente en eliminar o añadir producto?
¿Tienes alguna sugerencia o comentario adicional sobre lo que te gustaría ver en una tienda en línea de ropa personalizada?
¿Como fue el proceso de comunicarse con el admin por medio de un boton de whatsapp? ¿tuvo algun problema con ello?

Primeramente se le hizo una serie de preguntas a una usuaria de la app, para tener en cuenta su experiencia en la interacción con esta misma, posterior a ello encontraremos todas sus respuestas

VESTROC J&J- APP WEB
 Queremos conocer tu interacción con nuestra app

Acceder a Google para guardar el progreso. Más información

★ Indica que la pregunta es obligatoria

Nombre *
 Karen Vargas

Correo electrónico *
 karen.v@uniagustiniana.edu.ec

Imagen 33

En la imagen próxima, tendremos las respuestas las preguntas previamente elaboradas

¿Cómo considero de primer impacto la interacción con la app? *

Me pareció supremamente sencillo y acertivo todo

¿la app le mostró con facilidad los productos y el proceso de personalización? *

Si, a veces se demora más de 2 segundos pero no importa todo bien en general

¿el inicio de sesión, fue sencillo o le presento problema alguno? *

Fue bastante sencillob

¿al momento de registrarse y verificar correo, tuvo algún inconveniente?

No, todo fue de manera sencilla

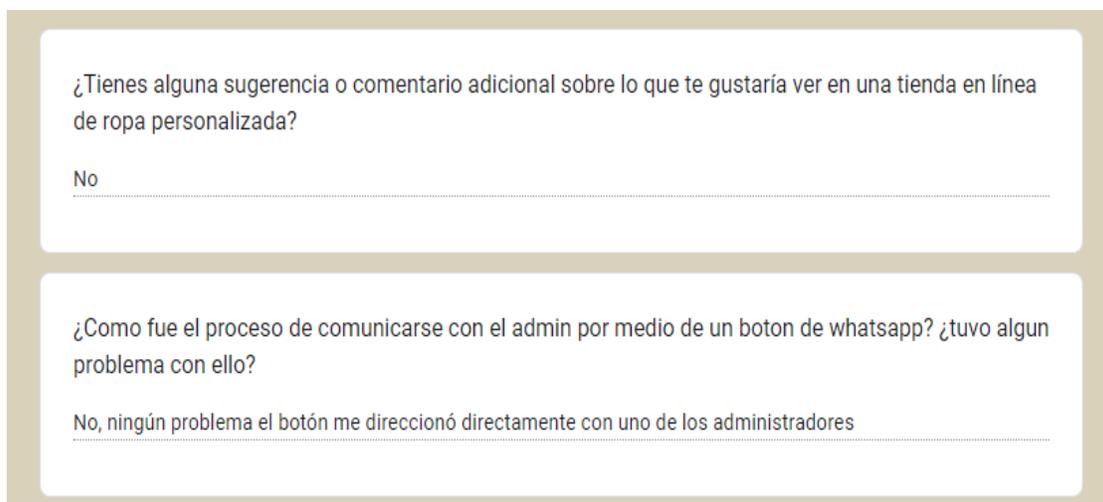
¿Como fue el proceso de listar categorías y personalizar prendas? ¿tuvo algun inconveniente con ello?

Fue bastante sencillo solo tocaba seleccionar la prenda e indicar el logo y ya

Al momento de añadir al carrito, ¿tuvo algun inconveniente en eliminar o añadir producto?

No, no tuve inconveniente alguno

Imagen 34



¿Tienes alguna sugerencia o comentario adicional sobre lo que te gustaría ver en una tienda en línea de ropa personalizada?

No

¿Como fue el proceso de comunicarse con el admin por medio de un boton de whatsapp? ¿tuvo algun problema con ello?

No, ningún problema el botón me direccionó directamente con uno de los administradores

Imagen 35

Luego, podemos evidenciar sus respuestas respecto a toda su interacción en la app.

6.2 Pruebas de usabilidad-Resultados.

1. definidos para PH “Visibilidad del Estado del Sistema”

- ¿Cada parte de la interfaz comienza con un título o encabezamiento que describa el contenido de la pantalla

R// Si, es correcto según la respuesta de la persona que probó, en el programa interfaz comienza con un título en la pantalla

- ¿Los tiempos de respuestas son apropiados para cada tarea?

R// efectivamente según la respuesta de la persona que probó, los tiempos de respuesta son adecuados y veloces

- Los menús gráficos (GUI) ¿muestran de manera obvia cuál es el ítem que ha sido seleccionado?

R// según la respuesta de la persona que probó nuestra app web los menús gráficos son asertivos y adecuados con los ítems seleccionados

- No son necesarios altos niveles de concentración y no es requerido retener información: 2 a 15 segundos

R// según la persona que probó, dice que la interfaz es bastante sencilla de utilizar y no es necesario la retención de información

- Tareas complejas: 8 a 12 segundos

R// según nuestro usuario que probó la tarea más compleja dura 6 segundos que es la personalización de la prenda

- Si hay menús o cajas de diálogo en donde pueden seleccionarse múltiples opciones, ¿el sistema provee algún tipo de “feedback” visual que indique cuáles son las opciones que ya han sido seleccionadas?

R// Si, el usuario que probó la app web encontró cajas de feedback cuando se elimina una prenda, cuando se añade al carrito y cuando pone contraseña incorrecta

- ¿El esquema de diseño de los íconos y su estética es consistente en todo el

sistema?

R// Si, según el usuario que probó la app es consistente en todo el sistema el tema de iconos y estética

- Tareas más comunes: 2 a 4 segundos

R// Si, según nuestro usuario las tareas mas comunes toman ese lapso de tiempo de 3 a 4 segundos.

2 Ítems definidos para PH “Lenguaje de los Usuarios”:

- Los colores seleccionados, ¿corresponden a valores esperados según un los códigos de los usuarios

R// Según el usuario que probó nuestra app, los colores corresponden a una interfaz acorde a una tienda de ropa online, dijo que le gusto

- Cuando la pantalla incluye preguntas que debe ser respondidas, ¿el lenguaje de esas preguntas es simple y claro?

R// Si, según el usuario que probó la app el lenguaje de cada pregunta es claro y conciso con la información

- ¿Los íconos son concretos y familiares para el usuario?

R// Según el usuario que probó, los iconos si son concretos y bastante fáciles para el usuario, los hace sentir acogedores en la pagina

- Cuando se ingresan datos en la pantalla, ¿la terminología utilizada para describir la tarea es familiar para los usuarios?

R// Así es, la terminología según nuestro usuario es bastante familiar

- Los títulos de los menús, ¿siguen un mismo estilo gramatical?

R// Si, los títulos de los menús siguen un mismo estilo gramatical.

- El lenguaje de comandos empleado, ¿utiliza la jerga de los usuarios evitando el uso de vocablos computacionales específicos?

R// Se trató de no usar lenguaje muy técnico, para evitar confusiones en los

usuarios

- Dados un determinado usuario, una determinada lista de nombres de ítems y variables para realizar tareas. ¿las opciones en los menús (nombres de los ítems) están ordenadas en la manera más lógica para el usuario?

R// Según nuestro usuario que probó, nos dice que están realmente ordenadas y lo considera lógico

- Las opciones en los menús, ¿se corresponden lógicamente con categorías que tengan un significado unívoco?

R// Si, según nuestro usuario que probó las categorías corresponden a cada ítem

3 Ítems definidos para PH “Control y Libertad para el Usuario”:

- ¿Los usuarios pueden cancelar operaciones en progreso?

R// Si, cuando el usuario realiza alguna compra puede cancelarla si desea cuando hay operaciones de pago también puede cancelarlo antes de realizarlo

- ¿Los usuarios pueden configurar la apariencia de su propio sistema, sesión, archivo, y valores por defecto para la pantalla?

R// Pueden personalizar las prendas a llevar sin embargo nada del sistema

- ¿Los usuarios pueden revertir sus acciones de manera sencilla? R// Si, las acciones pueden ser revertidas de manera sencilla

- Si el sistema posee menús de niveles múltiples, ¿existe algún mecanismo que permita a los usuarios regresar al menú previo?

R// Si, el usuario que probó se dio cuenta que había un hipervínculo que los regresa

- ¿Se pregunta al usuario que confirme acciones que tendrán consecuencias drásticas, negativas o destructivas?

R// Si, nuestro se dio cuenta que cuando había un proceso para pagos, encontró un checkbox de términos y condiciones para aceptar-

- ¿Existe una función para “deshacer” al nivel de cada acción simple, cada entrada de datos y cada grupo de acciones completadas?

R// Si, existe una función para deshacer a cada acción simple

- Si el sistema posee múltiples pantallas para entrada de datos, ¿los usuarios pueden moverse hacia delante o hacia atrás entre las páginas en el conjunto?

R// Si se puede moverse en diferentes pantallas entre páginas de conjunto

- ¿Los usuarios pueden configurar la apariencia de su propio sistema, sesión, archivo, y valores por defecto para la pantalla?

R// Pueden personalizar las prendas a llevar sin embargo nada del sistema 4 ítems definidos para PH “Consistencia y Estándares”:

- ¿El abuso de letras en mayúsculas en la pantalla ha sido evitado?

