

Universidad Autónoma "Juan Misael Saracho"
Departamento de Investigación, Ciencia y Tecnología
Facultad de Ciencias y Tecnología

20

PLATAFORMA PARA LA PUBLICACIÓN DE ARTÍCULOS DE MEDIO USO QUE SE ADECUA AL COMERCIO ELECTRÓNICO C2C



Autor:

¹ Llanos Rodriguez Carlos

Correspondencia del autor(es): carlosraiton@gmail.com¹,
Celular: 75128508Tarija - Bolivia.

Área de Investigación: Programación de aplicaciones móviles
para dispositivos Android

1. RESUMEN DEL PROYECTO

En los últimos años el comercio ha evolucionado bastante ya que ahora es más cómodo realizar una compra o venta mediante el uso de tecnologías de información a través de internet utilizando un dispositivo, este es conocido como comercio electrónico.

El propósito del proyecto es poder brindar a los usuarios una aplicación móvil para dispositivos Android que sea adecuada al comercio electrónico (C2C) consumidor a consumidor. La aplicación abarca el registro de artículos de medio uso, sección de exploración de artículos publicados por categorías, contactos con los vendedores, pagos en línea utilizando la plataforma de PayPal, entre de informe de las compras y ventas que se realizan.

Se pudo observar que la mayoría de la población de Tarija hacen uso de las redes sociales para realizar la compra/venta de artículos o productos ya sean nuevo o de medio uso. En este sentido se puede evidenciar que no existen muchos sitios web que permitan realizar este tipo de comercio (Comercio electrónico C2C), por este motivo se propone el proyecto **“ plataforma para la publicación de artículos de medio uso que se adecue al comercio electrónico c2c ”**, con él cual se apoyara más al comercio electrónico y se brinda una plataforma que se adecue y garantice al tipo de comercio.

El proyecto propuesto contara con dos componentes: El desarrollo de la aplicación móvil para la plataforma Android y la promoción y socialización de la aplicación móvil.

Con la aplicación móvil se proporcionará a los usuarios una plataforma adecuada al comercio electrónico C2C (consumidor a consumidor). Para ello se seleccionó las tecnologías adecuadas para poder desarrollar la aplicación móvil alguna de estas tecnologías son flutter, MongoDB, Nodejs, con estas tecnologías se pueden implementar las funcionalidades como: registro en la plataforma, registro de artículos de medio uso, una sección de exploración para poder ver las publicaciones por categoría, el contacto con los vendedores y realizar pagos en línea. Para este componente se utilizó la metodología de desarrollo ágil Scrum.

Para el segundo componente se utilizará una metodología didáctica utilizando las redes sociales de Facebook y YouTube para realizar la promoción y socialización. Para esto se crearán materiales publicitarios como se afiches, trípticos y videos, estos mostrarán información de la aplicación móvil y las funcionalidades con las que cuenta, este material será difundido en Facebook y YouTube.