



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÒGICO BOLIVARIANO DE
TECNOLOGÌA**

**UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN COMERCIAL,
ADMINISTRATIVA Y CIENCIAS**

Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de:

TECNÓLOGA EN ANÁLISIS DE SISTEMAS

TEMA:

**“DISEÑO DE UNA APLICACIÓN MÓVIL
PARA LA VENTA DE ROPA ONLINE
DE LA TIENDA BOUTIQUE D’ MELISSA
EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL EN EL AÑO 2018”**

Autora: Barzola Conforme Geomayra Ailis

Tutor: Ing. Julio Suarez Dioses

Guayaquil, Ecuador

2018

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a Dios; a mis padres ya que en todo este tiempo estuvieron a mi lado apoyando y motivándome, ellos han sido mi parte fundamental en este proceso académico, a mis hermanos y amigos por brindarme su apoyo incondicional y a todas esas personas que me ayudaron durante mi carrera tecnológica.

Barzola Conforme Geomayra Ailis

AGRADECIMIENTO

Primeramente, agradezco a Dios, quién me dio fé, fortaleza y salud durante todo mi camino. A mis padres les doy mi inmenso agradecimiento ya que muchos de mis logros se los debo a ustedes porque siempre lucharon para que yo siga con mis estudios académicos y siempre me motivaron a alcanzar mis anhelos.

Barzola Conforme Geomayra Ailis

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO BOLIVARIANO DE
TECNOLOGÍA**

**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS COMERCIALES, ADMINISTRATIVAS Y
CIENCIAS**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE: TECNÓLOGA EN ANÁLISIS DE SISTEMAS**

TEMA:

Diseño de una aplicación móvil para la venta de ropa online de la tienda Boutique D' Melissa en la ciudad de Guayaquil en el año 2018.

Autora: Barzola Conforme Geomayra Ailis

Tutora: Ing. Julio Suarez Dioses

Resumen

La tienda Boutique D' Melissa, se dedica a la comercialización de ropa femenina, calzados y bisutería debido a la decreciente de clientes se ha disminuido el volumen de venta y cómo consecuencia a futuro se considera que la ganancia comenzará a disminuir y los clientes se reducirán frecuentemente. Esta investigación se realizó con un propósito de satisfacer las necesidades tanto para la propietaria como para el cliente realizando una estrategia de comercialización y está fundamentado en el análisis innovador de diseñar una aplicación móvil para el marketing. Los tipos de investigación utilizados en este proyecto fueron de tipo descriptiva, correlacional y explicativa. El estudio de investigación fue el método utilizado para obtener información en la aplicación de metodología, la conclusión más importante y fundamental es realizar el análisis de la investigación de la tienda de vestir para que el emprendimiento tenga los fundamentos necesarios con el propósito que salga adelante, por medio de estrategia y así alcance los objetivos. Se recomendó como posibilidad de solución llevar a cabo un demo de la aplicación móvil para que los beneficiarios tengan experiencias agradables con la APP.

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO BOLIVARIANO DE
TECNOLOGÍA**

**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS COMERCIALES, ADMINISTRATIVAS Y
CIENCIAS**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE: TECNÓLOGA EN ANÁLISIS DE SISTEMAS**

TEMA:

Diseño de una aplicación móvil para la venta de ropa online de la tienda Boutique D' Melissa en la ciudad de Guayaquil en el año 2018.

Autora: Barzola Conforme Geomayra Ailis

Tutora: Ing. Julio Suarez Dioses

Abstract

The Boutique D' Melissa, is dedicated to the marketing of women's clothing, footwear and jewelry due to the declining number of customers has decreased sales volume and as a consequence in the future it is considered that the profit will begin to decrease and customers will be reduced frequently. This research was conducted for the purpose of satisfying the needs of both the owner and the client by conducting a marketing strategy and is based on the innovative analysis of designing a mobile marketing application. The types of research used in this project were descriptive, correlational and explanatory. The research study was the method used to obtain information in the application of methodology, the most important and fundamental conclusion is to carry out the analysis of the research of the clothing store so that the entrepreneurship has the necessary foundations with the purpose that goes ahead, by means of strategy and thus achieves the objectives. It was recommended as a possible solution to carry out a demo of the mobile application so that the beneficiaries have pleasant experiences with the APP

ÍNDICE GENERAL

Contenidos:	Páginas:
Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Certificación de la aceptación del tutor.....	iv
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
Índice general.....	ix
Índice de gráficos.....	xi
Índice de cuadros.....	xiii

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Ubicación del problema en un contexto.....	1
Situación conflicto.....	2
Formulación del problema.....	3
Delimitación del problema.....	4
Evaluación del problema.....	4
Objetivos.....	5
Objetivos generales.....	5
Objetivos específicos.....	5
Justificación.....	6

CAPÍTULO II

MARCO TEÒRICO

Fundamentación teórica.....	8
Antecedentes históricos.....	9
Antecedentes referenciales.....	24
Fundamentación legal.....	25
Variables de la investigación.....	27
Glosario de términos.....	27

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

Presentación de la empresa.....	29
Diseño de la investigación	33
Tipo y diseño de investigación.....	33
Investigación descriptiva.....	33
Investigación correlacional.....	33
Investigación explicativa... ..	33
Población y Muestra.....	34
Pasos de la investigación.....	37
Técnicas e instrumentos.....	37

CAPÍTULO IV ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Aplicación a las técnicas de instrumentos.....	38
Análisis documental.....	38
Cuadros y gráficos.....	38
Conclusiones y recomendaciones.....	92

Bibliografía.....	94
--------------------------	-----------

Anexos.....	97
--------------------	-----------

Anexo 1 Formato de encuesta	
Anexo 2 Encuesta realizada #1	
Anexo 3 Encuesta realizada #2	
Anexo 4 Encuesta realizada #3	
Anexo 5 Encuesta realizada #4	
Anexo 6. Local Boutique D' Melissa	

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Contenidos:	Páginas:
Gráfico 1 App para el Marketing Empresarial.....	9
Gráfico 2 DynaTac 8000X (1983)	10
Gráfico 3 IBM Simon Personal Communicator (1994).....	11
Gráfico 4 Motorola Startac (1996).....	11
Gráfico 5 Nokia 6160 (1997).....	12
Gráfico 6 Nokia 3210 (1999).....	12
Gráfico 7 Motorola Razr V3 (2004)	13
Gráfico 8 Sony Ericsson W810i	13
Gráfico 9 Blackberry Pearl (2006).....	14
Gráfico 10 HTC G1 (2008).....	14
Gráfico 11 Motorola Milestone (2009).....	15
Gráfico 12 Samsung Galaxy SII (2011).....	15
Gráfico 13 Samsung Galaxy SIV (2013)	16
Gráfico 14 Samsung Galaxy J7	16
Gráfico 15 Samsung Galaxy S8 (2017).....	17
Gráfico 16 Samsung Galaxy S9 (2018).....	17
Gráfico 17 Aplicación móvil.....	18
Gráfico 18 Ubicación de la tienda	30
Gráfico 19 Organigrama de la microempresa	31
Gráfico 20 Ejemplo de preguntas de la Escala de Likert.....	37
Gráfico 21 Distancia en trasladarse	39
Gráfico 22 Regresar a la tienda para observar la ropa.....	40
Gráfico 23 La tienda es su primera opción para comprar.....	41
Gráfico 24 Tiempo disponible para hacer compras	42
Gráfico 25 Disponibilidad de teléfono inteligente	43
Gráfico 26 Utilización de aplicación móvil	44
Gráfico 27 Experiencias con las aplicaciones móviles	45
Gráfico 28 Necesario tener una aplicación móvil	46
Gráfico 29 Ventaja de la aplicación móvil	47
Gráfico 30 Nueva aplicación móvil.....	48

Gráfico 31	Diagrama Entidad-Relación MySql.....	50
Gráfico 33	Diagrama de Caso de Uso – Aplicación móvil	56
Gráfico 34	Diagrama de Caso de Uso – Comprar productos	57
Gráfico 35	Diagrama de Caso de Uso – Crear usuario	58

ÍNDICE DE CUADROS

Contenidos:	Páginas:
Tabla 1 Empresas de proveedores.....	32
Tabla 2 Cantidad de población	34
Tabla 3 Tamaño de muestra	35
Tabla 4 Muestra en nivel proporcional de la población	36
Tabla 5 Distancia en trasladarse	39
Tabla 6 Regresar a la tienda para observar la ropa.....	40
Tabla 7 La tienda es su primera opción para comprar	41
Tabla 8 Tiempo disponible para hacer compras	42
Tabla 9 Disponibilidad de teléfono inteligente.....	43
Tabla 10 Utilización de aplicación móvil	44
Tabla 11 Experiencias con las aplicaciones móviles	45
Tabla 12 Necesario tener una aplicación móvil	46
Tabla 13 Ventaja de la aplicación móvil.....	47
Tabla 14 Nueva aplicación móvil.....	48
Tabla 15 Registro de Usuarios	51
Tabla 16 Artículos	51
Tabla 17 Detalle Blusas.....	52
Tabla 18 Detalle Faldas.....	52
Tabla 19 Detalle Vestidos.....	53
Tabla 20 Detalle Pantalones	53
Tabla 21 Detalles Zapatos.....	53
Tabla 22 Detalles Bisuterías.....	54
Tabla 23 Pago.....	54
Tabla 24 Detalle Tarjeta	54
Tabla 25 Detalle Pago Total	55
Tabla 26 Diagrama de Flujo Aplicación Móvil	59
Tabla 27 Diagrama de Flujo Comprar productos	61
Tabla 28 Diagrama de Flujo Crear usuario	62
Tabla 29 Pantalla Inicio de sesión de la aplicación móvil.....	63

Tabla 30	Pantalla Conócenos – Información de la tienda virtual	64
Tabla 31	Pantalla Crear usuario	65
Tabla 32	Pantalla Menú de productos	66
Tabla 33	Pantalla Cambiar de contraseña.....	67
Tabla 34	Pantalla Menú principal de la aplicación móvil.....	69
Tabla 35	Pantalla Ubícanos	70
Tabla 36	Pantalla Contáctanos.....	71
Tabla 37	Pantalla Blusas en Stock	72
Tabla 38	Pantalla Detalles de la blusa.....	73
Tabla 39	Pantalla Pantalones en Stock.....	74
Tabla 40	Pantalla Detalles del pantalón	75
Tabla 41	Pantalla Vestidos en Stock	76
Tabla 42	Pantalla Detalles del vestido.....	77
Tabla 43	Pantalla Zapatos en Stock	78
Tabla 44	Pantalla Detalles del zapato	79
Tabla 45	Pantalla Faldas en Stock	80
Tabla 46	Pantalla Detalles de la falda	81
Tabla 47	Pantalla Bisuterías en Stock.....	82
Tabla 48	Pantalla Detalles de la bisutería	83
Tabla 49	Pantalla Carrito de compra – Productos seleccionados	84
Tabla 50	Pantalla Eliminar producto	85
Tabla 51	Pantalla Pago – Enviar pedido.....	86
Tabla 52	Costo del Hardware	90
Tabla 53	Costo del Software	90
Tabla 54	Gastos y Servicios.....	90
Tabla 55	Costos Personales	91
Tabla 56	Costo Totales	91

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Ubicación del problema en un contexto

La Ciudad de Guayaquil se considera una zona comercial, teniendo en cuenta el crecimiento del consumo de los productos, esto permite a los comerciantes tener un mayor ingreso de bienes, donde el avance tecnológico hoy en día va avanzando, debido a las nuevas tendencias sobre cómo nos comunicamos con los demás.

Quimbaya Aristizabal (2014) Dice que “Esta evolución de la tecnología ha sido aprovechada por el marketing para desarrollarse y llegar cada vez a más personas, siendo más efectivo y eficiente; siendo de gran utilidad teniendo una tendencia creciente en el mercado.”

Igualmente, se ha observado que no todas las tiendas de ropas en Guayaquil tienen una aplicación donde puedan vender sus prendas de vestir, sumado a esto aún existe una desconfianza del cliente al invertir su dinero en un producto al no saber su calidad. Por lo cual es necesario realizar una investigación para facilitar a los clientes un mejor bienestar y brindarles beneficios de acuerdo a sus intereses en el mercado móvil.

Actualmente los clientes buscan la mayor comodidad posible para poder visualizar y adquirir una prenda de vestir sin perder tiempo y dinero trasladándose a la tienda de ropa, siempre se busca precio y relación de calidad. De tal manera que cada año las industrias de la moda van

sacando nuevos modelos con varias tendencias de colores, esto hace que los clientes requieran mantenerse actualizados en las nuevas tendencias de cada temporada del año con respecto a las nuevas modas.

En la actualidad el mundo es cambiante, cuyos atuendos hacen que el cliente tenga una mejor presentación o una nueva forma de vestir en los momentos adecuados ya que la gran mayoría de atuendos están hechos con las texturas que se utilizara cada temporada de año. Por lo tanto, mientras mayores comodidades tenga el cliente, mayores satisfacciones tendrán.

Así lo dice Abad Camacho (2009) “Las prendas de vestir constituyen un bien de consumo final y buscan satisfacer las necesidades de los clientes que lo compran”.

La comercialización de los atuendos está afectada por la falta de visualización de las prendas de vestir, donde la moda cambia constantemente cada temporada del año reflejando a los clientes la falta de conocimiento de la moda, y más allá de vender las prendas de vestir es que los clientes tengan un estilo de vida y poder brindarles un producto moderno y de calidad para satisfacer sus necesidades.

A pesar de todo esto, hay nuevas técnicas de vender ropa y formas de pagos, por lo tanto, el producto tendrá una mejor tendencia y coloridos para todo el país, esto hace que los clientes tengan una nueva o mejor forma de vestir año a año.

1.2 Situación conflicto

La tienda “Boutique D’ Melissa” ubicada en la Ciudad de Guayaquil se dedica al comercio de ropa femenina, también incluye calzados y bisuterías, en la actualidad se ha disminuido el volumen de venta por la pérdida de clientes debido a la falta de una estrategia de comercialización que le permita la visualización de las nuevas tendencias en prendas de vestir, calzados o bisuterías. Su forma de vender sigue siendo tradicional en la que el cliente debe acercarse a la tienda para escoger su prenda de

vestir o solamente hacer una cotización del producto, es decir que es muy necesario una estrategia para poder visualizar la ropa o cualquier otro producto que dispone la tienda. Otra forma de vender es manualmente, llevando los diferentes modelos de prendas de vestir a casa del cliente para que seleccione su prenda preferida.

Actualmente, en la tienda se están disminuyendo los clientes, y esto traerá problemas a futuros ya que no habrá clientes y su ganancia empezará a disminuir cada vez más. El problema es que no existe una adecuada visualización de la ropa, calzados o bisuterías, por lo que debe exponer sus nuevos modelos de ropa, sus nuevas tendencias de colores o el precio del producto. Provocando además, que el cliente se encuentre insatisfecho al no saber cómo escoger el conjunto de ropa que concuerde con los colores y modelos o usar una u otra prenda que se encuentre en el stock de la tienda o cualquier otro producto.

La decreciente de clientes en la tienda exige mucho a la propietaria ya que el nivel monetario no es totalmente satisfactorio para ella, y es muy evidente que el cliente exige más cada día, ya que la moda cada temporada llama más la atención en la nueva forma de vestir, como combinar las prenda de vestir con sus accesorios adecuados y mejorar las tendencias de colores.

Teniendo en cuenta lo anterior la autora de la presente investigación plantea como problema:

1.3 Formulación del problema

¿Cómo influye la falta de la visualización de las prendas de vestir en la disminución de clientes de la tienda “Boutique D’ Melissa” en el período 2018?

1.4 Delimitación del problema

Aspecto: Diseño de Android

Campo: Android Studio

Área: MySql

Periodo: 2018

1.5 Evaluación del problema

En esta evaluación del problema tendremos algunos aspectos generales e importantes para el desarrollo de la presente investigación, como son los siguientes:

Delimitado: la siguiente investigación es aplicada al diseño de una aplicación móvil para la venta de ropa online de la tienda Melissa en la ciudad de Guayaquil en el año 2018, en vista que se examinara el funcionamiento actual sobre la técnica de la venta de ropa, calzados y bisuterías, la nueva aplicación móvil planteada en la tienda Boutique D' Melissa está en desarrollo y con la propuesta que se ha proyectado permitirá hacer la implementación del mismo.

Claro: para la creación de esta aplicación no es preciso usar palabras complejas de comprender. De acuerdo a la complejidad de los términos se procura hacer con claridad las palabras.

Evidente: debido a los resultados de la encuesta que se aplicó en la tienda Boutique D' Melissa, se analizó que es necesario implementar una aplicación móvil para la venta de ropa online, se considera que es una estrategia interesante para el beneficio de la propietaria como del cliente.

Concreto: el informe de esta investigación será legible, claro y apropiado para su respectivo entendimiento, lo cual llevará a cabo el diseño propuesto.

Relevante: este tema de investigación es muy fundamental para de la propietaria como los clientes de la tienda Boutique D' Melissa, ya que con esta investigación se puede mejorar la calidad de la venta de ropa, calzados y bisuterías para así obtener buenos resultados.

Factible: el interés de la propuesta de este trabajo permitirá el desarrollo de la nueva implementación de una aplicación móvil para la venta de ropa online en la tienda Boutique D' Melissa, uno de los motivos es que esta tienda no cuenta con ninguna aplicación el cual se lleva a cabo esta investigación para mejorar su rendimiento y tener en cuenta algunos aspectos como es ahorrar tiempo y dinero para de esta manera obtener buenos beneficios.

1.6 Objetivos de la investigación

1.6.1 Objetivo General. –

Diseñar una aplicación móvil para la venta de ropa online de la tienda “Boutique D' Melissa”, de la ciudad de Guayaquil en el año 2018.

1.6.2 Objetivo Específico. –

- Identificar la información científica con respecto a las aplicaciones móviles que permiten la visualización de las prendas de vestir, calzados y bisutería.
- Diagnosticar el estado actual de la falta de una aplicación móvil que permite visualizar las prendas de vestir, calzados y bisutería. en la tienda “Boutique D' Melissa”.
- Diseñar la aplicación móvil para la comercialización de ropa online para aumentar el volumen de venta.

1.7 Justificación e importancia

La presente investigación ayudará a ahorrar tiempo y dinero ya que esta aplicación visualizará todas las prendas de vestir, calzados y bisutería con sus respectivos colores, tallas y precio. También se podrá apreciar sus formas de pago. Es una aplicación útil para todos los teléfonos Android ya que esta aplicación se podrá ver en cualquier momento y cualquier lugar del país. Es necesario contar con esta aplicación para obtener una mayor demanda en la venta del producto.

Esta investigación está hecha para cualquier tipo de tienda que desee vender ropa por internet y este permitirá que los clientes puedan descargar la aplicación en los teléfonos Android para poder mostrar todas las prendas de vestir actuales o modernas que tienen la tienda, el cual exige mucho en la actualidad por las tendencias de este tipo de tecnología, por lo tanto, cada día que pasa el mundo de la tecnología va actualizándose y descubriendo nuevas cosas.

Así lo afirma Garrido Cobo (2013) “En la actualidad existen más de 700.000 aplicaciones para Android y se estima que 1.000.000 teléfonos móviles se activan diariamente.”

La investigación ayudara a tener muchos más clientes, y así la tienda de ropa tenga un mejor ingreso en su ganancia y una mejor comodidad para el cliente ya que les servirá mucho a las personas que trabajan o estén muy ocupadas todo el día y no tienen tiempo para ir a la tienda y adquirir la prenda que desee. El uso de esta aplicación permite que los clientes se mantengan al día con las últimas tendencias de moda.

Quisi Peralta (2012) dice “En la actualidad las empresas están analizando la posibilidad de trasladar sus aplicaciones a los dispositivos móviles como una estrategia en el mercado muy satisfactoria, ya que el usuario se identifica con los aplicativos de la empresa”

Ante lo mencionado anteriormente nace la necesidad de diseñar o elaborar una aplicación para los dispositivos móviles con sistema

operativo Android, para la Tienda “Boutique D’ Melissa”, específicamente esta aplicación permitirá a la propietaria de la tienda:

- Administrar el negocio de forma más rápida, sencilla y eficiente posible.
- Obtener más clientes e incrementar las ventas, además permitirá que los clientes tengan una mejor comodidad sin pérdida de tiempo.