R// No se usan muchas mayúsculas realmente

- ¿No hay más de 12/20 tipos de iconos?

R// No, no los hay

- ¿Los menús son presentados de manera vertical?

R// Si, nuestro usuario que probo, puedo evidenciar que los menús son de manera vertical

- ¿La información más relevante está posicionada al comienzo del apuntador (prompt)?

R// Si, la información más importantes sobre prendas y demás esta al comienzo.

- ¿Los comandos de lenguaje son consistentes, naturales y poseen una sintaxis fácil de memorizar?

R// Son bastante monosílabos y concisos con el fin de una buena comprensión

- ¿Los colores altamente cromáticos son utilizados para atraer la atención del usuario?

R// Tiene realmente un solo color cromático, que es un fucsia, en la opinión de nuestro usuario fue bastante llamativo y va relacionado con moda

- ¿Los nombres de las opciones en los menús son consistentes en relación a los demás nombres de ítems de los menús del sistema en cuanto al estilo gramatical y la terminología?

R// Si, son consistentes y van correlacionados con la temática de la app web

- ¿Los menús son presentados de manera vertical?

R// Si, nuestro usuario que probo, puedo evidenciar que los menús son de manera vertical.

5. definición para PH “Ayuda a los usuarios

Reconocimiento, diagnóstico y recuperación de errores”:

- Si se usan mensajes de error con humor, ¿son apropiados y respetuosos para la comunidad de usuarios?

R// Los mensajes de error son mostrados de una manera técnica y respetuosa

- ¿Los mensajes de error indican que acción debe realizar el usuario para corregir el error correspondiente?

R// Los mensajes de error son bastante concisos y precisos en lo que quieren mostrar

- Si el sistema está pensado para que lo utilicen tanto usuarios expertos como novatos,

¿existen diferentes niveles de complejidad en los mensajes de error disponibles? R// El sistema provee las indicaciones concisas de una manera muy sencilla con el fin de que cualquier tipo de usuario sea capaz de navegar sin problema alguno

- ¿Los apuntadores son breves e inequívocos?

R// Así es, los apuntadores son breves e inequívocos

- ¿Los mensajes de error evitan el uso de palabras violentas u hostiles?

R// El programa no tiene mensajes de error que contengan mínima palabra violenta o soez

- ¿Los mensajes de error informan al usuario sobre la severidad del error cometido? R// Pues realmente no hay severidad de error, sin embargo si les informa.

- ¿Los mensajes de error evitan el uso de signos de admiración?

R// Los mensajes de error en su mayoría si llevan signo de admiración.

6 ítems definidos para PH “Prevención de errores”:

- Las entradas de datos son no sensibles a mayúsculas siempre que sea posible R// Las entradas de datos no tienen sensibilidad con mayúsculas o minúsculas

- ¿Se han usado puntos o guiones bajos (underscores) para indicar la longitud de los campos?

R// No, no se han usado

- ¿Las elecciones disponibles en el menú son lógicas, distinguidas entre sí y mutuamente excluyentes?

R// Así es, las elecciones de cada menú se pueden distinguir entre sí

- Si el sistema muestra múltiples ventanas, ¿es la navegación entre ellas simple y visible?

R// Si, la navegación entre las pantallas según el usuario que probó es simple y visible

- ¿El sistema previene a los usuarios de cometer errores siempre que esto es posible? R// El sistema provee warnings a los usuarios para cuando el usuario va a colocar terminología no apta como símbolos, signos, etc., y también dice lo del arroba.

- ¿Las pantallas para entrada de datos y cajas de diálogo indican el número de espacios en caracteres que están disponibles para un campo? R// No, no lo hace

- ¿Si la base de datos incluye grupos de datos, los usuarios pueden entrar más de un grupo en una única pantalla?

- R// Efectivamente, los usuarios podrán acceder a más de un grupo de datos en una sola pantalla

- ¿El nombre de la elección del menú en un menú de nivel superior se usa como título de menú para el menú de nivel inferior?

- R// Hay un solo menú y este es el superior el cual indica los catálogos 7 Ítems definidos para PH “Reconocimiento antes que

Cancelación”:

- ¿Existen pistas visuales y espacios en blanco para distinguir preguntas, apuntadores, puntos de inserción de respuestas e instrucciones en las interfaces de preguntas y respuestas?

R// Si la vista está diseñada una para el usuario y otra para el administrador

- ¿El despliegue de datos comienza en la parte superior izquierda de la pantalla?

R// Si, en la parte superior izquierda aparece la zona de categorías donde se despliegan las prendas disponibles

- ¿Las etiquetas de más de una palabra están posicionadas de manera horizontal (no desplegadas de manera vertical)?

R// Si las etiquetas están plasmadas para un mejor uso de la aplicación

- ¿Todos los datos que el usuario necesita se muestran en cada paso de una transacción?

R// Si, desde el momento que se despliega el carrito de compras hasta que finaliza

- ¿Los apuntadores, pistas visuales y mensajes están posicionados en lugares de la pantalla en donde es probable que el usuario dirija su mirada?

R// si, están posicionados de manera correcta para un óptimo uso

- ¿Los apuntadores presentan un formato que utilice espacios en blanco, justificaciones y elementos o guías visuales para un fácil reconocimiento?

R// Si los espacios están establecidos para diligenciar lo necesario sin afectar el esquema de la aplicación

- ¿Las áreas de texto tienen “espacios de respiración” que las rodeen?

R// No, únicamente los caracteres necesarios se usan

- ¿Existe una distinción visual obvia entre los menús en donde solo es posible seleccionar una opción y los menús en donde es posible seleccionar múltiples opciones?

R// No, cada botón tiene una función específica

- ¿Se han preservado las relaciones espaciales entre teclas de función "blandas" (mostradas como elementos en pantalla) y teclas de función "de teclado"?

R// No, no tiene caracteres especiales

- ¿El sistema muestra un grisáceo o borra las etiquetas de aquellas teclas de función "blandas" que estén actualmente inactivas?

R// No, son caracteres específicos que ya estén estipulados

8. Ítems definidos para PH "Flexibilidad y eficiencia de uso":

- ¿Si el sistema soporta tanto a usuarios novicios y expertos, se encuentran disponibles múltiples niveles de mensaje de error?

R// los errores únicamente están en verificación de datos y información errónea secoloque

- ¿El sistema permite que los usuarios novicios usen una "gramática de palabras clave"(keyword grammar) y los expertos una "gramática posicional"?

R// No está habilitada esta opción

- ¿Pueden los usuarios definir sus propios sinónimos para comandos?

R// No, el mismo sistema les arroja lo que necesita exclusivamente

- ¿Permite el sistema que los usuarios novicios entren la forma más simple y común de cada comando, y permitan a los usuarios expertos añadir parámetros?

R// No esta opción está bloqueada por seguridad

- ¿Los usuarios expertos tienen la opción de ingresar comandos múltiples en una única cadena de texto?

R// Si lo pueden hacer pero bajo unos parámetros ya establecidos, que nos son validos

- ¿El sistema provee teclas de función para comandos de alta frecuencia?

R// No está habilitada esta opción

- Para pantallas de entrada de datos con muchos campos o en los cuales los documentos fuentes pueden estar incompletos, ¿tienen los usuarios la posibilidad de grabar una pantalla parcialmente completada?

R// Si puede visualizar la pantalla completa para mayor visibilidad

- ¿El sistema automáticamente ingresa ceros por delante para alineación de valores "(leading zeros)"?

R// No, está habilitada esta opción

- Si las listas de menús son cortas (siete ítems o menos), ¿pueden los usuarios seleccionar un ítem moviendo el cursor?

R// Si se puede realizar para optimización de tiempo

- Si el sistema utiliza la estrategia de teclear por adelantado (type-ahead), los ítems de menú tienen asociados códigos mnemónicos?

R// No tiene habilitada esta opción

9. Ítems definidos para PH “Estética de diálogos y diseño minimalista”:

- ¿La información esencial para tomar decisiones (y solo esta información) es mostrada en la pantalla?

R// Si, se puede visualizar la información desde que inicia la compra hasta que finaliza.

- ¿Los íconos son visualmente distinguibles de acuerdo a su significado conceptual?

R// Si, los iconos son sencillos para visualizar mejor y tener una navegación óptima

- ¿Los objetos extensos, las líneas resaltadas y las áreas simples de la pantalla, se distinguen de los íconos?

R// Si los iconos están especificados para que la interacción sea sencilla y eficaz

- ¿Cada ícono está resaltado con respecto a su fondo?

R// Si, hace la diferencia y resalta con un contorno oscuro

- Si el sistema utiliza interfaces gráficas estándares (GUI) donde la secuencia de los menús ya ha sido especificada, ¿los menús están diseñados respetando esa especificación siempre que es posible?

R// La estructura del sistema se hizo bajo los parámetros establecidos por la calidad del software

10. Ítems definidos para PH “Ayuda general y documentación”:

- ¿Si los usuarios trabajan desde el disco rígido, ¿las partes del disco rígido que se hallan conectadas en línea (online) están marcadas?

R// Si. Toda las direcciones que conlleva al disco rígido es necesario conectado a unared para el funcionamiento de esta misma.

