



# TIENDA ECOMMERCE

Reto: Marketplace  
Mohammed Amine Alaoui  
2ºDAW - Proyecto intermodular 2  
19/12/2025

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>3</b>
1.1. Resumen del Proyecto.....	3
<b>2. PLANIFICACIÓN.....</b>	<b>4</b>
2.1. Roles.....	4
2.2. Cronograma.....	4
2.3. Metodología.....	4
<b>3. ANÁLISIS.....</b>	<b>5</b>
3.1. Requisitos Funcionales.....	5
3.2. Requisitos No Funcionales.....	5
<b>4. DISEÑO.....</b>	<b>6</b>
4.1. Actores y Casos de Uso.....	6
4.2. Modelo entidad–relación (DER).....	7
4.3. Diagrama de Arquitectura (cliente/servidor).....	8
4.4. Prototipo de Interfaz.....	10
<b>5. Repositorio GitHub.....</b>	<b>13</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1. Resumen del Proyecto

La idea principal del proyecto consiste en crear una tienda online dedicada a la venta de productos de alta demanda o “productos ganadores”, abarcando diversos sectores del mercado. De esta forma, se busca dar origen a una plataforma digital en la que el cliente pueda encontrar todo tipo de artículos, desde un cargador para el móvil hasta comida para su mascota.

El objetivo es ofrecer una experiencia de compra completa y cómoda, evitando que el usuario tenga que buscar tiendas específicas para cada producto. En esta tienda podrá encontrar cualquier artículo que necesite: desde un teclado para su ordenador hasta un juego de herramientas para el coche, y mucho más.

Para hacer posible este proyecto, será necesario contar con proveedores fiables, que ofrezcan productos de calidad a bajo coste, permitiendo obtener un margen de beneficio adecuado. Asimismo, será fundamental llevar a cabo una estrategia de marketing digital efectiva, ya que al tratarse de una tienda online, la visibilidad en internet y la publicidad serán factores clave para atraer clientes y garantizar el éxito del negocio.



# 2. PLANIFICACIÓN

## 2.1. Roles

Es un proyecto individual, con lo cual me encargo yo de todos los roles, los cuales son:

- Contenido y Marketing
- Desarrollo frontend y backend
- Diseño y Experiencia de Usuario
- Gestión y Estrategia
- Calidad y Seguridad

## 2.2. Cronograma

Diagrama de gantt con las actividades claves del proyecto:

TAREAS	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO
Inicio y planificación		1 2	3						
Diseño técnico			4	5 6 7 8 9					
Primer prototipo funcional					10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	21 22 23 24 25 26 27 28 29 30			
Funcionalidades principales						29 30 31	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31		
Producto casi final							14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24		
Entrega final								25 26 27 28 29 30 31	22

## 2.3. Metodología

Usare la metodología Scrum base para el desarrollo de nuevas funcionalidades, por las siguientes razones:

- Permite entregar resultados en corto plazo (sprints).
- Es flexible: si cambian los requisitos (ej. pasarela de pago, promociones, diseño del carrito), se pueden ajustar en el siguiente sprint.
- Facilita la creación de un MVP (producto mínimo viable): una primera versión de la tienda funcional (catálogo, carrito, checkout, pagos).

Tambien usare Kanban como apoyo para soporte y mantenimiento continuo, por las siguientes razones:

- El eCommerce no termina con la entrega: habrá tareas constantes de soporte, correcciones rápidas, gestión de campañas y mejoras.
- Kanban ayuda a gestionar ese flujo continuo, evitando sobrecarga y priorizando incidencias críticas.

# **3. ANÁLISIS**

## **3.1. Requisitos Funcionales**

Los requisitos funcionales de la tienda ecommerce son los siguientes:

- Permitir al usuario loguearse/registrarse.
- Permitir al usuario comprar/devolver un producto.
- Permitir al usuario interactuar con la página para encontrar el producto adecuado a sus necesidades.
- Permitir al usuario añadir/quitar productos al carrito.
- Permitir al usuario pagar.
- Permitir al usuario compartir productos.