Principalmente el proyecto busca un mejor proceso de ventas reduciendo tiempo y caos, de esta manera se pretende dar una mejor atención al cliente. Por lo que actualmente, los pedidos se vienen haciendo de forma manual por el cual se desarrolla esta aplicación para los teléfonos móviles con sistema operativo Android y así que los clientes tengan una posibilidad de visualizar los productos con los precios.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

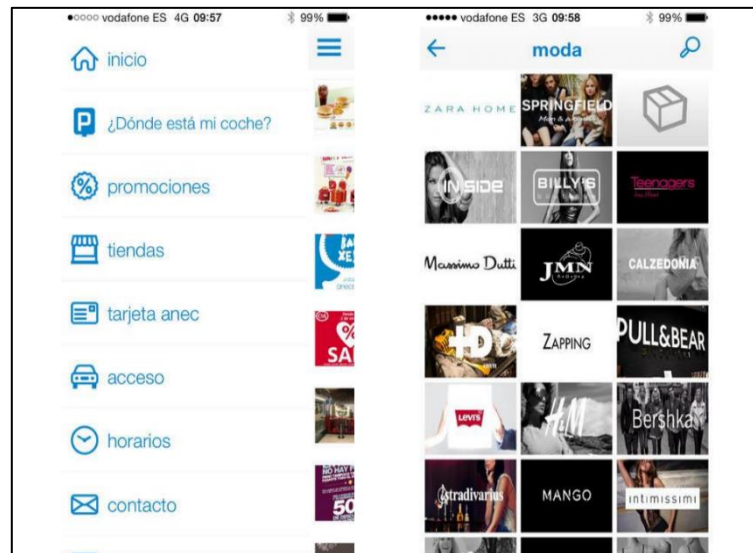
2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

El desarrollo de las aplicaciones móviles se dio cuando se permitió el acceso a internet desde el teléfono inteligente, por lo tanto, el mercado lanzó a iPhone y Apple. En la actualidad se han desarrollado diversas aplicaciones móviles con el sistema operativo Android, lo cual estas aplicaciones se hallan disponibles a través de Google Play, App Store, Windows Phone Store.

En la actualidad, estas apps abren nuevas oportunidades en las empresas y una nueva estrategia para el marketing, lo cual pueden tener mucho más cerca a los clientes y de esta manera mejorar la venta de cualquier producto o dar a conocer mucho más sus servicios, en el presente tener una aplicación móvil en una empresa es vital e innovadora. En el caso de algunas aplicaciones móviles es facilitar a los usuarios sin ningún problema, prácticamente las aplicaciones se han transformado en la base tecnológica del mercado, ya que son útiles en el momento de trabajar.

Para Garita Araya (2013) “La moda de las aplicaciones y el aprovechamiento de sus tiendas como un recuerdo de marketing puedan ser dos buenas razones para decidirse por una app”.

Gráfico 1 App para el Marketing Empresarial



Fuente: (Carrasco Usano, 2015) Análisis de la aplicación de la tecnología móvil en las empresas.

2.1.1 Antecedentes históricos

Tecnología móvil

La tecnología móvil en el pasado solo brindaba funcionalidades como llamadas y mensajes de textos, desde que se lo conoce era un dispositivo pequeño con muy poca características, prácticamente era un dispositivo poco inteligente, se puede decir que el desarrollo tecnológico va avanzando cada vez más, a pasar los años han aparecido nuevas tendencias de modelos con un gran avance tecnológico que van más allá de una llamada o enviar mensajes de texto incorporando muchas más funcionalidades a los dispositivos móviles.

Esta tecnología comenzó al inicio de la Segunda Guerra Mundial, por lo que era necesario tener una comunicación a la distancia, fue así que la primera compañía que creó este aparato móvil fue Motorola llamándolo a este equipo DynaTac 8000X. A comienzos de 1985 comenzó a mejorar sus atributos de este aparato móvil ya que facilitaba la comunicación a la distancia y permite hablar con las personas, es ahí donde nace la historia de la tecnología móvil para poder satisfacer las necesidades de los seres humanos.

Pilataxi Calderón (2013) dice: “Para enero del 2013 en Ecuador había 16.984.298 líneas activas de telefonía móvil, mientras que según datos del INEC Ecuador tiene 15.407.717 de habitantes, demostrando que existen más líneas de telefonía móvil que habitantes en Ecuador”.

La comunicación móvil sin embargo ha desarrollado un crecimiento enorme sobre los diversos sistemas para brindar servicios. Es más, que los dispositivos móviles con el tiempo incorporan muchas más funciones y así mejora la calidad de servicio para los usuarios. Es evidente cómo ha evolucionado el desarrollo tecnológico con el pasar de los años de mejores a excelentes categorías.

Diversos teléfonos móviles

La evolución de los teléfonos móviles se ha venido desarrollando desde 1983 hasta la actualidad siguen evolucionando con nuevas tecnologías, a continuación, se presentarán diversos teléfonos móviles:

- **Motorola Dynatac 8000X (1984):** este fue uno de los primeros celulares móvil, fabricado por Motorola el 21 de septiembre de 1983. Gracias a esta tecnología fue la primera llamada que se realizó a distancia.

Gráfico 2 DynaTac 8000X (1983)



Fuente: (Vargas Patiño & Cardona Gutiérrez, 2016) Telefonía Móvil: una utopía nacida con el DynaTAC 8000X.

- **Bellsouth/Ibm Simon Personal Communicator (1994):** este teléfono fue desarrollado con más características no solo recibía llamada sino también permitía enviar y recibir correos electrónicos o fax. Su batería apenas duraba una hora y ya incorporaba algunas aplicaciones como calendarios, calculadora, reloj, etc. Fue lanzado en agosto, 16 de 1994 y sus dimensiones fueron muchos menos que el anterior.

Gráfico 3 IBM Simon Personal Communicator (1994)



Fuente: (Latre Rodriguez, 2015) Aplicación Móvil Android “Multinegocio”.

- **Motorola Startac (1996):** este fue otro de los inventos de Motorola. Fue presentado en Enero, 3 de 1996 su diseño fue impresionante por lo que tenía una tapa que se doblaba hacia arriba de la pantalla. Su venta fue extraordinaria por lo que muchos consumidores adoptaban por uno de estos teléfonos. Las características de este celular era que permitía enviar mensajes de texto ya incorporaba la alerta de vibración.

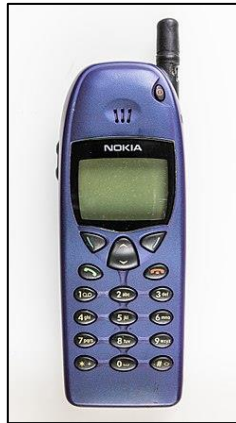
Gráfico 4 Motorola Startac (1996)



Fuente: (Zuñiga Hernández, 2013) Telefonía Celular, desde sus inicios hasta la actualidad.

- **Nokia 6160 (1997):** este aparato móvil fue presentado en diciembre 1997 y su fabricante fue Nokia quien mejoro el tamaño del celular reduciéndolo. Este dispositivo también trae incorporado juego, convertidor de monedas, color y las funciones de los anteriores celulares.

Gráfico 5 Nokia 6160 (1997)



Fuente: (Zuñiga Hernández, 2013) Telefonía Celular, desde sus inicios hasta la actualidad.

- **Nokia 3210 (1999):** es otro de los inventos de Nokia fue presentado en Marzo, 18 de 1999 fue uno de los celulares más deseado de esa época. Este ya incorporaba su antena interna y su tiempo de carga duraba aproximadamente 4 horas

Gráfico 6 Nokia 3210 (1999)



Fuente: (Zuñiga Hernández, 2013) Telefonía Celular, desde sus inicios hasta la actualidad.

- **Motorola Razr V3 (2004):** fue desarrollado por Motorola en julio del 2003 y lanzado en el 2004. Tenía un aspecto similar al de Motorola Startac pero con un peso mucho más liviano. Este modelo de celular se vendió con mucho éxito y fue una de las primeras versiones de Motorola que permitía utilizar el puerto USB, bluetooth, auriculares y cámara principal.

Gráfico 7 Motorola Razr V3 (2004)



Fuente: (Zuñiga Hernández, 2013) Telefonía Celular, desde sus inicios hasta la actualidad.

- **Sony Ericsson W810i (2005):** Fue una de las creaciones de Sony Ericsson presentado en enero del 2006. En esta época fue una de los celulares más llamativos porque incorporaba su propia cámara también incluía el navegador web, flash, auriculares y puerto de infrarrojo.

Gráfico 8 Sony Ericsson W810i



Fuente: (Bolognesi, 2013) Sitio web dinámico aplicado a las nuevas tecnologías móviles.

- **Blackberry Pearl (2006):** presentado en septiembre, 12 del 2006 y desarrollado por la compañía Research In Motion. Las funciones que incorpora en este dispositivo móvil es reproductor de música, USB, bluetooth y cámara.

Gráfico 9 Blackberry Pearl (2006)



Fuente: (Bolognesi, 2013) Sitio web dinámico aplicado a las nuevas tecnologías móviles.

- **HTC G1 (2008):** HTC G1 o HTC Dream, este aparato móvil inteligente fue desarrollado por HTC usando sistema operativo Android. Se puede desplegar hacia un lado y fue diseñado con la pantalla táctil. Desde año todos los teléfonos inteligentes fueron desarrollándolo solo con pantallas táctiles.

Gráfico 10 HTC G1 (2008)



Fuente: (Latre Rodriguez, 2015) Aplicación Móvil Android "Multinegocio".

- **Motorola Milestone (2009):** también llamado Motorola Droid, tiene sistema operativo Android. fabricado por Motorola en octubre, 9 del 2009, este Smartphone incluye muchas más características como: Wifi, cámara, auriculares, pantalla táctil, navegación en google Maps, Gmail, YouTube, descargar imágenes. Etc.

Gráfico 11 Motorola Milestone (2009)



Fuente: (Latre Rodriguez, 2015) Aplicación Móvil Android “Multinegocio”.

- **Samsung Galaxy SII (2011):** en febrero, 13 del 2011 se lanzó Samsung Galaxy SII con sistema operativo Android y fabricado por Samsung, este Smartphone permite realizar múltiples funciones y una de las actuales es que permites descargar cualquier tipo de aplicación, en este celular incorpora cámara frontal.

Gráfico 12 Samsung Galaxy SII (2011)



Fuente: (Zuñiga Hernández, 2013) Telefonía Celular, desde sus inicios hasta la actualidad.

- **Samsung Galaxy SIV (2013):** fue presentado en marzo, 13 del 2013 y fabricado por Samsung. Es uno de los productos más vendidos por su capacidad de almacenamiento esto permite que sea capaz de realizar múltiples tareas.

Gráfico 13 Samsung Galaxy SIV (2013)



Fuente: (Aucancela Guagcha, 2015) Guía metodológica para la implementación de la tecnología NFC para los pagos en líneas en instituciones.

- **Samsung Galaxy J7 (2015):** este teléfono inteligente fue fabricado por Samsung Electronics es uno de los teléfonos modernos en la actualidad su sistema operativo sigue siendo Android este teléfono posee múltiples beneficios. fue presentado en junio, 26 del 2015.

Gráfico 14 Samsung Galaxy J7



Fuente: (Aucancela Guagcha, 2015) Guía metodológica para la implementación de la tecnología NFC para los pagos en líneas en instituciones.

- **Samsung Galaxy S8 (2017):** fabricado por Samsung Electronics es la 8^{va} generación de Samsung y fue presentado en abril, 21 del 2017. Los modelos de Samsung han ido variando constantemente y el sistema operativo actual es Android 7.0. Este teléfono permite realizar varias tareas.

Gráfico 15 Samsung Galaxy S8 (2017)



- **Samsung Galaxy S9 (2018):** Este dispositivo móvil fue presentado el 16 de marzo del presente año. Se puede decir es uno de los teléfonos modernos que existe en la actualidad.

Gráfico 16 Samsung Galaxy S9 (2018)



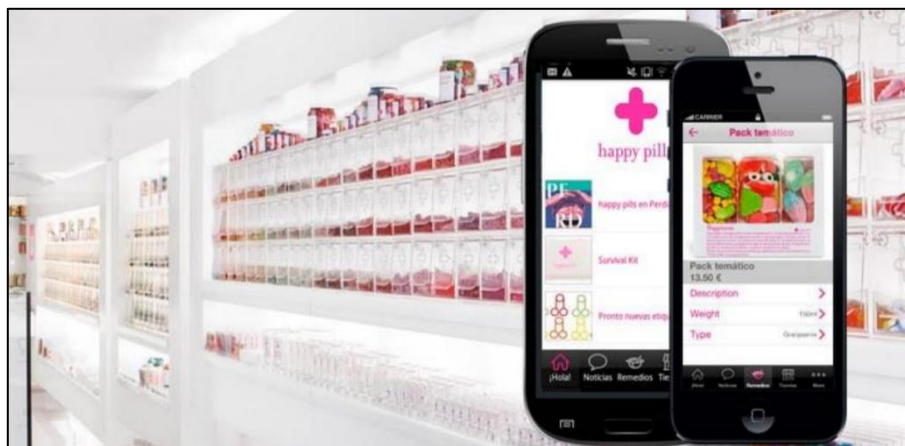
Además, las empresas tienen un gran nivel de ventajas con las tecnologías móviles ya que brinda múltiples servicios, de tal manera que estos dispositivos móviles permiten que satisfagan a los usuarios. En la actualidad algunas empresas se han beneficiado de estas tecnologías móviles ya que aplicaciones móviles para llevar a conocer la empresa o realizar un mercado de comercio móvil.

Aplicaciones móviles

Las aplicaciones móviles son diseñadas para ser ejecutadas en los teléfonos inteligentes y otros dispositivos móviles para realizar una tarea determinada, esta aplicación se la conoce también como APP y esta disponibles desde hace algunos años. A través de estas aplicaciones podemos facilitar el objetivo en el negocio como la venta de productos o servicios que presta una empresa de una forma eficiente y útil. Por lo cual en la actualidad son muy utilizadas por los usuarios ya que dispone de un gran beneficio.

Rojas (2015) dice lo siguiente: “Las primeras aplicaciones fueron desarrolladas a finales de los años 90', estas eran las que conocemos como agenda, arcade games, contactos, ringtones y en algunos casos email; las cuales cumplían con funciones muy elementales y eran muy simples.”

Gráfico 17 Aplicación móvil



Fuente: (Carrasco Usano, 2015) Análisis de la aplicación de la tecnología móvil en las empresas.

El crecimiento de las aplicaciones fue muy rápido debido a la innovación de la tecnología WAP (Wireless Application Protocol). Desde ese momento se dio un giro en las aplicaciones móviles haciendo que se evolucionara totalmente; ya que estas tecnologías son basadas en la web donde forman una tendencia de compromiso y así mantener un provecho para mejorar el desarrollo tecnológico. Las App móviles es una herramienta de confianza y permite interrelacionarse con el cliente, creando un aspecto innovador para el mercado.

Flrido Benítez (2010) dice que “En enero de 2007 cuando Apple introdujo la tienda de aplicación iTunes, los consumidores comenzaron a descargarse las aplicaciones, poco tiempo después provocó el desarrollo de las tecnologías competidoras, tales como Android, Rim, Nokia, etc”

A partir del año 2000, la tecnología permitió descargar juegos con una mayor capacidad. Pero, desde el año 2008 se lanzó la aplicación App Store de Apple y posteriormente se inauguró Android Market, en Marzo del 2012 fue renombrado como Google Play. En el 2010 los dispositivos móviles fueron modificados radicalmente en la parte de cómo acceder y navegar por internet.

Estas aplicaciones móviles proporcionan una enorme disposición de información a los beneficiarios que la están utilizando; estos programas se hallan disponibles en algunas tiendas para descargar de aplicaciones móviles, como por ejemplo: Google Play, App Store, Windows Phone Store y estos dispositivos proporcionan facilidad de uso, como ofrecer las BlackBerry World. Hasta el año 2013 existían más de 300.000 aplicaciones móviles.

Association (2011) confirmo que “Existen aplicaciones móviles gratuitas u otras de pago, donde en promedio el 20 a 30 % del coste de la aplicación se destina al distribuidor y el resto es para el desarrollador.”

Sin embargo, se considera que la elaboración de estas aplicaciones tiene muchas ventajas a la hora de brindar sus productos y servicios; dicho lo

anterior esta app facilita al cliente al comprar un artículo y tener información sobre los descuentos y ofertas para que el cliente este satisfecho. Estas aplicaciones abarcan un gran beneficio en el mercado; a través de estas aplicaciones los mercados pueden producir millones de dólares.

Definitivamente las empresas ven un enfoque a futuro en las aplicaciones lo cual pueden tener muchos beneficios, como por ejemplo: Fortalecimiento de marca, otro canal de venta. Etc. En la actualidad las empresas deben adaptarse debido que la tecnología va cambiando constantemente, por lo tanto, es una innovación y un grandioso paso para las empresas, de tal forma poder lanzar un nuevo producto y esto beneficiaria tanto a la empresa como al cliente. Algunas aplicaciones también sirven para resolver problemas en el mercado por este motivo algunas empresas prefieren tener sus propias aplicaciones para ofrecer un mejor servicio.

En la actualidad, las aplicaciones es una de las estrategias en el mercado móvil para poder perfeccionar la demanda en el mercado, por lo tanto, los clientes pueden realizar compras mediante sus dispositivos móviles Android, de tal manera que Android no deja de desarrollar por lo tanto es el sistema operativo más utilizado a nivel mundial.

Tipos de aplicaciones móviles

- **APP Nativas.-** Estas aplicaciones móviles son desarrolladas para cada lenguaje de programación (Java, iOS, Visual Basic.Net, Android, Objective C y Windows Phone) y se desarrollan para los sistemas operativos iOS, Windows Phone o Android.
- **APP Web.-** Estas aplicaciones web solo se desarrollan para el lenguaje de programación HTML, CSS y JavaScript. Estas aplicaciones se adapta todos los sistemas operativos por lo que no se requiere del desarrollo de una app.
- **APP Híbridas.-** Las aplicaciones híbridas son las combinaciones de las app nativas y las app web, de acuerdo a su conveniencia.

Android

Android es un sistema operativo creado por Andy Rubin, este sistema operativo es requerido por tener un gran beneficio y tiene una evolución superior en ventas por ser el universo completo que logra atraer a los usuarios. Actualmente se han desarrollado muchas aplicaciones Android para pequeños o grandes negocios por lo cual los usuarios pueden administrar su negocio desde un dispositivo móvil. Sin embargo, el usuario tiene un ingreso al sistema operativo de forma simple de tal forma que puede acceder su interfaz.

Este sistema operativo es basado en el núcleo Linux, su desarrollo es de forma abierta y su software de código libre para los dispositivos móviles y múltiples dispositivos como: Televisores, Tabletas, GPS, etc. Principalmente fue desarrollado por Android Inc. En el 2007 fue expuesto por Open Handset Alliance.

Las aplicaciones de Android se desarrollan frecuentemente en Java y no requiere tener conocimientos sobre los lenguajes dificultosos de programación solamente se necesita conocimiento de Java. La presentación de Android ha generado una excelente aceptación del usuario como del mercado debido a su nueva plataforma para el crecimiento de aplicaciones Android. En la actualidad es indispensable en la vida cotidiana ya que tiene la capacidad de mejorar nuestro negocio o cualquier otro tipo de producto en que se utilice una aplicación móvil.

Desde entonces el sistema operativo ha tenido una gran evolución en el desarrollo de las aplicaciones Android. Este sistema operativo es la maquina primordial de los dispositivos móviles inteligentes por lo que también dirige una gran parte de los nuevos teléfonos inteligentes.

Alarcón Barceló, (2014) dice lo siguiente “El crecimiento exponencial de Android ha ocurrido, en gran medida, por sus cuestiones comerciales más que del rendimiento o popularidad mediática”.

Android tiene muchas formas de trabajar con base de datos cuya función es administrar el almacenamiento y permite la recuperación de datos. De esta forma se puede conectar al servidor de MySql para recoger información o realizar consultas de datos.

MySql

MySql es una base de datos que permite guardar, recoger o recuperar toda información. Esta base de datos es una de la más reconocidas a nivel mundial, se da a conocer en los años de los 80 y es desarrollado por la compañía MySQL AB, además es gratuito y su licencia es de Open Source. Así que MySql es requerida por soportar una multitud de almacenamiento de datos y tener una gran velocidad y facilidad, lo cual significa que esta base de datos es la más utilizada por los usuarios principalmente porque su software es de código libre ya que permite reutilizar el código.

Cobo, Gómez, Pérez, & Rocha (2005) “Es ideal para crear bases de datos con acceso desde páginas web dinámicas, para la creación de sistemas de transacciones on-line o para cualquier otra solución profesional que implique almacenar datos, teniendo la posibilidad de realizar múltiples y rápidas consultas”.

