



**INSTITUTO SUPERIOR UNIVERSITARIO BOLIVARIANO
DE TECNOLOGÍA**

FACULTAD DE CIENCIA EMPRESARIALES Y SISTEMAS

**PROYECTO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
TECNOLOGA SUPERIOR EN ANÁLISIS DE SISTEMAS**

TEMA:

**DISEÑO DE UNA APLICACIÓN WEB DE VENTAS ONLINE DE
ARTÍCULOS PARA EL HOGAR MUNDO KIM DE LA CIUDAD
GUAYAQUIL EN EL AÑO 2022**

Autora:

Bayas Gómez Angie Dayanne

Tutor:

PHD. Iván Darwin Tuttillo Arcentales

Guayaquil, Ecuador

2022

ÍNDICE GENERAL

Caratula	
Dedicatoria	I
Agradecimiento	II
Certificación de la aceptación del tutor	III
Certificación de la aceptación de CEGESCIT	IV
Resumen	V
Abstrac	VI
Índice general	VIII
Índice de figuras	XI
Índice de tablas	XII
CAPÍTULO I:	
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
Ubicación del problema en un contexto	1
Situación del conflicto	1
Formulación del Problema	2
Delimitación del Problema	2
Variables de investigación.	2
Variable Independiente	2
Variable Dependiente	2
Objetivos de la Investigación	3
Objetivo General	3
Objetivos Específicos	3
Justificación e Importancia del Problema	3
Conveniencia	3
Relevancia social	4
Implicación práctica	4
Utilidad metodológica	4

CAPÍTULO II:	
MARCO TEÓRICO	5
Fundamentación Teórica	5
Antecedentes históricos	5
Antecedentes referenciales	6
Fundamentación Legal	9
Ley de comercio electrónico, firmas electrónicas y mensajes de datos	10
RISE	10
Variables de investigación.	11
Variable Independiente	11
Variable Dependiente	11
Definiciones Conceptuales	12
Código de grupo de artículos	13
Codificación de artículos	13
HTML	14
JavaScript	15
PHP	15
SQL Server	17
MongoDB	17
Aplicación web	17
Tienda Virtual	19
Dominio	20
Hosting	21
CAPÍTULO III:	
METODOLOGÍA	22
Presentación de la Empresa	22
Nombre de la Empresa: Venta de articulo del hogar Mundo Kim	22
Logo de la empresa	22
Misión	22

Visión	23
Ubicación de la Empresa	23
Estructura organizativa	23
Tipo de Investigación	24
Investigación Descriptiva	24
Investigación Correlacional	24
Investigación Explicativa	25
Técnicas de Investigación	25
Encuesta	25
Entrevista	25
Población y Muestra	26
Población	26
Muestra	26

CAPÍTULO IV

Propuesta	28
Análisis e interpretación de resultados	28
Análisis de información de la encuesta	28
Análisis de información de la encuesta	34
Descripción de la propuesta	35
Información general del proyecto	35
Objetivos	35
Objetivos General	35
Objetivos Específicos	35
Procedimiento de la compra en línea de MK	36
Políticas de devoluciones y cambios	36
F.A.Q Frequently Asked Questions (Preguntas Frecuentes)	38
Plan de mejoras	38
Plan de ejecución	39
Beneficios de la Propuesta	39

Presupuesto y costos	40
Cronograma	42
Diseño de la propuesta	43
Diagrama de Caso de Uso	44
Diagrama de flujo de información	45
Diagrama de Modelo de Entidad - Relación	48
Diagrama HIPO	49
Diseño de pantallas	51
Conclusiones	62
Recomendaciones	63
Bibliografía	64
Anexos	67

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Pantalla principal del sistema	7
Figura 2 Menú principal MY BOUTIQUE	8
Figura 3 Ejemplo De Esquema De Interfaz Front – Office	9
Figura 4 HTML	15
Figura 5 JavaScript	15
Figura 6 PHP	16
Figura 7 Bootstrap	16
Figura 8 SQL Server	17
Figura 9 Aplicación Web	23
Figura 10 Estructura de las aplicaciones web	19
Figura 11 Tienda Virtual	19
Figura 12 Dominio	20
Figura 13 Estructura de un dominio	20
Figura 14 Hosting	21
Figura 15 Logo de la empresa	22
Figura 16 Tamaño de Muestra	27

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Delimitación del Problema	2
Tabla 2 Artículos del hogar	13
Tabla 3 Población de investigación	26
Tabla 4 Muestra	27
Tabla 5 Total de Muestra	28
Tabla 6 Plan de ejecución	39

CAPÍTULO I

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Ubicación del problema

El desarrollo de la aplicación web y la implementación de sistema web se ha convertido en la base tecnológica en las empresas modernas hoy en día se ha evidenciado notoriamente. Las empresas hoy en día empiezan a ofrecer sus productos, servicios los cuales pueden ser educativos, tecnológicos, entre otros.

En la actualidad, una aplicación o página bien diseñada atraerá más atención, cuanta más gente visite y esté convencida a quedarse más tiempo, tanto por el contenido como por el diseño.

Cada vez más las empresas tienen sus medios digitales, debido a que las personas han cambiado a nuevas plataformas como lo son las redes sociales, sitios web, entre otros para vender sus productos, algunas personas y pequeñas empresas no tienen conocimientos de lo que son estos medios digitales y no pueden ofrecer mucho.

A medida que pasa el tiempo ahí hay que irse adaptando con nuevos retos y con los medios digitales para poder llegar con más facilidad a los clientes.

1.2. Situación conflicto

Mundo Kim está ubicada en la ciudad de Guayaquil, está dedicado a la venta de artículos del hogar tiene poco tiempo comenzó a inicio de este año 2021. Tiene como objetivo seguir creciendo y expandirse en el mercado.

Uno de los problemas es que la competencia dentro del sector afecta en las ventas de los productos y conlleva pérdida de clientes y al cierre de la empresa. Con la aplicación web se logrará ganar tiempo e inmediata respuesta a los clientes para que se sientan confiados y satisfechos.

Hay personas que necesitan poder tocar, ver y sentir el producto antes que comprarlo algunos no se arriesgan hacer compras por plataforma digitales, debido a comentarios de otras personas. La aplicación ofrece la posibilidad de una devolución o cambios del producto al cliente.

El mayor motivo por el cual no invierte en herramientas tecnológicas es porque no todos tienen la disponibilidad o probabilidad de adquirir conocimientos tecnológicos para diseñar o desarrollar ciertas actividades, sin embargo, para crear un buen producto o marca es necesario que haya un entendimiento tecnológico.

1.3. Formulación del problema

¿Cómo influye un medio digital web de ventas online en la optimización del proceso de registro de pedidos del negocio **Mundo Kim** de la ciudad de Guayaquil en el año 2022?

1.4. Delimitación del Proyecto

Aspecto:	Aplicación Web
Campo:	Ventas Online
Área:	Ventas al detail
Tiempo:	2021

Tabla 1 Delimitación del Proyecto

1.5. Variables de la investigación.

- ❖ **Independiente:** Ventas online.
- ❖ **Dependiente:** Proceso de registro de pedidos.

1.6. Objetivos de la investigación

1.6.1. Objetivo general

Diseñar una aplicación web de ventas online de artículos para el hogar que permita optimizar el proceso de registro de pedidos de la empresa Mundo Kim de la ciudad Guayaquil en el año 2022

1.6.2. Objetivos específicos

- ❖ Identificar la información científica respecto a las aplicaciones web para la venta online de artículos para el hogar y su repercusión en la optimización del registro de pedidos.
- ❖ Diagnosticar el estado actual del registro de pedidos de la empresa Mundo Kim de la ciudad Guayaquil en el año 2022.
- ❖ Proponer el diseño de la aplicación web que permita optimizar el registro de pedidos de la empresa Mundo Kim de la ciudad Guayaquil en el año 2022

1.7. Justificación del proyecto

1.7.1. Conveniencia

El problema que se ha generado hoy en día es la competencia en el mercado de la tienda física a causa de la incursión de nuevos negocios online.

En la tienda física pueden ver directamente el producto, tocarlo, incluso probarlo para tener una idea más exacta de cómo nos quedaría y además orientarnos sobre una compra, esta ventaja es la que debe implementarse en una tienda online; para ver el producto, se puede mostrarlo en fotos de varios ángulos y la orientación del negocio online se puede explicar con respuestas a las preguntas más frecuentes.

1.7.2. Relevancia social

El diseño de una aplicación web beneficiará más que todo al propietario de Mundo Kim, además, con la implementación de la aplicación web podrás ver detallado cada producto y pueda escoger con mayor precisión los productos contamos con precios accesibles y buen servicio a los clientes para que se sientan seguros y confiados.

1.7.3. Implicaciones prácticas

Nuestro reto es mantenerse en el mercado con nuevas innovaciones, productos, servicios a medida que pase el tiempo para que el negocio no

se quede estancado y sumado los problemas de proceso de pagos y entrega debido a las ventas.

1.7.4. Utilidad metodológica

Con la aplicación permitirá a los usuarios obtener información y visualizar la calidad de los productos que se ofrecen en dicha empresa además brindamos una mejor comodidad a los clientes.

CAPÍTULO II

2. MARCO REFERENCIAL

2.1. Fundamentación teórica

Es importante que el problema de investigación esté claro, se facilitará la correcta interpretación de los resultados obtenidos en la investigación, en un trabajo de investigación exitoso.

Es importante recalcar que la aplicación o sitio web es uno de los más utilizados para todo tipo de negocio. Este proyecto de investigación tiene como objetivo diseñar una aplicación web de venta online, para brindar una mejor información a los clientes de toda edad y un mejor servicio, por otro lado, las empresas crecen más rápido que otras, debido a las publicidades, el buen servicio y atención que les brindan.

Para este trabajo, el diseño de la aplicación hace uso de herramientas de desarrollo de software libre, tales como el lenguaje de programación Notepad ++, PHP, gestor de base de datos MySQL, SQL SERVER y para el caso de la aplicación web, Python, CSS, lenguaje de programación JavaScript con su framework AngularJs.

2.1.1. Antecedentes históricos

Actualmente, se ha convertido en un sector que más dinero mueve en todo el mundo y que crece de manera exponencial año tras año convirtiéndose en el principal comercio mundial en los próximos años. Cada vez son más los usuarios prefieren realizar sus compras online en lugar de un establecimiento físico. La evolución de la tecnología y los cambios de la sociedad, han influido en este rápido crecimiento. Cómo ha sido la evolución:

1981 se realizó la primera venta online de viajes de la agencia de Thomson Holidays.

1984 se realizó la primera venta de teletienda en Reino Unido.

1991 la National Science Foundation (Fundación Nacional de Ciencias) aprobó el uso de Internet con usos comerciales.

1995 Amazon y eBay con la apertura de internet para uso comercial.

1998 primer comercio online de música por primera vez la descarga de música.

2005 primer Cyber Monday Llegan las rebajas del Lunes.

2007 Apple lanza su iPhone y Google con su sistema Android.

2008 lanzamiento de Magento permite que cualquiera pueda crear su tienda online.

2010 Square es el primer lector de tarjetas móviles que permite leer tarjetas de créditos desde el móvil.

La tecnología está teniendo una gran influencia sobre nuestro mundo y sin duda continuará teniéndola en el futuro, y estamos seguros que algunas de ellas tendrán un impacto sobre el comercio electrónico.

2.1.2. Antecedentes referenciales

Para este trabajo se considera las siguientes obras que tienen relación con el tema de aplicación web para la venta online de artículos para el hogar Mundo Kim

Trabajo: Diseño de una aplicación web para gestión de ventas a crédito, del taller y novedades “dos hermanos”, mediante una tienda virtual online, Instituto Superior Tecnológico Bolivariano De Tecnología, Murillo Chávez Luigy Fernando, 2018

El presente proyecto tiene como finalidad proponer una aplicación web, está dedicada a la comercialización y venta de varios productos y entre otros. No cuenta con un sitio Web, se está viendo afectado por la falta de publicidad y es indispensable la automatización de los diferentes procesos tales como eliminar las tareas manuales en la generación de sus compras y crédito por la cual se propuso un diseño de una aplicación web para

facilitar a los clientes la opción de realizar sus compras sin salir de casa (Murillo Chávez, 2018)



Figura 1 Pantalla principal del sistema

Fuente: Tomada por (Murillo Chávez, 2018)

Su trabajo de investigación se dedica a la comercialización y venta de varios productos y entre otros. Con la creación de la aplicación web ayudará a lograr su expansión a nivel nacional y además puede ver información de productos, promociones, medios de pago y entrega de productos sobre los productos que ofrece, a través de su sitio web desde la comodidad del hogar.

Trabajo: Diseño de una tienda online para la microempresa MY BOUTIQUE, Instituto Superior Tecnológico Bolivariano De Tecnología, Álvarez Ramírez Arturo Kevin, 2021

El proyecto está dedicado a la venta de ropa para damas y caballeros y tiene como finalidad implementar una tienda online para facilitar de manera cómoda y segura. Debido a los cambios que se están viviendo en la actualidad las personas cada vez piden más y mejor contenido con el fin de mejorar la satisfacción y cumpliendo con sus expectativas del cliente.



Figura 2 Menú principal MY BOUTIQUE

Fuente: Tomada por (Álvarez Ramírez, 2021)

Su trabajo se basa en la creación de una tienda online que se dedica a la venta de ropa que abarque más sectores de la zona de Ecuador y no solo zonas de Guayaquil. El autor busca crecer y tener mayor reconocimiento, por ende, ha decidido entrar en la era digital llevando su negocio a otra plataforma.

Trabajo: Desarrollo de Portal Web para la venta de productos ofrecidos por Pymes de Chillán, Universidad del Bío-Bío, Salas Mejías Mauricio Alejandro, Chillán, 2014.

