

**Departamento de Ciencias de la  
Computación (DCCO)**

**Carrera de Tecnología de la Información**

**Metodologías de Desarrollo de  
Software**

Perfil del Proyecto

Presentado por: Marcalla Cristhian, Molina Alexandro,  
Cañola Kevin (Grupo 5)

Tutor académico: Ing. Jenny A Ruiz R

Ciudad: (poner la ciudad que corresponda)

Fecha: 01/05/2025

## Índice

Pág.

### PERFIL DE PROYECTO

1. Introducción....	1
2. Planteamiento del trabajo....	1
2.1 Formulación del problema....	1
2.2 Justificación....	1
3. Sistema de Objetivos....	2
3.1. Objetivo General.....	2
3.2. Objetivos Específicos (03)	2
4. Alcance....	2
5.1 Metodología (Marco de trabajo 5W+2H) ....	3
6. Ideas a Defender ....	5
7. Resultados Esperados	6
8. Viabilidad ....	6
8.1 Humana....	6
8.1.1 Tutor Empresarial ....	6
8.1.2 Tutor Académico....	7
8.1.3 Estudiantes....	7
8.2 Tecnológica....	8
8.2.1 Hardware....	8
8.2.2 Software....	8
9. Cronograma: ....	8
10. Bibliografía....	

## **1.     Introducción**

En la actualidad, numerosas pequeñas tiendas de ropa carecen de presencia en internet, lo que restringe considerablemente su alcance a nuevos clientes y limita sus ventas a su contexto local. La boutique "X" se topa con el mismo problema: se basa exclusivamente en las ventas en persona, lo que disminuye su competitividad ante grandes marcas que ya cuentan con plataformas digitales establecidas. En este escenario, se presenta la necesidad de desarrollar una página web que facilite la exposición de sus productos de manera ordenada, visualmente atractiva y práctica. Esta propuesta aspira a satisfacer esa demanda, proporcionando una solución asequible y a medida para digitalizar su catálogo de ropa y simplificar la interacción con posibles compradores.

## **2.     Planteamiento del trabajo**

### **2.1    Formulación del problema**

El inconveniente detectado es la escasa visibilidad comercial de la boutique, provocada por la ausencia de presencia en la red. El proyecto sugiere la creación de una página web organizada por categorías (por tipo de ropa), que facilite al usuario la navegación, la visualización de los productos en stock y la interacción con la comerciante. En contraposición a redes sociales o plataformas universales, esta página web estará diseñada específicamente para el comercio, con una estructura ajustada al estilo y requerimientos del negocio. De esta manera se superan las restricciones presentes, tales como la ausencia de catálogo en línea, la inestabilidad en la presentación de productos y una comunicación deficiente con los clientes

### **2.2 Justificación**

Este proyecto puede atraer la atención de otros investigadores o desarrolladores debido a su directa aplicación en microempresas y su concentración en soluciones tecnológicas asequibles para pequeños negocios. En términos científicos, facilita el análisis de modelos de digitalización de empresas locales, diseño web personalizado y tácticas para optimizar la experiencia del usuario (UX). Además, ayuda a disminuir la disparidad digital entre corporaciones grandes y pequeños empresarios, dando paso a desarrollos más inclusivos y sostenibles.

### **3. Sistema de Objetivos**

#### **3.1. Objetivo General**

Diseñar y desarrollar una página web funcional, intuitiva y visualmente atractiva para una tienda de ropa local, con el fin de organizar y exhibir sus productos por secciones, mejorar su visibilidad, facilitar la comunicación con los clientes y aumentar las oportunidades de venta en el entorno digital.

#### **3.2. Objetivos Específicos (03)**

1. Implementar una estructura web categorizada por tipo de prenda (camisetas, pantalones, vestidos, etc.), que permita al usuario navegar fácilmente y encontrar productos de forma rápida.
2. Desarrollar una galería de productos con imágenes y descripciones claras, que mejore la presentación visual de los artículos y permita su consulta desde cualquier dispositivo.
3. Integrar un formulario de contacto y enlaces a redes sociales para fortalecer la comunicación directa entre la tienda y los clientes.

#### **Paquetes de trabajo:**

- Recolección de información y fotografías de los productos.
- Diseño gráfico y creación del esquema visual del sitio.
- Desarrollo del sitio web (estructura, interfaz, secciones).
- Pruebas de usabilidad y revisión con la dueña de la tienda.
- Publicación del sitio web y mantenimiento básico.

### **4. Alcance**

El alcance del proyecto "Urban Style Shop" define las funcionalidades principales y los límites del sistema web que se desarrollará para una tienda de ropa local. A continuación, se detalla cada parte del alcance del sistema utilizando viñetas explicativas:

- ***Visualización de productos categorizados:***

Los productos estarán organizados por categorías como camisas, pantalones, vestidos, entre otros, para facilitar la navegación del usuario.

- ***Galería con imágenes y descripciones:***

Cada prenda contará con una imagen representativa, una breve descripción, talla disponible y su precio.