El crecimiento de esta base de dato se realizó gracia a los desarrolladores de la compañía MySql AB los cuales se ocupan del soporte a la base de datos y dar soluciones a los usuarios. Las BD clasifican todo tipo de información en tablas diferentes en vez de poner toda la información en una enorme tabla. Las aplicaciones web, Drupal, Joomla, phpBB y Wordpress son las que han utilizado la base de datos MySql.

Esta base de datos es basada en el sistema Linux, por lo tanto, MySql se distribuye primordialmente para Linux. Esta BD fue desarrollada en C y C+, es reconocida y adquirida por adaptarse a varios ámbitos del desarrollo. A su vez es muy destacable por lo que permite modificar y descargar ya que su actualización es gratuita, lo cual favorece su

desarrollo y hace que sea la más utilizada por los desarrolladores. A continuación, se mostrarán las versiones para Windows.

- **Estándar.-** este incorpora el estándar y la probabilidad de utilizar BD.
- **InnoDB.-** el soporte de este estándar es mínimo para poder usar transacciones.
- **Max.** este estándar es una herramienta de prueba para los usuarios por lo que puede realizar bases de datos avanzadas.
- **Pro.-** esta es una versión comercial.
- **Classic.-** de la misma manera que el Pro per no tiene soporte para InnoDB

Base de datos relacionado con MySql

- MySql Enterprise
- MySql Cluster
- MySql Embedded Database
- MySql Drives
- MySql Tools

Web Service

Este servidor web es diseñado para comunicar entre sí desde un sitio web que recibe órdenes o petición del cliente, para que haya una conexión entre el servidor y el cliente. Es un protocolo de hiper texto HTTP.

Mateu (2004) “Un servidor web es un programa que atiende y responde a las diversas peticiones de los navegadores, proporcionándoles los recursos que solicitan mediante el protocolo HTTP o el protocolo HTTPS (la versión segura, cifrada y autenticada de HTTP).”

La web service es un conjunto de estándares y protocolos que ayudan que la información sea intercambiada a través de aplicaciones. Es un elemento coherente para el negocio ya que facilita información de

cualquier aplicación, dónde estás permiten ingresar a la web service mediante protocolos web tales como HTTP y SOAP con formato XML.

Estos servicios web son parecidos a los sitios web que no tienen una interfaz de usuario y solo dan servicios a las aplicaciones. Es un método de conexiones entre varios servidores, mediante una red de internet. Cualquier lenguaje de programación que esté disponible en la plataforma puede ser utilizado para la creación de web service, lo cual es un elemento de software para comunicarse con varias aplicaciones cifrando los mensajes en XML.

Estándares que ocupa la web service:

- **XML.-** intercambian información lo cual es un formato estándar.
- **SOAP.-** reglamento de conexiones para el web service XML. Dicho estándar tiene formado XML y soporta programas de prototipo documental donde SOAP solo es documento XML.
- **WSDL.-** archivo XML que especifica un grupo de mensaje SOAP y lleva acabo que los mensajes se intercambien mediante una petición y una respuesta.
- **UDDI.-** facilita que las aplicaciones verifiquen si las web service están disponibles.

2.1.2 Antecedentes referenciales

Título de artículo: Diseño e implementación de una tienda virtual

Autor: Antonio Macian Ruiz

Este proyecto se trata de diseñar e implementar una aplicación web de una tienda virtual para la venta de ropa de hombres de manera fácil que puedan realizar sus pedidos sin salir de sus hogares. Se podrá visualizar, consultar y hacer pedidos de los artículos, esta aplicación web también permitirá modificar los pedidos realizados.

2.2 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

La presente investigación como fundamento legal basado a los artículos de la CONSTITUCION DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR 2008.

TITULO VII

REGUIMEN DEL BUEN VIVIR

- Sección Octava

Ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales

Art. 385.- El sistema nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, en el marco del respeto al ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía, tendrá como finalidad:

1. Generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos.
2. Recuperar, fortalecer y potenciar los saberes ancestrales.
3. Desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, eleven la eficiencia y productividad, mejoren la calidad de vida y contribuyan a la realización del buen vivir.

Concordancias: LEY DE AGUAS, CODIFICACION, Arts. 5, 22

UTILIZACIÓN DE SOFTWARE LIBRE EN LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA

CIENCIA Y TECNOLOGÍA

- Decreto Ejecutivo N° 1014

Artículo 2.- Se entiende por Software Libre, a los programas de computación que se pueden utilizar y distribuir sin restricción alguna, que permitan su acceso a los códigos fuentes y que sus aplicaciones puedan ser mejoradas.

Estos programas de computación tienen las siguientes libertades:

- Utilización del programa con cualquier propósito de uso común.

- Distribución de copias sin restricción alguna.
- Estudio y modificación del programa
- Publicación del programa mejorado.

LEY DE PROPIEDAD INTELECTUAL (CODIFICACIÓN N° 2006-013)

LIBRO I: TITULO I

DE LOS DERECHOS DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS

Capítulo I: Del derecho de autor

Sección I: Preceptos generales

Art. 5.- El derecho de autor nace y se protege por el solo hecho de la creación de la obra, independientemente de su mérito, destino o modo de expresión.

Se protegen todas las obras, interpretaciones, ejecuciones, producciones o emisiones radiofónicas cualquiera sea el país de origen de la obra, la nacionalidad o el domicilio del autor o titular. Esta protección también se reconoce cualquiera que sea el lugar de publicación o divulgación. El reconocimiento de los derechos de autor y de los derechos conexos no está sometido a registro, depósito, ni al cumplimiento de formalidad alguna.

Art. 7.- Para los efectos de este Título los términos señalados a continuación tendrán los siguientes significados:

Autor: Persona natural que realiza la creación intelectual.

Base de datos: Compilación de obras, hechos o datos en forma impresa, en una unidad de almacenamiento de ordenador o de cualquier otra forma.

Productor: Persona natural o jurídica que tiene la iniciativa, la coordinación y la responsabilidad en la producción de una obra, por ejemplo, de la obra audiovisual, o del programa de ordenador.

Programa de ordenador (software): Toda secuencia de instrucciones o indicaciones destinadas a ser utilizadas, directa o indirectamente, en un dispositivo de lectura automatizada, ordenador, o aparato electrónico o similar con capacidad de procesar información, para la realización de una función o tarea, u obtención de un resultado determinado, cualquiera que fuere su forma de expresión o fijación. El programa de ordenador comprende también la documentación preparatoria, planes y diseños, la documentación técnica, y los manuales de uso.

2.3 VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN

Variable Dependiente: Disminución de clientes.

Variable Independiente: Falta de visualización de las prendas de vestir.

2.4 DEFINICIÓN CONCEPTUALES

En este siguiente tema de investigación se utiliza unos términos léxicos en el área de tecnología por lo tanto se describen a continuación:

App: Aplicación móvil.

Smartphone: Teléfono inteligente.

HTTP: Protocolo de transferencia de hipertexto.

Servidor: Es quien recibe órdenes y arroja la respuesta que el usuario desee.

MySql: Es una base de datos que permite guardar, modificar o eliminar cualquier tipo de información.

Android: Sistema operativo para teléfonos móviles inteligentes.

Stock: Cantidad de mercadería que dispone en el momento la tienda.

Java: Lenguaje de programación para la realización de programas.

iOS: Sistema operativo para los iPhone.

Visual Basic.Net: Lenguaje de programación para el desarrollo de programas para Windows

Objective C: Lenguaje de programación para la realización de aplicaciones de los sistemas operativos iOS y Mac OS X.

Windows Phone: Sistema operativo para los teléfonos móviles Android de Google y iOS de Apple

HTML: (Lenguaje de Marcación de Hipertexto) Lenguaje para la realización de páginas web.

CSS: (Hojas de estilo en cascada) Leguaje que se utiliza para el diseño gráfico de un Sitio Web cuando se desarrollan en XML o HTML.

JavaScript: Lenguaje de programación para el desarrollo de sitios web.

Online: (en línea) Relacionado con la utilización del internet y está conectado con algo que se encuentre disponible a través de la web.

BD: (Base de Datos) Datos almacenados en un mismo contexto.

XML: Es un lenguaje que permite guardar información de forma legible.

SOAP: Protocolo para intercambiar información con el funcionamiento de la web service.

WSDL: Es utilizado para describir la web service.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 PRESENTACIÓN DE LA EMPRESA

Para la creación del diseño de una aplicación móvil para la venta de ropa online, se elige a la microempresa Boutique D' Melissa. A continuación, se detallará su actividad comercial, su ubicación actual, una breve historia de cómo inicio, como está estructurada la microempresa, cuáles son sus productos y proveedores, a través de estos datos se podrá proceder a elaborar el diseño de la aplicación móvil para la dicha microempresa de comercialización de productos.

Descripción

- **Nombre:**

Boutique D' Melissa

- **Actividad:**

Comercialización de prenda de vestir femenina, Calzados y Bisuterías.

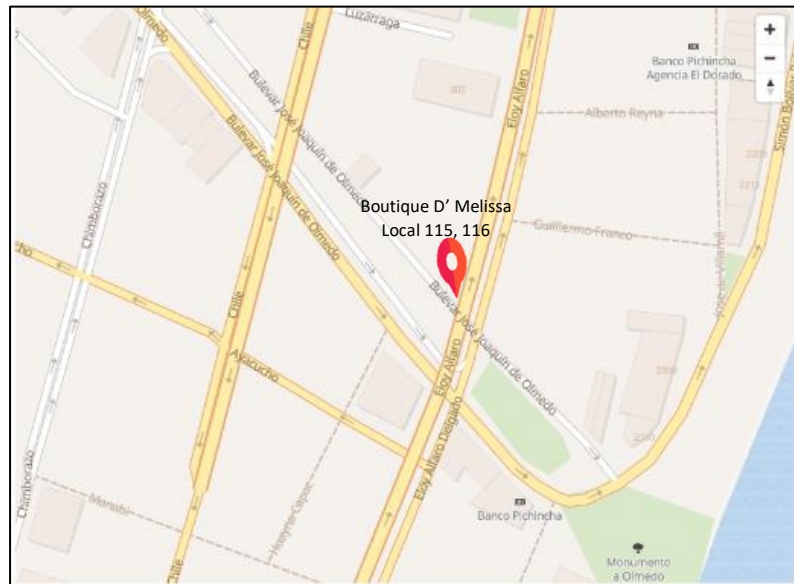
La microempresa esta dirigida directamente a los consumidores, los cuales cotizan precios y visualizan las nuevas tendencias en prendas de vestir, calzados o bisuterías hasta quedar con el producto que más le gusto.

- **Ubicación:**

Esta microempresa está ubicada en:

Eloy Alfaro y José Joaquín de Olmedo, Ciudad de Guayaquil, Ecuador
Local 115 y 116

Gráfico 18 Ubicación de la tienda



- **Objetivo empresarial:**

- ✓ Comercialización de ropa femenina de buena calidad de acuerdo a la tendencia de la temporada.
- ✓ Satisfacer a nuestros clientes con los mejores productos.
- ✓ Lograr obtener una multitud de clientes

- **Misión**

Nuestra tienda se dedica a ofrecerles a las damas, producto de muy buena calidad al mejor precio del mercado con el fin de brindar satisfacción a nuestras clientes

- **Visión**

Boutique D' Melissa es reconocida por ser una de las mejores tiendas de ropa femeninas gracias a nuestros productos, servicio, calidad y precio. Siempre responsables para ganarnos la lealtad y confianza de nuestros clientes.

- **Valores**

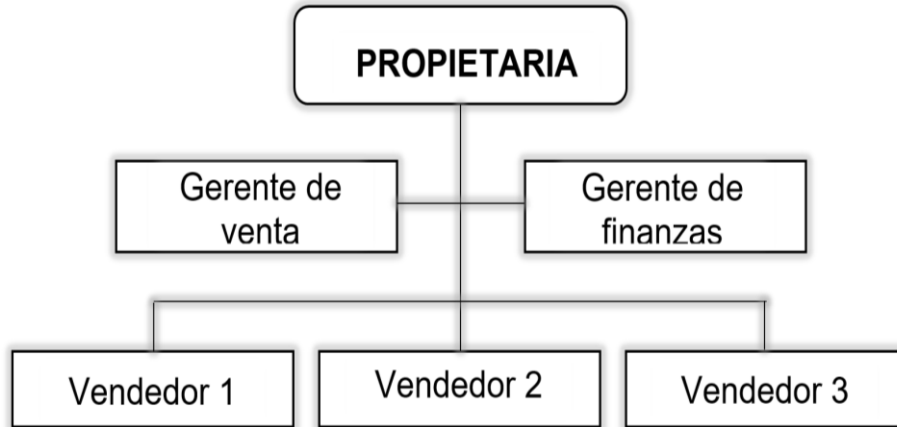
- | | | |
|--------------|--------------|-------------------|
| ✓ Compromiso | ✓ Honestidad | ✓ Servicio |
| ✓ Confianza | ✓ Lealtad | ✓ Responsabilidad |

- **Estructura:**

Esta Microempresa es Unipersonal y administrada por el jefe de vetas.

La tienda cuenta con 5 empleados.

Gráfico 19 Organigrama de la microempresa



Elaborado por: Ailis Barzola

Fuente: "Boutique de Melissa"

- **Productos:**

Esta microempresa se encarga de comercializar los siguientes productos femeninos, tales como:

- ✓ Pantalones
- ✓ Vestidos
- ✓ Faldas
- ✓ Blusas
- ✓ Calzados
- ✓ Bisuterías

- **Proveedores:**

Esta microempresa es comercializadora, es decir no productora, Boutique D' Melissa cuenta con algunos proveedores que la suministran con productos finalizados para la venta:

Tabla 1 Empresas de proveedores

EMPRESA	RUBRO	ESPECIALIDAD	DIRECCIÓN
<i>INTERMEDIARIA DE VENTAS SUPER BAHIA SUBAHI S.A.</i>	Fábrica textil.	Venta de prendas de vestir, peletería en establecimientos especializados	Francisco Segura Nro.107 y Robles - Sur - Guayaquil
<i>PAULITEC S.A.</i>	Importadora textil.	Venta de prendas de vestir.	AV. San Jorge 1001 y Av. del Periodista
<i>CALZADO ERNESTINA</i>	Zapatos	Venta de calzados por mayor.	Eloy Alfaro , Guayaquil, Guayas, Ecuador
<i>VICTORIA</i>	Importadora Victoria	Ventas de accesorios	Clemente Ballén #603 y Boyacá.

Elaborado por: Ailis Barzola

- **Clientes:**

Los clientes son los consumidores quienes adquieren el producto final. Primordialmente las damas quienes son las que comprar el producto de la microempresa, las clientes son principalmente de categoría baja, media y alta, que tengan cualquier tipo de ocupación.

- **Competidores:**

Los competidores cada vez aumentan, dado que algunas locales venden los mismos productos de la tienda de vestir, otras están más cerca de los hogares de los consumidores donde los locales son muy competidoras.

- ✓ Malena Fashion
- ✓ Boutique Antone Fashion

3.2 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

3.2.1 Tipo y diseño de investigación

La presente investigación se ha clasificado de importancia, porque se trata de resolver todos problemas planteados, en tal sentido, que se ha dirigido en descriptiva, correlacional y explicativa, lo cual busca el propósito del estudio que permita realizar el tema de investigación.

- **Investigación descriptiva**

Esta investigación nos facilita tener una redacción más comprensible de las etapas del desarrollo, que se halla en el entorno de la materia del análisis, considerando la circunstancia de calidad investigado que permita establecer la información con la que se halla abarcado el proyecto.

Para la elaboración y realización del presente proyecto es basado en el tipo de investigación descriptiva, ya que permite enfocarse en mantener el orden metodológico, de tal forma poder evaluar el presente proyecto que se llevara a cabo. Estas evaluaciones se elaboran para determinar si los clientes pueden llegar a incorporarse, antes de empezar a diseñar el proyecto final y, si ellos creen que es necesario esta aplicación para mayor visibilidad de la prenda de vestir.

- **Investigación correlacional**

Casau, (2006) "Tiene como finalidad medir el grado de relación que eventualmente pueda existir entre dos o más conceptos o variables, en los mismos sujetos."

En esta investigación mediremos las variables ya que están relacionadas con el tema de investigación, por lo que en la actualidad hay un alto porcentaje de la disminución de clientes, de tal manera se analizó que fue por la falta de visualización de las prendas de vestir

- **Investigación explicativa**

Esta investigación tiene como objetivo profundizar en las particularidades del problema, facilitando el análisis de la circunstancia debido a lo que se

investiga, investigando toda clase de hechos o situaciones con la que se halla implicado en este estudio.

Casau (2006) “Va más allá de la simple descripción de la relación entre conceptos, estando dirigido a indagar las causas de los fenómenos, es decir, intentan explicar por qué ocurren, o, si se quiere, por qué dos o más variables están relacionadas.”

Este tipo de investigación se dice que la causa de la pérdida de clientes en la tienda es la falta de visualización de las prendas de vestir, ya que estas dos variables se relacionan por causar efecto negativo para el crecimiento de la tienda.

3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.3.1 Población.-

Para la realización de la investigación se considera la tienda Boutique D’ Melissa de la ciudad de Guayaquil es la población donde se realizará la encuesta y consiste en realizar a las personas de tipo femenino entre 20 a 35 años, que sean clientes de la tienda y personal administrativa de la microempresa, ya que se encuentran en un rango de mayor conocimiento sobre teléfonos inteligentes y aplicaciones móviles en la actualidad. Se dirige únicamente a esta población por su aplicación móvil a realizar a la tienda.

Tabla 2 Cantidad de población

N°	Población	Cantidad
1	Gerente de finanzas	1
2	Vendedores	3
3	Clientes	125
Total		129

Elaborado por: Ailis Barzola

Fuente: “Boutique de Melissa”

3.3.2 Muestra.-

El método del diseño muestral es Probabilística debido que las muestras solo fueron destinadas a un subgrupo de personas y personal administrativa que se encontraban en la tienda de ropa Boutique D' Melissa para ver la conveniencia del diseño de la aplicación.

Fórmula de la muestra:

$$\text{Tamaño de muestra} = \frac{z^2 \times N \times p \times q}{e^2 \times (N - 1) + (z^2 \times p \times q)} = \frac{123.8916}{1.2804} = 97$$

N= Tamaño de población	129
e= Margen de error	0.05
z= Nivel de confianza	196
p= Porcentaje de población con valor	0.05
q= Porcentaje de población sin valor	0.5

Tabla 3 Tamaño de muestra

Tamaño de población	129
Nivel de confianza (%)	95
Margen de error (%)	5
TAMAÑO DE LA MUESTRA	97

Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: "Boutique de Melissa"

- **Tamaño de población.-** Cantidad total de población o personas encuestadas en la tienda "Boutique D' Melissa".
- **Nivel de confianza.-** Porcentaje de confianza que existen en la población.
- **Margen de error.-** Es el porcentaje que muestra en qué tamaño puedes confiar que los resultados de la encuesta muestre el criterio de la población total.

Cálculo de la porción de población:

n= número del tamaño de muestra

N= número de persona de la población

T= Resultado

$$T = n/N$$

$$T = 97/129$$

$$T = 0.7519$$

Tabla 4 Muestra en nivel proporcional de la población

Población	Tamaño de población	Determinación del tamaño muéstrales	Total de la muestra a realizar
Clientes	125	125x0.7519	94
Personal administrativo	4	4x0.7519	3
Total	129	-	97

Elaborado por: Ailis Barzola

Fuente: "Boutique de Melissa"

La muestra está conformada por un grupo de 97 personas de la tienda de vestir, 94 son clientes de la tienda de vestir y 3 del personal administrativo. Con estos datos procedemos a ver el interés tomada de la encuesta.

3.4 PASOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.4.1 Técnicas e instrumentos

El presente proyecto tiene como finalidad verificar si trabaja en conjunto con las necesidades del cliente de manera segura. La técnica a elaborar es una encuesta a los clientes y personal administrativa de la tienda de vestir ya que se estima como una herramienta para conseguir información en el ámbito social y así conocer las necesidades de los consumidores.

Cada encuesta incluye 10 preguntas de forma cerrada y deben ser contestadas por la población, en este cuestionario se ha utilizado la escala de Likert para que la población seleccione su opinión adecuada.

Gráfico 20 Ejemplo de preguntas de la Escala de Likert

1. ¿Usted es cliente de la tienda "Boutique D' Melissa"?			
Si	<input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>	
2. ¿Con que frecuencia has utilizado una aplicación móvil?			
Nunca	<input type="checkbox"/>	Pocas veces <input type="checkbox"/>	Siempre <input type="checkbox"/>

Elaborado por: Ailis Barzola

Para obtener el resultado final en porcentajes utilizaremos la herramienta de Microsoft Excel 2013 que permite obtener gráficos estadísticos planteados y analizados. La encuesta está elaborada para resolver las necesidades de los clientes eh impulsar a la microempresa a tener un mejor servicio de calidad y que los consumidores tenga una mejor facilidad de adquirir los productos que ofrece la tienda.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 APLICACIÓN A LAS TÉCNICAS DE INSTRUMENTOS

4.1.1 Análisis documental

De acuerdo a la encuesta realizada a los clientes y personal administrativo de la tienda Boutique D' Melissa, la información obtenida se tabularán por medio de programa Microsoft Excel 2013 obteniendo cuadros y gráficos, el procedimiento de los datos genero los siguientes resultados en porcentajes.

