



arupo.shop

Aplicación para comercio electrónico colaborativo

Fredy Remigio Ávila Matute

Máster universitario en Desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles

Diciembre 2021

CONTENIDO

- Introducción
- Metodología y Diseño
- Demostración
- Conclusiones

Contexto y justificación del Trabajo

- Existen varias aplicaciones para **compra** y **venta** basadas en **CATÁLOGOS**.



Objetivo y propuesta

Desarrollar una **aplicación para comercio electrónico** que funcione en un sentido diferente a las tiendas en línea tradicionales.

COMPRADOR

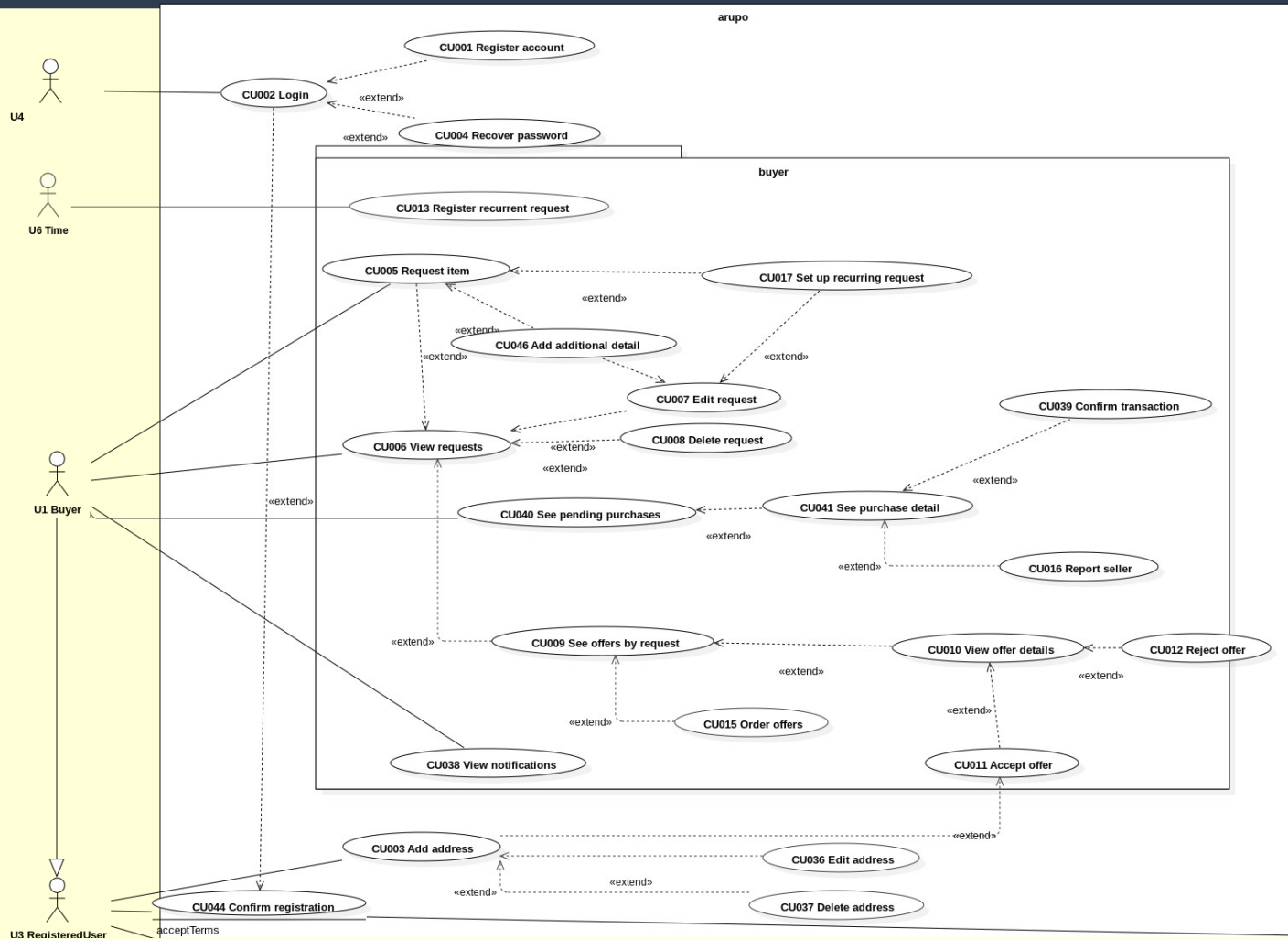
- Exponer su necesidad de productos o servicios con detalle suficiente
- Seleccionar la oferta más conveniente.
- Ahorro de tiempo