Su trabajo investigativo es implementar un portal web que permita obtener mayores ingresos en cuanto a venta de productos y servicios que ofrecen, además de expandir en el mercado a nivel local, nacional e internacional. En el portal web puedes realizar la compra de los productos que requiere el cliente, ofrecen promociones, medios de pago y entrega de producto a través del portal web. (Salas Mejías, 2014)



Figura 3 Ejemplo De Esquema De Interfaz Front – Office

Fuente: Tomada por (Salas Mejías, 2014)

Su trabajo busca llevar el negocio de venta al mundo online, ofrece un servicio de rapidez y comodidad para los clientes, es fácil de utilizar, brinda mayor confianza y comodidad al comprar a través de internet.

Las investigaciones mencionadas anteriormente han sido de gran ayuda para este trabajo de investigación debido a que se asemejan al mismo.

2.2. Fundamentación legal

Se presenta toda la información relacionada con el tema del proyecto de investigación se trata de ampliar información sobre la problemática abordada y los factores que la constituyen que tengan relación con estas.

2.2.1. Ley de comercio electrónico, firmas electrónicas y mensajes de datos

Artículo 9.- Protección de datos

“Se requerirá el consentimiento de la persona, quien podrá seleccionar la información a compartirse con terceros.” (Telecomunicaciones, 2002)

Tiene por objetivo de garantizar y proteger los datos personales y especialmente de su honor e intimidad personal y familiar cualquier información podrán ser utilizados o transferidos únicamente con autorización del titular u orden de autoridad competente. Tu información personal puede ser fácilmente utilizada en tu contra y eso es especialmente peligroso es por ello tu información debe ser protegida de forma estricta.

Artículo 14.- Efectos de la Firma Electrónica

“La firma electrónica tiene igual validez que una firma manuscrita se le reconocerán los mismos documentos”. (Telecomunicaciones, 2002)

A diferencia de las firmas manuscritas pueden falsificar y alterar fácilmente, mientras que la firma electrónica no puede ser alterada o editada por que posee un sinnúmero de capas de seguridad.

2.2.2. RISE

RISE reemplaza el pago del IVA e impuesto a la renta, mediante de cuotas mensuales a diferencia de RUC permite entregar comprobante de venta autorizado por SRI (Cuidatufuturo, 2008)

Requisitos

Aplica para las personas naturales que generen ventas inferiores a \$60.000 dólares anuales y tenga menos de 10 empleados. (SRI, 2019)

En Mundo Kim no sobrepasa los \$60.000 mil de ingreso al año porque tiene menos de 10 empleados.

Notas de ventas

Las notas de ventas son documentos donde el vendedor especifica el producto que se venderá al cliente, en el cual entrega el producto detallado en la nota de venta.

Art. 1.- Comprobantes de ventas

Los comprobantes de ventas son válidos únicamente los siguientes:

- ❖ Facturas.
- ❖ Notas de venta – RISE.
- ❖ Tiquetes emitidos por máquinas registradoras
- ❖ Boletos o entradas a espectáculos públicos (SRI, 2019)

Son documentos que ayudan a llevar un control sobre las ventas que uno realiza y en la cual se detalla la información del producto que ha vendido. También sirven al momento de realizar alguna reclamación, cambio de mercancía o validar la garantía que les ofrecen

2.3. Variables de la investigación.

- ❖ **Independiente:** Ventas online.
- ❖ **Dependiente:** Proceso de registro de pedidos.

Venta online

En la actualidad puedes encontrar toda clase, desde ventas de juguetes a ventas de vinos en la tienda online ofrecen numerosas ventajas, ya que es una opción fácil, cómodo y rentable llegando a más clientes que los de solo tu barrio o ciudad por estos motivos, resulta muy conveniente. (Thompson, 2006)

Proceso de registro de pedidos

“Es un elemento clave para saber en todo momento cuántos pedidos se han realizado y cuál es su situación. Por ese motivo, forman parte del día a día de cualquiera”. (Bind, s.f.)*

Al tener toda la información ordenada y clasificada en un documento todos aquellos movimientos que se generan a partir de las ventas que realice la empresa se abren un sinfín de posibilidades para la empresa.

2.4. Definiciones conceptuales

2.4.1. Código de grupo de artículos

Los grupos pueden utilizarse para asignar productos y evitar inconvenientes al momento de realizar una búsqueda y cualquier otra actividad como para distintas clases de productos, promociones, descuentos.

2.4.2. Codificación de artículos

“Es importante porque facilita la identificación de los productos, como nombre de la marca, tamaño y color para agilizar el proceso de revisión en las tiendas”. (Admin, 2019)*

Existen diferentes sistemas de codificación de productos EAN-13 es el más usado por que consta de 13 dígitos y se divide en 4 categorías los cuales son: el país de procedencia, nombre de la empresa, código del producto, número del control.

Ventajas de la codificación

- ❖ Agiliza el cobro de mercancías.
- ❖ Facilita la preparación de pedidos.
- ❖ Control del stock en tiempo real
- ❖ Evitar extravíos y equivocaciones en cualquier operativo

Los más comunes de la codificación son:

Codificación numérica. Es más empleado en almacenes pequeño solo se emplean números

Codificación alfabética. Es empleado por letras.

Codificación alfanumérica. Es empleado en almacenes grandes es una combinación de letras, números y signos.

Artículos del Hogar	Código	Detalles	Marca	Color	Precio
Hieleras térmicas		Capacidad 75 litros Tiene una excelente condición de almacenaje y conservación térmica temporal de alimentos líquidos o sólidos.	MOR	Azul / Blanco	85.00
Juegos de Copas Sylvia 220 ml 6 Piezas	C00302	Este juego de copa es perfecto para el champagne en celebraciones con familiares o amigos. Material de cristal, Capacidad de 220 ml	Crystalite Bohemia	Transparente	\$ 15.00
Set de Tazas con Platos Flores 12 Piezas	L02569	Presentamos esta opción con diseño de flores, para tus desayunos en familia o amigos. Material de cerámica, capacidad de 220 ml, Juego de 6 tazas y 6 platos.	Gourmet Table	Blanco, Multicolor	\$ 22.00
Platero cromada 2 niveles	A01262	Es un accesorio fundamental para el buen funcionamiento de su cocina. (An. x Prof. x Al.) 40 x 30 x 33.5 cm	Future	Cromado	\$ 3.50
Molde Silicon Paletas	A01376	Material de silicón 13 x 12 cm		Surtidos	\$ 2.00

Tabla 2 artículos del hogar

Elaborado: Angie B. G.

2.4.3. HTML

“HTML se utiliza para crear páginas web. Es un lenguaje fácil de aprender lo que permite que cualquier persona pueda crear una web”. (Flores Herrera, Qué es HTML, 2015)

Para la creación de la página web se requiere que la información sea comprendida en el navegador mediante HTML. Tiene relación con CSS, JavaScript.

La principal diferencia entre HTML5 es la nueva versión de HTML ambos tienen diferentes funcionalidades que tiene que ver sobre todo con las etiquetas de mercado que tiene funciones y uso específicos

Estructura de una página HTML

1. Comienza con **<HTML>**
2. Viene la cabecera delimitada por **<HEAD>** cierre la cabecera **</HEAD>**
3. Comienza del cuerpo de la página que contiene el contenido del documento **<BODY>** cierra del cuerpo **</BODY>**
4. Finaliza el cierre del documento **</HTML>**

```
<html>  
  <head>  
    <title> Mundo </title>  
  </head>  
  <body>  
    <P> TXT  
  </body>  
</html>
```



Figura 4 HTML

Fuente: <https://miracomosehace.com/siglas-html-sirve-estructura-caracteristicas/>

2.4.4. JavaScript

“JavaScript se utiliza principalmente del lado se cliente/servidor. Su similitud con el nombre, no está relacionado con Java”. (Pérez Valdés, 2007)

Es un lenguaje de programación interpretado de alto nivel, dinámico su popularidad ha aumentado para aplicaciones web. Trabaja conjunto con el lenguaje de marcado HTML y el lenguaje de hojas de estilo CSS



Figura 5 JavaScript

Fuente: <https://camilomontoyau.medium.com/hablemos-de-javascript-a4c5070f39e6>

2.4.5. PHP

“PHP se utiliza principalmente para crear páginas web y su alta compatibilidad con otras bases de datos y HTML”. (Gelado José, 2008)

Es considerado como un excelente lenguaje de programación basado en scripting. PHP se usa específicamente en el campo del desarrollo web. Algunos que utilizan PHP son WordPress, Facebook, Wikipedia, Zoom.us, Microsoft, y mucho más.



Figura 6 PHP

Fuente: <https://blog.tednologia.com/mejores-practicas-para-el-desarrollo-moderno-de-php/>

2.4.6. Bootstrap

“Es un framework CSS de código abierto. Es popular a la hora de desarrollar tanto sitios web como aplicaciones”. (Author, 2020)

Una de las ventajas de la creación de sitios y aplicaciones es que es adaptable a cualquier tipo de dispositivos. Contiene plantillas de diseño basados en HTML y CSS.



Figura 7 Bootstrap

Fuente: <https://rockcontent.com/es/blog/bootstrap/>

2.4.7. SQL Server

Es una base de datos. Ofrece diversas versiones o ediciones. Dos de ellas están disponibles y de forma gratuita: una edición Developer, una edición Express.



Figura 8 SQL Server

Fuente: <https://proyectoa.com/tipos-de-datos-detallados-en-sql-server-2019/>

2.4.8. MongoDB

“Es un sistema de base de datos NoSQL de código abierto. MongoDB es muy fácil de aprender y usar. Es de uso gratuito bajo licencia de AGPL”. (Robledano, 2019)

MongoDB se convirtió en una de las más populares siendo utilizada como backend para sitios web importantes como eBay, SourceForce y The New York Times.

2.4.9. Aplicación web

“Una aplicación web pueden usarla a través del navegador al igual que cualquier otra página web y no requiere de ninguna instalación,”. (Flores, 2019)

La aplicación puede estar en la nube también podría ser una aplicación local en una intranet.

Actualmente el Internet y la web son los sitios más grandes y complejos. La web en un principio era sencilla por su página estática, documentos,

entre otros. En su evolución fue elaborando páginas abiertas y dinámicas fortaleciendo el trabajo colectivo.



Figura 9 Aplicación Web

Fuente: <https://www.digitweb.com.mx/que-es-una-aplicacion-web/>

Ventajas de las aplicaciones web

- ❖ Actualizaciones constantes.
- ❖ No necesita de instalación puede acceder a través de un navegador.
- ❖ Menor requerimiento de memoria.
- ❖ Es multiplataforma y multidispositivo.
- ❖ Varios usuarios al mismo tiempo.

Estructura de las aplicaciones web

Están estructuradas por tres capas:

1. Constituye el navegador web del usuario.
2. Compone un motor capaz de usar una tecnología web dinámica. Por ejemplo: PHP, Java, ASP.NET.
3. Corresponde a una base de datos.



Figura 10 Estructura de las aplicaciones web

Fuente: <https://www.strappinc.com/blog/strapp-datos/que-es-una-aplicacion-web>

2.4.10. Tienda online

“Es un sitio web donde ponen a disposición los productos, servicios y con la popularidad de internet las compras en línea se han convertido en ventaja para los propietarios de tienda”. (Pendino, 2019)

La tienda online no deja de crecer. Puedes comprar desde cualquier lugar asimismo permite añadir tus pedidos a un carrito de compra y eliminar, cancelar productos puedes hacer la compra directamente desde la plataforma.

Algunos ejemplos son Amazon, Ebay, Walmart.



Figura 11 Tienda Virtual

Fuente: <https://okhosting.com/blog/como-hacer-una-tienda-virtual/>

2.4.11. Dominio

Un dominio es el nombre único que recibe cada sitio web. Por ejemplo, para visitar el dominio de Amazon no basta con escribir “Amazon” en tu navegador entonces, para acceder directamente debes escribir www.amazon.com



Figura 12 Dominio

Fuente: <https://www.neolo.com/blog/que-es-un-dominio-en-internet.php>

Estructura de un dominio

Hay diferentes tipos de dominio es importante saber que un dominio tiene tres partes principales:

- ❖ Subdominio
- ❖ Nombre de dominio
- ❖ Extensión de dominio



Figura 13 Estructura de un dominio

Fuente: <https://www.miappmovil.info/pasar-subdominio-a-dominio/>

2.4.12. Hosting

Un hosting o alojamiento web es un lugar por lo general hospeda varias aplicaciones web o página web, correo electrónico, archivos, entre otros en el cual se guarda toda la información y estará activo durante un año facilitando que otros usuarios puedan acceder a ella.



Figura 14 Hosting

Fuente: <https://josefacchin.com/que-es-un-hosting/>

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1. Presentación de la empresa

La empresa abrió su puerta a inicio de este año 2022, está ubicada en el Sur Oeste de la ciudad Guayaquil. En la actualidad los productos se ofrecen a través de las redes sociales.

Con el poco tiempo que está en el negocio se ha visto un aumento de competencia y por ello la disminución de los clientes, por todo lo que se está suscitando se ha tomado la decisión de diseñar una aplicación web con el objetivo de presentar los productos y darse a conocer a nuevos clientes.

3.1.1. Nombre de la empresa

Mundo Kim

3.1.2. Logo de la empresa



Figura 15 Logo de la empresa

Elaborado: Angie B. G.

3.1.3. Misión

Nuestro propósito es brindar los mejores productos a un precio cómodo y así brindar un servicio a nuestro cliente.