Esta encuesta se realizó con el objetivo de que al momento de desarrollar el diseño de la investigación no genere duda a la propietaria que si los consumidores estén de acuerdo con la nueva estrategia planteada.

4.1.2 Cuadros y gráficos

A continuación, se mostrará el análisis de los resultados de cada pregunta realizada en la encuesta.

PREGUNTA 1.- ¿Qué distancia es en trasladarse de su casa a la tienda de ropa?

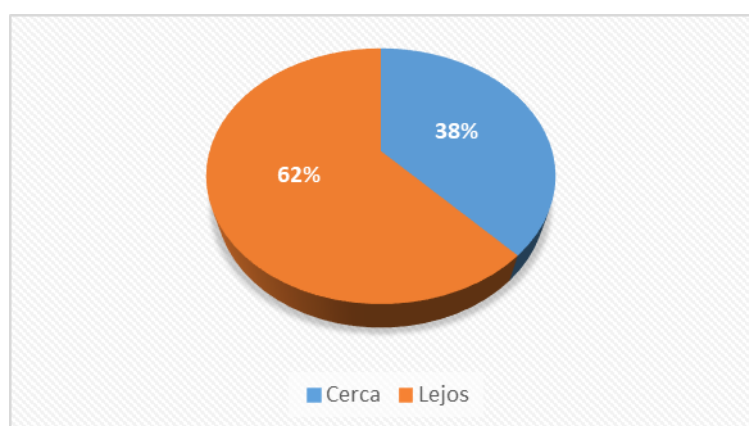
Tabla 5 Distancia en trasladarse

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Cerca	37	38%
Lejos	60	62%
TOTAL	97	100%

Elaborado por: Ailis Barzola

Fuente: Encuesta estructurada

Gráfico 21 Distancia en trasladarse



Elaborado por: Ailis Barzola

Fuente: Encuesta estructurada

Análisis

De los encuestados de la tienda Boutique D' Melissa el 62% manifiesta que tienen que viajar muchas horas para hacer su debida compra y el 38% restante de los encuestado dice que el lugar de la tienda está cerca de sus hogares.

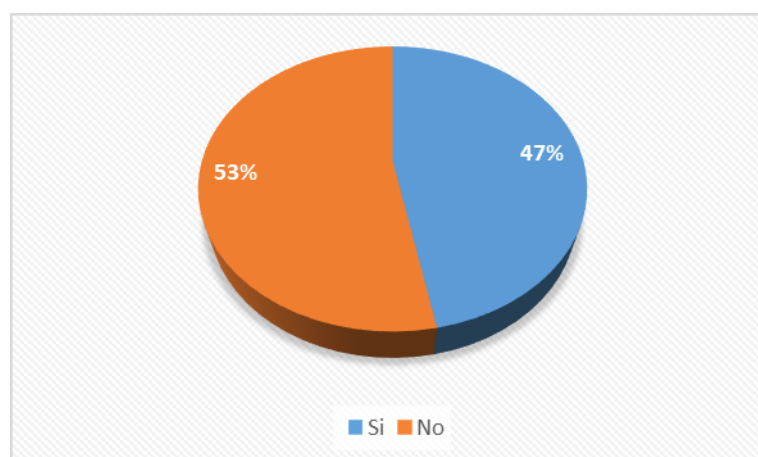
PREGUNTA 2.- ¿Te gusta regresar a la tienda sólo por observar las nuevas tendencias de ropa y cotizar el precio?

Tabla 6 Regresar a la tienda para observar la ropa

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	46	47%
No	51	53%
TOTAL	97	100%

Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: Encuesta estructurada

Gráfico 22 Regresar a la tienda para observar la ropa



Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: Encuesta estructurada

Análisis

Del 100% de los encuestados en la tienda de ropa un 53% considera que no regresaría a la tienda solo por observar las nuevas modas de la temporada o hacer cotización de los precios y un 47% considera que si regresaría a la tienda.

PREGUNTA 3.- ¿De acuerdo a las anteriores preguntas, la tienda continúa siendo su primera opción para comprar el producto?

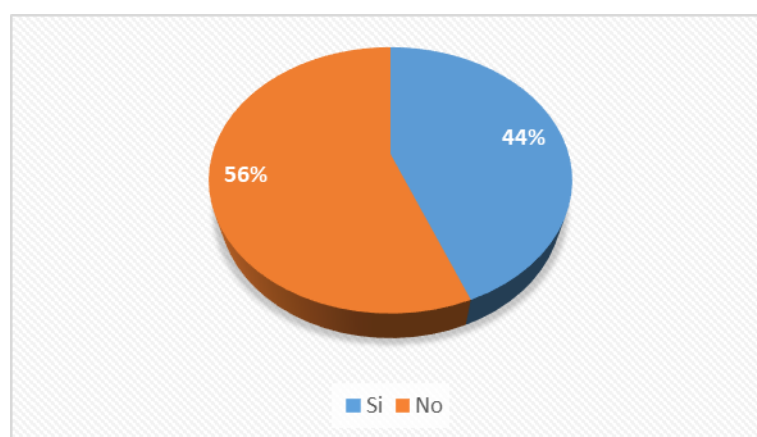
Tabla 7 La tienda es su primera opción para comprar

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	43	44%
No	54	56%
TOTAL	97	100%

Elaborado por: Ailis Barzola

Fuente: Encuesta estructurada

Gráfico 23 La tienda es su primera opción para comprar



Elaborado por: Ailis Barzola

Fuente: Encuesta estructurada

Análisis

Entre los encuestados el 44% respondió que la tienda continúa siendo su primera opción para realizar compras de productos femeninos, el 56% respondió que la tienda no es su primera opción de compra.

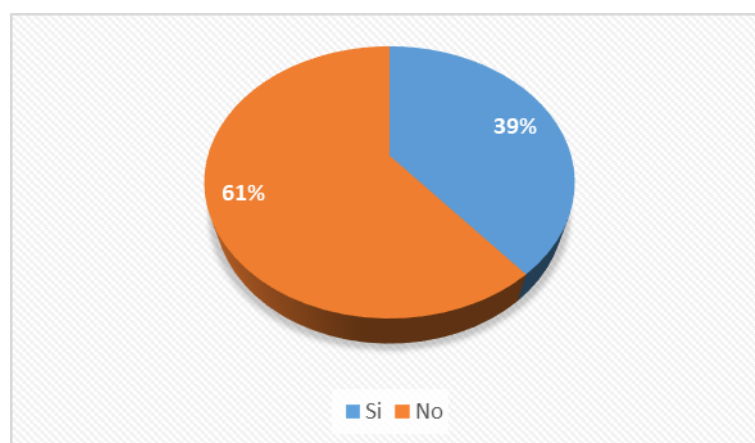
PREGUNTA 4.- ¿Usted tiene el tiempo disponible a la hora de comprar o elegir su prenda de vestir?

Tabla 8 Tiempo disponible para hacer compras

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	38	39%
No	59	61%
TOTAL	97	100%

Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: Encuesta estructurada

Gráfico 24 Tiempo disponible para hacer compras



Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: Encuesta estructurada

Análisis

El 61% de las encuestadas respondió no tener tiempo a la hora de realizar una compra de las prendas de vestir mientras que el 39% respondió si tener suficiente tiempo para comprar el producto deseado.

PREGUNTA 5.- ¿Usted dispone de un teléfono celular inteligente?

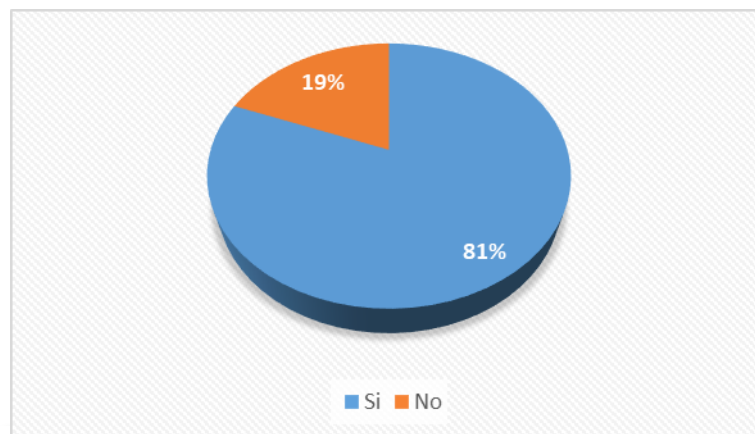
Tabla 9 Disponibilidad de teléfono inteligente

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	79	81%
No	18	19%
TOTAL	97	100%

Elaborado por: Ailis Barzola

Fuente: Encuesta estructurada

Gráfico 25 Disponibilidad de teléfono inteligente



Elaborado por: Ailis Barzola

Fuente: Encuesta estructurada

Análisis

Del 100% de las encuestadas el 81% dijo si disponer de un teléfono celular inteligente, tanto que el 19% dijo no disponer de un teléfono inteligente.

PREGUNTA 6.- ¿Con que frecuencia has utilizado una aplicación móvil?

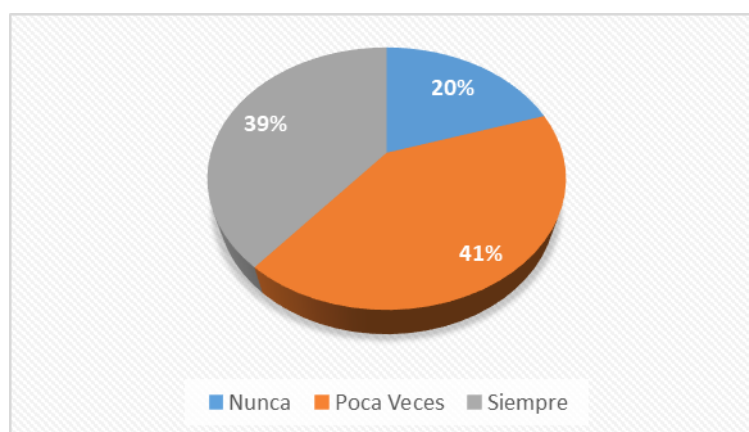
Tabla 10 Utilización de aplicación móvil

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	19	20%
Poca Veces	40	41%
Siempre	38	39%
TOTAL	97	100%

Elaborado por: Ailis Barzola

Fuente: Encuesta estructurada

Gráfico 26 Utilización de aplicación móvil



Elaborado por: Ailis Barzola

Fuente: Encuesta estructurada

Análisis

Del 100% de las encuestadas el 39% considera que siempre ha utilizado una aplicación móvil para satisfacer sus necesidades mientras que el otro 41% considera que muy pocas veces ha utilizado una aplicación móvil y el 20% considera no conocer ninguna aplicación móvil.

PREGUNTA 7.- ¿Has tenido alguna experiencia con las aplicaciones móviles al momento de comprar un producto?

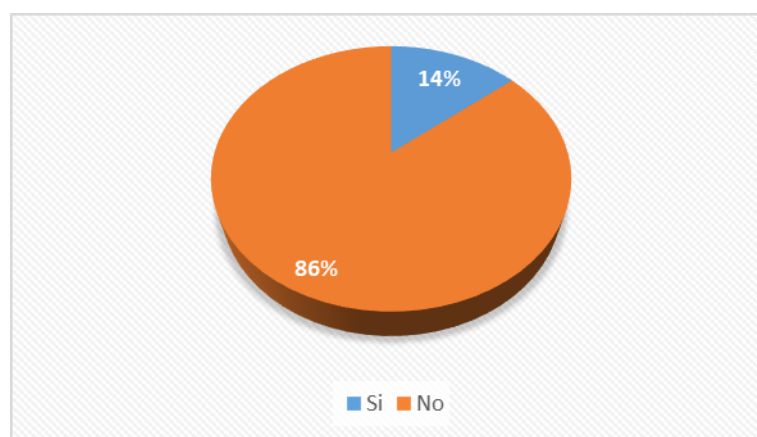
Tabla 11 Experiencias con las aplicaciones móviles

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	14	14%
No	83	86%
TOTAL	97	100%

Elaborado por: Ailis Barzola

Fuente: Encuesta estructurada

Gráfico 27 Experiencias con las aplicaciones móviles



Elaborado por: Ailis Barzola

Fuente: Encuesta estructurada

Análisis

Del 100% de los encuestados el 86% respondió no tener ninguna experiencia con las aplicaciones móviles y el 14% respondió si tener una mala experiencia con las aplicaciones móviles.

PREGUNTA 8.- ¿Crees que es necesario tener una aplicación móvil que muestra todas las prendas de vestir de la tienda “Boutique D’ Melissa”?

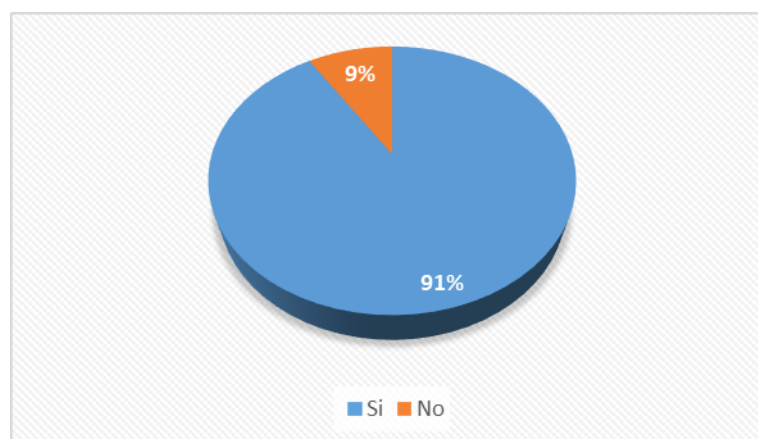
Tabla 12 Necesario tener una aplicación móvil

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	88	91%
No	9	9%
TOTAL	97	100%

Elaborado por: Ailis Barzola

Fuente: Encuesta estructurada

Gráfico 28 Necesario tener una aplicación móvil



Elaborado por: Ailis Barzola

Fuente: Encuesta estructurada

Análisis

De la encuesta realizada en la tienda el 91% considera que si es necesario una aplicación móvil que muestre todas las prendas de vestir mientras que el 9% dijo no interesarle la aplicación y no es necesario una aplicación móvil.

PREGUNTA 9.- ¿Consideras como ventaja la aplicación móvil de venta de ropa online que incorporan sus nuevas tendencias de atuendos como estrategia visible?

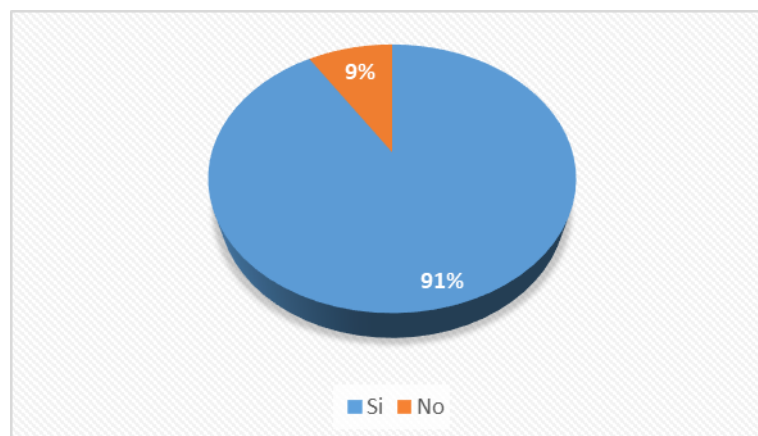
Tabla 13 Ventaja de la aplicación móvil

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	88	91
No	9	9%
TOTAL	97	100%

Elaborado por: Ailis Barzola

Fuente: Encuesta estructurada

Gráfico 29 Ventaja de la aplicación móvil



Elaborado por: Ailis Barzola

Fuente: Encuesta estructurada

Análisis

Del 100% de las encuestadas el 91% considera que la aplicación móvil sería una ventaja ya que muestra las nuevas tendencias atuendos para satisfacer sus necesidades mientras que el otro 9% restante considera que no tiene ventaja la aplicación móvil para la venta de ropa online.

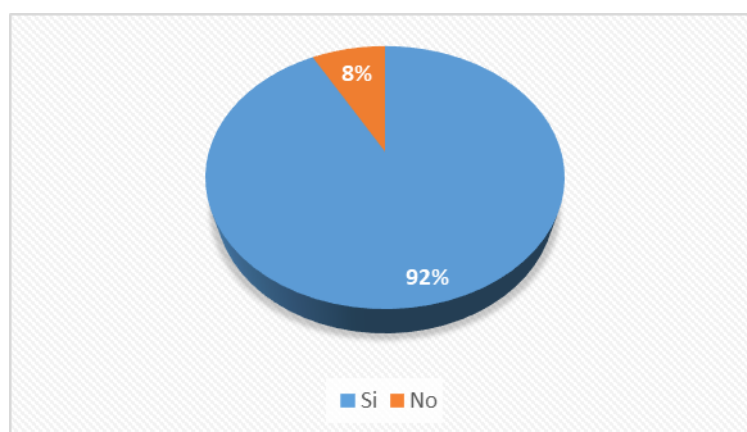
PREGUNTA10.- Aumentaría el grado de interés con la nueva aplicación móvil para la compra de ropa online?

Tabla 14 Nueva aplicación móvil

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	89	92%
No	8	8%
TOTAL	97	100%

Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: Encuesta estructurada

Gráfico 30 Nueva aplicación móvil



Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: Encuesta estructurada

Análisis

De la encuesta realizada en la tienda el 92% considera que, si aumento el grado de interés en la nueva aplicación móvil que muestre todas las prendas de vestir ya que es favorable tener una aplicación que muestren los productos femeninos como prendas de vestir, calzados y accesorios mientras que el 8% dijo no tiene ningún interés en la aplicación móvil.

Conclusión

Para realizar el método del diseño muestral se consideró a un subconjunto de personas de la tienda “Boutique D’ Melissa”, el grupo estuvo conformado de 97 personas entre clientes y personal administrativo. Y se concluye que las personas no están totalmente satisfechas con la ubicación de la tienda, además prefieren cambiar la tienda por otra que se encuentre más cerca de sus hogares, pudiendo “Boutique D’ Melissa” remediar este problema en las damas con una nueva técnica para vender los productos de la tienda. Estos datos fueron tomados en octubre del 2018.

4.1.3 Fases del Desarrollo del sistema

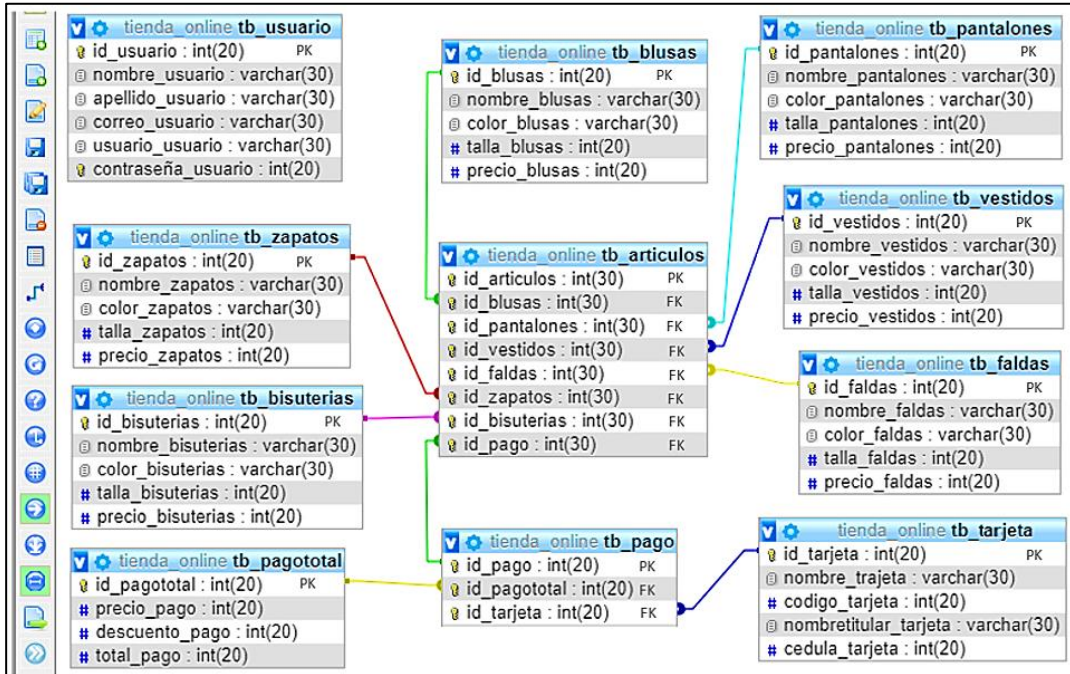
Dentro de este ítem, se mostrarán los siguientes temas sobre el desarrollo del sistema:

- ✓ Diagrama de Entidad Relación
- ✓ Diagrama de Caso de uso
- ✓ Diagrama de Flujo
- ✓ Diseño de la Aplicación móvil
- ✓ Diagrama de Gantt
- ✓ Presupuesto

Diagrama de Entidad-Relación

- Diseño de MySql

Gráfico 31 Diagrama Entidad-Relación MySql



Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: "Boutique de Melissa"

Estructura de la base de datos MySQL (tienda_online)

- **Tabla de Usuarios (tb_usuario)**

La siguiente tabla permite registrar a los nuevos usuarios o clientes para que tengan acceso a la aplicación móvil y puedan visualizar los productos de la tienda Boutique D' Melissa.