## **3.2. Requisitos No Funcionales**

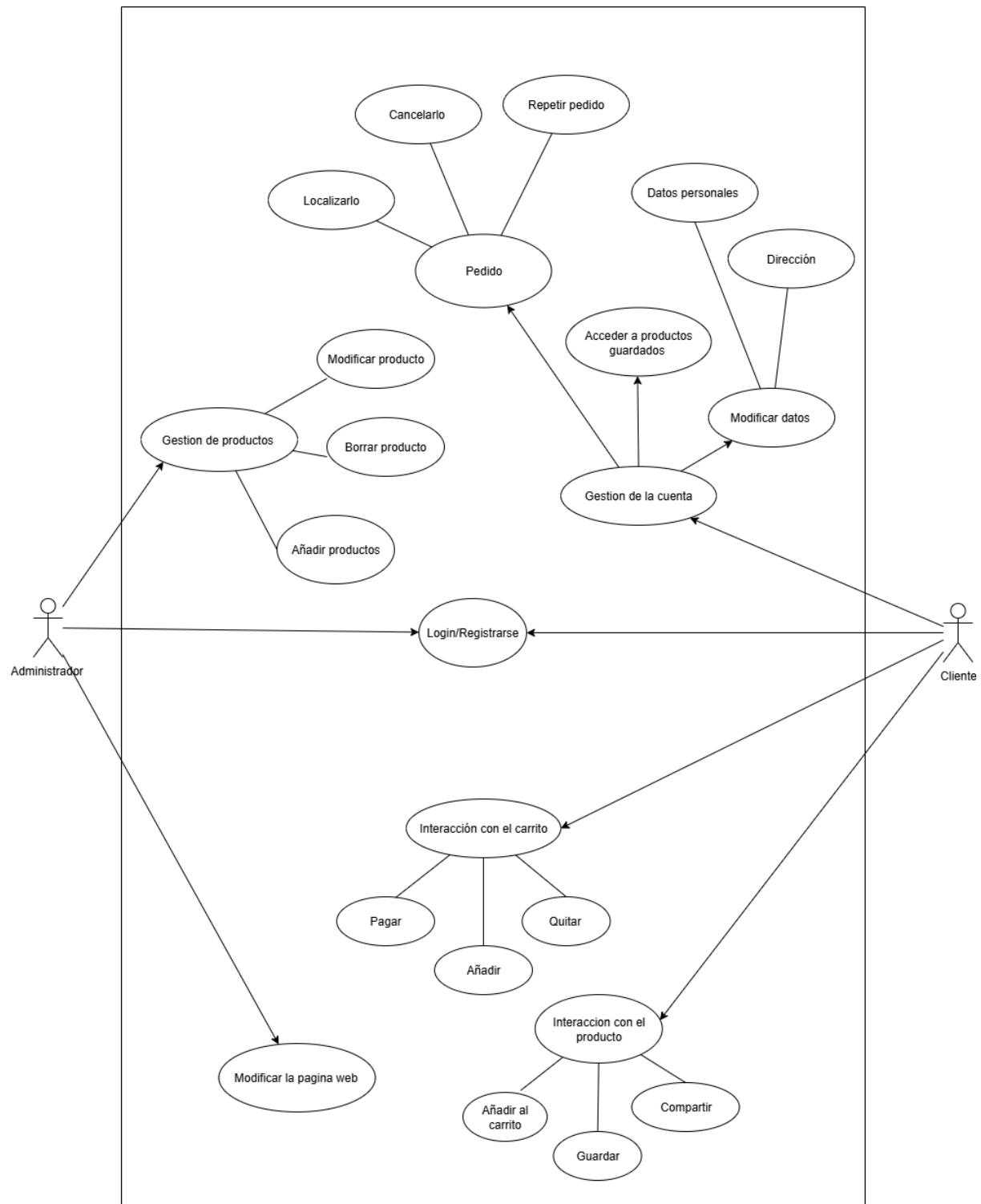
Los requisitos no funcionales de la tienda ecommerce son los siguientes:

- Las contraseñas deben almacenarse con un algoritmo seguro.
- El sistema deberá ofrecer una respuesta en menos de un segundo.
- La página web tiene que adaptarse bien a diferentes dispositivos.
- Diseño intuitivo.
- Fácil de usar.