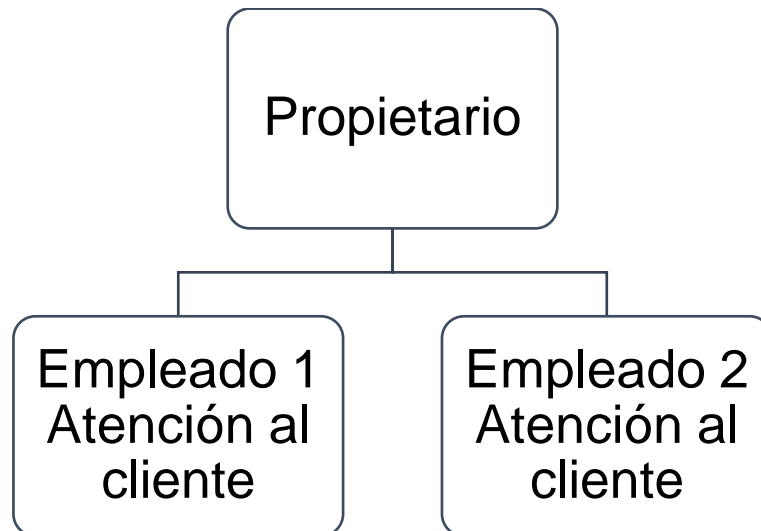
3.1.4. Visión

Ofrecer la mejor experiencia en nuestra aplicación web y ser una empresa líder en el mercado, donde los clientes se sientan cómodos al comprar en línea.

3.1.5. Ubicación de la empresa

Se encuentra ubicada en la ciudad de Guayaquil, al Sur Oeste / sector La Chala

3.1.6. Estructura organizativa



Elaborada: Angie B.G.

Clientes

Los clientes se encuentran ubicados en la zona Centro y Sur Oeste de Guayaquil debido a que Mundo Kim está ubicada en esa zona.

Proveedores

Cuenta con varios proveedores que se encuentran ubicados en la Bahía y otras ciudades de Ecuador.

Productos

Ofrecen una variedad de productos tales como:

- ❖ Artículos Cocina
- ❖ Enseres de Baño
- ❖ Artículos para la decoración de Habitación y Sala
- ❖ Artículos de Iluminación

Competencia

Las competencias de Mundo Kim son:

- ❖ Tienda Garaje
- ❖ Bazar

3.2. Tipo de investigación

3.2.1. Investigación descriptiva

Según (Tamayo, 2004) “La descriptiva busca comprobar cómo se manifiesta el fenómeno que se somete a un análisis”.

La investigación descriptiva, como su nombre lo dice, para describir la realidad con el fin de comprender de manera más exacta en el caso de esta investigación sirve para describir el entorno Mundo Kim.

Esta investigación observará las causas y consecuencias del problema en el negocio, tal como se ha suscitado y determinará las dificultades que afrontan los usuarios al adquirir algunos de nuestros productos.

3.2.2. Investigación correlacional

“La correlacional mide las dos o más variables para observar que se pretende ver si está relacionada una de ellas ante cambios en la otra y después de analizar la correlación”. (G. Arias, 2012, pág. 25)

Esta investigación ha permitido notar que entre ir a la tienda o visitar una aplicación web, los clientes tienden a revisar opciones en redes sociales, por lo que Mundo Kim debería invertir tiempo en desarrollar una aplicación web orientada a las redes sociales.

3.2.3. Investigación explicativa

“Establece las causas, estableciendo conclusiones para establecer las teorías, no sólo representa el problema observando, sino que investiga para explicar los principios que se originó en la situación analizada”. (G. Arias, 2012, pág. 26)

Mediante esta investigación se puede encontrar el problema que existe el negocio al no contar con la aplicación representa una gran desventaja frente a la competencia y cuales los clientes desearían comprar por tienda online

3.3. Técnicas de investigación

3.3.1. Encuestas

“La encuesta permite obtener información mediante el uso de cuestionarios o entrevistas con el fin de conocer su punto de vista y aceptación del cliente”. (G. Arias, 2012, pág. 72)

Hay varios tipos de encuesta como, por ejemplo:

- Preguntas abiertas
- Preguntas cerradas

Las encuestas, para este trabajo, fueron realizadas a los clientes de Mundo Kim, las preguntas constan en el anexo 1 del documento.

3.3.2. Entrevistas

“La entrevista consiste en realizar una serie de preguntas que permite conseguir información necesaria”.(G. Arias, 2012, pág. 73)

La entrevista, para este trabajo, fue realizada al propietario de Mundo Kim mediante un diálogo entre personas, donde el entrevistador es designado para preguntar mediante un formulario bien elaborado acerca de los problemas por lo que está pasando la tienda.

Las preguntas constan en el anexo 2.

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

“La población se refiere a un conjunto de elementos de individuos, objetos o medidas que participan del fenómeno que fue definido y delimitado en el análisis del problema de investigación”. (G. Arias, 2012, pág. 81)

Es decir, que cuando se requiere realizar algún tipo de investigación, se debe tener en claro ciertos parámetros esenciales para alcanzar el grado de estudio requerido. Es necesario tomar en cuenta la homogeneidad, tiempo, espacio, cantidad que será el caso de estudio.

Población	Cantidad
Jefe	1
Empleados	2
Clientes	90
Total	93

Tabla 3 Población

Se realizará un aproximado de 90 clientes, promedio del mes, para obtener fiabilidad en los resultados.

3.5. Muestra

La muestra es una parte de una población de la cual se recolectan información con la finalidad de obtener resultados.

En este trabajo de investigación la muestra será la totalidad de la población, debido al número de clientes que tiene Mundo Kim.

Para obtener el tamaño de la muestra de la población se describen de la siguiente manera en donde:

n: Tamaño de la muestra

N: Tamaño de la población

Z²: Nivel de confianza 95% = 1,96

p: Probabilidad a favor 50% = 0,5

q: Probabilidad en contra 50% = 0,5

e: Error de muestra 5% = 0,05

Para determinar el grupo de personas a investigar se procede a realizar la sustitución de los valores de la fórmula para obtener el tamaño de la muestra:

$$n = \frac{N * Z_{\alpha}^2 * p * q}{e^2 * (N - 1) + Z_{\alpha}^2 * p * q}$$

Figura 16 Tamaño de Muestra

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=oc8i9g144Y0>

n=	$90 * 1,96^2 * 0,5^2$
	$0,05^2 * (90 - 1) + 1,96^2 * 0,5^2$
n=	$90 * 3,84 * 0,25$
	$0,0025 * 89 + 3,84 * 0,25$
n=	$90 * 3,84 * 0,25$
	$0,2225 + 3,84 * 0,25$
n=	85.44
	1.18
n=	72

Tabla 4 Muestra

Elaborado por: B.G. A.

La población finita se tomará en cuenta como muestra, es decir, 90 clientes.

El total de la muestra es la siguiente:

Población	Cantidad
Jefe	1
Empleados	2
Clientes	72
Total	75

Tabla 5 Total de Muestra

Elaborado por: B.G. A.

Capítulo IV

4. Propuesta

4.1. Análisis e interpretación de resultados

Se procede a realizar encuesta a los clientes frecuentes que compran los productos en la tienda Mundo Kim. La encuesta, consta de 7 preguntas elaboradas de opción múltiple que corresponde a preguntas abiertas y cerradas para obtener una mejor información se detalla mediante un gráfico circular, mostrando así un resultado bien detallado para la investigación presente.

Las diferentes preguntas fueron enfocadas en base a la creación del proyecto para conocer cuales sería la experiencia, gustos y preferencias que pueden tener los clientes.

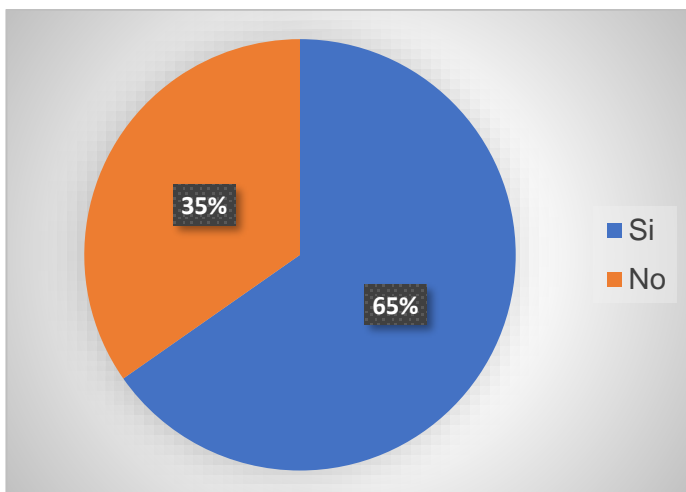
Se realizó la entrevista al propietario de Mundo Kim con el fin de obtener información necesaria para la implementación y éxito de la tienda online de Mundo Kim aprovechará las debilidades que se encontraron.

4.2. Análisis de información de la encuesta

Las encuestas fueron realizadas a 72 clientes, en donde respondieron de la siguiente manera:

1. ¿Compras usted por internet?

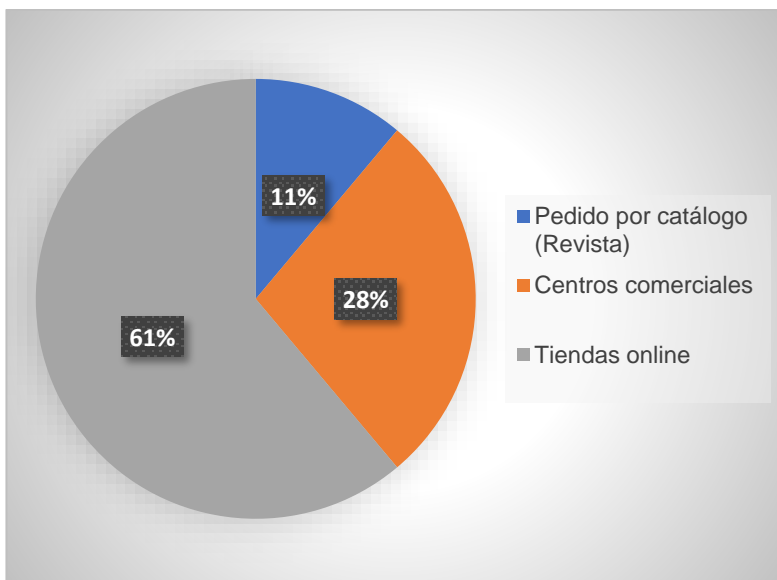
Opciones	Cantidad	Porcentaje
Si	47	65%
No	25	35%
Total	72	100%



Resultados: Conocer a los clientes, si el cliente realiza compras por internet puede continuar con la encuesta y si dice que no se cierra las preguntas. Se realizó la encuesta a 72 clientes en los cuales el 65% respondieron que si compras en internet mientras 35% el respondieron que no compran.

2. ¿A través de qué medio compras tus artículos de hogar actualmente?

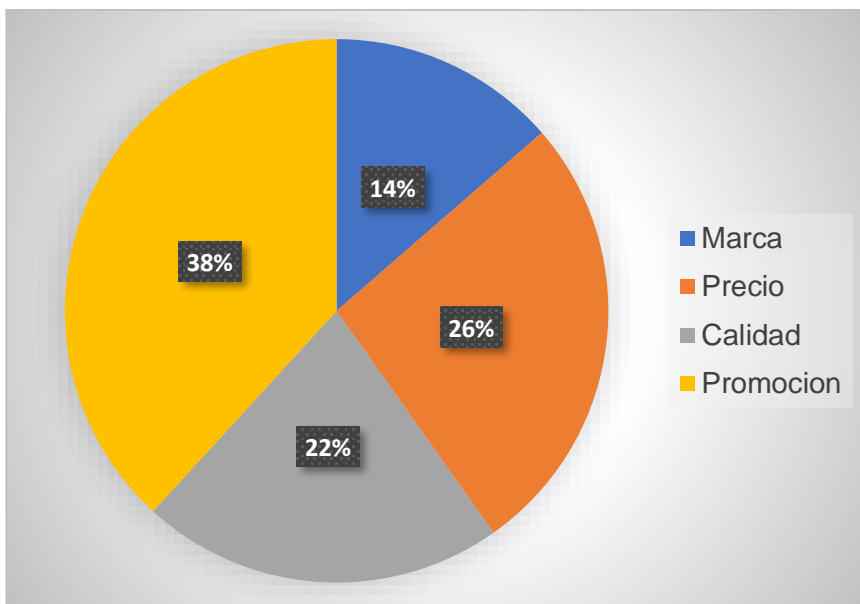
Opciones	Cantidad	Porcentaje
Pedido por catálogo (Revista)	8	11%
Centros comerciales	20	28%
Tiendas online	44	61%
Total	72	100%



Resultados: Lograr buscar mejores medios para dar a conocer los productos, los clientes compran más por internet. Mediante el gráfico se puede apreciar que un 61% compran en tienda online y un 11% compran por revista.