Tabla 15 Registro de Usuarios

COLUMNA	FUNCIÓN
nombre_usuario	Nombre del usuario
apellido_usuario	Apellido del usuario
correo_usuario	Correo electrónico del usuario
usuario_usuario	Nuevo usuario
contraseña_usuario	Nueva contraseña

Elaborado por: Ailis Barzola

Fuente: "Boutique de Melissa"

- **Tabla de Artículos (tb_articulos)**

Esta tabla es la que permite visualizar todos los productos por categoría y el detalle de pago.

Tabla 16 Artículos

COLUMNA	FUNCIÓN
id_blusas	Modelos, Color, Talla y Precio de Blusas
id_pantalones	Modelos, Color, Talla y Precio de Pantalones
id_vestidos	Modelos, Color, Talla y Precio de Vestidos
id_faldas	Modelos, Color, Talla y Precio de Faldas
id_zapatos	Modelos, Color, Talla y Precio de Zapatos
id_bisuterias	Modelos, Color, Talla y Precio de Bisuterías
Id_pago	Detalle de tarjeta, Precio, Descuento y Pago total

Elaborado por: Ailis Barzola

Fuente: "Boutique de Melissa"

- **Tabla de Blusas (tb_blusas)**

La siguiente tabla es de los detalles de las blusas que se encuentran en stock en la tienda de vestir. Los detalles se muestran en las siguientes columnas:

Tabla 17 Detalle Blusas

COLUMNA	FUNCIÓN
nombre_blusas	Código de la blusa
color_blusas	Colores en Stock
talla_blusas	S, M, L, XL, XLL
precio_blusas	Valor total

Elaborado por: Ailis Barzola

Fuente: “Boutique de Melissa”

- **Tabla de Faldas (tb_faldas)**

La siguiente tabla es de los detalles de las faldas que se encuentran en stock en la tienda de vestir. Los detalles se muestran en las siguientes columnas:

Tabla 18 Detalle Faldas

COLUMNA	FUNCIÓN
nombre_faldas	Código de la falda
color_faldas	Colores en Stock
talla_faldas	36, 38, 40, 42, 44
precio_faldas	Valor total

Elaborado por: Ailis Barzola

Fuente: “Boutique de Melissa”

- **Tabla de Vestidos (tb_vestidos)**

La siguiente tabla es de los detalles de las blusas que se encuentran en stock en la tienda de vestir. Los detalles se muestran en las siguientes columnas:

Tabla 19 Detalle Vestidos

COLUMNA	FUNCIÓN
nombre_vestidos	Código del vestido
color_vestidos	Colores en Stock
talla_vestidos	34, 36, 38, 40, 42, 44
precio_vestidos	Valor total

Elaborado por: Ailis Barzola

Fuente: "Boutique de Melissa"

- **Tabla de Pantalones (tb_pantalones)**

La siguiente tabla es de los detalles de los pantalones que se encuentran en stock en la tienda de vestir. Los detalles se muestran en las siguientes columnas:

Tabla 20 Detalle Pantalones

COLUMNA	FUNCIÓN
nombre_pantalones	Código del pantalón
color_pantalones	Colores en Stock
talla_pantalones	6, 8, 10, 12, 14, 16
precio_pantalones	Valor total

Elaborado por: Ailis Barzola

Fuente: "Boutique de Melissa"

- **Tabla de Zapatos (tb_zapatos)**

La siguiente tabla es de los detalles de los zapatos que se encuentran en stock en la tienda de vestir. Los detalles se muestran en las siguientes columnas:

Tabla 21 Detalles Zapatos

COLUMNA	FUNCIÓN
nombre_zapatos	Código del zapato
color_zapatos	Colores en Stock
talla_zapatos	33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40
precio_zapatos	Valor total

Elaborado por: Ailis Barzola

Fuente: "Boutique de Melissa"

- **Tabla de Bisuterías (tb_bisuterias)**

La siguiente tabla es de los detalles de las bisuterías que se encuentran en stock en la tienda de vestir. Los detalles se muestran en las siguientes columnas:

Tabla 22 Detalles Bisuterías

COLUMNA	FUNCIÓN
nombre_bisuterías	Código de la bisutería
color_bisuterías	Colores en Stock
talla_bisuterías	Talla única
precio_bisuterías	Valor total

Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: “Boutique de Melissa”

- **Tabla de Pago (tb_pago)**

Esta tabla es la permite visualizar el valor total de los productos y los detalles de la tarjeta para enviar el perdido.

Tabla 23 Pago

COLUMNA	FUNCIÓN
id_pagototal	Valor total de los productos
id_tarjeta	Detalles de Tarjeta

Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: “Boutique de Melissa”

- **Tabla de Tarjeta (tb_tarjeta)**

Esta tabla es la que permite realizar el pago mediante tarjetas. (Todos los campos son obligatorio llenarlos).

Tabla 24 Detalle Tarjeta

COLUMNA	FUNCIÓN
nombre_tarjeta	Nombre Tarjeta
codigo_tarjeta	Código Tarjeta
nombretitular_tarjeta	Nombre Titular Tarjeta
cedula_tarjeta	Cédula Tarjeta

Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: “Boutique de Melissa”

- **Tabla de Pago total (tb_pagototal)**

La siguiente tabla es la que nos mostrará el resultado total a pagar y el descuento (10% descuento) sí la compra de productos es más de 100 dólares.

Tabla 25 Detalle Pago Total

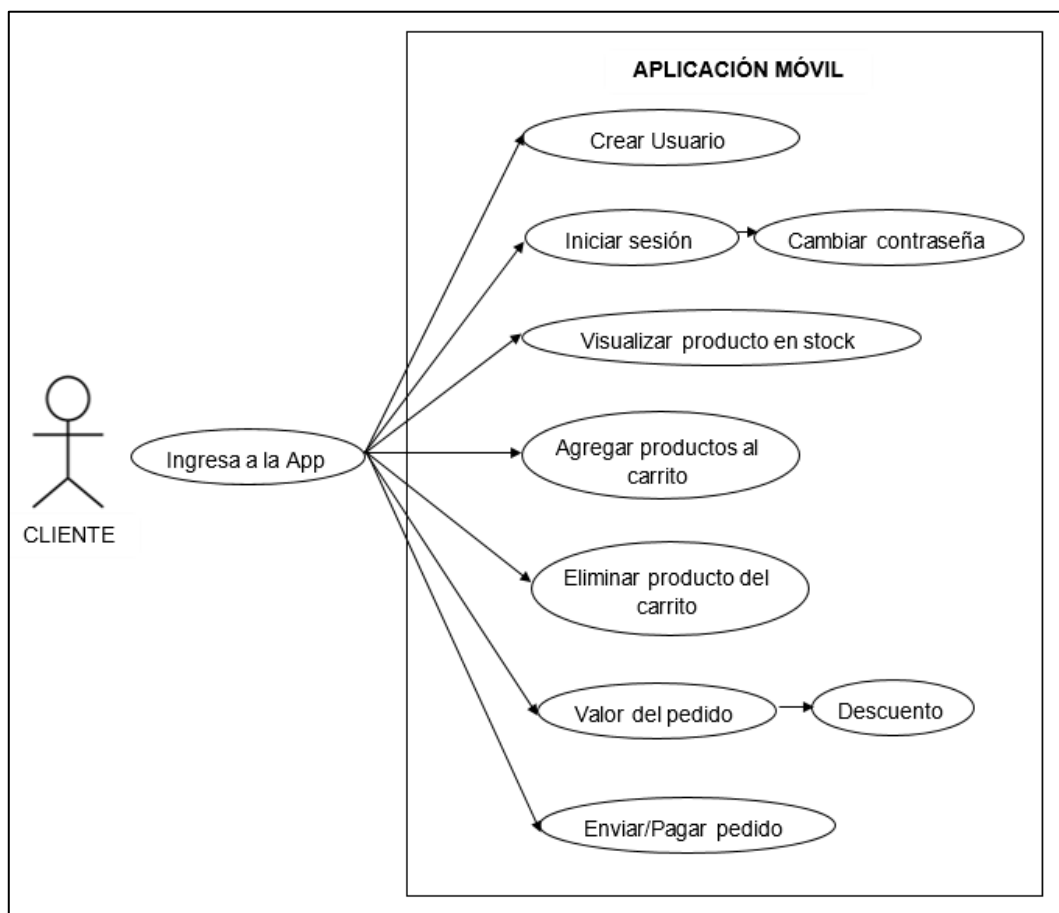
COLUMNA	FUNCIÓN
precio_pago	Precio de los productos
descuento_pago	10% por la compra más de 100\$
total_pago	Pago total

Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: "Boutique de Melissa"

Diagrama Caso de uso

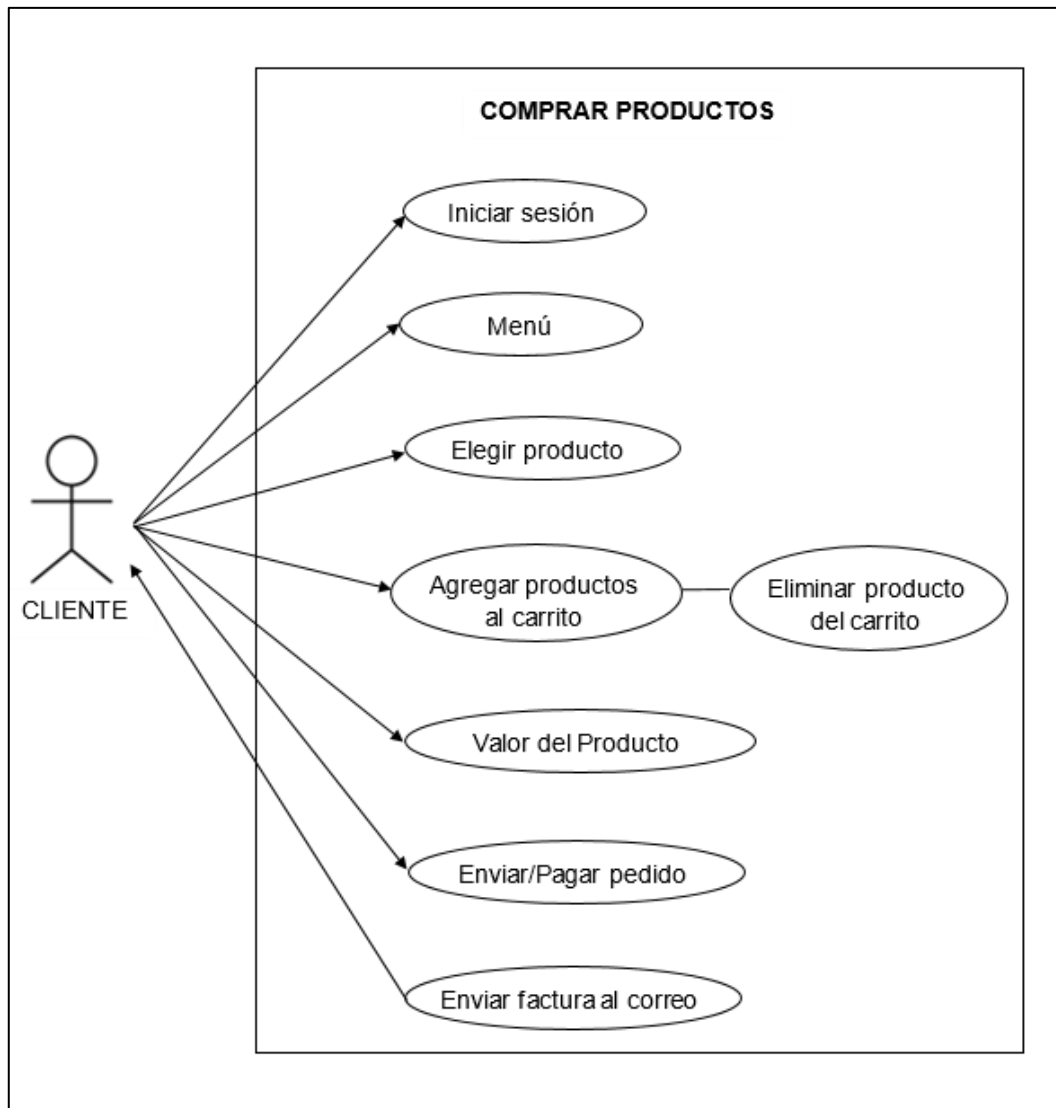
Los siguientes diagramas interpretan de manera gráfica las funcionalidades que permiten realizar los usuarios o clientes involucrados en la tienda de vestir Boutique D Melissa”, estas se clasifican en 3 procesos esenciales: Aplicación móvil, Comprar de productos y Crear usuarios.

Gráfico 32 Diagrama de Caso de Uso – Aplicación móvil



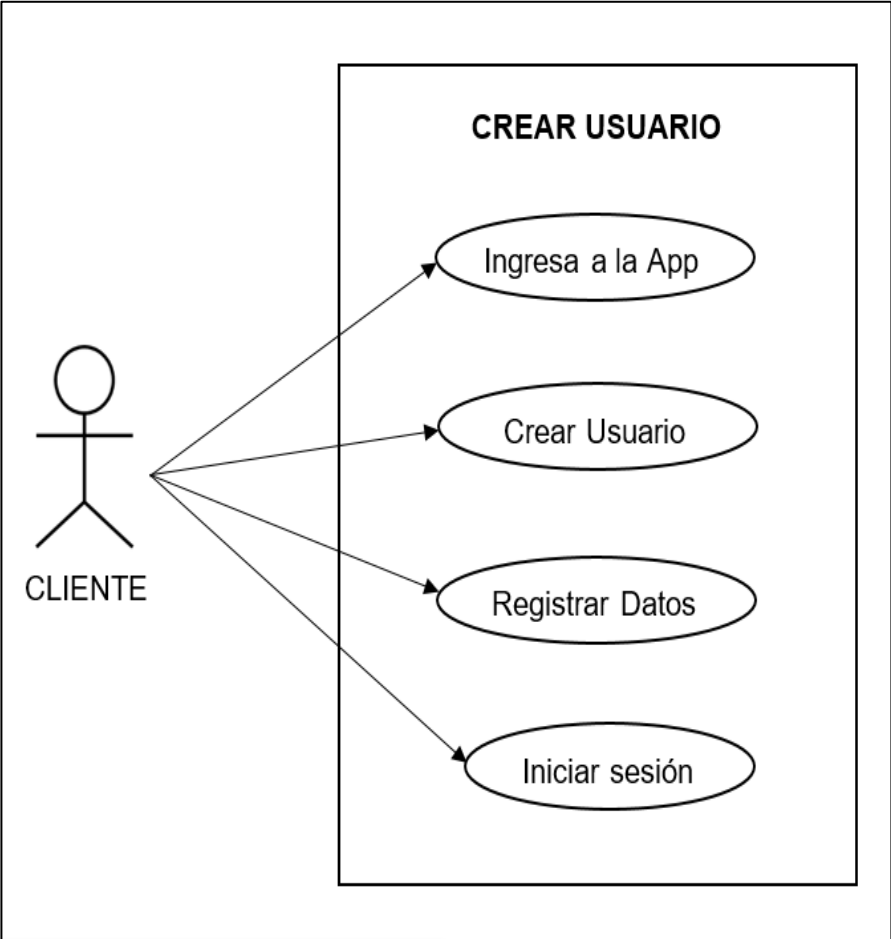
Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: “Boutique de Melissa”

Gráfico 33 Diagrama de Caso de Uso – Comprar productos



Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: "Boutique de Melissa"

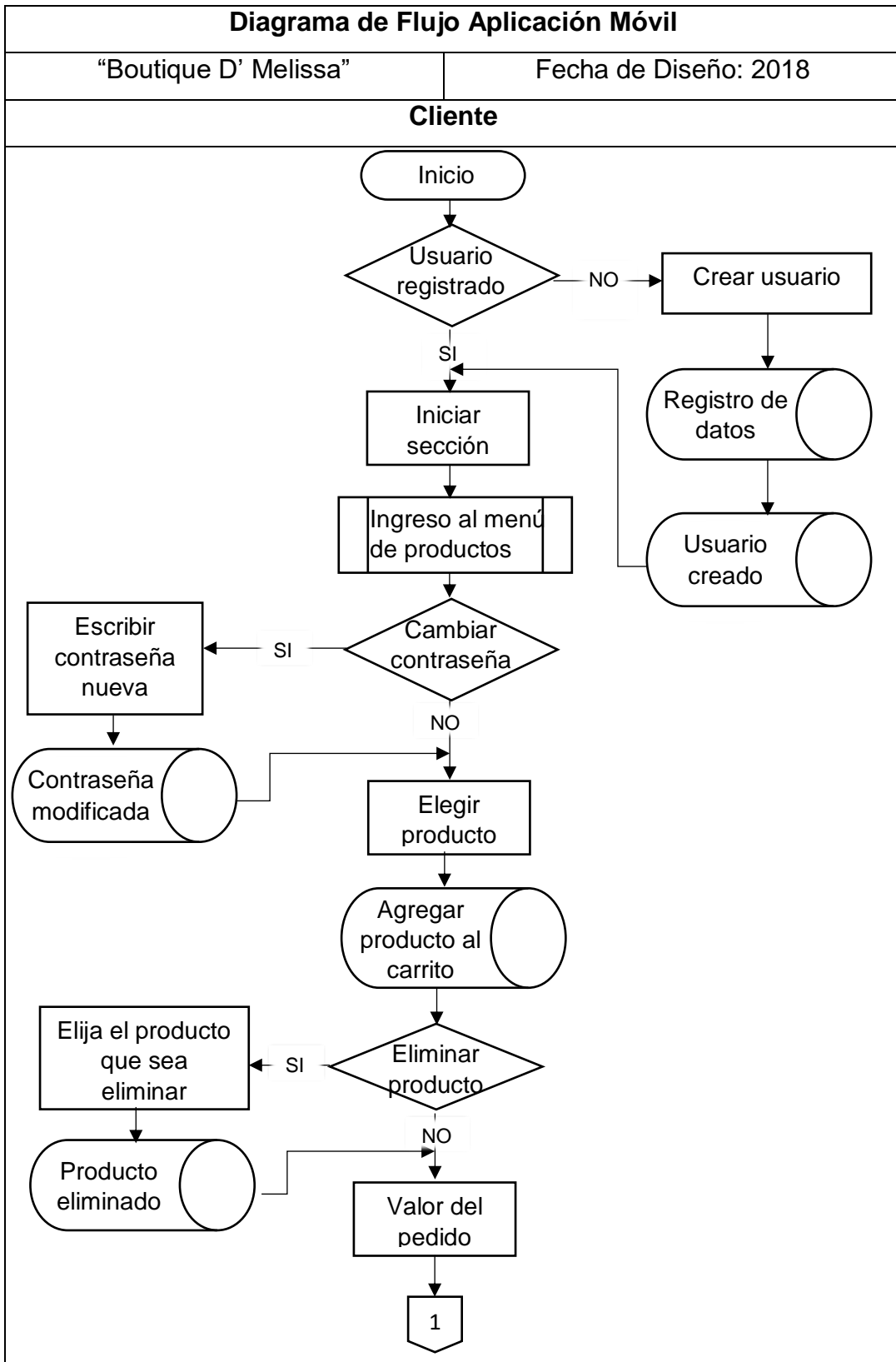
Gráfico 34 Diagrama de Caso de Uso – Crear usuario