VENDEDOR

- Un espacio para ofrecer sus productos o servicios a necesidades reales.
- Información para actualizar los productos o servicios ofertados

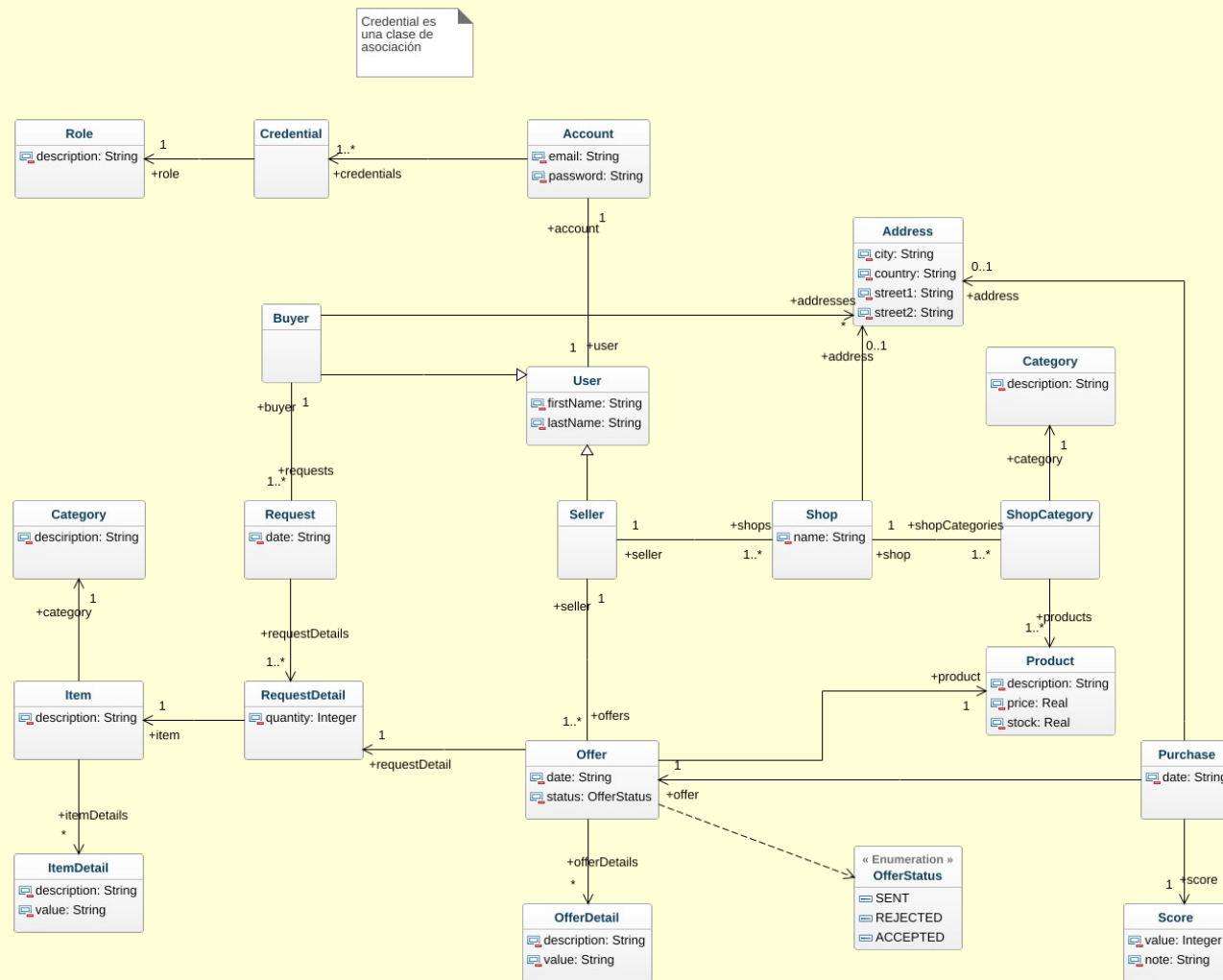
Metodología y Diseño

Model Driven Development



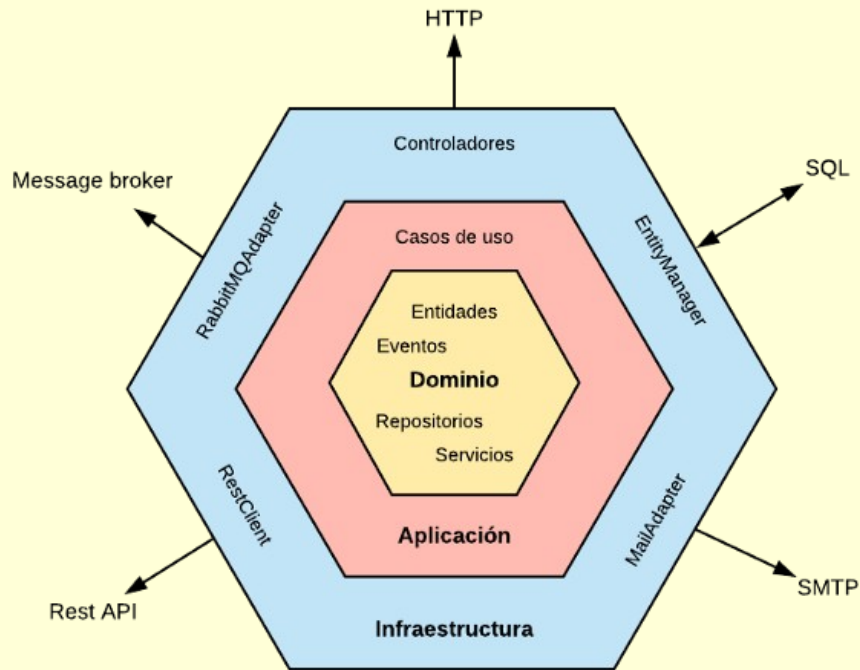
Metodología y Diseño

Modelo de dominio



Metodología y Diseño

Arquitectura Backend



Estructura del proyecto

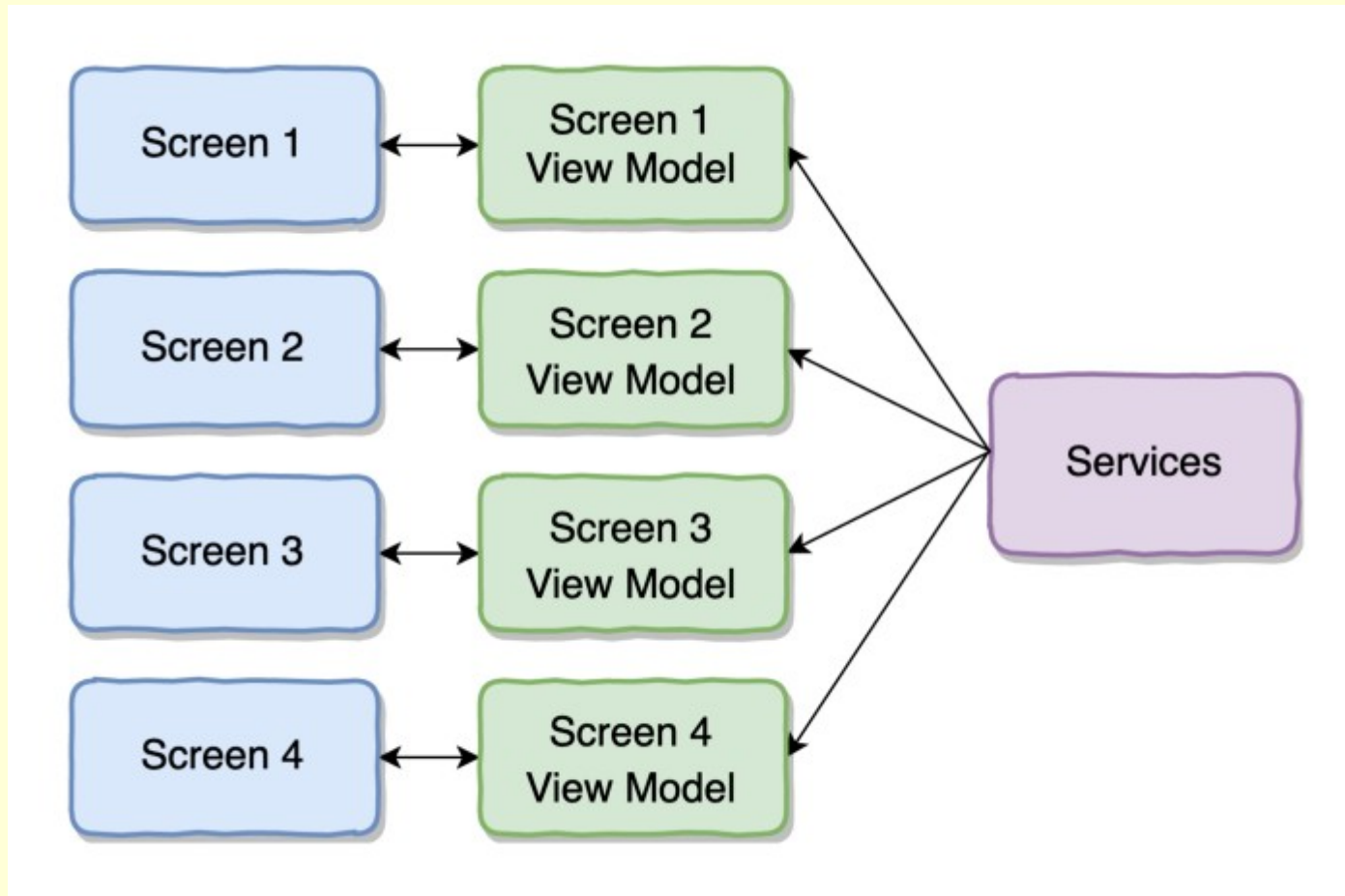
```
shop.arupo.service.request.application
├── CreateRequest.java
├── DeleteRequest.java
├── GetRequestsByBuyer.java
├── shop.arupo.service.request.detail.domain
├── shop.arupo.service.request.detail.infrastructure
├── shop.arupo.service.request.domain
│   └── Request.java
├── shop.arupo.service.request.infrastructure