3. Sus preferencias a la hora de comprar por Internet, son:

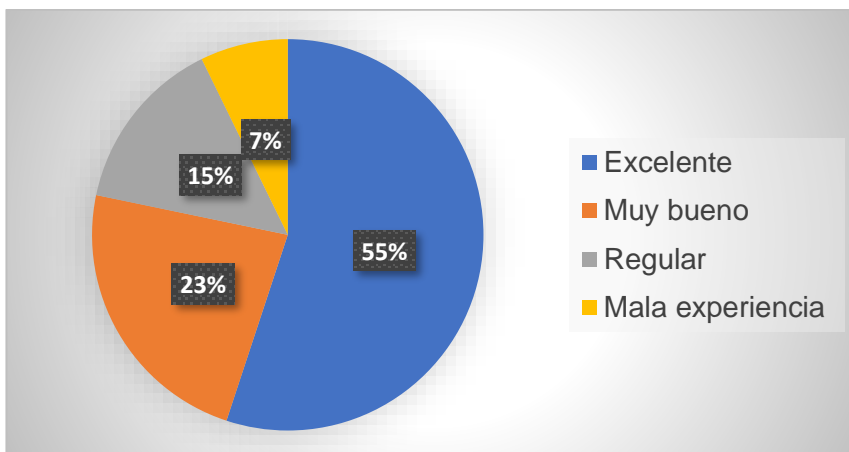
Opciones	Cantidad	Porcentaje
Reconocimiento de marca	20	14%
Precio	16	26%
Calidad (Materiales) de los productos	13	22%
Productos en promoción	23	38%
Total	72	100%



Resultados: Conocer cuáles son las que más influyen a la hora de realizar la compra, en que se puede enfocar las mejoras con la implementación de la tienda virtual. La mayoría de los clientes le facilita obtener producto en promoción con un 38%, la calidad de los productos con un 22%, el 26% en los precios de los productos

4. Por favor, exprese su grado de satisfacción a la hora de comprar por internet:

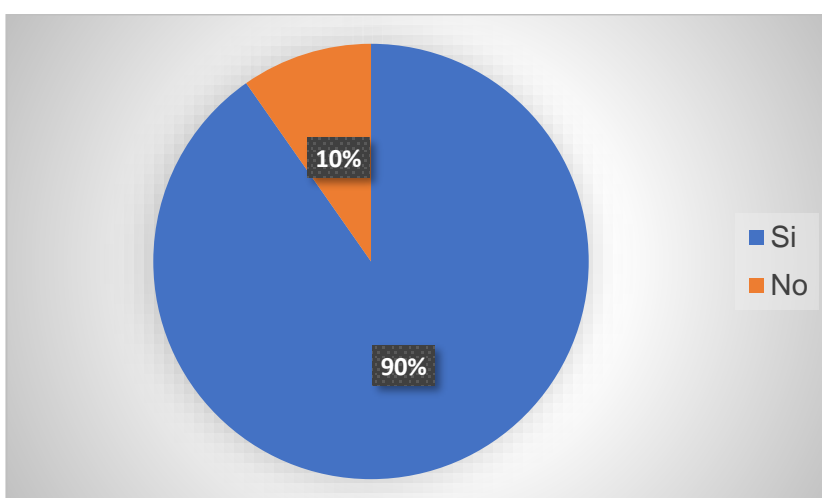
Opciones	Cantidad	Porcentaje
Excelente	38	55%
Muy bueno	19	23%
Regular	10	15%
Mala experiencia	5	7%
Total	72	100%



Resultados: Conocer cuál grado de satisfacción que les genera a los clientes de esta manera generar confianza a la hora de la implementación de la aplicación web. El 55% de los clientes han tenido una buena experiencia a la hora de realizar compra mientras que el 7% cree que no son confiables.

5. ¿Estaría dispuesta a visitar nuestra aplicación web?

Opciones	Cantidad	Porcentaje
Si	65	90%
No	7	10%
Total	72	100%

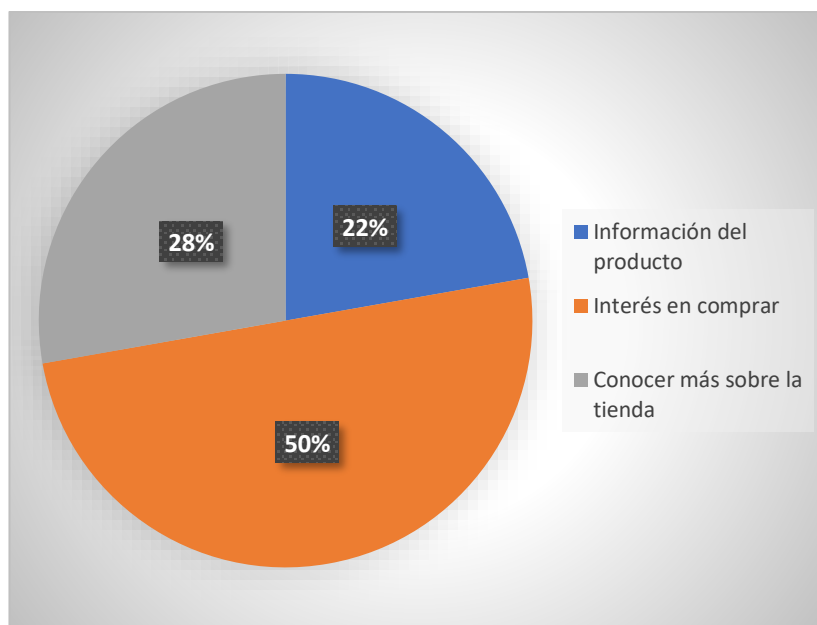


Resultados: Conocer cuál es la aceptación que tendría con la implementación de la aplicación web de esta manera generar confianza a

la hora de visitar la tienda online. El 90% estaría dispuesto a visitar la tienda online, mientras el 10% cree que no es confiable visitarla.

6. ¿Qué te llevó a visitar la aplicación web?

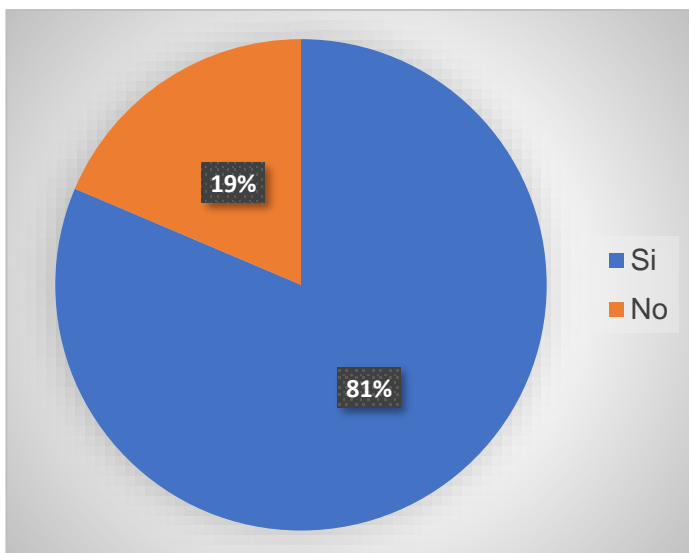
Opciones	Cantidad	Porcentaje
Información del producto	16	22%
Interés en comprar	36	28%
Conocer más sobre la tienda	20	50%
Total	72	100%



Resultados: El 50% de los encuestados quiere conocer más sobre la tienda de clientes por el cual se debe de enfocar en hacer conocer la aplicación web, mientras el 28% interés en comprar y solo 22% información del producto.

7. ¿Has tenido problemas a la hora de comprar por internet?

Opciones	Cantidad	Porcentaje
Si	14	19%
No	58	81%
Total	72	100%



Resultados: Conocer si los clientes han tenido inconvenientes a la hora de realizar compras por internet ya que es uno de los factores que más influyen a la hora de realizar una compra. El 19% de los clientes han experimentado problemas a la hora de comprar y el 81% no han tenido inconvenientes.

4.3. Análisis de información de la entrevista

La encuesta se la realizó a la propietaria de la tienda Online en donde se dialogó sobre lo que necesita y lo que va a lograr a través de la aplicación web.

1. ¿Qué opina de la venta online de los productos?

R: Me parece factible por que tiene la finalidad de vender sus productos de tal forma, puedan conocer en qué consiste y cuáles son sus beneficios en caso esté interesado.

2. ¿Desearía contar con una aplicación web?

R: Claro, me sentiría tan satisfecho porque sería de gran beneficio para el crecimiento de la tienda online porque tanto el personal como el propietario nos facilita el trabajo y nos ahorra tiempo.

3. ¿Qué otros productos te gustaría ver en la tienda online en un futuro?

R: La alternativa sería en la venta de cosméticos y perfumería es muy buena e interesante y permite una buena expansión al negocio.

4. ¿En su tienda se realizan capacitaciones a su personal?

R: No se realiza capacitación a nuestro personal ya que no contamos con los recursos económicos para brindar.

4.4. Descripción de la propuesta

Se propone una aplicación web por la que podrás elegir el producto que se desee, estés donde estés y no tenga que acudir a otro sitio web. El diseño que va a tener la aplicación tiene secciones donde se refleja la información de la tienda, productos que se encuentran disponibles, los detalles de los productos y como todo sitio web tiene servicio al cliente donde se mostrará datos de contacto de la tienda.

4.4.1. Información general del proyecto

La propuesta busca brindar una mejor calidad de atención al cliente para que sea fiel en la tienda Mundo Kim. La mayoría de nuestro producto como artículos de cocina, decoración de habitación, decoración de sala, iluminación y entre otras se podrá mostrar en el catálogo.

Por lo tanto, se espera captar nuevos clientes, incremento en las ventas y estar en el mejor posicionamiento en el mercado.

4.5. Objetivos

4.5.1. Objetivos General

Diseñar una aplicación web de ventas online de artículos para el hogar que permita optimizar el proceso de registro de pedidos de la empresa Mundo Kim.

4.5.2. Objetivos específicos

- ❖ Facilidad al comprar.
- ❖ Mostrar las características de los productos.
- ❖ Usuario para el acceso de las opciones.

4.6. Procedimiento de la compra en línea de la tienda MK

1. Ingresar a la aplicación, si no está registrado elegir la opción “Mi Cuenta” crear un perfil nuevo
2. Ingresa con su usuario y contraseña.
3. Elige el producto que quieres comprar al seleccionar vas a poder ver la descripción y los detalles como color, tamaño y material entre otros y también puede conocer el costo del producto.
4. Agregar al carrito de compras.
5. Podrás seguir agregando otros productos que te gusten y cuando termines selecciona la opción Iniciar compra
6. Completa tus datos de contacto y de facturación agregar la dirección del envío o seleccionar el lugar donde retirarlo y elegir la opción continuar.
7. Elegir el medio de pago dependiendo de las opciones que tenga con tarjetas por transferencias o depósitos al finalizar la compra además contamos con la opción de poder recibir el estado de tu compra por WhatsApp

4.6.1. Políticas de Mundo Kim

En Mundo Kim queremos darles a nuestros clientes una experiencia de compras agradable, justa y cómoda.

Política de Forma de Pago

1. **Pago con efectivo:** Para la confirmación de su pago, deberá enviar vía e-mail o WhatsApp el comprobante de depósito o transferencia escaneado, copia, o la foto.
2. **Pago con tarjeta:** Aceptamos todas las tarjetas bancarias.

Políticas de Entrega y Envío

1. En caso de que el cliente haya ingresado mal la dirección de entrega, se pondrá en contacto con el cliente para coordinar el tiempo de entrega del producto.
2. Al momento de recibir su pedido, debe asegurarse de que el producto no se encuentra en mal estado, abierto o con señales de daños en los sellos de seguridad, el cliente deberá devolverlo al instante.
3. La entrega de los productos, únicamente se realizará dentro de la ciudad de Guayaquil en un futuro en las siguientes provincias de Ecuador. Mundo Kim no realiza envíos fuera del país.

Políticas de Cambio/ Devolución

1. El cliente podrá hacer la devolución o cambio del producto comprado en un tiempo de 1 o 3 días laborales después de la entrega del producto presentando la respectiva factura.
2. No se aceptará la devolución o cambio del producto. El producto deberá estar completo y en óptimas condiciones, así como fue entregado.
3. En caso de que el producto falte algún accesorio o no está completo el cliente esté a sujeto a una devolución de dinero.
4. Debes de confirmar previamente que el producto elegido esté disponible en stock.

Política de Privacidad

Privacidad del cliente: Toda la información proporcionada será tratada con cuidado y con la mayor seguridad posible, y solo será usada de acuerdo con los términos de este documento. Sin embargo, con el tiempo puede cambiar o ser actualizado por lo que le recomendamos revisar continuamente para asegurarse de que está de acuerdo con dichos cambios.

4.6.2. F.A.Q. Frequent Asked Questions (Preguntas frecuentes)

¿Tiene local físico o showroom?

Tenemos local en el sector La Chala y vendemos únicamente por nuestra tienda online

¿Para qué edad los recomiendan?

Los productos son de buena calidad, no son recomendados para menores de 16 años.

¿Cuánto tardan los envíos?

Consultar los tiempos de entrega antes de hacer tu pedido. Dependiendo de la zona en que vives, entregamos tu pedido hasta 3 días laborables.

¿Hacen envíos a otras ciudades de Ecuador?

No hacemos envíos a otras provincias por el momento, en un futuro podamos realizar envíos a cada rincón de todo Ecuador.

¿Puedo hacer cambios en mi pedido?

Mientras se ejecuta el pedido y la confirmación del mismo, se pueden hacer cambios antes de hacer el envío del pedido. Nuestro objetivo es que elijas algo que te guste y disfrutes.

¿Cómo puedo recuperar mi contraseña?

Selecciona la opción de recuperar contraseña automáticamente se le enviará a su correo electrónico una nueva contraseña.

4.7. Plan de mejoras

El objetivo principal de esta investigación es llevar un control tanto en pedidos, compras para que pueda tener mejores ventas y así puedan ofrecer una mejor atención a los clientes

- ❖ Mantenimiento de la aplicación
- ❖ Verificar los productos

- ❖ Actualización de precio del producto por línea
- ❖ Registro de pedido

4.8. Plan de ejecución

Nº	Tareas específicas	Actividades	Recursos
1	Recopilación de información	Visita al dueño del MK y clientes	Encuesta y entrevista
2	Creación de la aplicación web	Diseño del sistema	SQL Server, HTML, Visual Studio, Wix
3	Diagrama de Caso de Uso	Proceso de sistema	Microsoft Visio
4	Cronograma	Cronograma de actividades	Microsoft Word
5	Desarrollo de la documentación	Capítulos de investigación	Microsoft Word

Tabla 6 Plan de ejecución

Elaborado por: B. G. A.