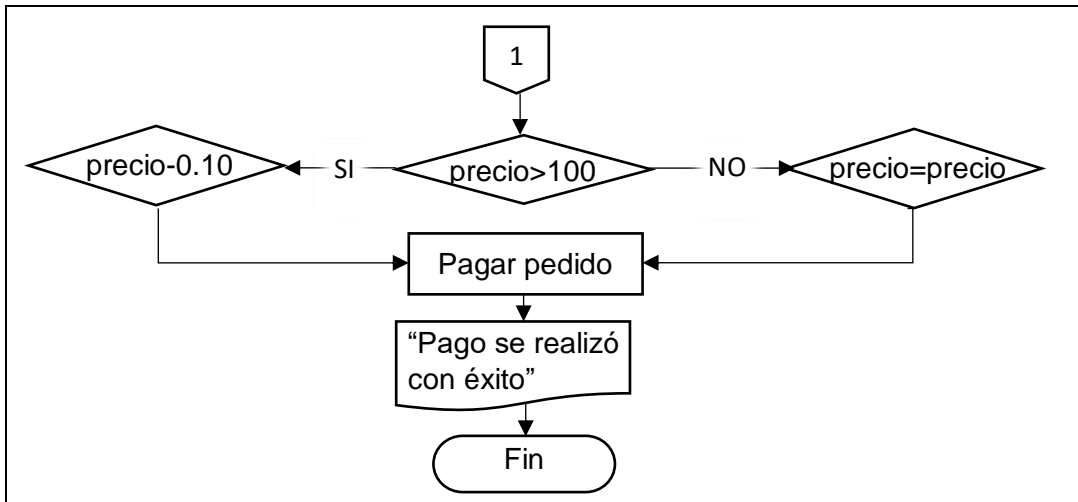


Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: “Boutique de Melissa”

Diagrama de Flujo

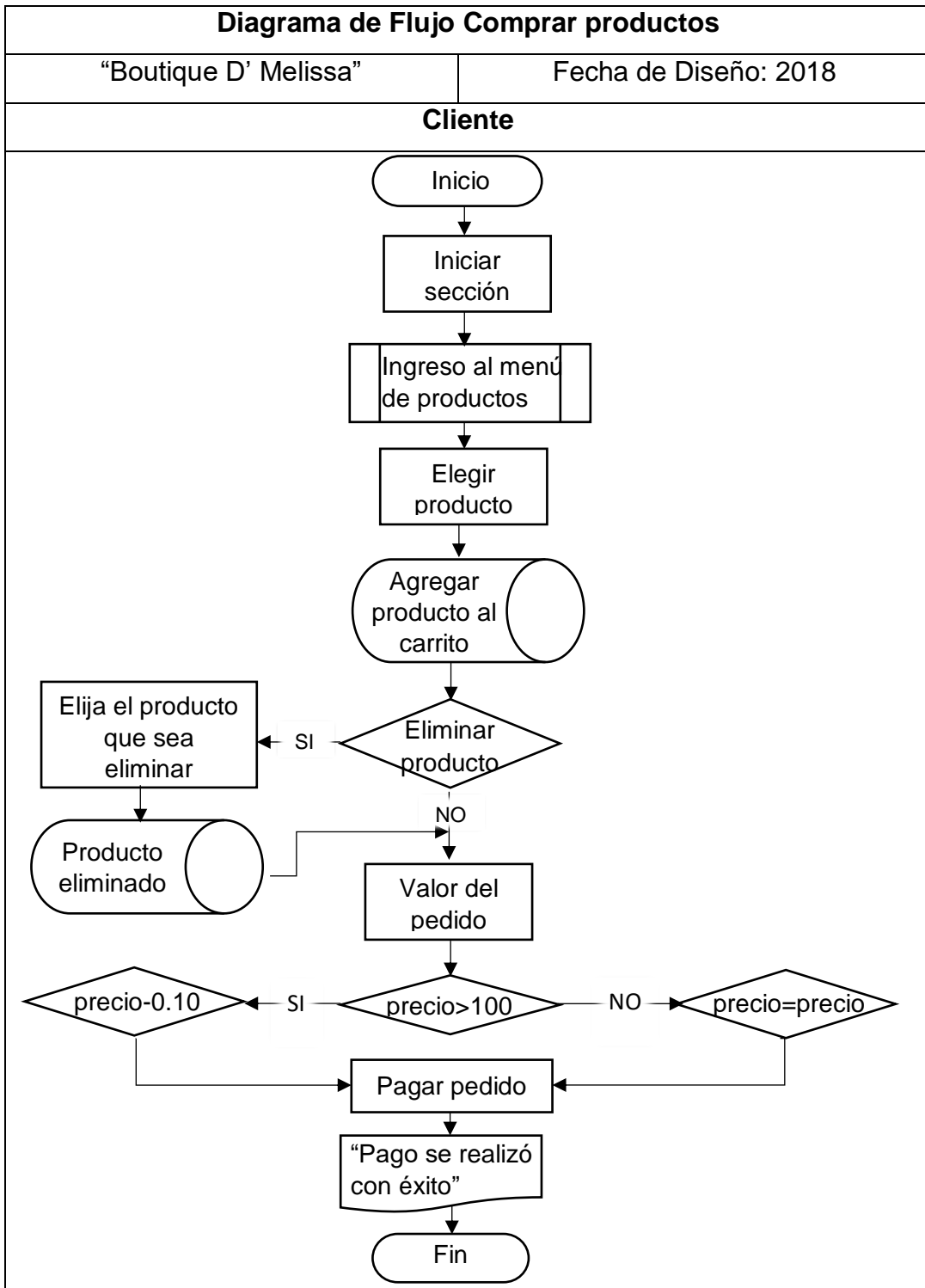
Tabla 26 Diagrama de Flujo Aplicación Móvil





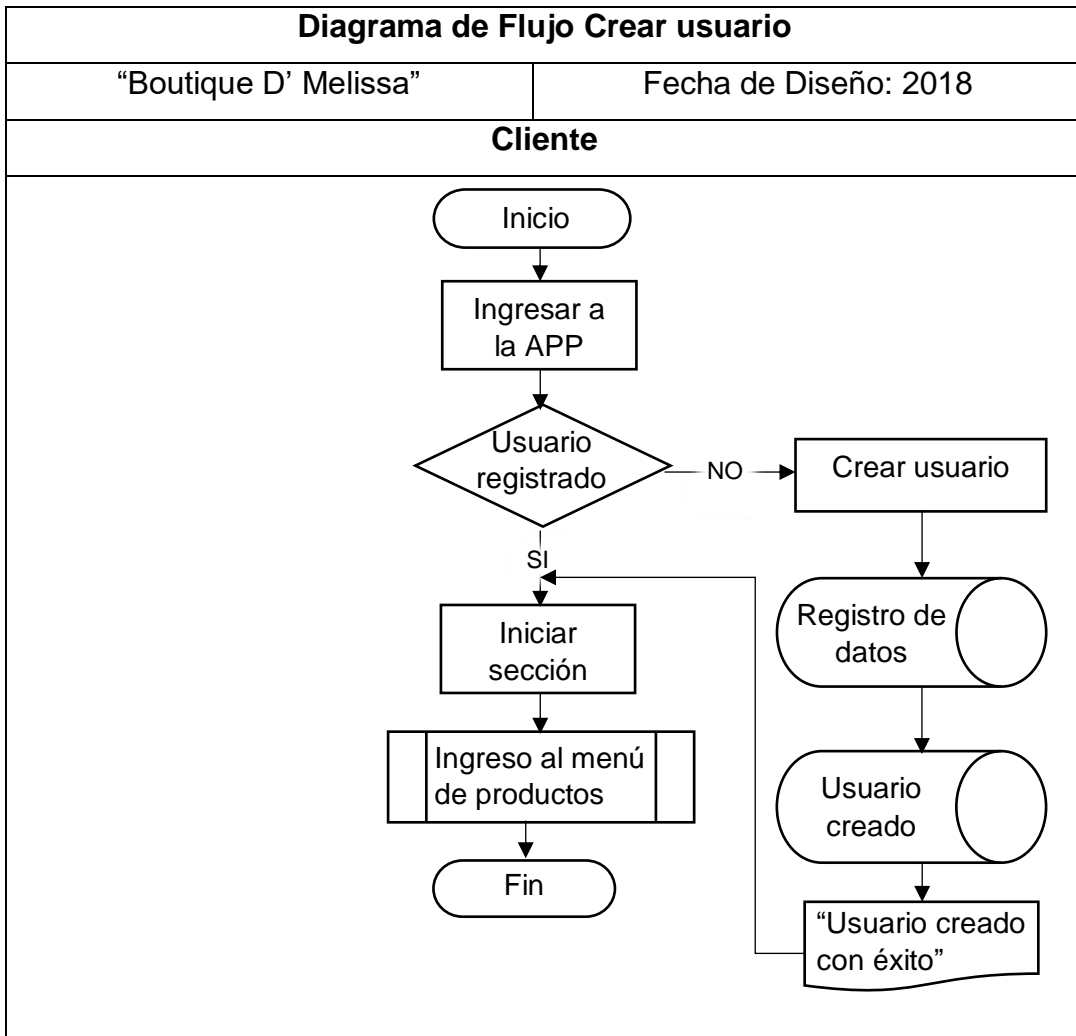
Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: "Boutique de Melissa"

Tabla 27 Diagrama de Flujo Comprar productos



Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: "Boutique de Melissa"


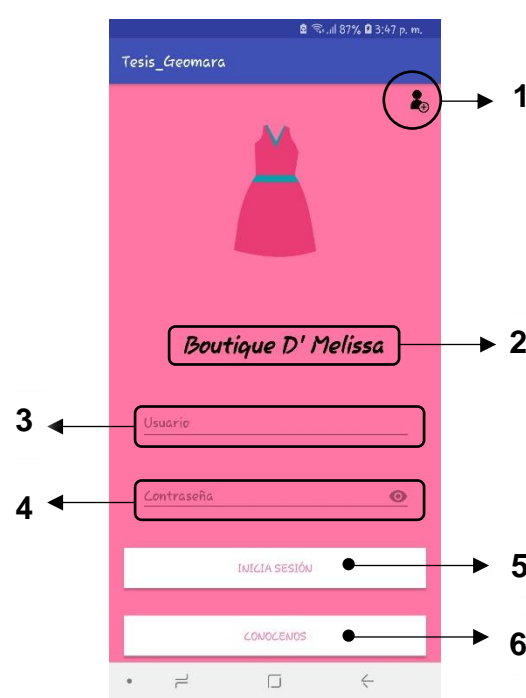
Tabla 28 Diagrama de Flujo Crear usuario



Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: "Boutique de Melissa"


Diseño de la aplicación móvil

Tabla 29 Pantalla Inicio de sesión de la aplicación móvil.

		Diseño de pantallas	
Inicio de sesión de la aplicación móvil.		“Diseño de una aplicación móvil para la venta de ropa online de la tienda Boutique D’ Melissa”	
			
Descripción de la Pantalla			
N°	Nombre del objeto	Campo	Descripción
1	img_crear_usuario	ImageView	Crear un nuevo usuario
2	txt_boutique	TextView	Nombre de la tienda de vestir
3	txt_usuario	EditText	Escribir el usuario
4	txt_contraseña	EditText	Escribir la contraseña
5	btn_login	Button	Clic para iniciar sesión
6	btn_conocenos	Button	Clic para ver información sobre la tienda de vestir


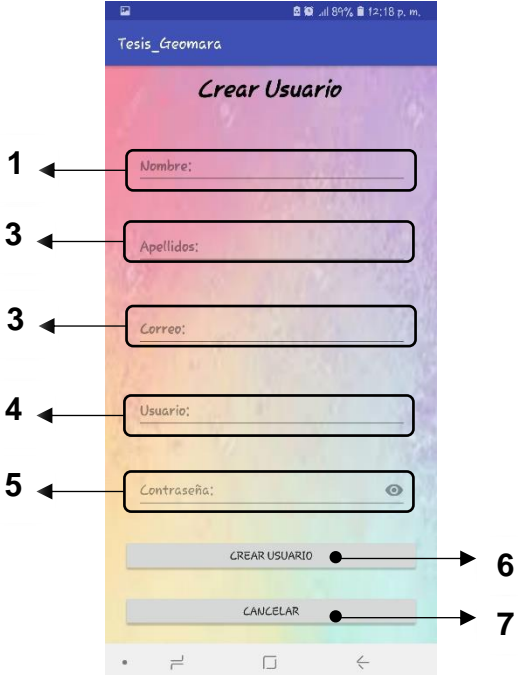
Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: “Boutique de Melissa”

Tabla 30 Pantalla Conócenos – Información de la tienda virtual

		Diseño de pantallas	
Conócenos – Información de la tienda virtual		“Diseño de una aplicación móvil para la venta de ropa online de la tienda Boutique D’ Melissa”	
Descripción de la Pantalla			
N°	Nombre del objeto	Campo	Descripción
1	txt_boutique	TextView	Nombre de la tienda de vestir
2	tv_conocenos	TextView	Información sobre la tienda de vestir
3	Btn_regresar	Button	Clic para regresar al inicio de sesión de la aplicación móvil

Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: “Boutique de Melissa”

Tabla 31 Pantalla Crear usuario

		Diseño de pantallas	
Crear usuario		“Diseño de una aplicación móvil para la venta de ropa online de la tienda Boutique D’ Melissa”	
			
Descripción de la Pantalla			
N°	Nombre del objeto	Campo	Descripción
1	txt_crear_nombre	EditText	Escribir su nombre
2	txt_crear_apellido	EditText	Escribir su apellido
3	txt_crear_correo	EditText	Escribir su correo electrónico
4	txt_crear_usuario	EditText	Escribir el usuario nuevo
5	txt_crear_contraseña	EditText	Escribir la contraseña nueva
6	btn_crear_usuario	Button	Crear el nuevo usuario
7	btn_cancelar	Button	Clic para cancelar y regresar a la pantalla de menú de productos

Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: “Boutique de Melissa”

Tabla 32 Pantalla Menú de productos


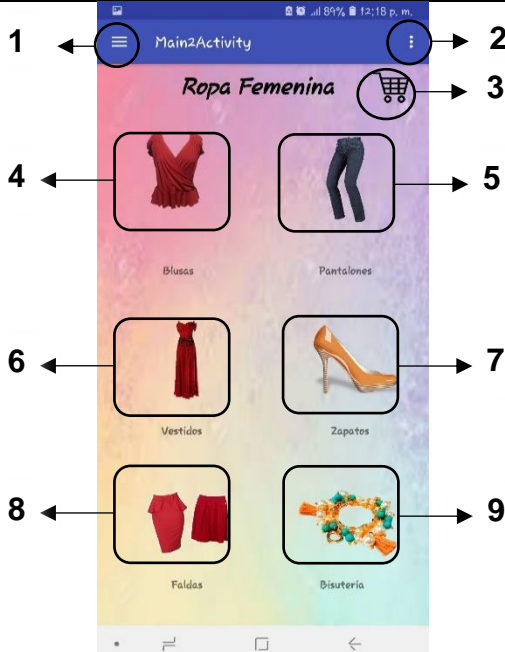

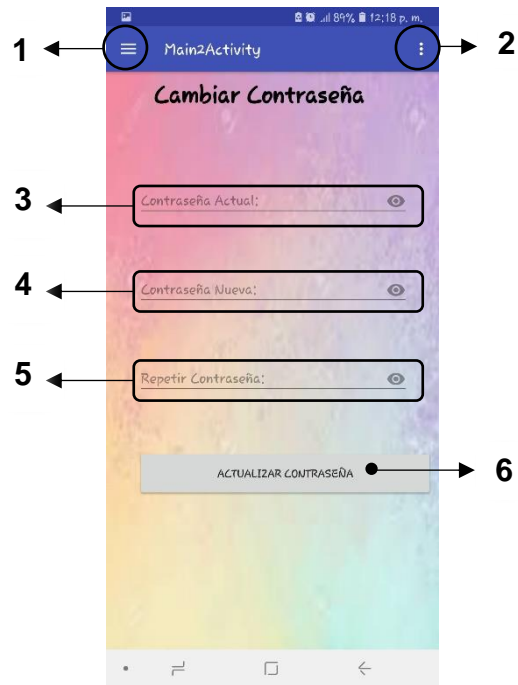
		Diseño de pantallas	
Menú de productos		"Diseño de una aplicación móvil para la venta de ropa online de la tienda Boutique D' Melissa"	
			
Descripción de la Pantalla			
N°	Nombre del objeto	Campo	Descripción
1	nav_view	Nav_Header	Vista del menú principal de la aplicación móvil
2	Nav_view_2	Nav_Header	Clic para cambiar de contraseña o salir de la aplicación
3	carrito	ImageView	Carrito de compra
4	img_m1	ImageView	Producto blusas
5	img_m2	ImageView	Productos pantalones
6	img_m3	ImageView	Productos vestidos
7	img_m4	ImageView	Productos zapatos
8	img_m5	ImageView	Productos faldas
9	img_m6	ImageView	Producto bisuterías

Tabla 33 Pantalla Cambiar de contraseña


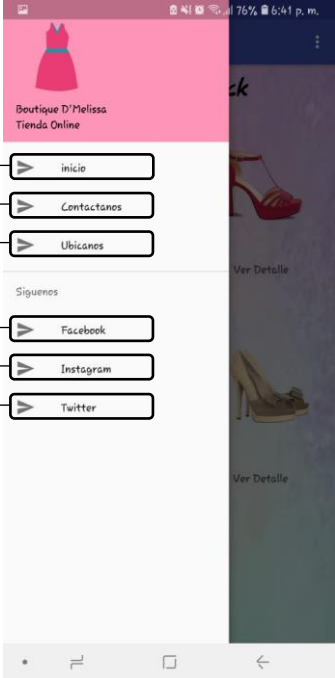
		Diseño de pantallas	
Cambiar de contraseña		"Diseño de una aplicación móvil para la venta de ropa online de la tienda Boutique D' Melissa"	
			
Descripción de la Pantalla			
N°	Nombre del objeto	Campo	Descripción
1	Nav_view	Nav_Header	Vista del menú principal de la aplicación móvil
2	Nav_view_2	Nav_Header	Clic para cambiar de contraseña o salir de la aplicación
3	txt_act_contrasena_actual	EditText	Escribir la contraseña actual
4	txt_act_contrasena_nueva	EditText	Escribir la contraseña nueva
5	txt_act_contrasena_repetir	EditText	Escribir la contraseña nueva

6	btn_act_pass	Button	Clic para actualizar la contraseña
---	--------------	--------	------------------------------------

Elaborado por: Ailis Barzola



Fuente: "Boutique de Melissa"

Tabla 34 Pantalla Menú principal de la aplicación móvil

		Diseño de pantallas	
Menú principal de la aplicación móvil		“Diseño de una aplicación móvil para la venta de ropa online de la tienda Boutique D’ Melissa”	
			
Descripción de la Pantalla			
N°	Nombre del objeto	Campo	Descripción
1	txt_inicio	TextView	Ir a la pantalla de inicio/menú de productos
2	txt_contactanos	TextView	Ir a la pantalla de contáctanos – Enviar mensaje
3	txt_ubicanos	TextView	Ir a la pantalla de Ubicanos – Ver la dirección
4	txt_facebook	TextView	Ir al Facebook de la tienda de vestir
5	txt_instagram	TextView	Ir al Instagram de la tienda de vestir
6	txt_twitter	TextView	Ir al twitter de la tienda de vestir


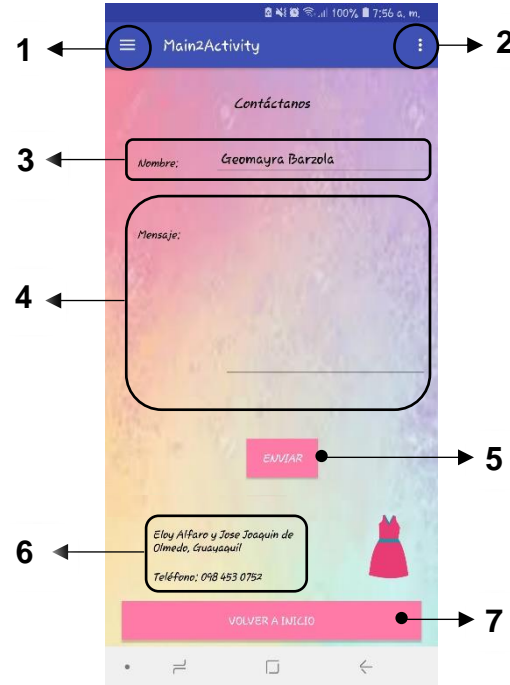
Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: “Boutique de Melissa”

Tabla 35 Pantalla Ubícanos

		Diseño de pantallas	
Ubícanos		“Diseño de una aplicación móvil para la venta de ropa online de la tienda Boutique D’ Melissa”	
			