# 4. DISEÑO

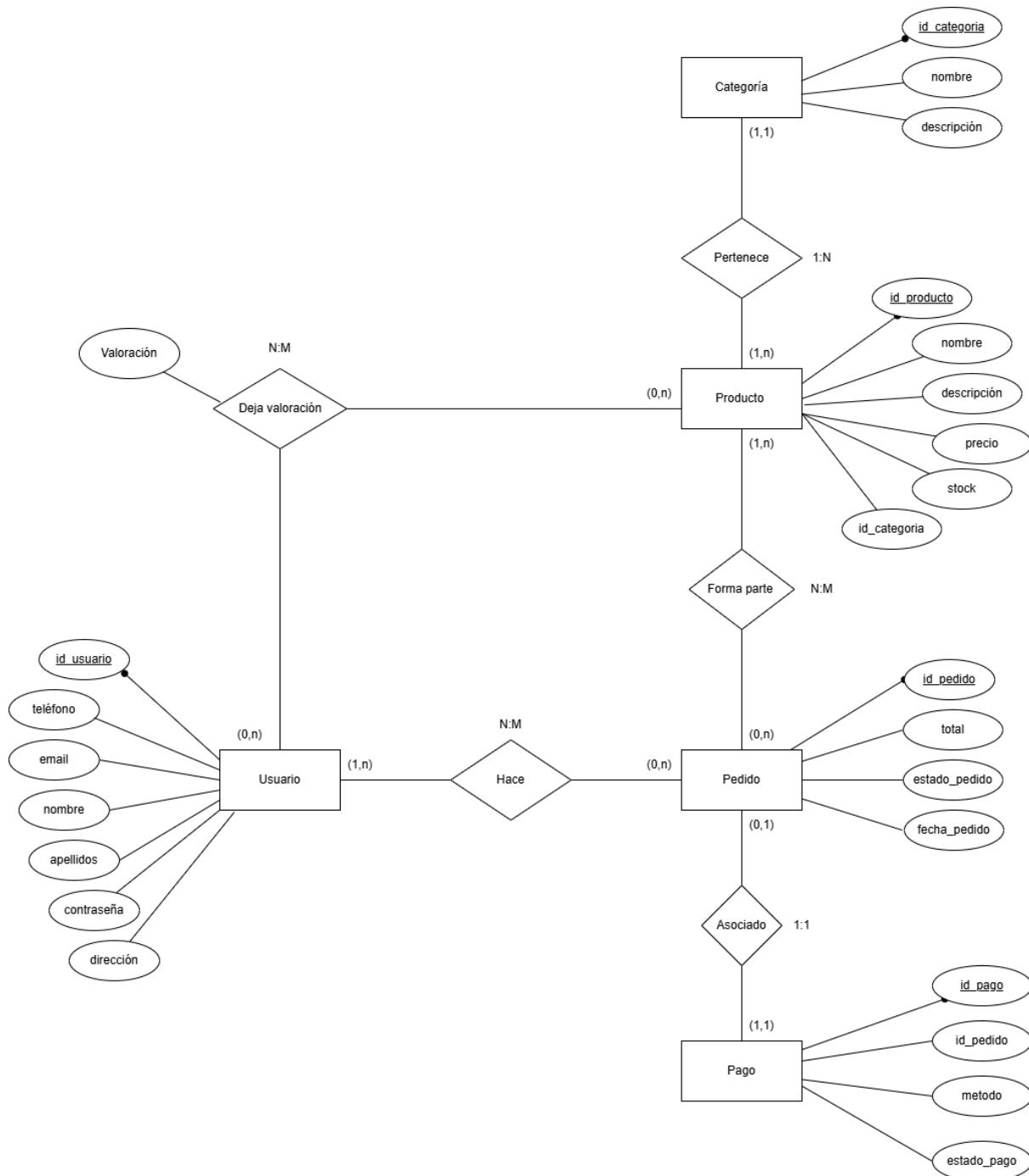
## 4.1. Actores y Casos de Uso

Actores y casos de uso del proyecto:



## 4.2. Modelo entidad-relación (DER)

Modelo entidad-relación del proyecto:



## 4.3. Diagrama de Arquitectura (cliente/servidor)

La arquitectura sigue un modelo cliente–servidor en 3 capas:

1. Capa de Presentación (Cliente)
2. Capa de Lógica de Negocio (Servidor / Backend)
3. Capa de Datos (Base de Datos)

Además, se integran servicios externos como la pasarela de pago. Explicación por capas:

### 1. Cliente (Frontend)

- Acceso desde navegador web (PC, móvil, tablet).
- Tecnologías:
  - HTML5 → estructura
  - CSS3 → diseño responsive
  - JavaScript → interacción
- Se comunica con el servidor mediante peticiones HTTP/HTTPS.
- No accede directamente a la base de datos.