- ***Diseño responsivo:***

El sitio estará optimizado para visualizarse correctamente en computadoras, tablets y teléfonos móviles.

- ***Formulario de contacto:***

Permitirá que los usuarios se comuniquen directamente con la propietaria de la tienda a través de un formulario con validación.

- ***Enlaces a redes sociales:***

Se incluirán accesos directos a las redes sociales de la tienda para aumentar su visibilidad y fomentar la interacción.

- ***Panel de administrador:***

Un módulo restringido al administrador permitirá actualizar productos, editar precios y modificar la disponibilidad del inventario.

## **5. Marco Teórico**

El desarrollo del proyecto Urban Style Shop se lleva a cabo mediante el uso de herramientas y entornos de desarrollo integrados (IDEs) que permiten una implementación eficiente, organizada y colaborativa.

Herramientas utilizadas:

- Visual Studio Code: Utilizado como entorno principal para la codificación del frontend y backend del sitio web.
- Git y GitHub: Para el control de versiones, colaboración en equipo y respaldo del proyecto.

- Figma: Herramienta para el diseño gráfico de la interfaz del sitio web.
- XAMPP o Vercel: Para pruebas locales o despliegue en la nube según tecnología usada.
- Excel: Utilizado para planificación y documentación del proyecto.

### 5.1 Metodología (Marco de trabajo 5W+2H)

Debe explicar paso a paso el desarrollo de la guía con la herramienta de Excel aplicando el marco de trabajo de las 5W y 2H

¿QUÉ?	¿CÓMO?	¿QUIÉN?	¿CUÁNDO?	¿POR QUÉ?	% DE CUMPLIMIENTO
Diseñar el sitio web	Bocetos en Figma y validación con el cliente	Cañola Kevin	Semana 1	Para definir la estructura visual y navegación	100%
Implementar estructura del sitio	HTML + CSS + JS en VS Code	Marcalla Cristhian	Semana 2	Para tener la base del sitio funcionando	100%
Programar funciones de administrador	Creación de login y panel en JavaScript/PHP	Molina Alexandro	Semana 3	Para permitir gestión de productos por parte del administrador	90%
Crear galería de productos	Programación de tarjetas dinámicas por categoría	Todos	Semana 4	Para que el usuario visualice artículos fácilmente	85%

Integrar formulario de contacto	Programación del formulario con validaciones	Molina Alexandro	Semana 5	Para mejorar la comunicación tienda-cliente	80%
Enlazar redes sociales	Íconos y redirecciones	Cañola Kevin	Semana 6	Para aumentar visibilidad de la tienda	100%
Pruebas de usabilidad y ajustes	Test con usuarios y revisión con cliente	Todos	Semana 7	Para asegurar una buena experiencia de usuario	75%

Tabla 1 Marco de trabajo 5W+2H

## 6. Ideas a Defender

Este proyecto busca demostrar varias ideas fundamentales relacionadas con el desarrollo de software y programación, entre las cuales destacan:

- **Digitalización accesible:** Demostrar que es posible crear soluciones tecnológicas efectivas para pequeñas empresas con recursos limitados, usando herramientas gratuitas y conocimientos adquiridos.
- **Aplicación práctica de la ingeniería de software:** Usar metodologías estructuradas (como el marco 5W+2H, historias de usuario, objetivos SMART) para organizar el desarrollo y cumplir con los requerimientos reales del cliente.
- **Diseño centrado en el usuario (UX):** Validar que un diseño visual intuitivo y categorizado mejora la navegación, experiencia del usuario y aumenta la probabilidad de conversión (ventas).
- **Colaboración en equipo:** Integrar roles específicos para un trabajo distribuido, reflejando una organización profesional del desarrollo de software.

## 7. Resultados Esperados

Se espera que al finalizar este proyecto, se logre lo siguiente:

- **Un sitio web funcional y responsive** que permita a una tienda local exhibir y gestionar su catálogo de productos de forma intuitiva y profesional.
- **Mejora en la visibilidad y comunicación del negocio**, gracias a la organización del contenido, inclusión de redes sociales y formularios de contacto.
- **Aplicación real de conocimientos** adquiridos en Fundamentos de Programación (estructuras de datos, validaciones, lógica de scripts) y Fundamentos de Ingeniería de Software (requerimientos, metodologías, documentación).
- **Desarrollo del pensamiento crítico y trabajo en equipo**, al planificar, distribuir tareas y resolver problemas técnicos colaborativamente.
- **Entrega de una solución escalable**, que puede crecer en el futuro integrando nuevas funciones como carrito de compras, base de datos y autenticación avanzada.