Descripción de la Pantalla			
N°	Nombre del objeto	Campo	Descripción
1	nav_view	Nav_Header	Vista del menú principal de la aplicación móvil
2	nav_view_2	Nav_Header	Clic para cambiar de contraseña o salir de la aplicación
3	txt_ubicanos	TextView	Dirección de la tienda de vestir
4	btn_ubicanos	Button	Clic para volver a la pantalla de menú de productos



Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: “Boutique de Melissa”

Tabla 36 Pantalla Contáctanos

		Diseño de pantallas	
Contáctanos		“Diseño de una aplicación móvil para la venta de ropa online de la tienda Boutique D’ Melissa”	
			
Descripción de la Pantalla			
N°	Nombre del objeto	Campo	Descripción
1	nav_view	Nav_Header	Vista del menú principal de la aplicación móvil
2	nav_view_2	Nav_Header	Clic para cambiar de contraseña o salir de la aplicación
3	usu_pac	EditText	Nombre del cliente
4	msg_mensaje	EditText	Escribir mensaje que desee
5	btn_enviar	Button	Clic para enviar el mensaje
6	txt_telefono	TextView	Teléfono de la tienda de vestir
7	cor_btn2	Button	Clic para volver a la página anterior


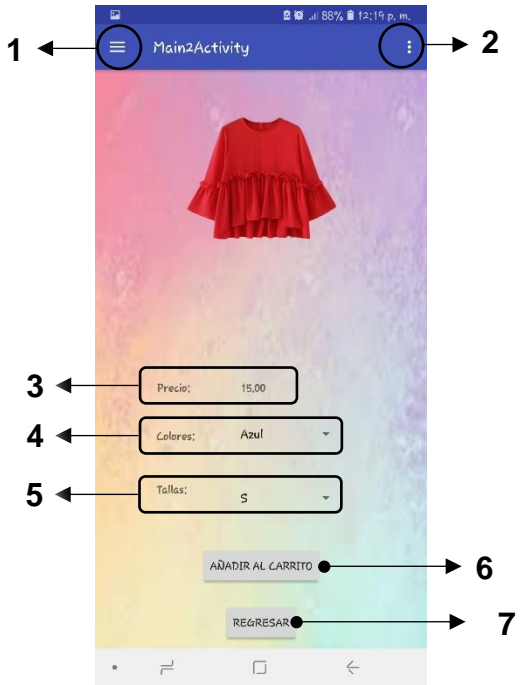
Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: “Boutique de Melissa”

Tabla 37 Pantalla Blusas en Stock

		Diseño de pantallas	
Blusas en Stock		“Diseño de una aplicación móvil para la venta de ropa online de la tienda Boutique D’ Melissa”	
			
Descripción de la Pantalla			
N°	Nombre del objeto	Campo	Descripción
1	nav_view	Nav_Header	Vista del menú principal de la aplicación móvil
2	nav_view_2	Nav_Header	Clic para cambiar de contraseña o salir de la aplicación
3	img_blu1_sto	ImageView	Modelo de blusa #1
4	img_blu2_sto	ImageView	Modelo de blusa #2
5	img_blu3_sto	ImageView	Modelo de blusa #3
6	img_blu4_sto	ImageView	Modelo de blusa #4
7	img_blu5_sto	ImageView	Modelo de blusa #5


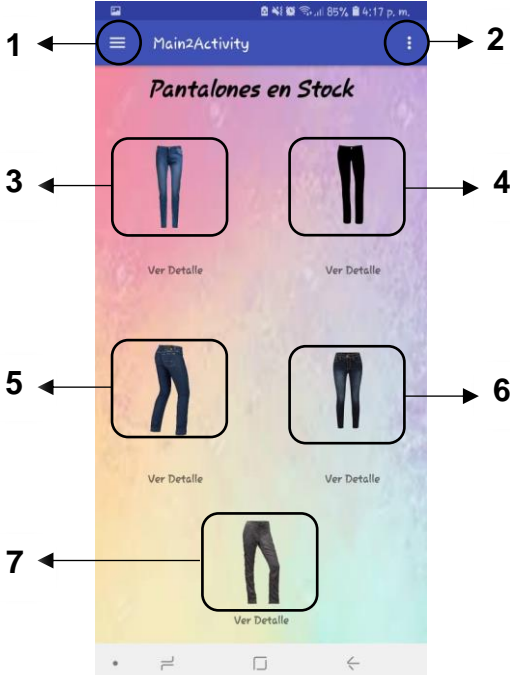
Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: “Boutique de Melissa”

Tabla 38 Pantalla Detalles de la blusa

		Diseño de pantallas	
Detalles de la blusa		“Diseño de una aplicación móvil para la venta de ropa online de la tienda Boutique D’ Melissa”	
			
Descripción de la Pantalla			
N°	Nombre del objeto	Campo	Descripción
1	nav_view	Nav_Header	Vista del menú principal de la aplicación móvil
2	nav_view_2	Nav_Header	Clic para cambiar de contraseña o salir de la aplicación
3	blu1_pre	TextView	Precio de la blusa
4	sp_col_b1	Spinner	Colores de la blusa
5	sp_tal_b1	Spinner	Tallas de la blusa
6	btn_com_blu1	Button	Clic para añadir al carrito
7	btn_com_reg1	Button	Clic para volver a la pantalla de blusas en stock


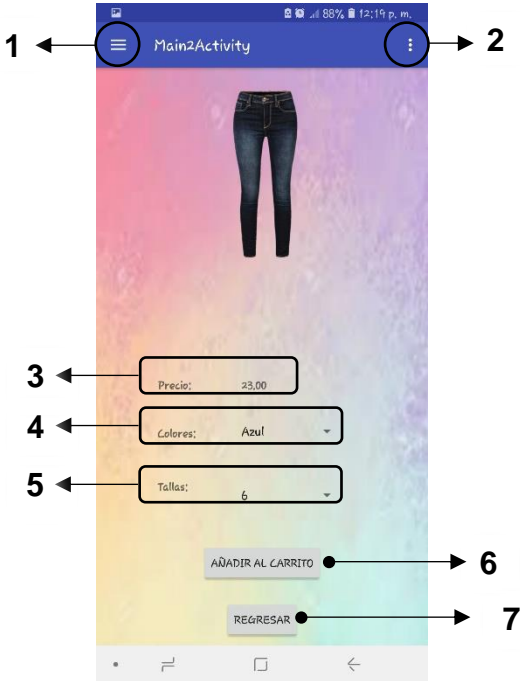
Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: “Boutique de Melissa”

Tabla 39 Pantalla Pantalones en Stock

		Diseño de pantallas	
Pantalones en Stock		“Diseño de una aplicación móvil para la venta de ropa online de la tienda Boutique D’ Melissa”	
			
Descripción de la Pantalla			
N°	Nombre del objeto	Campo	Descripción
1	nav_view	Nav_Header	Vista del menú principal de la aplicación móvil
2	nav_view	Nav_Header	Clic para cambiar de contraseña o salir de la aplicación
3	img_pan1_sto	ImageView	Modelo de pantalón #1
4	img_pan2_sto	ImageView	Modelo de pantalón #2
5	img_pan3_sto	ImageView	Modelo de pantalón #3
6	img_pan4_sto	ImageView	Modelo de pantalón #4
7	img_pan5_sto	ImageView	Modelo de pantalón #5


Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: “Boutique de Melissa”

Tabla 40 Pantalla Detalles del pantalón

		Diseño de pantallas	
Detalles del pantalón		“Diseño de una aplicación móvil para la venta de ropa online de la tienda Boutique D’ Melissa”	
			
Descripción de la Pantalla			
Nº	Nombre del objeto	Campo	Descripción
1	nav_view	Nav_Header	Vista del menú principal de la aplicación móvil
2	nav_view_2	Nav_Header	Clic para cambiar de contraseña o salir de la aplicación
3	pan1_pre	TextView	Precio del pantalón
4	sp_col_pan1	Spinner	Colores del pantalón
5	sp_tal_pan1	Spinner	Tallas del pantalón
6	btn_com_pan1	Button	Clic para añadir al carrito
7	btn_reg_pan1	Button	Clic para volver a la pantalla de pantalones en stock

Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: “Boutique de Melissa”

Tabla 41 Pantalla Vestidos en Stock

		Diseño de pantallas	
Vestidos en Stock		“Diseño de una aplicación móvil para la venta de ropa online de la tienda Boutique D’ Melissa”	
			
Descripción de la Pantalla			
N°	Nombre del objeto	Campo	Descripción
1	nav_view	Nav_Header	Vista del menú principal de la aplicación móvil
2	nav_view_2	Nav_Header	Clic para cambiar de contraseña o salir de la aplicación
3	img_ves1_sto	ImageView	Modelo de vestido #1
4	img_ves2_sto	ImageView	Modelo de vestido #2
5	img_ves3_sto	ImageView	Modelo de vestido #3
6	img_ves4_sto	ImageView	Modelo de vestido #4
7	img_ves5_sto	ImageView	Modelo de vestido #5



Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: “Boutique de Melissa”

Tabla 42 Pantalla Detalles del vestido

		Diseño de pantallas	
Detalles del vestido		“Diseño de una aplicación móvil para la venta de ropa online de la tienda Boutique D’ Melissa”	
			
Descripción de la Pantalla			
Nº	Nombre del objeto	Campo	Descripción
1	nav_view	Nav_Header	Vista del menú principal de la aplicación móvil
2	nav_view_2	Nav_Header	Clic para cambiar de contraseña o salir de la aplicación
3	ves3_pre	TextView	Precio del vestido
4	sp_col_ves3	Spinner	Colores del vestido
5	sp_tal_ves3	Spinner	Tallas del vestido
6	btn_com_ves3	Button	Clic para añadir al carrito
7	btn_reg_ves3	Button	Clic para volver a la pantalla de vestido en stock


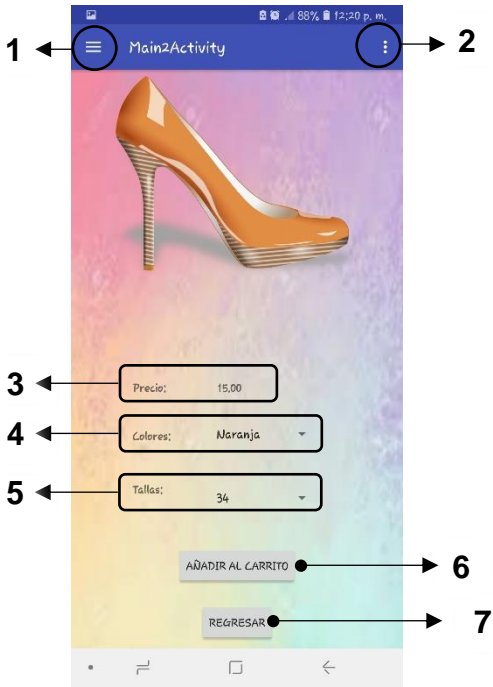
Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: “Boutique de Melissa”

Tabla 43 Pantalla Zapatos en Stock

		Diseño de pantallas	
Zapatos en Stock		“Diseño de una aplicación móvil para la venta de ropa online de la tienda Boutique D’ Melissa”	
			
Descripción de la Pantalla			
N°	Nombre del objeto	Campo	Descripción
1	nav_view	Nav_Header	Vista del menú principal de la aplicación móvil
2	nav_view_2	Nav_Header	Clic para cambiar de contraseña o salir de la aplicación
3	img_zap1_sto	ImageView	Modelo del zapato #1
4	img_zap2_sto	ImageView	Modelo del zapato #2
5	img_zap3_sto	ImageView	Modelo del zapato #3
6	img_zap4_sto	ImageView	Modelo del zapato #4
7	img_zap5_sto	ImageView	Modelo del zapato #5



Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: “Boutique de Melissa”

Tabla 44 Pantalla Detalles del zapato

		Diseño de pantallas	
Detalles del zapato		“Diseño de una aplicación móvil para la venta de ropa online de la tienda Boutique D’ Melissa”	
			
Descripción de la Pantalla			
N°	Nombre del objeto	Campo	Descripción
1	nav_view	Nav_Header	Vista del menú principal de la aplicación móvil
2	nav_view_2	Nav_Header	Clic para cambiar de contraseña o salir de la aplicación
3	zap1_pre	TextView	Precio del zapato
4	sp_col_zap1	Spinner	Colores del zapato
5	sp_tal_zap1	Spinner	Tallas del zapato
6	btn_com_zap1	Button	Clic para añadir al carrito
7	btn_reg_zap1	Button	Clic para volver a la pantalla de zapatos en stock


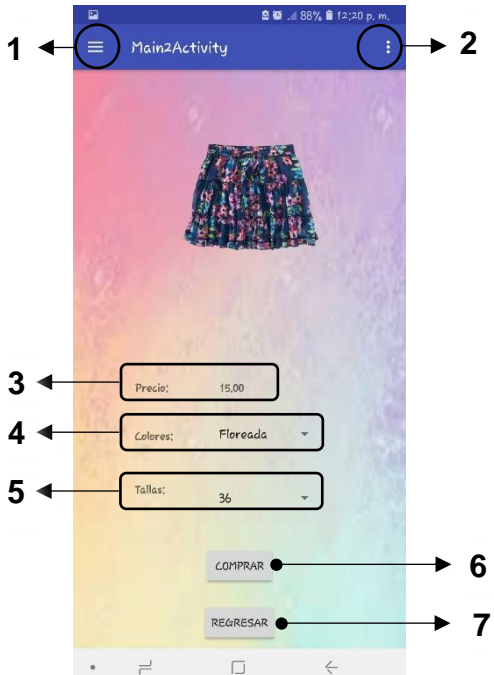
Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: “Boutique de Melissa”

Tabla 45 Pantalla Faldas en Stock

		Diseño de pantallas	
Faldas en Stock		“Diseño de una aplicación móvil para la venta de ropa online de la tienda Boutique D’ Melissa”	
			
Descripción de la Pantalla			
N°	Nombre del objeto	Campo	Descripción
1	nav_view	Nav_Header	Vista del menú principal de la aplicación móvil
2	nav_view_2	Nav_Header	Clic para cambiar de contraseña o salir de la aplicación
3	img_fal1_sto	ImageView	Modelo de la falda #1
4	img_fal2_sto	ImageView	Modelo de la falda #2
5	img_fal3_sto	ImageView	Modelo de la falda #3
6	img_fal4_sto	ImageView	Modelo de la falda #4
7	img_fal5_sto	ImageView	Modelo de la falda #5


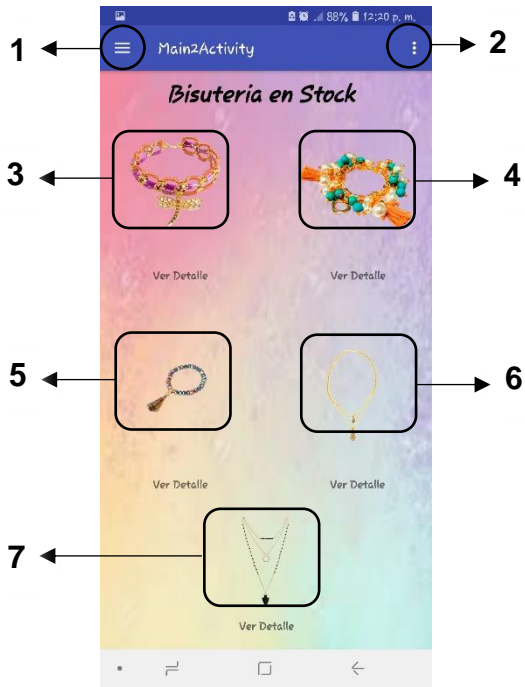
Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: “Boutique de Melissa”

Tabla 46 Pantalla Detalles de la falda

		Diseño de pantallas	
Detalles de la falda		“Diseño de una aplicación móvil para la venta de ropa online de la tienda Boutique D’ Melissa”	
			
Descripción de la Pantalla			
N°	Nombre del objeto	Campo	Descripción
1	nav_view	Nav_Headee	Vista del menú principal de la aplicación móvil
2	nav_view_2	Nav_Header	Clic para cambiar de contraseña o salir de la aplicación
3	fa1_pre	TextView	Precio de la falda
4	sp_col_fal1	Spinner	Colores de la falda
5	sp_tal_fal1	Spinner	Tallas de la falta
6	btn_com_fal1	Button	Clic para añadir al carrito
7	btn_reg_fal1	Button	Clic para volver a la pantalla de faltas en stock


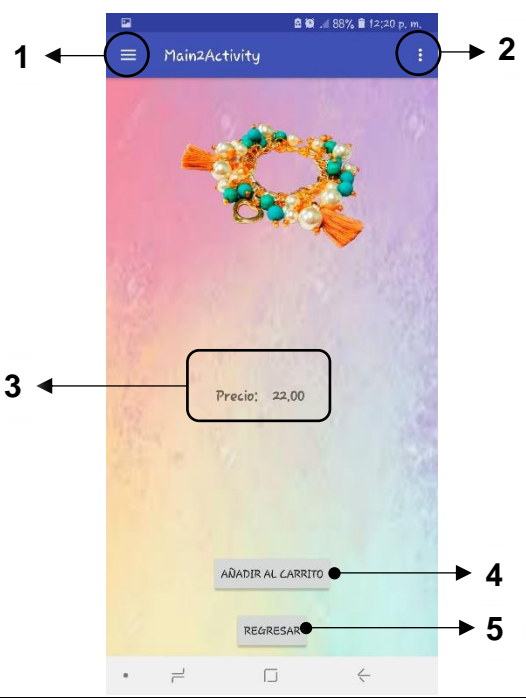
Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: “Boutique de Melissa”

Tabla 47 Pantalla Bisuterías en Stock

		Diseño de pantallas	
Bisuterías en Stock		“Diseño de una aplicación móvil para la venta de ropa online de la tienda Boutique D’ Melissa”	
			
Descripción de la Pantalla			
N°	Nombre del objeto	Campo	Descripción
1	nav_view	Nav_Header	Vista del menú principal de la aplicación móvil
2	nav_view_2	Nav_Header	Clic para cambiar de contraseña o salir de la aplicación
3	img_bis1_sto	ImageView	Modelo de la bisutería #1
4	img_bis2_sto	ImageView	Modelo de la bisutería #2
5	img_bis3_sto	ImageView	Modelo de la bisutería #3
6	img_bis4_sto	ImageView	Modelo de la bisutería #4
7	img_bis5_sto	ImageView	Modelo de la bisutería #5


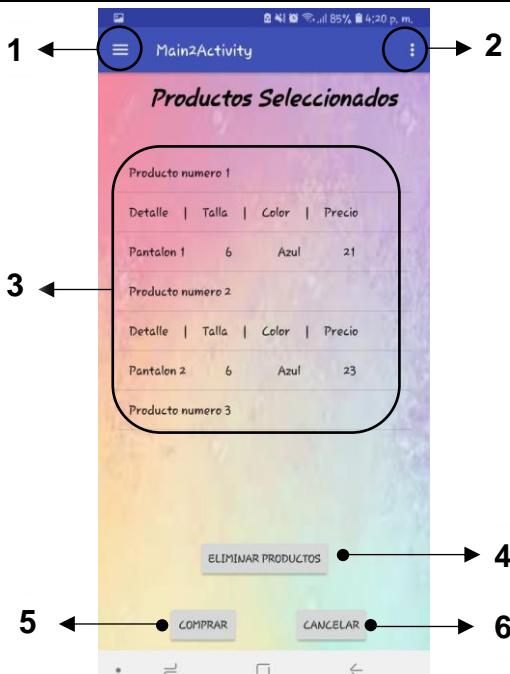
Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: “Boutique de Melissa”

Tabla 48 Pantalla Detalles de la bisutería

		Diseño de pantallas	
Detalles de la bisutería		“Diseño de una aplicación móvil para la venta de ropa online de la tienda Boutique D’ Melissa”	
			
Descripción de la Pantalla			
N°	Nombre del objeto	Campo	Descripción
1	nav_view	Nav_Header	Vista del menú principal de la aplicación móvil
2	nav_view_2	Nav_Header	Clic para cambiar de contraseña o salir de la aplicación
3	bi2_pre	TextView	Precio de la bisutería
4	btn_com_bi2	Button	Clic para añadir al carrito
5	btn_reg_bi2	Button	Clic para volver a la pantalla de bisuterías en stock

Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: “Boutique de Melissa”