4.9. Beneficio de la propuesta

- ❖ Está abierto las 24 horas al público y podrás comprar donde quieras y cuando quieras.
- ❖ Permitir cambio de precio masivo por línea
- ❖ Descuentos.
- ❖ Políticas de devoluciones.
- ❖ Buen servicio al cliente.

4.10. Presupuesto y costos
Fase análisis y diseño

Recursos	Cantidad	Detalle	Costo
Humanos		Alimentación	100,00
		Movilización	100,00
Materiales	4	Resmas de hojas A4	16,00
	1	Cuaderno	1,25
	2	Bolígrafos	5,00
	1	USB 8 GB	6,00
Hardware	1	Procesador AMD ryzen 5 3400G, 8GB RAM	*500,00
	1	Impresora Epson L355	*320,00
	1	Internet	25,00
	1	Energía eléctrica	29,00
Software	1	Visual Studio	
	1	HTML	
	1	SQL Server	
	1	Windows 10	
	1	Office 2019	
	1	Wix	
Total			260,25

Fase de desarrollo e implementación

1 desarrollo y 2 implementación + 2 días para capacitación + hosting + dominio

Cantidad	Personal	Tiempo	Actividad
1	Analista	4 días	Diseñar el sistema de levantamiento de información
1	Programador	8 días	Desarrollo

Cantidad	Descripción	Actividad
1	Hosting	Servidor para subir la información al sitio web
1	Dominio	Dominio para la página web. Es: mundokim.com
1	Navegador web	Para poder ingresar al sistema y visualizar el sitio web.
1	Plataforma tecnológica	Se utilizará la plataforma de wix.com en la cual realizaremos la creación, organización y administración del sitio web.

4.11. Cronograma


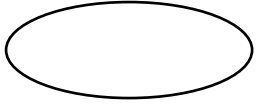

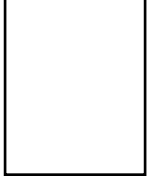
Actividad	Diciembre				Enero				Febrero				Marzo			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Perfeccionar capítulo 1	X															
Asignación de Tutor		X														
Elaboración capítulo II, Marco teórico y correcciones.			X													
Corrección y continuación Capítulo II, Elaborar capítulo III, Metodología y presentación de la empresa.				X	X											
Corrección y continuación Capítulo III, continuación metodología y pasos de investigación, revisión final del capítulo III						X	X									
Elaboración Capítulo IV, descripción del proceso, diseño de la encuesta aplicar								X								
Corrección y continuación Capítulo IV, Aplicaciones encuestas.									X							
Correcciones y continuación Capítulo IV, Revisión de encuesta y presentación de los análisis realizados.										X						
Correcciones y continuación Capítulo IV, Plan de mejora											X					
Realizar las conclusiones y recomendaciones del proyecto, Bibliografía y anexos.												X				
Presentación del proyecto y revisión de Urkund													X			
Correcciones y entrega, Empastado														X		
Sustentación																

4.12. Diseño de la propuesta

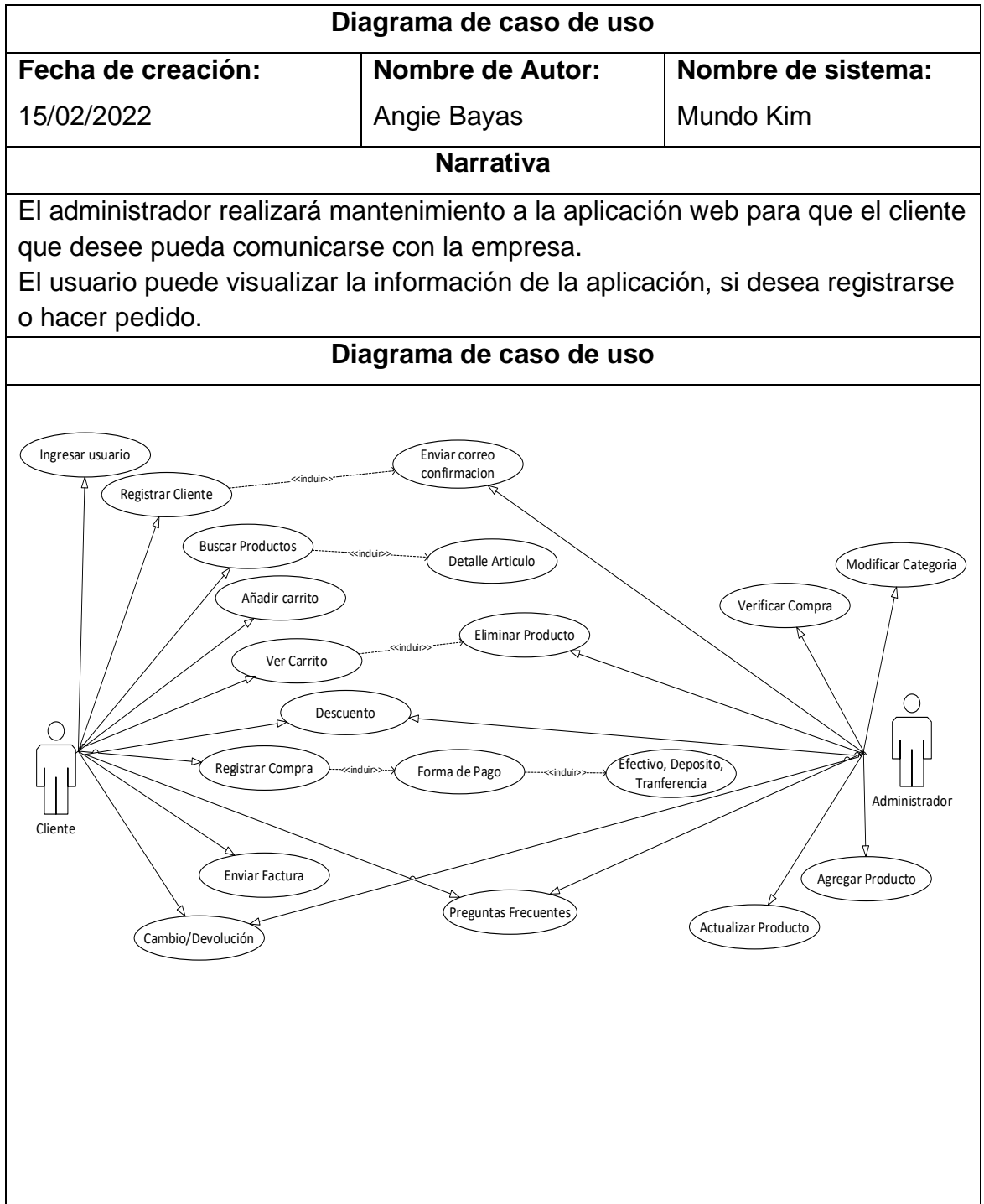
Para el diseño del diagrama de caso de uso se utilizó Microsoft Visio para diseñar diferentes tipos de proyectos.

4.12.1. Diagrama de casos de uso

Nomenclatura

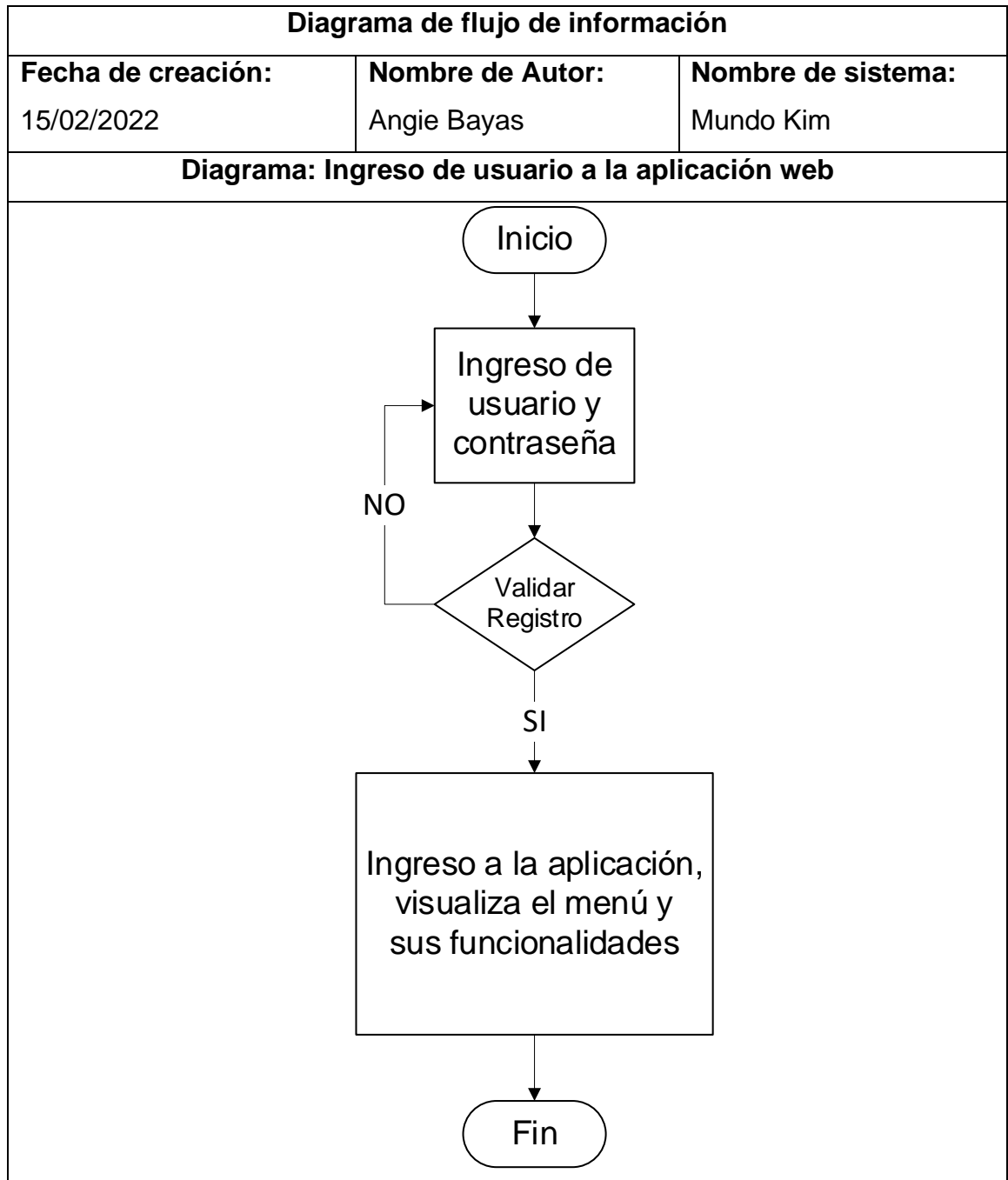
Símbolo	Descripción
	Actor
	Caso de Uso
	Flujo de datos (Asociación)
	Limitador del sistema

Elaborado por: Bayas G. A.

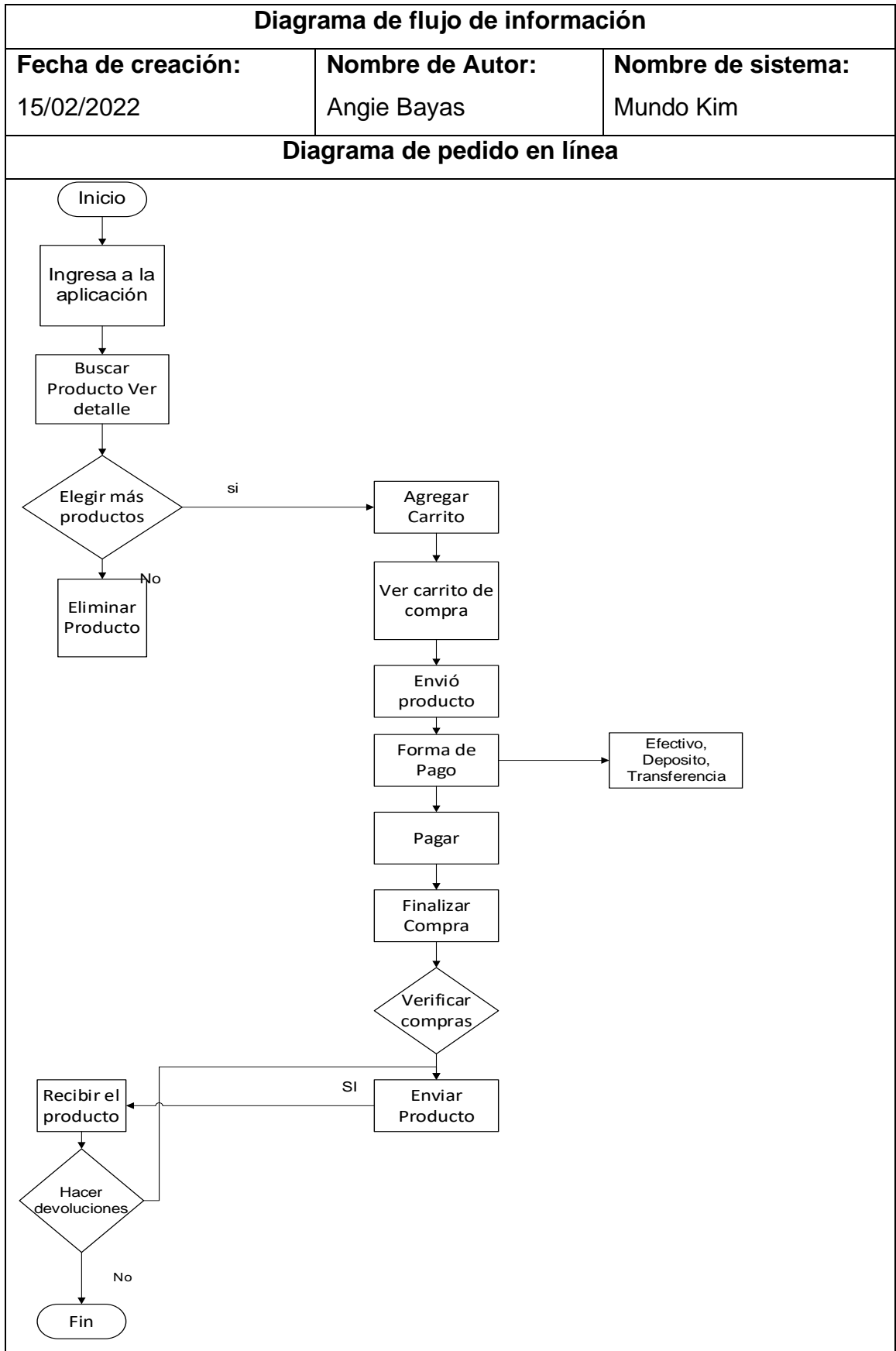


Elaborado por: Bayas G. A.