### 2. Servidor (Backend)

- Encargado de toda la lógica de negocio.
- Gestiona:
  - Autenticación y registro de usuarios
  - Catálogo de productos
  - Carrito de compra
  - Pedidos y devoluciones
  - Pagos
- Expone una API REST.
- Aplica medidas de seguridad:
  - Contraseñas cifradas (bcrypt, hash)
  - Validaciones de datos

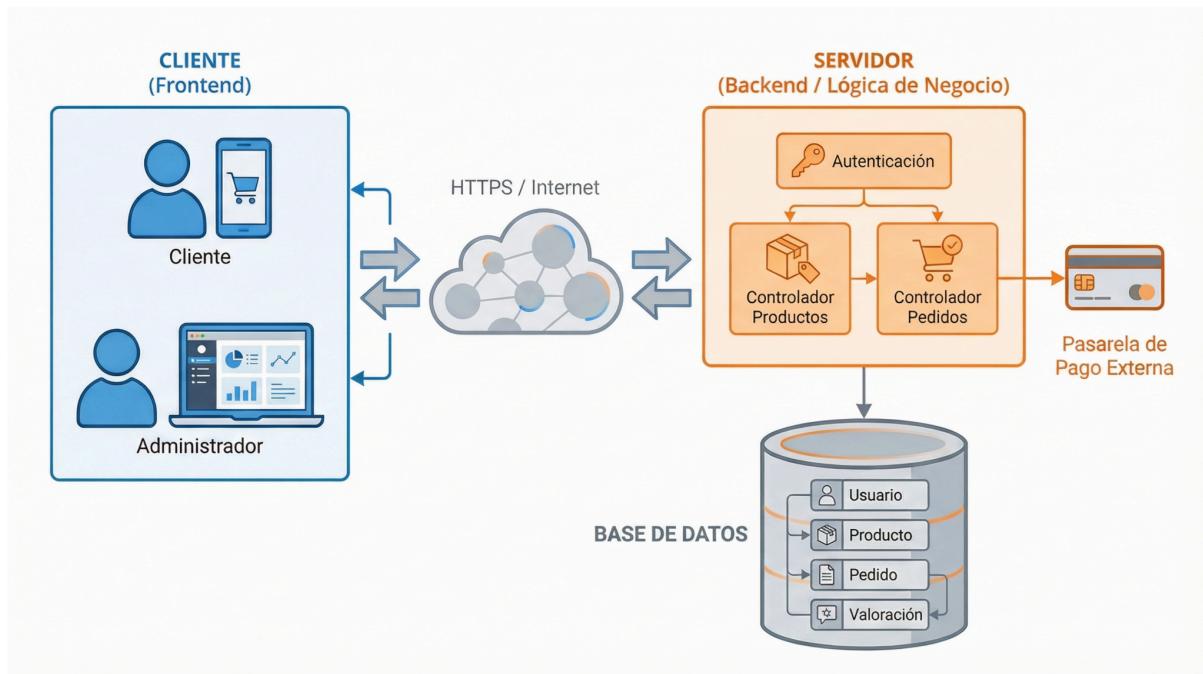
### 3. Base de Datos

- MySQL.
- Almacena toda la información:
  - Usuarios
  - Productos
  - Pedidos
  - Pagos
- Solo accesible desde el backend.

### 4. Servicios Externos

- Pasarela de pago (ej. Stripe o PayPal).
- Comunicación segura desde el servidor.
- Servicio de email para confirmaciones de pedido.

Diagrama de arquitectura cliente/servidor del proyecto:



## 4.4. Prototipo de Interfaz

Wireframes del proyecto:

**Logo** Search Profile Cart

Shop Now

**Featured Products**

Product Name  
\$0.00

Product Name  
\$0.00

Product Name  
\$0.00

Product Name  
\$0.00

**FILTERS**

**CATEGORIES**

**PRICE RANGE**

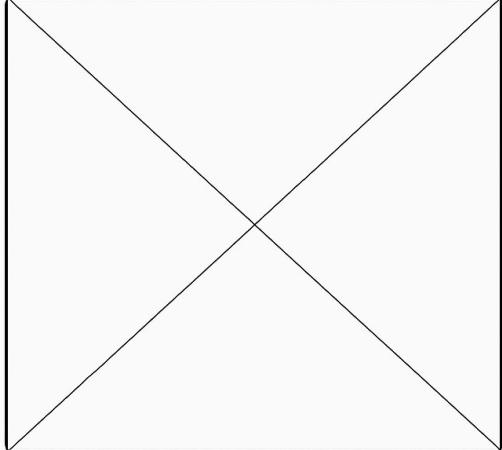
**RATINGS**

**CATEGORY** Sort by ▾

PRODUCT NAME

Sort by ▾

PRODUCT IMAGE



**PRODUCT TITLE**

PRICE

★★★★★

RATING — SHORE DESERI

Lorem ipsum dolor sit amem,, consectetur adipiscing elit. Aliquam quotian precim.