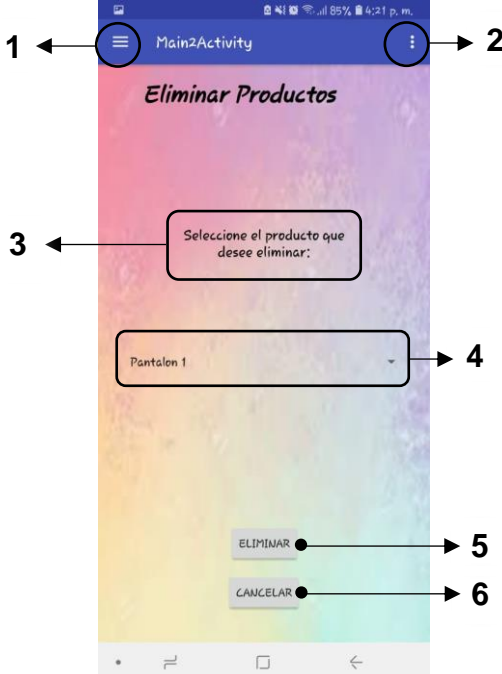
Tabla 49 Pantalla Carrito de compra – Productos seleccionados

		Diseño de pantallas	
Carrito de compra – Productos seleccionados		“Diseño de una aplicación móvil para la venta de ropa online de la tienda Boutique D’ Melissa”	
			
Descripción de la Pantalla			
N°	Nombre del objeto	Campo	Descripción
1	nav_view	Nav_Header	Vista del menú principal de la aplicación móvil
2	nav_view_2	Nav_Header	Clic para cambiar de contraseña o salir de la aplicación
3	items_lista	ListView	Detalles de los productos seleccionados
4	btn_items_eliminar	Button	Eliminar el producto que desee
5	btn_items_comprar	Button	Clic para comprar los productos que desee
6	btn_items_cancelar	Button	Clic para Cancelar y volver a la pantalla de menú de productos

Elaborado por: Ailis Barzola


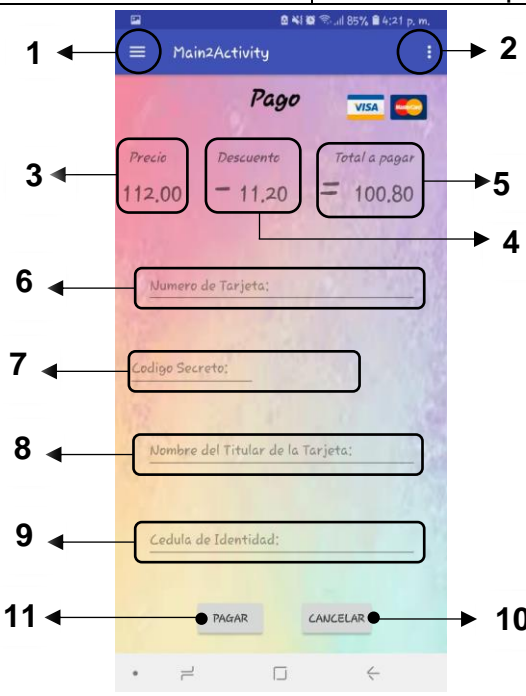
Fuente: “Boutique de Melissa”

Tabla 50 Pantalla Eliminar producto

		Diseño de pantallas	
Eliminar producto		“Diseño de una aplicación móvil para la venta de ropa online de la tienda Boutique D’ Melissa”	
			
Descripción de la Pantalla			
N°	Nombre del objeto	Campo	Descripción
1	nav_view	Nav_Header	Vista del menú principal de la aplicación móvil
2	nav_view_2	Nav_Header	Clic para cambiar de contraseña o salir de la aplicación
3	textView74	Text View	Detalle del producto que va a eliminar
4	eli_sp_1	Spinner	Desplegar y seleccionar el producto que desea eliminar
5	btn_eli_1	Button	Clic para eliminar el producto
6	btn_eli_2	Button	Clic para cancelar y volver a la pantalla de menú de productos

Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: “Boutique de Melissa”

Tabla 51 Pantalla Pago – Enviar pedido

		Diseño de pantallas	
Pago – Enviar pedido		“Diseño de una aplicación móvil para la venta de ropa online de la tienda Boutique D’ Melissa”	
			
Descripción de la Pantalla			
N°	Nombre del objeto	Campo	Descripción
1	nav_view	Nav_Header	Vista del menú principal de la aplicación móvil
2	nav_view_2	Nav_Header	Clic para cambiar de contraseña o salir de la aplicación
3	car_valor_total	TextView	Visualiza el precio de todos los productos
4	car_valor_desc	TextView	Visualiza el descuento del 10% por la compra superior a 100\$
5	car_valor_final	TextView	Visualiza el precio total a pagar
6	txt_num_tar	EditText	Ingresa el número de la tarjeta
7	txt_cod_tar	EditText	Ingresa el código de la tarjeta

8	txt_nom_tar	EditText	Ingresar el nombre del titular de la tarjeta
9	txt_ced_tar	EditText	Ingresar el número de la cédula de identidad
10	btn_car_can	Button	Cancelar la compra
11	btn_car_pag	Button	Pagar la compra de los productos

Elaborado por: Ailis Barzola
Fuente: "Boutique de Melissa"

Presupuesto

Inversión del Hardware

Tabla 52 Costo del Hardware

Equipo	Costo	Cantidad	Total
Laptop	700,00	1	700,00
Total de inversión			700,00

Elaborado por: Ailis Barzola

Fuente: "Boutique de Melissa"

Inversión del Software

Tabla 53 Costo del Software

Equipo	Costo	Cantidad	Total
Licencia del software	75.00	1	75.00
Base de dato MySQL		1	500,00
Android Studio		1	500,00
Total de inversión			1.075,00

Elaborado por: Ailis Barzola

Fuente: "Boutique de Melissa"

Gasto y Servicios

Tabla 54 Gastos y Servicios

Equipo	Costo	Meses	Total
Internet	25,00	3	75,00
Transporte	40,00	3	120,00
Materiales	50,00	3	150,00
Alimentación	25,00	3	75,00
Total de inversión			420,00

Elaborado por: Ailis Barzola

Fuente: "Boutique de Melissa"

Costos Personales

Tabla 55 Costos Personales

Equipo	Costo	Meses	Total
Ailis Barzola Conforme	386,00	3	1.158,00
Total de inversión			1.158,00

Elaborado por: Ailis Barzola

Fuente: "Boutique de Melissa"

Resumen de Costos

Tabla 56 Costo Totales

Descripción	Total
Inversión del Hardware	700,00
Inversión del Software	1.075,00
Gasto y Servicios	420,00
Costos Personales	1.158,00
Total de inversión	3.335,00

Elaborado por: Ailis Barzola

Fuente: "Boutique de Melissa"

4.2 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.3 Conclusión

Del presente proyecto de investigación se concluye que:

- Debemos tener claro que un negocio no puede iniciar sin antes de realizar un análisis de las necesidades de las personas. Debido a ello se concluye que es fundamental realizar el análisis de la investigación de la tienda de vestir para que el emprendimiento tenga los fundamentos necesarios con el propósito que salga adelante, por medio de estrategias y así alcance los objetivos.
- Vivimos en un mundo cambiante, donde los consumidores necesitamos tener los productos a nuestro alcance y una mejor opción es la compra por internet, se considera importante impulsar las ventas de los productos por internet, ya que puede visualizar todos los productos en stock con sus debidas características.
- Que los clientes que dispongan de esta aplicación móvil sean beneficiados, por lo que permite la visualización de los productos que están en stock, además esta aplicación beneficiará a las personas que viven en lugares lejanos, es decir que se les dificulte viajar a la tienda de vestir, por ultimo reducir el tiempo al momento de realizar la compra del producto.
- Esta aplicación de venta de ropa online tiene una interfaz de fácil utilización y amigable con el cliente, permite el acceso al detalle de los productos que solicita y de la misma manera es el procedimiento para agregar el producto al carrito de compra y luego visualizar la lista de productos que ha agregado para después pagarlo y enviarlo.

4.4 Recomendación

- Se recomienda continuar con las estrategias sugeridas en el proyecto de investigación en el análisis de la aplicación móvil, ya que se nota la competencia y aspecto distinguidores de sus posibles competidores.
- Se recomienda que la multitud de beneficiarios tenga experiencias agradables con las APP, para ello se aconseja llevar a cabo un demo de la aplicación.
- Definitivamente el mercado digital da a conocer un crecimiento imprescindible tomando una enorme porción de la población ya que es la forma favorable para comunicarse con los usuarios, de esta manera lleva al alcance los productos al cliente, por lo tanto, el marketing está migrando a la nueva estrategia de venta por internet. De tal manera se recomienda a la tienda de vestir, y según su estudio de análisis; sería realizar un diseño de una aplicación móvil, por lo tanto, es una nueva estrategia de venta de los productos.
- Mantener una actualización frecuente sobre la información acerca de los productos en stock y sus precios actuales, debido a que esta APP está diseñada para vender productos por internet.
- Realizar un análisis frecuentemente sobre la satisfacción del cliente del procedimiento de la venta de productos para elaborar nuevos requerimientos que cooperen con la mejora de la tienda de vestir.
- Si es que existen nuevos requerimientos para poner en funcionamiento en la APP móvil, se debe tener las versiones actuales y elaborar las pruebas cuantas veces sea necesaria para su adecuado funcionamiento.

BIBLIOGRAFÍA

- Abad Camacho, V. I. (2009). *Estudio para la creación de una importadora y comercializadora de ropa femenina ubicada en el sur del distrito metropolitano de Quito*. Tesis, Escuela Politécnica del Ejército, Quito. Obtenido de <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/1145/1/T-ESPE-021695.pdf>
- Agencia de regulacion y control de las naciones. (2015). *Boletín estadístico del sector de telecomunicaciones*.
- Alarcón Barceló, F. (2014). *Desarrollo de Aplicaciones para la Plataforma Android. Un caso de estudio para el intercambio de libros*. Tesis, Universidad Politécnica de Cartagena.
- Aranda, L. S. (2002). Estudio sobre el estado del arte de la seguridad informática en el Ecuador y sus necesidades reales.
- Association, M. M. (2011). *Libro Blanco de apps / Guía de apps móviles 2011*. Obtenido de <https://mmaspain.com/wp-content/uploads/2015/09/Libro-Blanco-Apps.pdf>
- Aucancela Guagcha, E. I. (2015). *Guía metodológica para la implementación de la tecnología NFC para los pagos en líneas en instituciones*. Tesis, ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO, Riobamba. Obtenido de <http://dspace.esPOCH.edu.ec/bitstream/123456789/4386/1/18T00586.docx.pdf>
- Ávila, R. A. (2007). GESTIÓN Y ADMINISTRACIÓN DE REDES COMO EJE TEMÁTICO DE INVESTIGACIÓN. 10.
- Bastar, S. G. (2012). *Metodología de la investigación*. Tlalnepantla.
- Bolognesi, A. (2013). *Sitio web dinámico aplicado a las nuevas tecnologías móviles*. Universidad del Aconcagua. Obtenido de http://bibliotecadigital.uda.edu.ar/objetos_digitales/455/tesis-4644-sitio.pdf
- Carrasco Usano, S. (2015). *Análisis de la aplicación de la tecnología móvil en las empresas*. Tesis, Universidad Politécnica de Valencia, Valencia. Obtenido de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/57229/TFC%20Silvia%20Carrasco.pdf?sequence=1>
- Casau, P. (2006). *Introducción a la Investigación en Ciencias Sociales*. Buenos Aires.
- Cisco. (16 de 06 de 2016). *Cisco Networking Academy*.

- Cobo, Á., Gómez, P., Pérez, D., & Rocha, R. (2005). *PHP Y MySQL. Tecnologías para el desarrollo de aplicaciones web* (Ediciones Días de Santos ed.).
- Ferrer, R. (2007). DISEÑO DE REDES LAN.
- Florido Benítez, L. (2010). *eumed.net*. Obtenido de Concepto de aplicación móvil: <http://www.eumed.net/libros-gratis/2016/1539/index.htm>
- Garita Araya, R. A. (1 de Julio de 2013). Tecnología Móvil: Desarrollo de sistemas y aplicaciones para la Unidades Información. *E-Ciencia de la Información*, 3(2). Obtenido de http://www.academia.edu/6202747/Tecnolog%C3%ADa_M%C3%B3vil_desarrollo_de_sistemas_y_aplicaciones_para_las_Unidades_de_Informaci%C3%B3n
- Garrido Cobo, J. (2013). *TFC Desarrollo de Aplicaciones Móviles*. Obtenido de <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/18528/6/jugarridocoTFC0113memoria.pdf>
- Latre Rodriguez, O. (2015). *Aplicación Móvil Android - Multinegocio*. Tesis, Universidad Carlos III De Madrid.
- Lucio, M. A. (2014). *Internet*.
- Mateu, C. (2004). *Desarrollo de Aplicaciones Web: Software libre*. Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya.
- Microsoft. (22 de 9 de 2015). *Microsoft/Visio*.
- Ortega, G. P. (2008). *Evolución de las redes de datos: Hacia una plataforma de comunicaciones completamente óptica*. Antioquia.
- Pilataxi Calderón, J. G. (2013). *Uso Comunicacional del Teléfono Celular en los Adultos Myores*. Tesis, Universidad Central Del Ecuador, Quito. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/2563/1/T-UCE-0009-151.pdf>
- Quimbaya Aristizabal, A. M. (2014). *CARACTERIZACIÓN DE LAS APLICACIONES DE GOOGLE PLAY Y APP STORE QUE CONLLEVEN A DESARROLLAR PRACTICAS DE MERCADEO DIGITAL PARA TELEFONOS MOVILES Y TABLETAS EN COLOMBIA*. Tesis, Santiago de Cali. Obtenido de <https://red.uao.edu.co/bitstream/10614/5828/1/T03843.pdf>
- Quisi Peralta, D. (2012). *Diseño e Implementacion de una Aplicación para Dispositivos Android en el Marco del Proyecto Pequeñas y*

Pequeños Científicos de la Universidad Politécnica Selesiana. Tesis, Cuenca.

Rojas, P. (1 de Diciembre de 2015). *Creacion De Aplicaciones Para Celulares*. Obtenido de Historia Y Tipos De Las Aplicaciones Moviles.

Vargas Patiño, D., & Cardona Gutiérrez, J. C. (4 de Abril de 2016). Telfonia móvil: una utopía nacida con el DynaTAC 8000X. *Ventana Informatica* . Obtenido de <http://revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/ventanainformatica/article/view/1706/1758>

Zuñiga Hernández, L. (2013). *Telefonía celular, desde sus inicios hasta la actualidad*. Zumpango. Estado de México: Universidad Autónoma del Estado de México. Obtenido de <http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/40479/Telefon%C3%ADa%20celular%2c%20desde%20sus%20inicios%20hasta%20la%20actualidad.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ANEXOS

Anexo 1. Formato de Encuesta

Encuesta para diseñar una aplicación móvil online

1. ¿Qué distancia es en trasladarse de su casa a la tienda de ropa?
Cerca Lejos
2. ¿Te gusta regresar a la tienda sólo por observar las nuevas tendencias de ropa y cotizar el precio?
Si No
3. ¿De acuerdo a las anteriores preguntas, la tienda continúa siendo su primera opción para comprar el producto?
Si No
4. ¿Usted tiene el tiempo disponible a la hora de comprar o elegir su prenda de vestir?
Si No
5. ¿Usted dispone de un teléfono celular inteligente?
Si No
6. ¿Con que frecuencia has utilizado una aplicación móvil?
Nunca Pocas veces Siempre
7. ¿Has tenido alguna experiencia con las aplicaciones móviles al momento de comprar un producto?
Si No
8. ¿Crees que es necesario tener una aplicación móvil que muestra todas la prendas de vestir de la tienda "Boutique D' Melissa"
Si No
9. ¿Consideras como ventaja la aplicación móvil de venta de ropa online que incorporan sus nuevas tendencias de atuendos como estrategia visible?
Si No
10. ¿Aumentaría el grado de interés con la nueva aplicación móvil para la compra de ropa online?
Si No

Anexo 2. Encuesta Realizada #1

Encuesta para diseñar una aplicación móvil online

1. ¿Qué distancia es en trasladarse de su casa a la tienda de ropa?
Cerca Lejos
2. ¿Te gusta regresar a la tienda sólo por observar las nuevas tendencias de ropa y cotizar el precio?
Si No
3. ¿De acuerdo a las anteriores preguntas, la tienda continúa siendo su primera opción para comprar el producto?
Si No
4. ¿Usted tiene el tiempo disponible a la hora de comprar o elegir su prenda de vestir?
Si No
5. ¿Usted dispone de un teléfono celular inteligente?
Si No
6. ¿Con que frecuencia has utilizado una aplicación móvil?
Nunca Pocas veces Siempre
7. ¿Has tenido alguna experiencia con las aplicaciones móviles al momento de comprar un producto?
Si No
8. ¿Crees que es necesario tener una aplicación móvil que muestra todas la prendas de vestir de la tienda "Boutique D' Melissa"
Si No
9. ¿Consideras como ventaja la aplicación móvil de venta de ropa online que incorporan sus nuevas tendencias de atuendos como estrategia visible?
Si No
10. ¿Aumentaría el grado de interés con la nueva aplicación móvil para la compra de ropa online?
Si No

Anexo 3. Encuesta Realizada #2

Encuesta para diseñar una aplicación móvil online

1. ¿Qué distancia es en trasladarse de su casa a la tienda de ropa?
Cerca Lejos
2. ¿Te gusta regresar a la tienda sólo por observar las nuevas tendencias de ropa y cotizar el precio?
Si No
3. ¿De acuerdo a las anteriores preguntas, la tienda continúa siendo su primera opción para comprar el producto?
Si No
4. ¿Usted tiene el tiempo disponible a la hora de comprar o elegir su prenda de vestir?
Si No
5. ¿Usted dispone de un teléfono celular inteligente?
Si No
6. ¿Con que frecuencia has utilizado una aplicación móvil?
Nunca Pocas veces Siempre
7. ¿Has tenido alguna experiencia con las aplicaciones móviles al momento de comprar un producto?
Si No
8. ¿Crees que es necesario tener una aplicación móvil que muestra todas la prendas de vestir de la tienda "Boutique D' Melissa"
Si No
9. ¿Consideras como ventaja la aplicación móvil de venta de ropa online que incorporan sus nuevas tendencias de atuendos como estrategia visible?
Si No
10. ¿Aumentaría el grado de interés con la nueva aplicación móvil para la compra de ropa online?
Si No

Anexo 4. Encuesta Realizada #3

Encuesta para diseñar una aplicación móvil online

1. ¿Qué distancia es en trasladarse de su casa a la tienda de ropa?
Cerca Lejos
2. ¿Te gusta regresar a la tienda sólo por observar las nuevas tendencias de ropa y cotizar el precio?
Si No
3. ¿De acuerdo a las anteriores preguntas, la tienda continúa siendo su primera opción para comprar el producto?
Si No
4. ¿Usted tiene el tiempo disponible a la hora de comprar o elegir su prenda de vestir?
Si No
5. ¿Usted dispone de un teléfono celular inteligente?
Si No
6. ¿Con que frecuencia has utilizado una aplicación móvil?
Nunca Pocas veces Siempre
7. ¿Has tenido alguna experiencia con las aplicaciones móviles al momento de comprar un producto?
Si No
8. ¿Crees que es necesario tener una aplicación móvil que muestra todas la prendas de vestir de la tienda "Boutique D' Melissa"
Si No
9. ¿Consideras como ventaja la aplicación móvil de venta de ropa online que incorporan sus nuevas tendencias de atuendos como estrategia visible?
Si No
10. ¿Aumentaría el grado de interés con la nueva aplicación móvil para la compra de ropa online?
Si No

Anexo 5. Encuesta Realizada #4

Encuesta para diseñar una aplicación móvil online

1. ¿Qué distancia es en trasladarse de su casa a la tienda de ropa?
Cerca Lejos
2. ¿Te gusta regresar a la tienda sólo por observar las nuevas tendencias de ropa y cotizar el precio?
Si No
3. ¿De acuerdo a las anteriores preguntas, la tienda continúa siendo su primera opción para comprar el producto?
Si No
4. ¿Usted tiene el tiempo disponible a la hora de comprar o elegir su prenda de vestir?
Si No
5. ¿Usted dispone de un teléfono celular inteligente?
Si No
6. ¿Con que frecuencia has utilizado una aplicación móvil?
Nunca Pocas veces Siempre
7. ¿Has tenido alguna experiencia con las aplicaciones móviles al momento de comprar un producto?
Si No
8. ¿Crees que es necesario tener una aplicación móvil que muestra todas la prendas de vestir de la tienda "Boutique D' Melissa"
Si No
9. ¿Consideras como ventaja la aplicación móvil de venta de ropa online que incorporan sus nuevas tendencias de atuendos como estrategia visible?
Si No
10. ¿Aumentaría el grado de interés con la nueva aplicación móvil para la compra de ropa online?
Si No

Anexo 6. Local Boutique D' Melissa