4.13. Diagrama de flujo

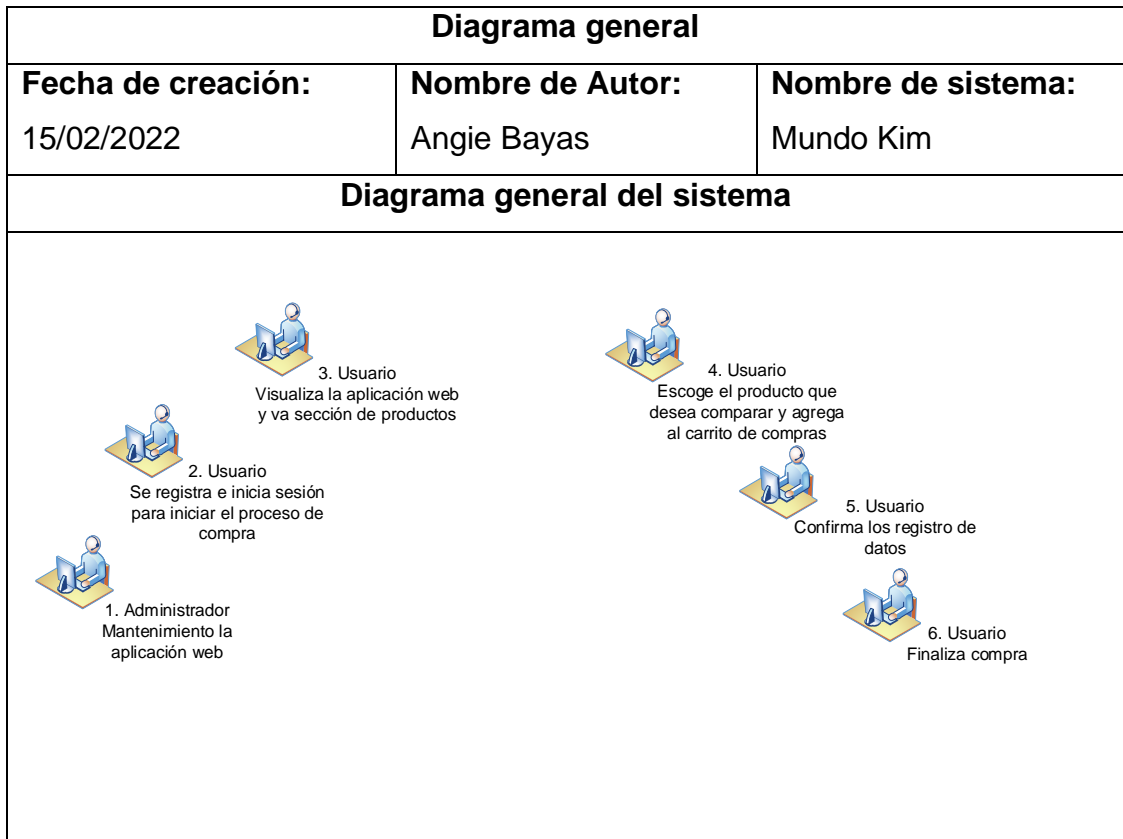


Elaborado por: Bayas G. A.



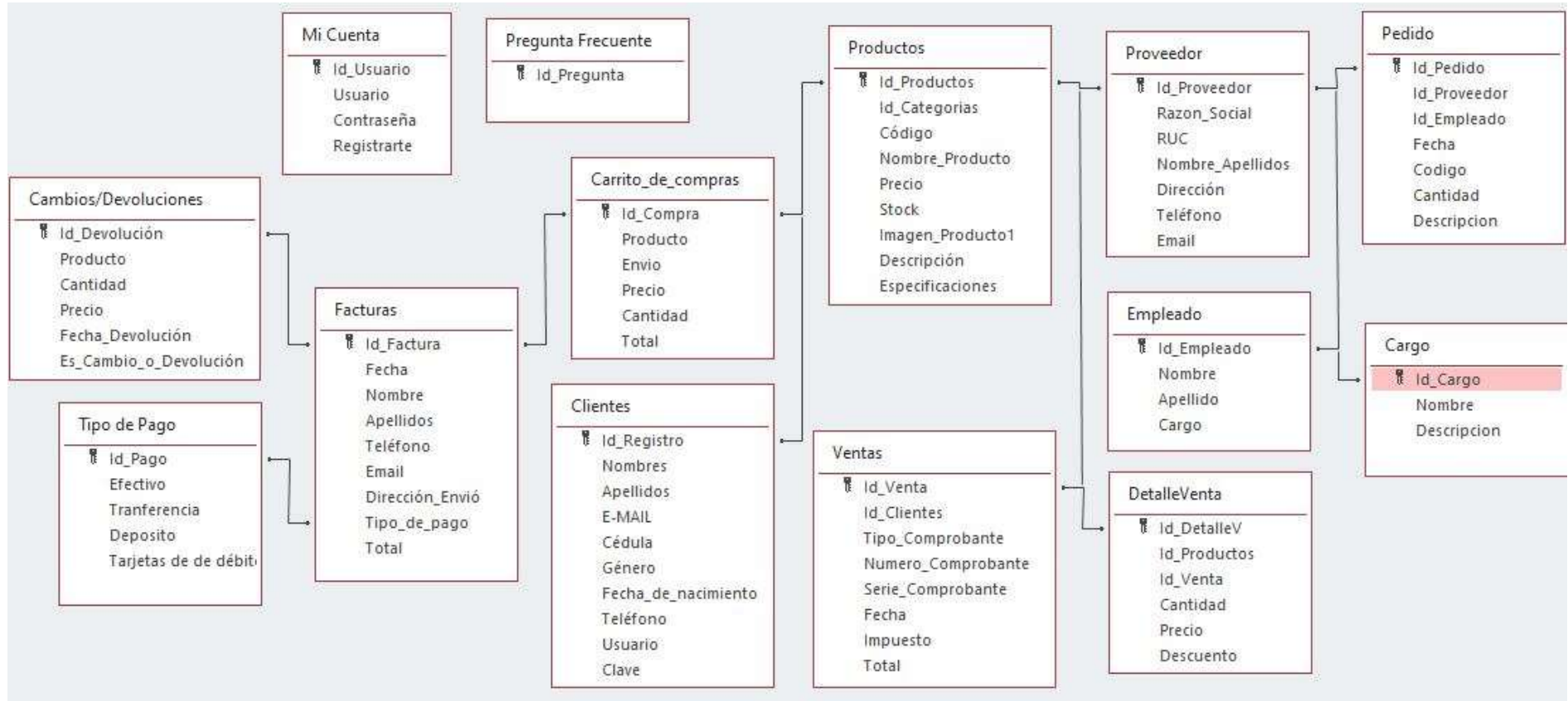
Elaborado por: Bayas G. A

4.14. Diagrama general del sistema



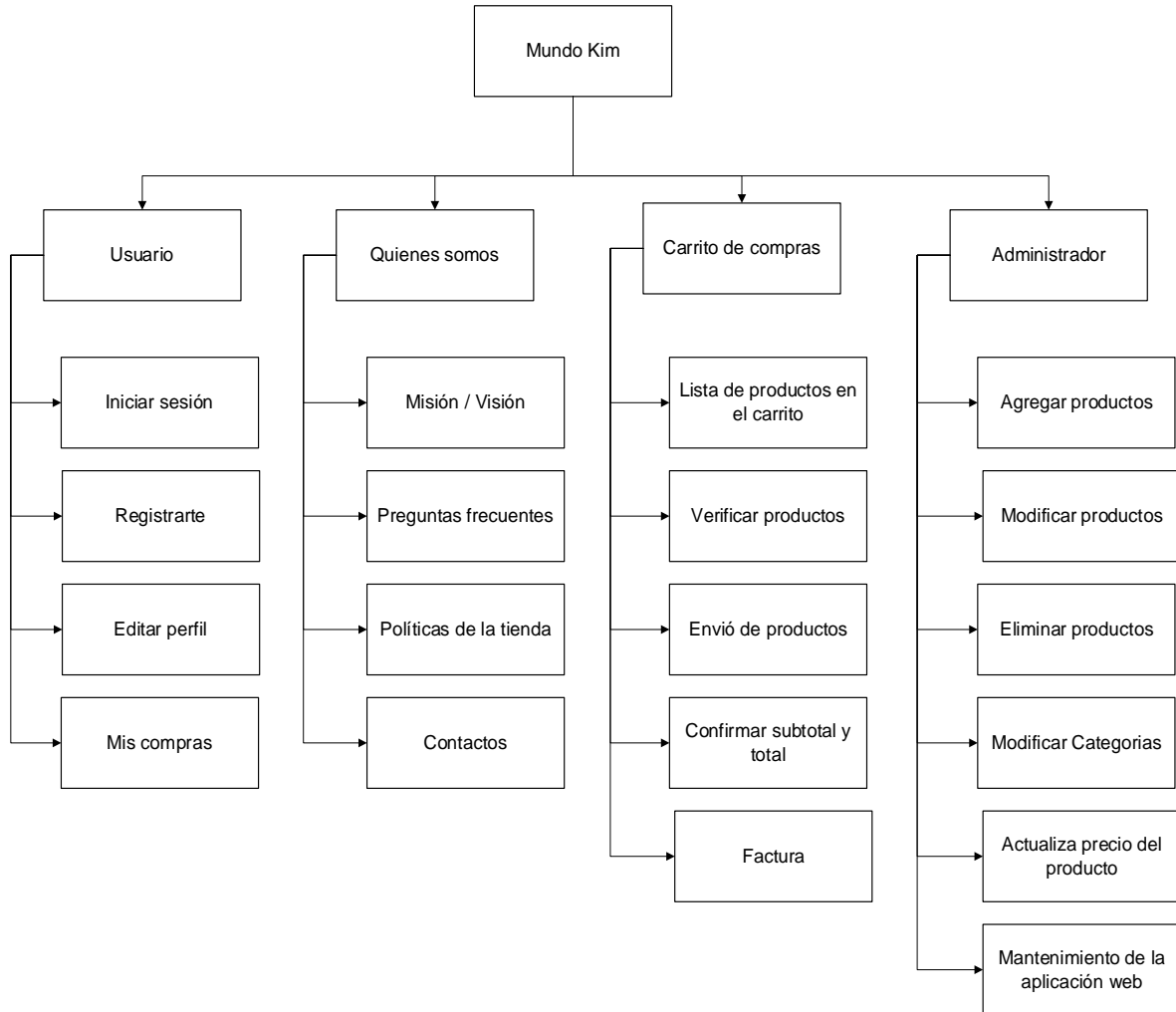
Elaborado por: Bayas G. A.