- ¿Las instrucciones en línea se distinguen visualmente?

R// si, la misma plataforma es tan dedicativa que cada clic lo direcciona hasta finalizarla compra

- ¿Las instrucciones siguen la secuencia de las acciones del usuario?

R// si, la aplicación es muy organizada para la visualización de manera correcta y proceso de finalización de compra

- Si las opciones de los menús son ambiguas, ¿el sistema provee información aclaratoria adicional cuando un ítem es seleccionado?

R// Si, cada botón tiene una función específica que ayuda a que todo el proceso sea correcto

- ¿Las cajas de entrada de datos y de diálogos pueden ser utilizadas en línea para completar acciones?

R// si, ningún botón esta sin funcionabilidad respectiva.

- Presentación: ¿la disposición visual está bien diseñada?

R// si, la Interfaz es igual en todas las ventas para que el usuario tenga una mejor experiencia

- ¿Hay ayudas de memoria para los comandos, ya sea a través de referencias rápidas en línea o apuntadores?

R// si, en el botón de búsqueda

- ¿La función de ayuda del menú es visible? (por ejemplo, una tecla etiquetada AYUDA o un menú especial?)

R// si, el botón de whatsApp y búsqueda de prenda

- La interfaz de ayuda del sistema (navegación, presentación, y conversación) ¿es consistente con las interfaces de navegación, conversación y presentación de la aplicación que soporta?

R// Si, botón de búsqueda y botón de whatsApp

- Navegación: la información ¿es fácil de encontrar?

R// sí, La interfaz del usuario es tan cómoda para hacer todo el proceso de la compra de inicio a fin.

11. Ítems definidos para PH “Habilidades”:

- ¿Pueden los usuarios elegir entre la presentación de información en forma de texto o con iconos?///

R// El usuario tiene iconos y espacios establecidos para un óptimo uso de la aplicación

- ¿Las operaciones para ventanas son fáciles de aprender y usar?

R// Si, el usuario tendrá un manual para un óptimo uso

- Si los usuarios son expertos, la utilización es frecuente, o el sistema tiene un bajo tiempo de respuesta, ¿hay en tal caso menos pantallas (más información por pantalla)?

R// Si con secuencia usa la aplicación el tiempo de respuesta no varía, el uso continuo mientras tenga una red estable el uso será óptimo

- Si los usuarios son novicios, la utilización es infrecuente o el sistema tiene un tiempo de respuesta rápido, ¿hay más pantallas (menos información por pantalla)?

R// siempre y cuando el usuario tenga una red de wifi estable todo fluye de manera estable y sin inconvenientes

- ¿El sistema codifica automáticamente los ítems con color, con esfuerzo escaso o nulo por parte del usuario?

R// los colores ya están preestablecidos de manera codificada por ende la visualización siempre será la misma

- Si el sistema soporta tanto usuarios expertos como novicios, ¿hay múltiples niveles de detalle disponibles?

R// No, la visualización y el esquema desde que inicia hasta que termina siempre será la misma.

- ¿Son los usuarios los iniciadores de las acciones antes que ser quienes deben responder ante ellas?

R// Si se presenta algún tipo de novedad del sistema tiene todo el derecho de verificar con el administrador para ver qué fue lo que sucedió o por el botón de whatsApp.

- ¿El sistema realiza traducciones de datos para los usuarios?

R// Si el usuario cuando haga el pago en línea podrá visualizar una secuencia de recibido, proceso, finalización de entrega en tiempo real

- ¿En los valores para campos se evita mezclar caracteres numéricos y alfabéticos siempre que sea posible?

R// Si se optimiza estos recursos para que la comunicación del usuario sea fácil

- Si el sistema tiene menús profundos (varios niveles), ¿los usuarios tienen la opción de navegar por adelantado?

R// No, todos los caracteres y configuraciones ya están estandarizados por parte del administrador para un óptimo uso.

12. Ítems definidos para PH “Interacción con el Usuario Placentera y Respetuosa”:

- ¿Es cada ícono individual un miembro armonioso dentro de una familia de íconos?

R// si es colorido y fácil de interpretar cada ícono

- ¿Se ha evitado el detalle excesivo en el diseño de íconos?

R// Si, porque la interacción es fácil

- ¿Se ha usado el color con discreción?

R// Si los colores son iguales y optimo ara el ojo del usuario

- ¿La cantidad de administración de ventanas requerida se ha mantenido a un mínimo?

R// Si, las compras tanto como el usuario y el administrador las pueden visualizar.

- Si los usuarios están trabajando a partir de una copia impresa ¿el diseño de pantallacoincide con el formulario en papel?

R// únicamente se está manejando pago en line y interacción por line y cumple con todoslineamientos establecidos3

13 .Ítems definidos para PH “Privacidad”:

- ¿Las áreas protegidas son completamente inaccesibles?

R// Si no tiene usuario y contraseña no puede acceder a ningún espacio

- ¿Puede accederse con ciertas palabras claves a las áreasconfidenciales o protegidas?

R// No se puede acceder

- ¿Es la característica del punto anterior efectiva y exitosa?

R// la verificación esta como usuario y registro previo aceptando el cambio condiciones

6.3 Modificaciones realizadas

(Steven Guarin, Jorge Cortes , 2024)



Imagen 36

- El primer cambio que se hizo fue cambiar el color de la interfaz por uno más llamativo

(Steven Guarin, Jorge cortes, 2024)

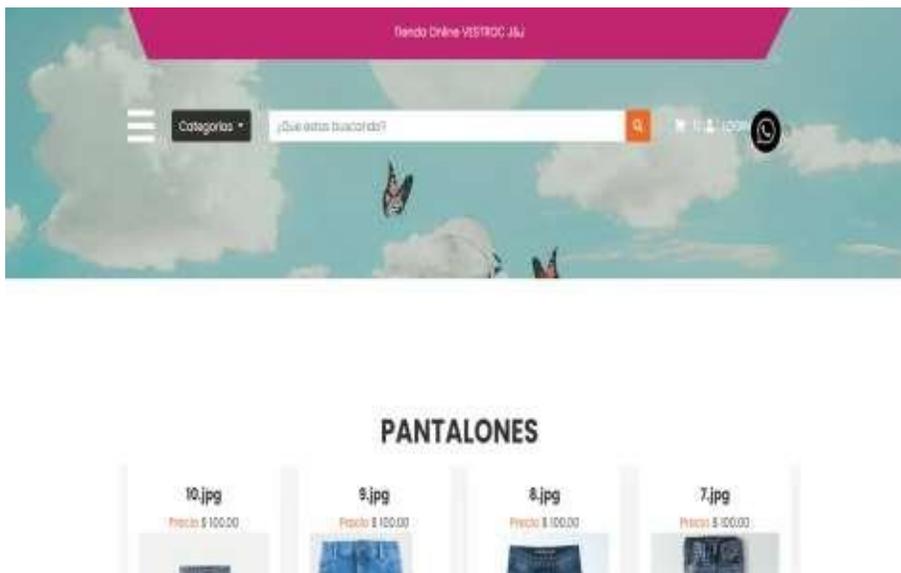


Imagen 37

- el segundo cambio fue añadir mas campos para la seguridad tanto del usuario como del administrador, y adicional a ello un botón de aceptar términos y condiciones

(Steven Guarin, Jorge cortes, 2024)

A screenshot of a web application showing a modal window titled "Login y Registro". The modal contains three input fields, each with a red error message above it: "Nombre Completo", "Numero de documento", and "Direccion de residencia". The background shows a blurred interface with a "Categorias" dropdown and a search icon.

Imagen 38

- Ahora tenemos:

(Steven Guarin, Jorge Cortes , 2024)

Login y Registro

Nombre Completo

Nombre

Número de documento

Documento

Dirección de residencia

Dirección

Número telefónico

telefónico

Correo electrónico

Email

Contraseña

Contraseña

Acepto los términos y condiciones

[Para ver los términos y condiciones haz clic aquí.](#)

Imagen 39

Bibliografia

-(s.f.). Obtenido de <https://php.net/manual/es/intro-what-is.php>

ACCU. (15 de 03 de 2019). Obtenido de <https://www.accuwebhosting.com/blog/bootstrap-and-its-impact-on-web-development/>

Beck, K. (2014). *Metodologia Actual Metodologia XP*.

Benk, K. (s.f.).

C, G. (02 de 06 de 2012). *researchgate*. Obtenido de researchgate.net:
https://www.researchgate.net/figure/XP-methodology-Source-Gonzalez-C-2012-Traduccion-de-la-imagen-XP-aplicado_fig4_306346219

Cloud, G. (s.f.). *MySQL*. Obtenido de <https://cloud.google.com/mysql?hl=es>

Diagrama actividades. (22 de 02 de 2019). *miro*. Obtenido de <https://miro.com/es/diagrama/que-es-diagrama-actividades-uml/>

Diagrama componentes. (04 de 08 de 2019). *Digital guide ionos*. Obtenido de <https://www.ionos.es/digitalguide/paginas-web/desarrollo-web/diagrama-de-componentes/>

Diagrama contenedores. (07 de 05 de 2021). *Miro*. Obtenido de <https://miro.com/es/diagrama/que-es-modelo-c4/>

Diagrama contexto. (02 de 07 de 2024). *Miro*.