-
1
+

QUANTITY

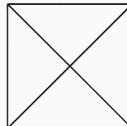
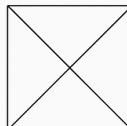
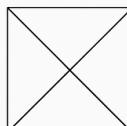
**ADD TO CART**

---

PRODUCT DESCRIPTION

CUSTOMER REVIEWS

## SHOPPING CART

	Item name	Quantity	Price
	Item name	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px 10px; text-align: center;">1 +</div>	\$0.00
	Item name	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px 10px; text-align: center;">1 +</div>	\$0.00
	Item name	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px 10px; text-align: center;">1 +</div>	\$0.00

**Summary**

Subtotal	\$0.00
Shipping	\$0.00
Taxes	\$0.00
<b>Total</b>	<b>\$0.00</b>

**Proceed to Checkout**

- [Dashboard](#)
- [Products](#)
- [Orders](#)
- [Customers](#)
- [Settings](#)

## Admin Dashboard

Total Sales  
**\$4,500**

New Orders  
**25**

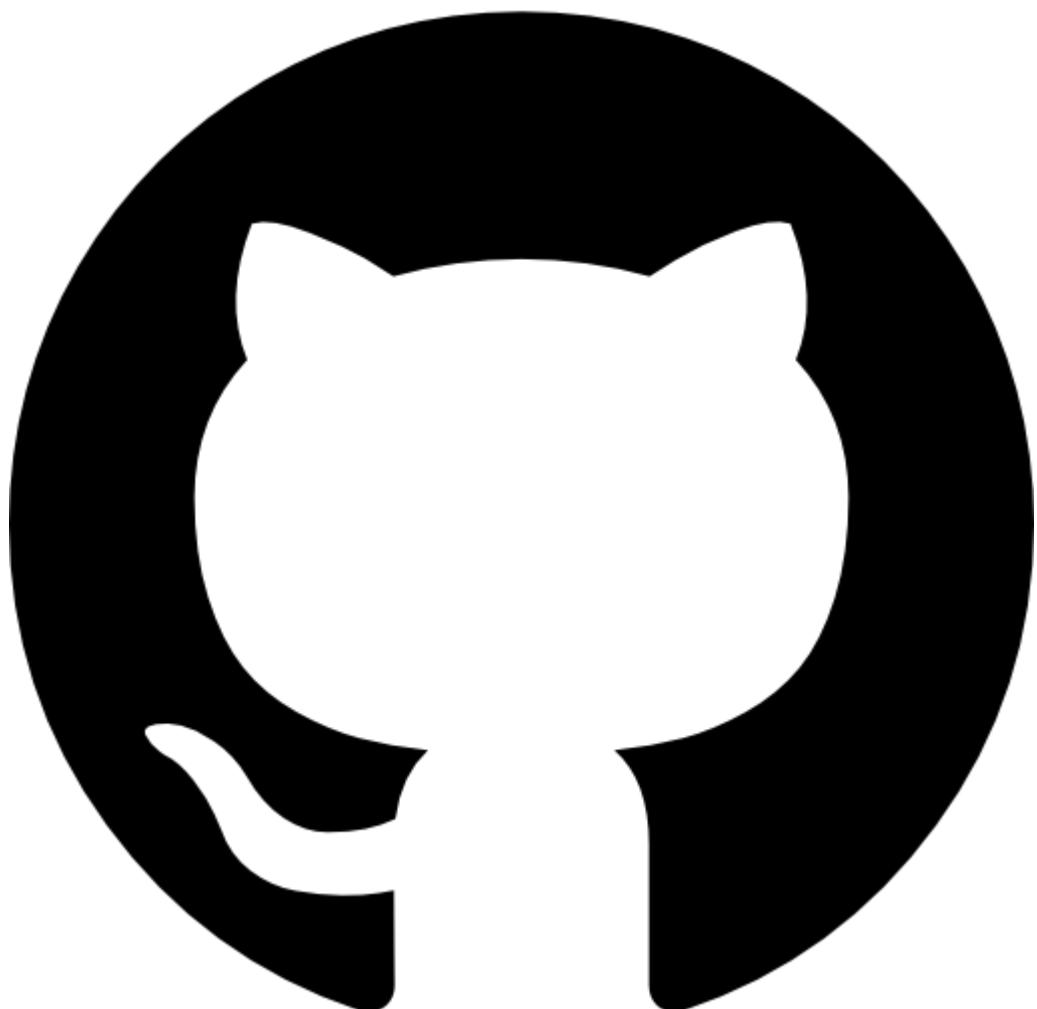
Active Users  
**1,250**

### Recent Orders

Order	Customer	Date	Status
-----	-----	-----	-----
-----	-----	-----	-----

# 5. Repositorio GitHub

Repositorio GitHub con todo el material del proyecto:



[Click Aquí](#)