4.15. Modelo de Entidad – Relación

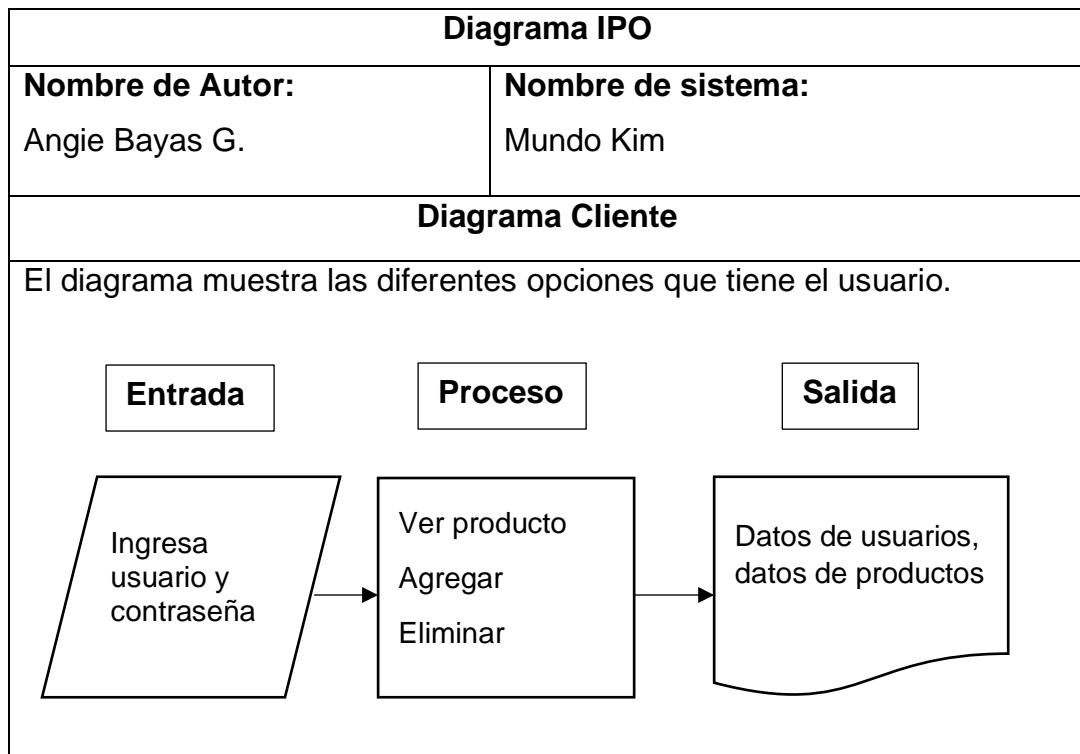


4.16. Diagrama de Hipo

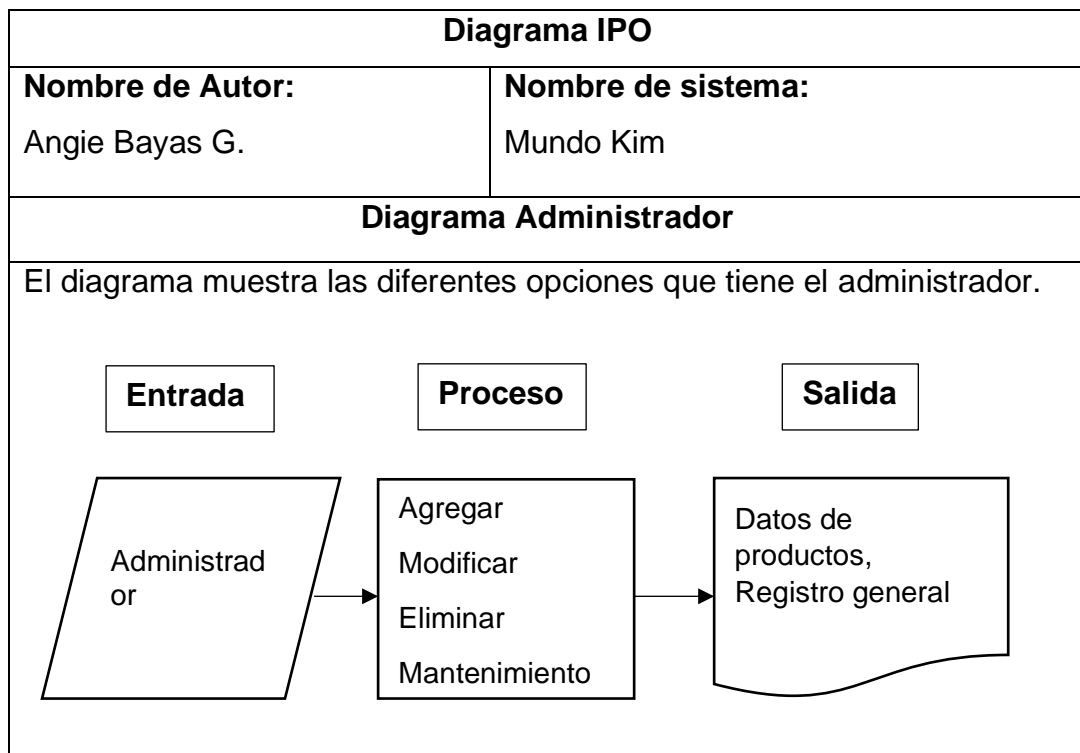
El diagrama muestra las opciones que tendrá la aplicación web.



4.17. Diagrama IPO



Elaborado por: Bayas G. A.



Elaborado por: Bayas G. A.

4.18. Diseño de pantallas

	Diseño de pantalla	
Fecha de creación: 25/02/2022	Nombre de Autor: Angie Bayas	Nombre de sistema: Mundo Kim
Narrativa		
Descripción: Pantalla de inicio en donde se encontrará el menú de opciones que ofrece la aplicación.		
Pantalla Inicio		
		



Diseño de pantalla

Fecha de creación:
25/02/2022

Nombre de Autor:
Angie Bayas

Nombre de sistema:
Mundo Kim

Pantalla Opinión

Inicio Quiénes somos Productos Contacto Ayuda

Danos tu opinión

¿Qué te pareció?

Este es el párrafo de tu sección de comentarios. Anima a los visitantes de tu sitio a calificar y agregar comentarios sobre tus productos.


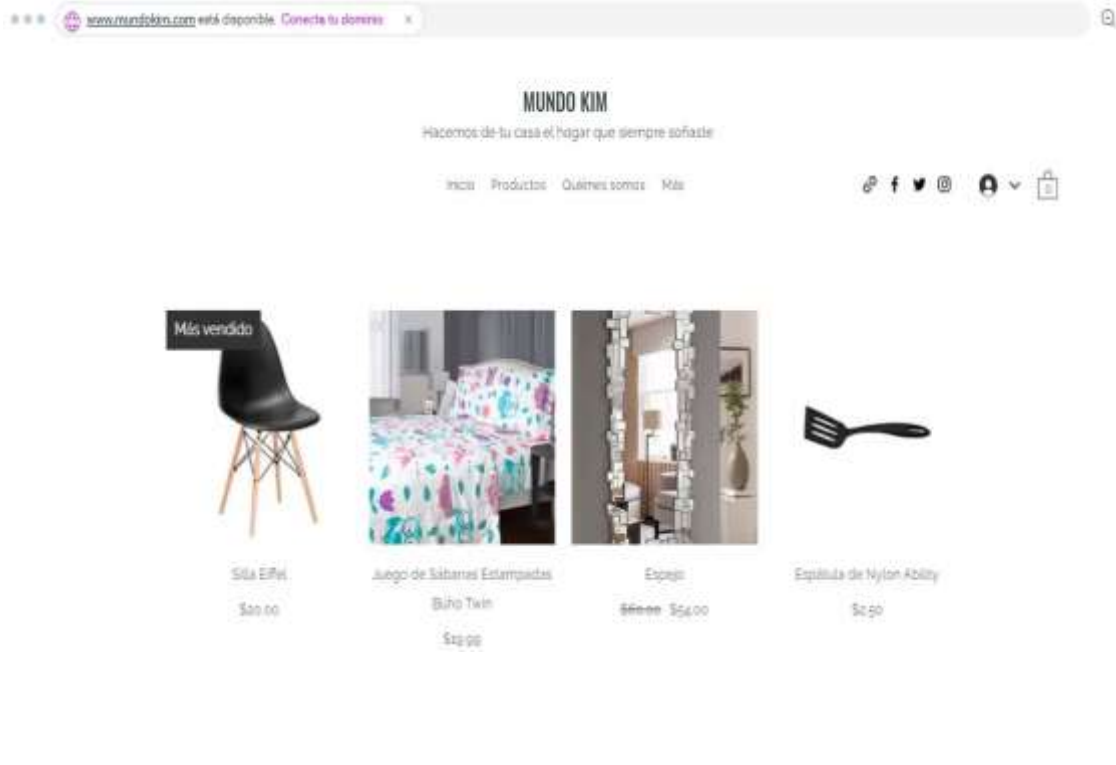
Nombre Apellido



Email

¿Cómo podemos mejorar?

Enviar


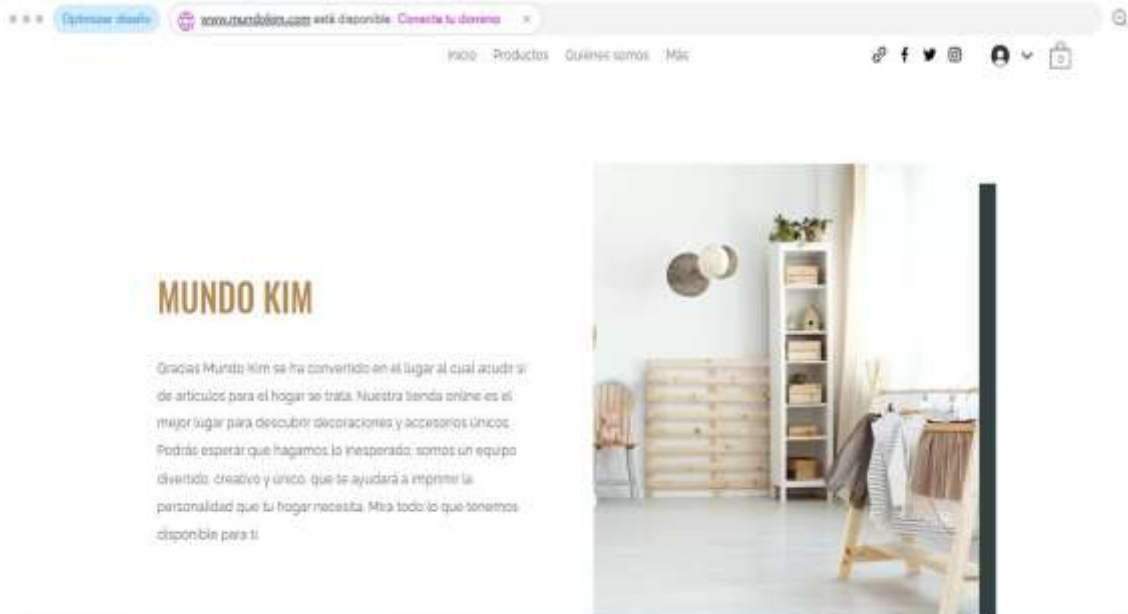
¡Gracias por tu mensaje!

	Diseño de pantalla	
Fecha de creación: 25/02/2022	Nombre de Autor: Angie Bayas	Nombre de sistema: Mundo Kim
Narrativa		
<p>Descripción: En esta opción “Productos”, el cliente podrá encontrar artículos para el hogar como decoración de dormitorio, sala, accesorios, cocina incluso en la misma podrá ver cuáles productos tienen descuento, e incluso si hay productos nuevos, incluyendo el valor según el detalle del producto.</p>		
Pantalla Productos		
		

	Diseño de pantalla	
Fecha de creación: 25/02/2022	Nombre de Autor: Angie Bayas	Nombre de sistema: Mundo Kim
Narrativa		
Descripción: Podrás ver el detalle del producto.		
Pantalla Detalle del producto		
<div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="flex: 1;">  </div> <div style="flex: 1; padding-left: 20px;"> <p>Bonsai 25cm SKU: TDFBz35</p> <p>\$5,00</p> <p>Bonsai artificial. Decoración para el hogar. Elaborado en Material plástico. Color verde y maceta en color Blanco.</p> <p>Tamaño Pequeño</p> <p>Uso Decorativo</p> <p>Material Plástico</p> <p>Diseño Arbol Miniatura</p> <p>Color <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/></p> <p>Cantidad 1</p> <p style="text-align: center; background-color: black; color: white; padding: 5px;">Agregar al carrito</p> </div> </div>		

	Diseño de pantalla	
Fecha de creación: 25/02/2022	Nombre de Autor: Angie Bayas	Nombre de sistema: Mundo Kim
Narrativa		
Descripción: Luego de elegir el producto y la cantidad la cual nos aparece detallados los productos en caso de querer eliminar un producto hay una opción llamada “Eliminar” luego de haber seleccionado los productos debe ir la opción “Ver Carrito”		
Pantalla carrito de compra		
		

	Diseño de pantalla	
Fecha de creación: 25/02/2022	Nombre de Autor: Angie Bayas	Nombre de sistema: Mundo Kim
Narrativa		
<p>Descripción: En la opción de “Ver Carrito” podemos visualizar la compra seleccionada. Una vez verificado escoger “Realizar Pedido” se enviará un correo al cliente y al administrado con el detalle del pedido. Él envío del producto llegará en un tiempo uno o tres días luego el cliente tendrá su pedido en sus manos y podrá entregar el pago al mismo empleado.</p>		
Pantalla Finalización de la compra		
 <p>The screenshot shows a shopping cart interface. On the left, under 'Mi carrito', there are two items: 'Juego de Sábanas Estampadas' priced at \$44.00 and 'Espejo' priced at \$54.00. On the right, under 'Resumen del pedido', the subtotal is \$98.00, shipping is 'GRATIS', and the total is \$98.00. A 'Finalizar la compra' button is prominently displayed, along with a 'Pago seguro' icon and a chat button labeled '¡Vamos a chatear!'.</p>		

	Diseño de pantalla	
Fecha de creación: 25/02/2022	Nombre de Autor: Angie Bayas	Nombre de sistema: Mundo Kim
Narrativa		
Descripción: En la opción de “Quienes somos” tendrá acceso de nuestra información.		
Pantalla Quienes somos		
		



Diseño de pantalla

Fecha de creación:

25/02/2022

Nombre de Autor:

Angie Bayas

Nombre de sistema:

Mundo Kim

Narrativa

Descripción: En la opción de “Quienes somos” tendrá acceso de nuestra información como nuestra Misión y Visión.

Pantalla Misión – Visión



Misión

Nuestro propósito es brindar los mejores productos para tu hogar, contamos con un gran surtido de alta calidad al mejor precio a nuestro cliente. Navega en nuestro sitio web para encontrar productos únicos, o simplemente para ver lo que podemos ofrecerte en Mundo Kim.

Visión

En Mundo Kim queremos ayudarte a descubrir todo que necesitas para que tu casa se convierta en un verdadero hogar. Nuestro objetivo es ser una tienda líder en el mercado, donde los clientes se sientan cómodos al comprar en línea. Navega por nuestra selección de artículos en línea para ver qué tenemos disponible y encontrar justo lo que estás buscando.





Diseño de pantalla

Fecha de creación:
25/02/2022

Nombre de Autor:
Angie Bayas

Nombre de sistema:
Mundo Kim

Pantalla Preguntas frecuentes

Optimizar diseño www.mundokim.com está disponible. [Conectar tu tienda](#)

¿TIENE LOCAL FÍSICO O SHOWROOM?

Tenemos local en el sector La Chisla y vendemos únicamente por nuestra tienda online.

¿CUÁL ES SU POLÍTICA DE DEVOLUCIONES?

- El cambio de productos se acepta dentro de 2 días a partir el día de su entrega a domicilio.
- Debes de confirmar previamente que el producto elegido está disponible en stock.