## 8. Viabilidad

Cantidad	Descripción	Valor Unitario (USD)	Valor Total (USD)
	<b>**Equipo en casa**</b>		
1	Asus GL753VD	400	400
	<b>**Software**</b>		
1	Sistema operativo Windows 10	0	0
1	Visual Studio Code	0	0
1	Hosting web (ej. Hostinger, por 1 año)	0	0
1	Canva (para diseño gráfico de catálogos, gratis)	0	0
1	GitHub (repositorio del proyecto, gratis)	0	0
			TOTAL: 400

Tabla 2 Presupuesto del proyecto



## **8.1 Humana**

### **8.1.1. Tutor Empresarial**

Sr. Nicolas Gancino

Responsabilidades:

- Dar asesoramiento sobre el funcionamiento del negocio de ropa.
- Validar que la información en el sitio web refleje adecuadamente la identidad del negocio.
- Evaluar la funcionalidad de la plataforma en base a necesidades reales del cliente.

### **8.1.2. Tutor Académico**

Ing. Jenny Ruiz

Responsabilidades:

- Supervisar y guiar el avance del proyecto y cumplimiento de objetivos académicos.
- Dar retroalimentación técnica sobre el diseño, desarrollo y documentación del sistema.
- Asegurar el cumplimiento de estándares de calidad en el desarrollo web.

### **8.1.3. Estudiantes**

Responsabilidades:

- Levantar requerimientos con el cliente.
- Diseñar, desarrollar y probar el sitio web del negocio de ropa.
- Implementar funcionalidades que satisfaga las necesidades del cliente.
- Documentar todo el proceso del proyecto.

## **8.2. Tecnológica**

### **8.2.1. Hardware**

	Requisitos mínimos	Disponibilidad
Memoria RAM	4 GB de RAM	Alta

Almacenamiento	10 GB de espacio de almacenamiento	Alta
Procesador	Procesador de doble núcleo o superior	Alta

Tabla 3. Requisitos de Hardware

### 8.2.2. Software

	Requisitos mínimos	Disponibilidad
Sistema Operativo	Windows 10/11	Alta
Editor de código	Visual Studio Code	Alta
Navegador web	Google Chrome, Firefox, Edge	Alta
Herramientas adicionales	Docker, FileZilla, GitHub, Canva	Alta

Tabla 4. Requisitos de Software

### 8.2.2. Software

	Requisitos mínimos	Disponibilidad
Sistema Operativo	Se recomienda Windows 10 u 11	Alta
IDE	Es recomendable Visual Studio Code debido a su conexión con FTP	Alta

Tabla 4 Requisitos de Software

## 9. Conclusiones y recomendaciones

Este es uno de los capítulos fundamentales del documento. En él se trata en primer lugar de hacer una recapitulación del trabajo y un juicio crítico del mismo, tome en cuenta el cumplimiento de los objetivos mencionados anteriormente

### 9.1 Conclusiones

### 9.2 Recomendaciones



## 10. Planificación para el Cronograma:

Debe insertar una imagen clara y legible de la planificación del proyecto a desarrollar.

#	TAREA	INICIO	FIN
1	Introducción	19/03/2024	20/03/2024
2	Modificación Base de Datos	20/03/2024	22/03/2024
3	Capacitación General	25/03/2024	27/03/2024
4	Documentación (primer avance)	28/03/2024	04/10/24
5	Documentación (corrección con feedback)	04/11/24	25/04/24
6	Fin de Documentación	26/04/24	07/05/24
7	Presentación de resultados a discutir	08/05/24	16/05/24
8	Fin de la discusión de resultados	17/05/24	20/05/2024

Tabla 5 Cronograma del proyecto.

## 11. Referencias

Aquí debe indicar el listado de las referencias bibliográficas utilizadas en el documento. Para cada una de las citas que aparezcan en el documento, aquí debe aparecer el elemento correspondiente, con toda la información correspondiente al tipo de documento. No se referencia del mismo modo un artículo en revista, que un libro, o una página web. Lo más importante es que las referencias bibliográficas que utilice sean de calidad. Está prohibido utilizar Wikipedia o foros online, y es preferible que recurra a estudios publicados, libros o artículos en revistas especializadas. Utiliza el buscador de Google Scholar, especializado en publicaciones científicas, la biblioteca virtual de

ESPE. Para manejar la bibliografía puede utilizar el gestor interno de Word, una herramienta externa como Zotero , y también revisar la normativa en páginas de referencia . Observe cómo se ha utilizado aquí notas a pie de página para indicar las páginas webs de estos productos y servicios. En este caso no se consideran referencias bibliográficas, porque no se ha utilizado la información contenida en las páginas para construir el trabajo, sino que simplemente indica la web de empresas o servicios. La URL siempre debe ir acompañada de algún texto descriptivo, como puede ver aquí.

Buscador Google Scholar: <https://scholar.google.com>

Página principal de la herramienta de gestión bibliográfica Zotero:  
<https://www.zotero.org/>

Una página interesante que recoge la normativa APA y presenta ejemplos para los diferentes tipos de documento es esta: <http://normasapa.com/>

- AcademiaAndroid. (2015, enero 8). academiaAndroid. From <https://academiaandroid.com/android-studio-v1-caracteristicas-comparativa-eclipse/>

## **Anexos.**

### **Anexo I. Crono**

### **Anexo II. Historia de Usuario**