Diagrama de clases. (07 de 06 de 2019). *Miro*. Obtenido de <https://miro.com/es/diagrama/que-es-diagrama-clases-uml/>

Diagrama de clases. (2019, 07 25). *Miro*. Retrieved from <https://miro.com/es/diagrama/que-es-diagrama-clases-uml/>

Diagrama despliegue. (15 de 05 de 2021). *Miro*. Obtenido de <https://miro.com/es/diagrama/que-es-diagrama-despliegue-uml/>

DOCS, M. W. (24 de 07 de 2023). *HTML: Lenguaje de etiquetas de hipertexto*. Obtenido de <https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/HTML>

DOCS, M. W. (s.f.). *TECNOLOGIA PARA DESARROLLADORES WEB*. Obtenido de

GENBETA. (22 de 06 de 2020). Obtenido de <https://www.genbeta.com/paso-a-paso/whatsapp-web-como-usarlo-trucos-para-aprovecharlo-al-maximo>

HACK A BROSS. (22 de 09 de 2018). *HACK A BROSS*. Obtenido de

HOSTINGER. (02 de 03 de 2019). Obtenido de <https://www.hostinger.co/tutoriales/que-es-un-hosting>

<https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/CSS>

<https://www.hackaboss.com/blog/que-es-css>

<https://www.php.net/manual/es/intro-what-is.php>

J&J, V. (11 de 06 de 2022).

KINSTA. (23 de 07 de 2020). Obtenido de <https://kinsta.com/es/blog/aprender-html/>

KODETOP. (21 de 03 de 2021). Obtenido de <https://www.kodetop.com/componentes-php-y-como-usarlos-con-composer/>

LINUBE. (18 de 08 de 2016). Obtenido de <https://linube.com/ayuda/articulo/240/como-conectar-un-servidor-mysql-de-forma-remota>

Modelo identidad relacion. (03 de 04 de 2018). *Pega Academy*. Obtenido de <https://academy.pega.com/es/topic/data-model-design/v1#:~:text=El%20dise%C3%B1o%20del%20modelo%20de%20datos%20trata%20sobre%20la%20organizaci%C3%B3n,de%20los%20datos%20que%20contiene.>

Möller, A. (12 de 09 de 2022). *PHP*. Obtenido de <https://php.net/manual/es/intro-what-is.php>

NOBENET. (11 de 07 de 2022). Obtenido de <https://nodenet.es/blog/por-que-tu-empresa-necesita-un-hosting-de-calidad>

Paypal. (01 de 06 de 2022). Obtenido de <https://www.paypal.com/do/cshelp/article/%C2%BFqu%C3%A9-es-el-portal-de-paypal-para-desarrolladores-help453#:~:text=El%20portal%20de%20PayPal%20para%20desarrolladores%20ofrece%20a%20los%20desarrolladores,pago%20y%20pruebas%20de%20Sandbox.>

PAYPAL. (02 de 06 de 2017). Obtenido de <https://www.paypal.com/do/cshelp/article/%C2%BFqu%C3%A9-es-el-portal-de-paypal-para-desarrolladores-help453#:~:text=El%20portal%20de%20PayPal%20para%20desarrolladores%20ofrece%20a%20los%20desarrolladores,pago%20y%20pruebas%20de%20Sandbox.>

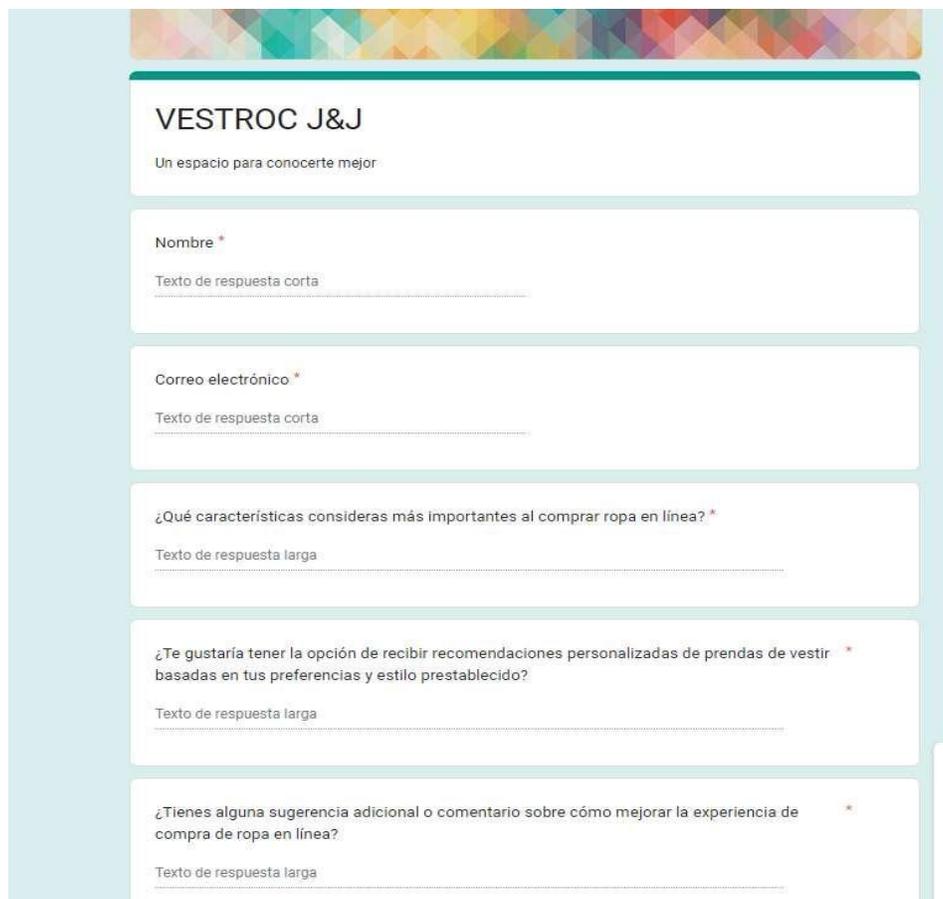
PHP: ¿Qué es PHP? - Manual. (s. f.). Recuperado 1 de agosto de 2024, de

[phpMyAdmin](https://www.phpmyadmin.net/). (s.f.). *Bringing MySQL to the web* . Obtenido de <https://www.phpmyadmin.net/>

Rockcontent. (12 de 04 de 2020). *Bootstrap*. Obtenido de <https://rockcontent.com/es/blog/bootstrap/>

Anexos

- Anexo 1: encuesta



VESTROC J&J
Un espacio para conocerte mejor

Nombre *
Texto de respuesta corta

Correo electrónico *
Texto de respuesta corta

¿Qué características consideras más importantes al comprar ropa en línea? *
Texto de respuesta larga

¿Te gustaría tener la opción de recibir recomendaciones personalizadas de prendas de vestir basadas en tus preferencias y estilo preestablecido? *
Texto de respuesta larga

¿Tienes alguna sugerencia adicional o comentario sobre cómo mejorar la experiencia de compra de ropa en línea? *
Texto de respuesta larga

Imagen 1 Formulario Vestroc J&J 2024

○ Anexo 2: Diagrama de Grantt



Imagen 2 diagrama gantt4

○ Anexo 3 :Cuestionario

Camila franco

Correo electrónico
1 respuesta
cami22@gmail.com

¿Qué características consideras más importantes al comprar ropa en línea?
1 respuesta
El estilo

¿Te gustaría tener la opción de recibir recomendaciones personalizadas de prendas de vestir basadas en tus preferencias y estilo preestablecido?
1 respuesta
Si

¿Tienes alguna sugerencia adicional o comentario sobre cómo mejorar la experiencia de compra de ropa en línea?
1 respuesta
No

¿Con qué frecuencia compras prendas de vestir en línea?
1 respuesta
Mucha

Imagen 3 Formulario Vestroc J&J 2024

Anexo 4: Manual de usuario

VESTROC J&J

Manual de Usuario

Versión: 001

Fecha: 24/04/20

HOJA DE CONTROL

Organismo	Comunicaciones y Modas		
Proyecto	VESTROC J&J		
Entregable	Manual de Usuario		
Autor	Steven Guarin y Jorge Cortes		
Versión/Edición	0100	Fecha Versión	24/04/2024
Aprobado por		Fecha Aprobación	29/04/2024
		N° Total de Páginas	109

REGISTRO DE CAMBIOS

Versión	Causa del Cambio	Responsable del Cambio	Fecha del Cambio
0100	Versión inicial	Steven Guarin y Jorge Cortes	24/04/2024

CONTROL DE DISTRIBUCIÓN

Nombre y Apellidos
Jairo Steven Guarin Fuentes
Jorge Luis Cortes Trujillo

ÍNDICE

1 DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA.....	4
1.1 Objeto	4
1.2 Alcance	4
1.3 Funcionalidad	4
2 MAPA DEL SISTEMA.....	5
2.1 Modelo Lógico	5
2.2 Navegación.....	5
3 DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA.....	6
3.1 Subsistema 1.....	6
3.1.1 Pantalla 1	6
3.1.2 Mensajes de error.....	6
3.1.3 Ayudas contextuales	6
4 FAQ	7
5 ANEXOS	8
6 GLOSARIO	9
7 BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS	10

DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA

7.1 Objetivo

Desarrollar una aplicación web enfocada en la individualización de prendas de vestir, en aras de romper los lineamientos de diseño y estándares de la industria textil, permitiendo a los usuarios tener libertad de selección según sus gustos y criterios en moda.