¿CUÁNTO TARDAN LOS ENVÍOS?

Consultar los tiempos de entrega antes de hacer tu pedido el envío es aproximadamente 3 hora.

¿HACEN ENVÍOS A OTRAS CIUDADES DE ECUADOR?


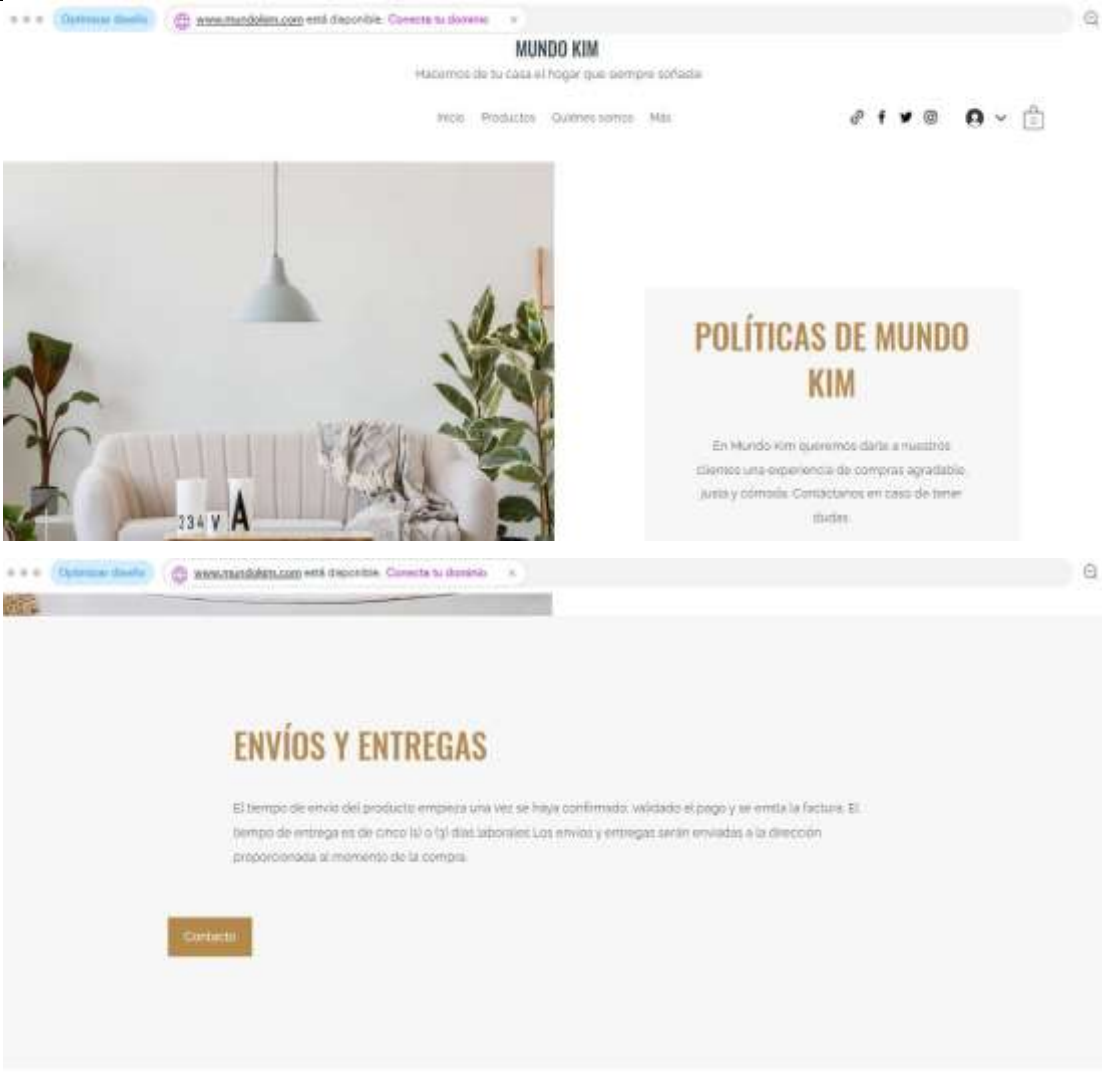
No hacemos envíos a otras provincias por el momento, en un futuro podremos realizar envíos a cada rincón de todo Ecuador.

¿CUÁLES SON LAS OPCIONES DE PAGO?

Es en Efectivo, Transferencia, Depósito, Tarjetas.

¿PUEDO HACER CAMBIOS EN MI PEDIDO?

Mientras se ejecuta el pedido y la confirmación del mismo, se pueden hacer cambios antes de hacer el envío del pedido. Nuestro objetivo es que elijas algo que te guste y disfrutes.

	Diseño de pantalla	
Fecha de creación: 25/02/2022	Nombre de Autor: Angie Bayas	Nombre de sistema: Mundo Kim
Narrativa		
Descripción: Dentro del menú principal encontrará la opción de políticas de Mundo Kim, donde se podrá visualizar diferentes políticas que ofrecen.		
Pantalla de Políticas de Mundo Kim		
 <p>The screenshot shows the website interface for Mundo Kim. The top navigation bar includes 'Inicio', 'Productos', 'Quiénes somos', and 'Más'. The main content area features a large image of a living room and a text box titled 'POLÍTICAS DE MUNDO KIM' with the text: 'En Mundo kim queremos darte a nuestros clientes una experiencia de compras agradable, justa y cómoda. Contáctanos en caso de tener dudas.' Below this is another section titled 'ENVÍOS Y ENTREGAS' with the text: 'El tiempo de envío del producto empieza una vez se haya confirmado, validado el pago y se emita la factura. El tiempo de entrega es de cinco (5) o (6) días laborales. Los envíos y entregas serán enviadas a la dirección proporcionada al momento de la compra.' A 'Contacta' button is visible at the bottom of the second section.</p>		

	<p align="center">Diseño de pantalla</p>	
<p>Fecha de creación: 25/02/2022</p>	<p>Nombre de Autor: Angie Bayas</p>	<p>Nombre de sistema: Mundo Kim</p>
<p align="center">Narrativa</p>		
<p>Descripción: En la opción de “Contacto” hay una ficha la cual puede llenar para información.</p>		
<p align="center">Pantalla de Contacto</p>		
		

Conclusiones

Se realizó una aplicación web, útil y eficaz, la cual contiene una interfaz sencilla de manipular y tenga una experiencia de compra satisfactoria. Ofrecer un mejor rendimiento no solo del personal de Mundo Kim, sino también una atención al cliente.

Una vez terminado la aplicación web realizando las pruebas funcionales obteniendo como resultados de los casos de pruebas de cada uno. Los problemas detectados pasaron a ser corregidos por el administrador de MK.

Recomendaciones

En la actualidad han aumentado las compras online, como por ejemplo de ello tenemos que, tras la pandemia, Amazon, Mercado libre.

Ofrecer una atención óptima al cliente hay personas que han tenido problemas a la hora de comprar por internet y tener una respuesta inmediata a veces la falta de respuesta y atención ocasiona que los clientes dejen de consumir productos o servicios

Implementar una política de seguridad de información para el correcto uso de la aplicación

Referencias

- Admin. (29 de Julio de 2019). *SIGAMOS* . Obtenido de Codificación de artículos: <https://sigamos.co/wms/codificacion-de-articulos-en-un-almacen-como-lograrlo-exitosamente-infografia/>
- Álvarez Ramírez, A. K. (2021). *Diseño de una tienda online para la microempresa MY BOUTIQUE*. Obtenido de <https://repositorio.itb.edu.ec/handle/123456789/3028>
- Álvarez Salazar, M. S. (2019). *Diseño de una aplicación web para el registro y control académico de estudiantes del centro de desarrollo infantil KIDSLANDIA PLUS en la ciudad de guayaquil en el 2019*. Obtenido de <https://repositorio.itb.edu.ec/handle/123456789/2586>
- Author, G. (12 de Abril de 2020). *Bootstrap: guía para principiantes*. Obtenido de rockcontent: <https://rockcontent.com/es/blog/bootstrap/>
- Bind, E. s. (s.f.). *Registro de ventas*. Obtenido de <https://blog.bind.com.mx/registro-de-ventas>
- Cuidatufuturo. (2008). *RISE*. Obtenido de <https://cuidatufuturo.com/rise-obtener/>
- Flores Herrera, J. (25 de Agosto de 2015). *¿Qué es HTML?* Obtenido de codigofacilito: <https://codigofacilito.com/articulos/que-es-html>
- Flores Herrera, J. (25 de Agosto de 2015). *Qué es HTML*. Obtenido de <https://codigofacilito.com/articulos/que-es-html>
- Flores, L. (30 de Julio de 2019). *¿Qué es una Aplicación Web?* Obtenido de Strapp International: <https://www.strappinc.com/blog/strapp-datos/que-es-una-aplicacion-web>
- G. Arias, F. (5 de Julio de 2012). *El Proyecto de Investigación: Introducción a la metodología científica. 6ta Edición*. Obtenido de <https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWpbnxIzhVjYXB1bnRlc3xneDo3NmExZjhhOTliZjk4ZjVm>
- Gelado José, A. (14 de Agosto de 2008). *Rasmus Lerdorf, creador del lenguaje PHP*. Obtenido de consumer: <https://www.consumer.es/tecnologia/software/rasmus-lerdorf-creador-del-lenguaje-php.html>
- Hernández Sampieri Roberto, B. L. (2006). *Metodología de la investigación 4ta Edición*. Obtenido de https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf

- Mejia Jervis, T. (27 de Agosto de 2020). *Investigación descriptiva*. .
Obtenido de lifeder: <https://www.lifeder.com/investigacion-descriptiva/>
- Murillo Chávez, L. F. (2018). *Diseño de una aplicación web para gestión de ventas a crédito, del taller y novedades “dos hermanos”, mediante una tienda virtual online*. Obtenido de <https://repositorio.itb.edu.ec/handle/123456789/1886>
- Pendino, S. (2019). *Qué significa Tienda Online*. Obtenido de <https://sebastianpendino.com/que-significa/tienda-virtual-o-tienda-online/>
- Pérez Valdés, D. (03 de Julio de 2007). *Que es JavaScript*. Obtenido de Maestro del Web: <http://www.maestrosdelweb.com/que-es-javascript/>
- Pressman, R. S. (2015). *Ingeniería del software. Un enfoque práctico 7ta edición*. Obtenido de <http://cotana.informatica.edu.bo/downloads/ld-Ingenieria.de.software.enfoque.practico.7ed.Pressman.PDF>
- Robledano, Á. (28 de Octubre de 2019). *MongoDB*. Obtenido de OpenWebinars: <https://openwebinars.net/blog/que-es-mongodb/>
- Salas Mejías, M. A. (2014). *Desarrollo de portal web para la venta de productos ofrecidos por Pymes de Chillán*. Obtenido de <http://repobib.ubiobio.cl/jspui/handle/123456789/694>
- SCRUMstudy. (2013). *Un guía para el CONOCIMIENTO DE SCRUM (GUIA SBOK™)*. Obtenido de https://www.tenstep.ec/portal/images/pdfs/Suscripciones_TenStep/Silver/SCRUMstudy_GUIA_SBOK_espanol.pdf
- SICE, S. d. (2013). *Ley de Propiedad Intelectual*. Obtenido de https://www.propiedadintelectual.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/08/reglamento_ley_propiedad_intelectual.pdf
- SRI, S. d. (2019). *Régimen Impositivo Simplificado (RISE)*. Obtenido de <https://www.sri.gob.ec/regimen-impositivo-simplificado-rise#requisitos>
- Tamayo, T. M. (30 de Abril de 2004). *El Proceso de la Investigación Científica 4 Edición*. Obtenido de https://www.academia.edu/13603028/El_Proceso_de_la_Investigacion_Cientifica_4_ED_Mario_Tamayo_Tamayo
- Telecomunicaciones. (2002). *Ley de Comercio Electrónico, Firmas y Mensajes de Datos*. Obtenido de Gob: <https://www.telecomunicaciones.gob.ec/wp->

content/uploads/downloads/2012/11/Ley-de-Comercio-Electronico-Firmas-y-Mensajes-de-Datos.pdf

Thompson, I. (2006). *Venta Online*. Obtenido de <https://www.promonegocios.net/venta/venta-online.html>

TRADELOG. (s.f.). *Grupo de artículos*. Obtenido de <https://www.tradelog.com.ar/blog/codificacion-articulos/>

Anexos

Anexo 1 formato de la Encuesta

Encuesta

1. ¿A través de qué medio compras tus artículos de hogar actualmente? [Selecciona máximo dos opciones de ser necesario]

Pedido por catálogo (Revista)

Centros comerciales

Tiendas online

Local físico

2. ¿Compras usted por internet?

Sí

No

3. Sus preferencias a la hora de comprar por Internet, son: [Selecciona varias opciones de ser necesario]

Reconocimiento de marca

Precio

Calidad (Materiales) de los productos

Variedad de estilos

Productos en promoción

4. Por favor, exprese su grado de satisfacción a la hora de comprar por internet con:

Excelente

Muy bueno

Bueno

Regular

Mala experiencia

5. Estaría dispuesto a visitar la aplicación web

Si

No

6. ¿Qué te llevó a visitar la aplicación web?

Información del producto

Interés en comprar

Conocer más sobre la tienda

7. ¿Has tenido problemas a la hora de comprar por internet?

Si

No

Anexo 2 formato de la Entrevista
Entrevistas

1. **¿Qué opina de la venta online de los productos?**

2. **¿Desearía contar con una aplicación web?**

3. **¿Qué otros productos te gustaría ver en la tienda online en un futuro?**

4. **¿En su tienda se realizan capacitaciones a su personal?**

5. **¿Cómo se siente usted al emprender este nuevo negocio?**