│   └── MySqlRequestRepository.java
├── shop.arupo.service.request.service
│   └── RequestService.java
├── shop.arupo.service.role.application
├── shop.arupo.service.role.domain
├── shop.arupo.service.role.infrastructure
└── shop.arupo.service.role.service
```

Metodología y Diseño

Arquitectura aplicación móvil



Uso de **provider** y MVVM



Demostración



Conclusiones

- Al término de este trabajo se ha utilizado las herramientas y posibilidades que brinda Flutter y Dart para hacer adaptativo y aplicar lo básico de su potencial de animación, si embargo queda mucho más por aprender y aplicar en futuros proyectos.
- Se han aplicado mucho los conocimientos brindados en el programa del Máster, brindando la oportunidad de aplicarlos en proyectos futuros.
- En cuanto a la planificación, ha sido un poco difícil ir a la par de esta debido a que el presente proyecto abarcó tanto la parte backend (API Rest) como la frontend (Flutter). En resumen el alcance fue muy amplio para el tiempo definido.
- Finalmente puedo acotar que a pesar de todo, utilizar y aprender una tecnología que esta despegando, como Flutter, augura un camino de aprendizaje y desarrollo profesional fértil.

A futuro

- Mejorar la experiencia del usuario generando UI más intuitivas
- Añadir al menos una versión en idioma inglés
- Añadir y/o mejorar las funcionalidades acorde a las exigencias de los usuarios.
- Implementar notificaciones en tiempo real.

¡ MUCHAS GRACIAS !