7.2 Alcance

El diseño de la aplicación web está enfocado en la implementación de una interfaz intuitiva y de fácil manejo centrada en la personalización prendas de vestir de acuerdo con sus gustos, donde tendrá dos usuarios uno de administrador donde puede visualizar el comportamiento de esta misma y un usuario para el cliente, integrando un diseño de fácil manejo que permitan seleccionar logos ya preestablecidos arrastrándolos a la imagen, para dar ese toque único a cada prenda.

La aplicación web diseñada contará con la opción de compra en línea de los diseños realizados por cada usuario, implementando un carrito de compras para un fácil manejo, adicional un botón que direcciona a la página principal PSE, de esta forma se establecerá una gestión de pedidos y producción de acuerdo a su orden de recepción para la administración de inventario de prendas disponibles para su oferta dentro del catálogo publicado.

Se implementará una herramienta para el seguimiento de las compras y diseños recibidos en la aplicación para analizar las tendencias de tipos de prendas más seleccionados y así lograr mantener disponibilidad de catálogos de acuerdo con la demanda, asegurando la experiencia a satisfacción de usuario, optimizando la plataforma y realizando mejoras oportunas para la corrección de fallas, desabastecimientos y represamiento de pedidos.

7.3 Funcionalidad

Desarrollar una aplicación web enfocada en la individualización de prendas unisex mediante una compra en línea, con el fin de romper los estereotipos de la moda actual donde establecen unas reglas donde condiciona al usuario a escoger una sola prenda y comprarla. VESTROC J&J es un emprendimiento colombiano que inicio en diciembre del año 2023 donde tiene como propósito romper estos lineamientos mediante una personalización con logos ya preestablecidos sin embargo se implementa un botón de WhatsApp donde podrá indicar si desea un logo específico así mismo adecuando la página según las temporadas del año para tener una actualización continua de esta misma.

