

ANTEPROYECTO

Índice:

1. Título del proyecto.
2. Introducción del proyecto.
3. Finalidad.
4. Objetivos.
5. Medios hardware y software.
6. Planificación.

1. Título del proyecto

ALIEN'S BLOOD

2. Introducción

Este proyecto busca desarrollar una página web que se especialice en la exhibición y comercializar de diseños e ilustraciones, para diversos afines.

La plataforma también está ambientada para socios que quieran unirse y compartir su trabajo.

Se podrá explorar catálogo, solicitar contenido personalizados y comprar diseños exclusivos.

Tendrá otra sección que pertenecerá a la parte de comunicación por parte de los usuarios, donde se va a incluir comentarios para los diseños y el aprendizaje sobre tendencias o técnicas que se han utilizado para el arte gráfico.

3. Finalidad

- a) Ofrecer una compra segura en diseños.
- b) Facilitar la conexión entre diseñadores y clientes.
- c) Proporcionar información y estimulación visual al cliente o persona que busque ampliar sus ideas.
- d) Herramientas interactivas para la persona.

4. Objetivos

- a) Crear una interfaz intuitiva y atractiva para facilitar la navegación de los usuarios.
- b) Implementación de un sistema de comercio electrónico para la compra y venta de diseños.
- c) Desarrollar un espacio interactivo donde los clientes puedan solicitar la modificación de algunos diseños ya existentes para su compra.
- d) Generar un espacio de comentarios para la sección de comunicación.

- e) Garantizar la seguridad de pagos y protección de derechos de autor de los diseños.
- f) Cookies y acuerdos y política de la empresa.

5. Medios de Hardware y Software

a) HARDWARE

- Servidores web con alta disponibilidad.
- Almacenamiento en la nube.
- Computadoras y dispositivos para el diseño y desarrollo.
- Tabletas digitales para la creación de ilustraciones.

b) SOFTWARE

- Lenguajes de programación: *HTML, CSS, JavaScript y PHP*.
- Backend: *Node.js* y para implementarlo con base de datos *PostgreSQL* (como por ejemplo).
- Plataformas de diseño: Para modificar o crear imágenes. *KRITA, SketchBook*.
- Sistema de gestión de pagos: Tarjeta, Bizum.
- Hosting: Para publicar un sitio web o aplicación en internet. *HubSpot* (como ejemplo).

6. Planificación

Fase 1: Análisis y diseño: (1 semana)

Investigación de mercado y tendencias.

Creación de wireframes y diseño de interfaz.

Fase 2: Desarrollo Web (9 semanas)

Programación del frontend y backend.

Creación de perfiles de usuarios y galerías.

Fase 3: Pruebas (2 semanas)

Anteproyecto

Pruebas de usabilidad y seguridad.

Corrección de errores y mejoras.

Buscar y publicar en servidores gratuitos.