MAPA DEL SISTEMA

8.1 Modelo Lógico

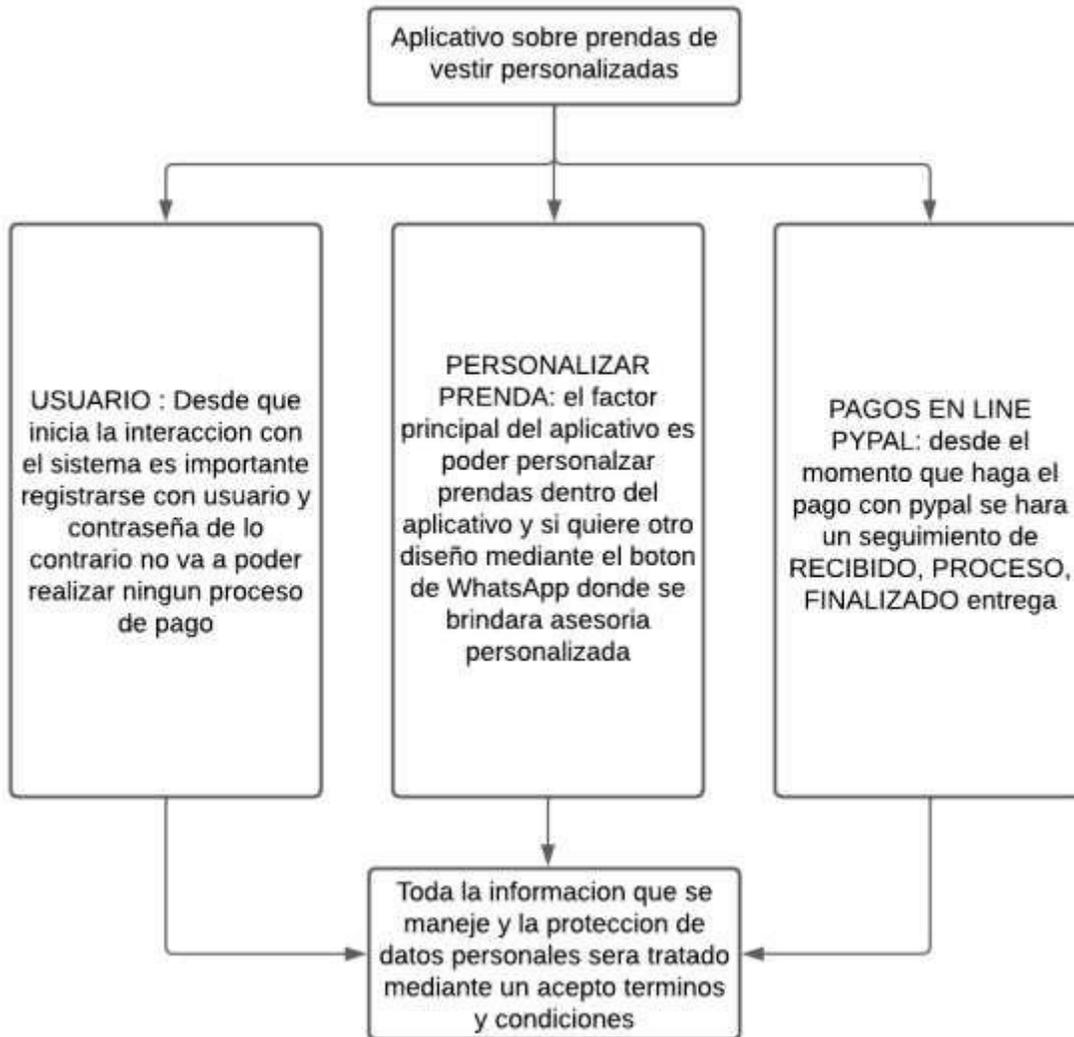


Imagen 40

8.2 Navegación

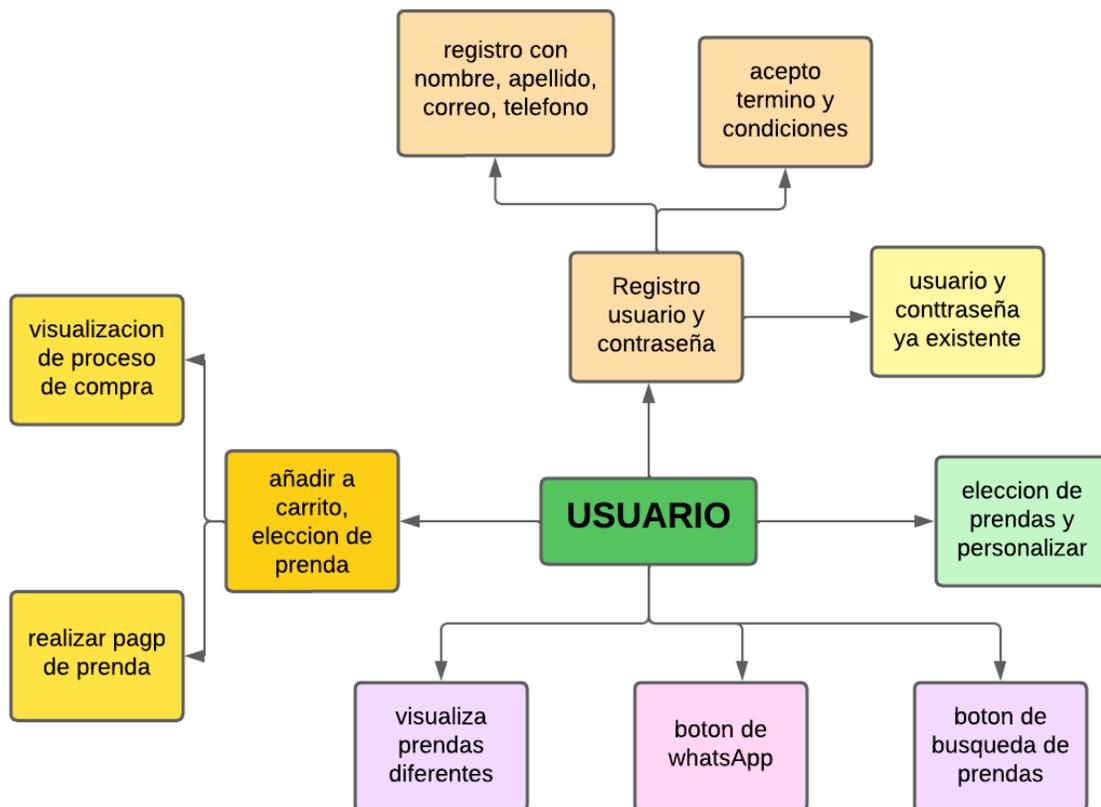


Imagen 41

DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA

9.1 Subsistema 1

- categorías

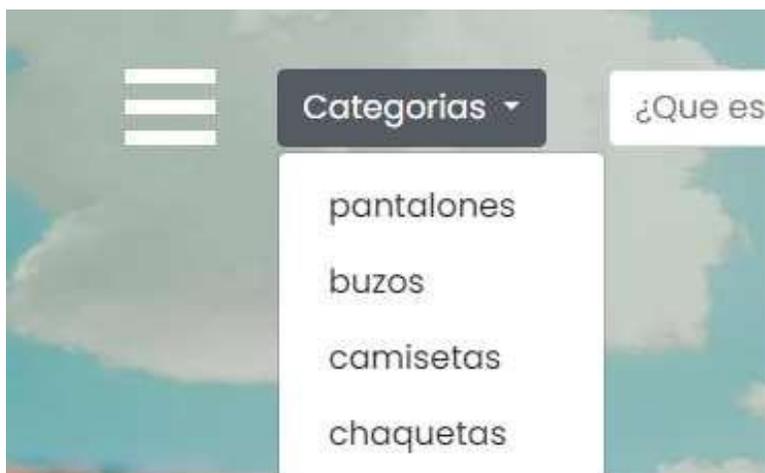


Imagen 42

9.1.1 Pantalla 1



Imagen 43



Imagen 44



Imagen 45

9.2 Subsistema 2

- Barra buscadora

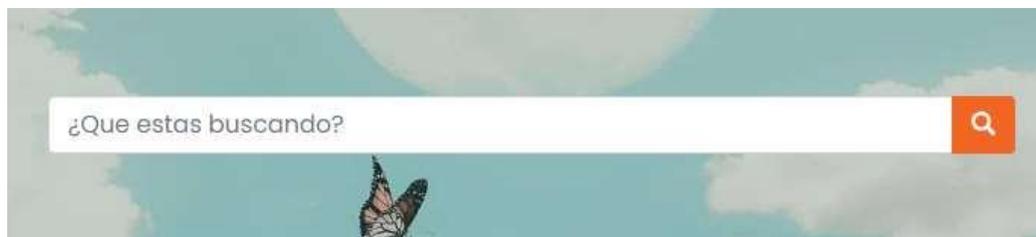


Imagen 46

9.2.1 Pantalla 2

- Buscar categorías en el buscador

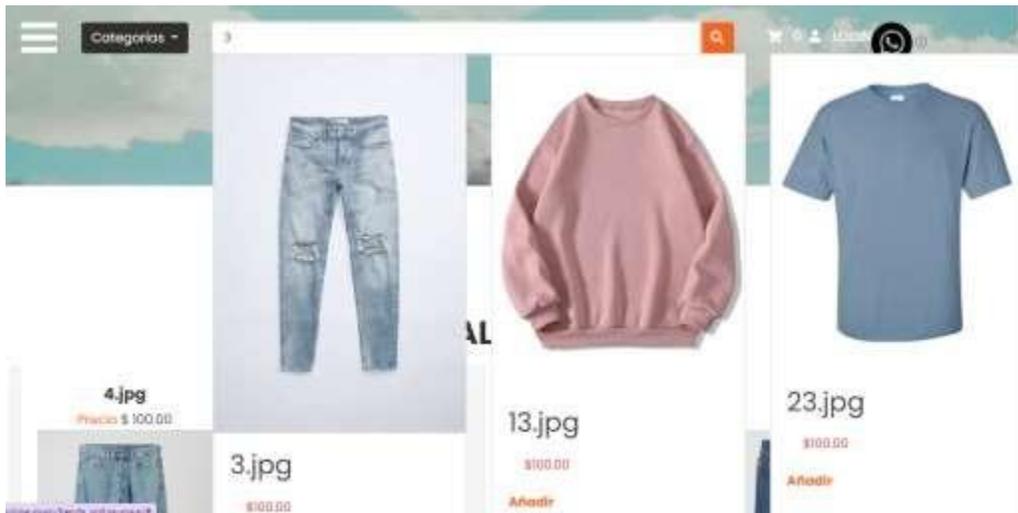


Imagen 47

9.3 Subsistema 3

- Loguin, ingreso al sistema



Imagen 48

9.3.1 Pantalla 3

- Cuenta ya existente



Login y Registro

✕

✉ Correo

Correo Electrónico

🔑 Contraseña

Contraseña

Todavía no tienes una cuenta?

Login

Imagen 49

- Primera ves crear una cuenta



☰ Nombre Completo

Nombres

📄 Numero de documento

Documento

📍 Direccion de residencia

Direccion

📞 Numero telefonico

telefonico

✉ Correo electronico

Email

🔑 Contraseña

Contraseña

Acepto los términos y condiciones

[Para ver los términos y condiciones, haz clic aquí.](#)

Ya tienes una cuenta?

Registrarse

Imagen 50

9.4.1 Pantalla 4

- Personalizar

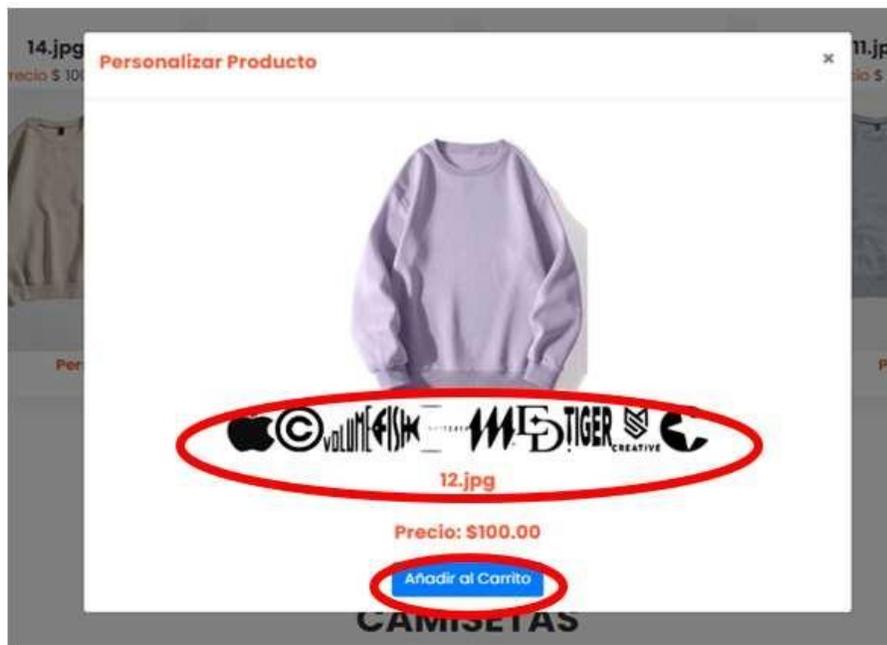


Imagen 51

- Se direcciona al carrito de compras

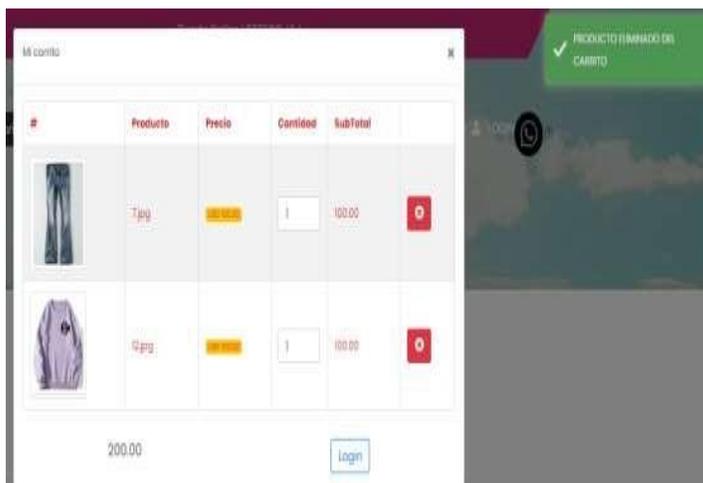


Imagen 52

9.4 Subsistema 5

- Proceso de compra

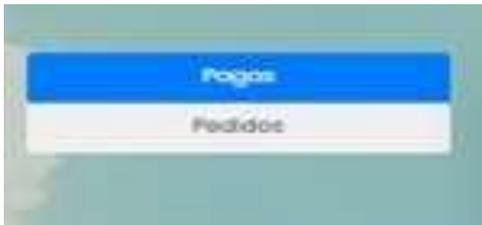
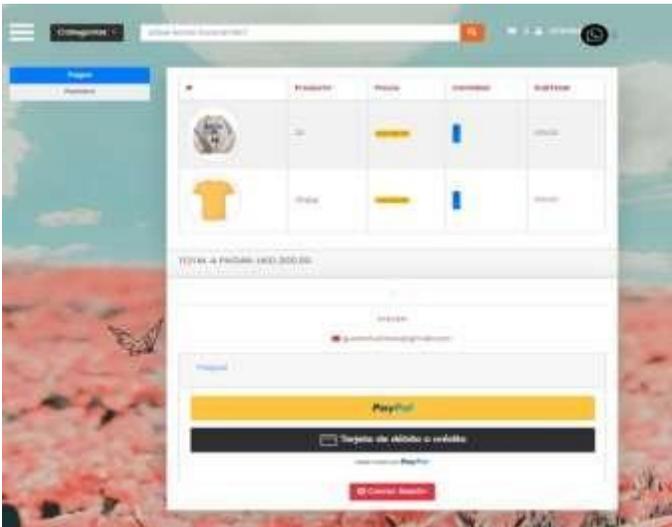


Imagen 53

9.5.1 Pantalla 5

- Procede hacer pagos PayPal



- Proceso pago PayPal

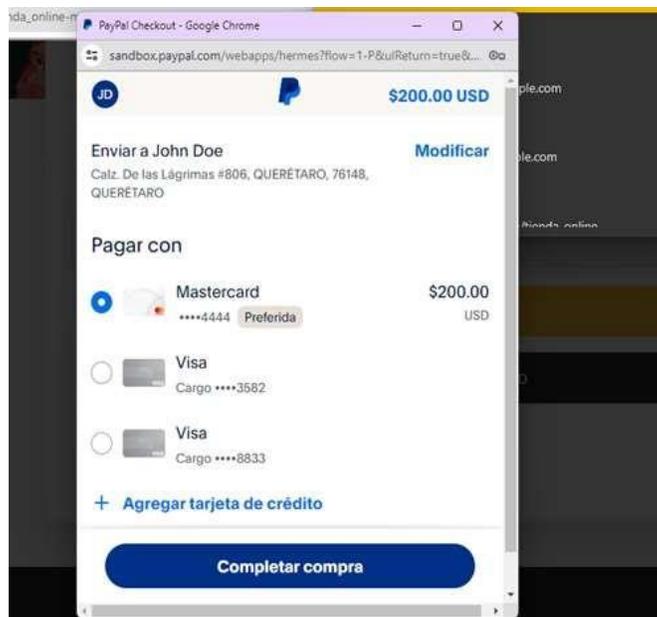


Imagen 54

9.5 Subsistema 6

- Podrá visualizar todo el proceso de pedidos

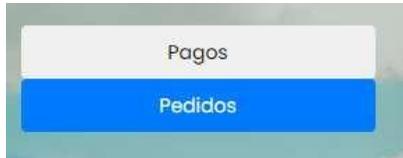


Imagen 55

9.6.1 Pantalla 6

- Selecciona en el ojo para visualizar estado del pedido

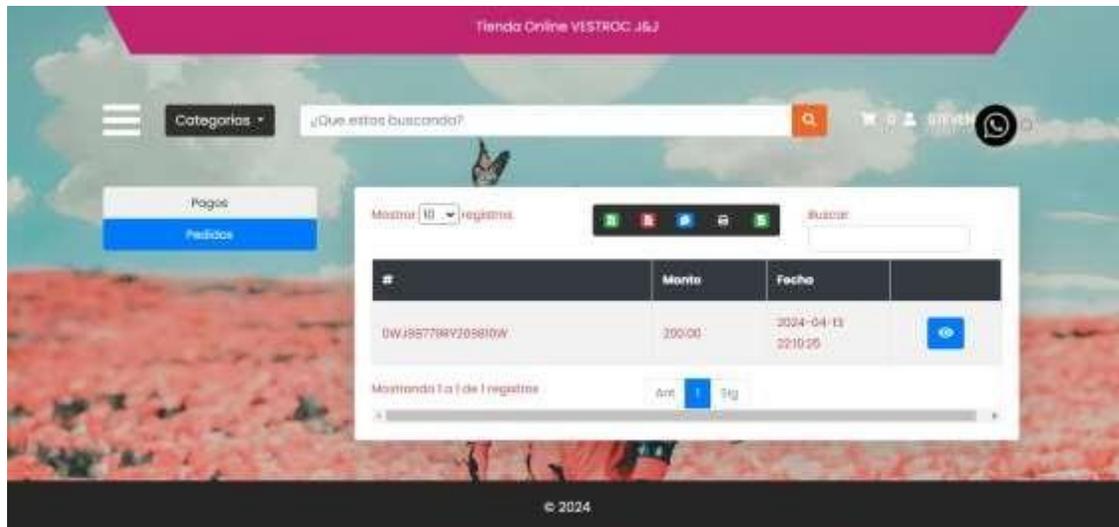


Imagen 56

9.6 Subsistema 7

- En el ojo se podrá visualizar el proceso del envío

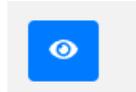


Imagen 57

9.7.1 Pantalla 7

- Proceso de envío

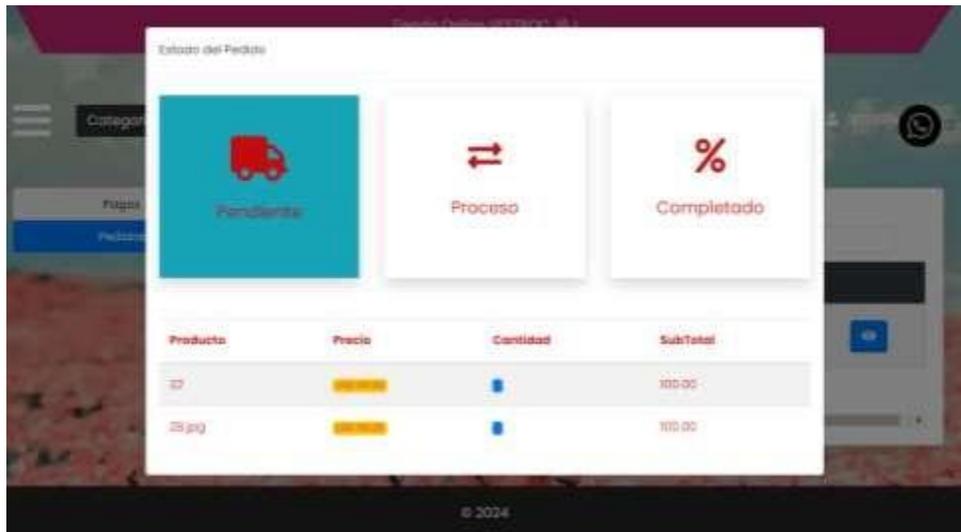


Imagen 58

9.7.2 Mensajes de error

- Login aparece error por no registro en el sistema



Imagen 59

- Verificación de correo electrónico para poder validar cuenta, si no se valida no puede realizar el pago



Imagen 60

9.7.3 Ayudas contextuales

- Botón de WhatsApp está diseñado para cualquier duda y inquietud que tenga el usuario



Imagen 61

FAQ

- ¿Cuántas prendas de vestir puedo solicitar?

R// Las prendas de vestir son ilimitadas y cuando sean de mayor cantidad se valida descuentos

- ¿costo el envío fuera de Bogotá?

R// Dentro de Bogotá esta contemplado el valor de la prenda, fuera de Bogotá se valida con distribuidora

- ¿si la prenda no me queda que se podría hacer?

R// Te comunicas al canal de WhatsApp y tienes tiempo de 30 días por cambios

- ¿Disponibilidad de más colores o estilo para personalizar?

R// Mediante el canal de WhatsApp se puede validar mas estilos al gusto que se desee

- ¿Manejo de descuentos?

R// La tienda por tiempos limitados por correo electrónico se comunicará este tipo de descuentos

- ¿Garantía de la prenda?

R// Por costuras o estampados de mala calidad tiene una vigencia de 30 días

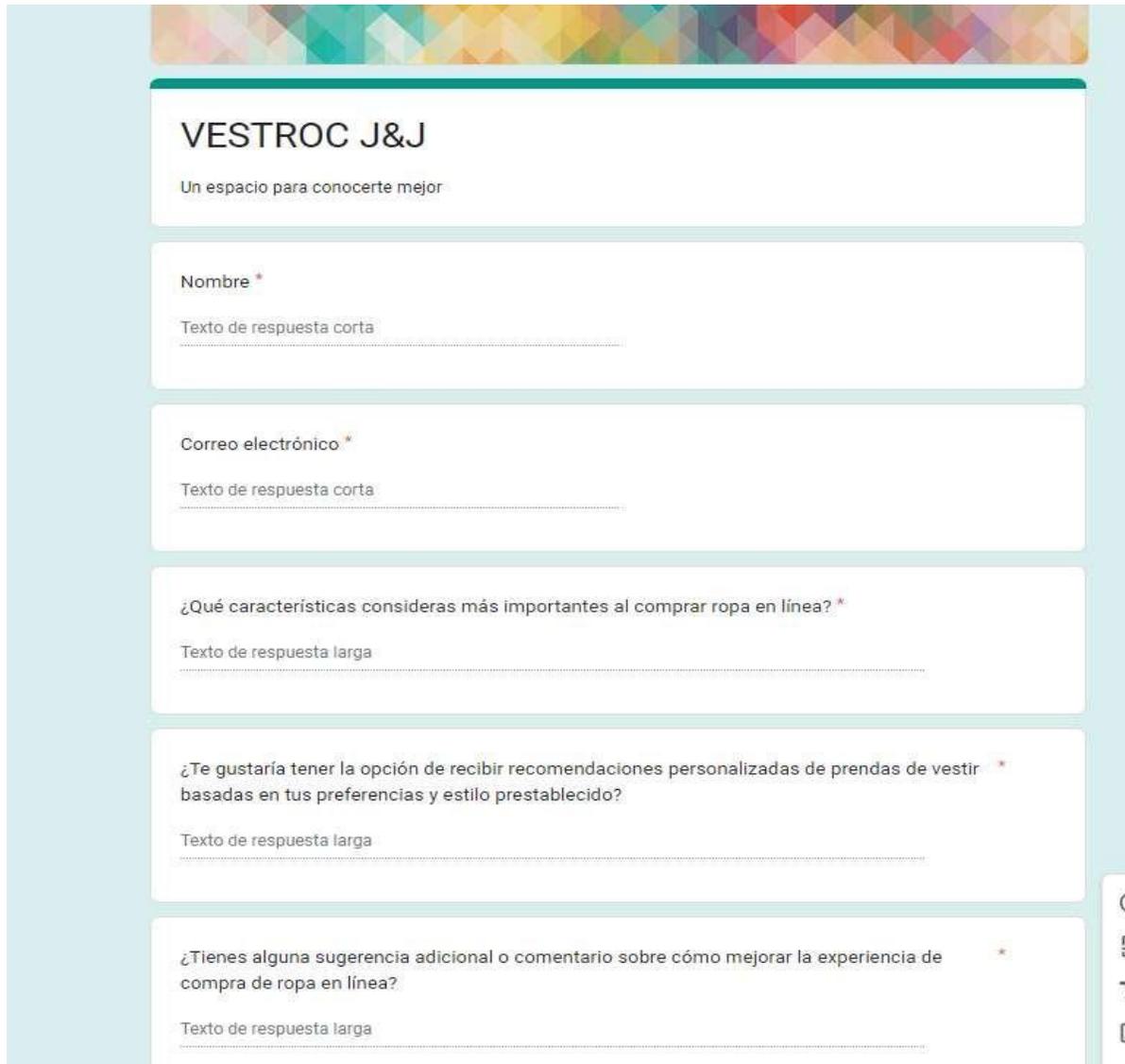
- ¿Cómo se le hace llegar la talla al proveedor

- R// En el momento de que se haga el pago de manera afectiva uno de nuestros asesores se comunicara por teléfono para programar talla y proceso de envío

ANEXOS

- Anexo 1 encuesta

Se enviará una encuesta de satisfacción y puntos a mejorar de la compañía



VESTROC J&J
Un espacio para conocerte mejor

Nombre *
Texto de respuesta corta

Correo electrónico *
Texto de respuesta corta

¿Qué características consideras más importantes al comprar ropa en línea? *
Texto de respuesta larga

¿Te gustaría tener la opción de recibir recomendaciones personalizadas de prendas de vestir basadas en tus preferencias y estilo preestablecido? *
Texto de respuesta larga

¿Tienes alguna sugerencia adicional o comentario sobre cómo mejorar la experiencia de compra de ropa en línea? *
Texto de respuesta larga

©
E
T
E

- Anexo 2 cuestionario

Camila franco

Correo electrónico

1 respuesta

cami22@gmail.com

¿Qué características consideras más importantes al comprar ropa en línea?

1 respuesta

El estilo

¿Te gustaría tener la opción de recibir recomendaciones personalizadas de prendas de vestir basadas en tus preferencias y estilo preestablecido?

1 respuesta

Si

¿Tienes alguna sugerencia adicional o comentario sobre cómo mejorar la experiencia de compra de ropa en línea?

1 respuesta

No

¿Con qué frecuencia compras prendas de vestir en línea?

1 respuesta

Mucha

- Anexo 3 cuestionario 2



VESTROC J&J- APP WEB

Queremos conocer tu interacción con nuestra app

[Acceder a Google](#) para guardar el progreso. [Más información](#)

* Indica que la pregunta es obligatoria

Nombre *

Karen Vargas

Correo electrónico *

karen.v@uniagustiniana.edu.cc

¿Cómo considero de primer impacto la interacción con la app? *

Me pareció supremamente sencillo y acertivo todo

¿la app le mostró con facilidad los productos y el proceso de personalización? *

Si, a veces se demora más de 2 segundos pero no importa todo bien en general

¿el inicio de sesión, fue sencillo o le presento problema alguno? *

Fue bastante sencillob

¿al momento de registrarse y verificar correo, tuvo algún inconveniente?

No, todo fue de manera sencilla

¿Como fue el proceso de listar categorías y personalizar prendas? ¿tuvo algun inconveniente con ello?

Fue bastante sencillo solo tocaba seleccionar la prenda e indicar el logo y ya

Al momento de añadir al carrito, ¿tuvo algun inconveniente en eliminar o añadir producto?

No, no tuve inconveniente alguno

GLOSARIO

TERMINO	DESCRIPCION
PHP	En lugar de usar muchos comandos para mostrar HTML (como en C o en Perl), las páginas de PHP contienen HTML con código incrustado que hace "algo" (en este caso, mostrar "¡Hola, soy un script de PHP!). El código de PHP está encerrado entre las etiquetas especiales de comienzo y final <?php y ?> que permiten entrar y salir del "modo PHP". (PHP, 2018)
CSS:	CSS (siglas en inglés de Cascading Style Sheets), en español «Hojas de estilo en cascada», es un lenguaje de <u>diseño gráfico</u> para definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito en un <u>lenguaje de marcado</u> . Es muy usado para establecer el diseño visual de los documentos web, e interfaces de usuario escritas en <u>HTML</u> o <u>XHTML</u> ; el lenguaje puede ser aplicado a cualquier <u>documento XML</u> , incluyendo XHTML, <u>SVG</u> , <u>XUL</u> , <u>RSS</u> , etcétera. Junto con <u>HTML</u> y <u>JavaScript</u> , CSS es una <u>tecnología</u> usada por muchos <u>sitios web</u> para crear páginas visualmente atractivas, <u>interfaces</u> de usuario para <u>aplicaciones web</u> y <u>GUIs</u> para muchas aplicaciones <u>móviles</u> (como <u>Firefox OS</u>). (Wikipedia, 2017)
MYSQL:	MySQL es el sistema de gestión de bases de datos relacional más extendido en la actualidad al estar basada en código abierto. Desarrollado originalmente por MySQL AB, fue adquirida por Sun Microsystems en 2008 y esta su vez comprada por Oracle Corporation en 2010, la cual ya era dueña de un motor propio InnoDB para MySQL. (Open , 2022)
HTML:	El lenguaje de marcado de hipertexto, Hypertext Markup Language o HTML es un lenguaje de programación que forma parte de la mayoría de las páginas web y aplicaciones en línea (Hostiguer, 2021)
Composer (php):	Composer es un manejador de paquetes para PHP que proporciona un estándar para administrar, descargar e instalar dependencias y librerías. Similar a NPM en Node.js y Bundler en Ruby, Composer es la solución ideal cuando trabajamos en proyectos complejos que dependen de múltiples fuentes de instalación. En lugar de tener que descargar cada dependencia de forma manual, Composer hace esto de forma automática por nosotros. (Style, 2022)
Bootstrap:	Bootstrap es un framework front-end utilizado para desarrollar aplicaciones web y sitios mobile first, o sea, con un layout que se adapta a la pantalla del dispositivo utilizado por el usuario. ¡Aprende todo sobre esta tecnología y cómo utilizarla! (Rockcontent, 2022)

Phpmysqladmin:	<p>phpMyAdmin es una herramienta de administración de bases de datos MySQL ampliamente utilizada en entornos de desarrollo web porque proporciona una interfaz gráfica intuitiva que facilita la gestión de bases de datos, tablas, consultas y otros aspectos relacionados con MySQL.</p> <p>Con phpMyAdmin, los usuarios pueden administrar y manipular fácilmente su base de datos sin necesidad de conocimientos avanzados de MySQL o de comandos SQL. (Go Daddy, 2021)</p>
WhatsApp:	<p><i>WhatsApp</i> es una aplicación de mensajería instantánea para smartphones. La aplicación nos permite enviar no solo textos sino también imágenes, videos, audios, grabaciones de audio (notas de voz), documentos, ubicaciones, contactos, <u>gifs</u>, stickers, así como llamadas y videollamadas con varios participantes a la vez, entre otras funciones (Armetrics, 2019)</p>
Paypal Developer:	<p>El portal de PayPal para desarrolladores ofrece a los desarrolladores pautas y documentación sobre diversos temas técnicos, como API, SDK, integraciones de soluciones de pago y pruebas de Sandbox. También puedes obtener ayuda de nuestro equipo de Soporte Técnico o en el foro de la comunidad a través del portal. (PayPal, 2022)</p>
HOSTING:	<p>Un hosting es un servicio online que hace que se pueda acceder a tu sitio web en Internet. Al comprar un hosting web, estás alquilando un espacio en un servidor que almacena todos los archivos y datos de tu sitio web para que funcione correctamente. (Hosting, 2021)</p>

BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

Referencia	Título
https://www.php.net/manual/es/intro-what-is.php	PHP
https://es.wikipedia.org/wiki/CSS	CSS
https://openwebinars.net/blog/que-es-mysql/	MYSQL
https://www.hostinger.co/tutoriales/que-es-html	HTML
https://styde.net/que-es-composer-y-como-usarlo/	Composer (php):
https://rockcontent.com/es/blog/bootstrap/	Bootstrap:
https://www.godaddy.com/resources/es/crearweb/que-es-phpmyadmin	Phpmyadmin:
https://www.arimetrics.com/glosario-digital/whatsapp	WhatsApp:
https://www.paypal.com/do/cshelp/article/%C2%BFqu%C3%A9-es-el-portal-de-paypal-para-desarrolladores-help453	PayPal