**TIENDA VIRTUAL**

**MANGA ZOMBIE!**

**DESARROLLO DE ENTORNOS WEB - T2PD**

**Profesor: ALVARO MARTIN COELLO DIAZ**

**COMPUTACIÓN E INFORMATICA**

**SEGUNDO CICLO**

**Participantes**

Jorge Enrique Torres Mora i202212392

Ricardo Jesus Narvaez Velasquez i202214379

Cristopher Abel Matías Albiño i202215508

**RESUMEN**

Se realizó una página web que funciona como tienda virtual para una empresa que comercializa con *manga* o comic japonés. Esta es una aplicación web que consiste en solo una página, desarrollada con el framework React.js. En esta aplicación se puede ver varios productos a la venta, así como acceder al catálogo por demografías y por tipo de paquete. Además, cuenta con un carrito de venta y la posibilidad de comprar y enviar a domicilio.

Este proyecto podría ayudar a nuestra tienda de manga a poder vender mejor, dado que facilita la compra al cliente al ser virtual. También se verá beneficiado el comprador porque puede acceder al material desde la comodidad de su hogar.

**INTRODUCCIÓN**

El *manga* es el nombre con el que se le conoce popularmente a los comics japoneses. Este tipo de arte es parte de la cultura de su país desde los inicios de su cultura, y desde la década de los 90’s ha causado un impacto cultural gigante en todo el mundo, popularizándose cada vez más.

Dadas las diferencias culturales, el poco interés de las editoriales y lo complicado de la traducción, el acceso a este tipo de arte de parte del publico más occidental ha sido difícil, teniendo incluso que recurrir a la piratería. Pero gracias al creciente interés en el *anime* y a la globalización causada por el internet, hoy en día es más fácil que nunca acceder a este tipo de contenido de forma legal en diferentes aplicaciones legales para su lectura. A parte de eso, algunas editoriales han mostrado gran interés por traer estas historias a otros continentes, pero aún son muy pocas las tiendas y librerías que se dediquen a esto exclusivamente.

Para esto es que fue creado nuestro proyecto “*ZombieManga”* Para poder darle una nueva vida a este tipo de arte y hacer más fácil la comercialización de tomos y series completas en formato físico para los aficionados del manga dentro del territorio nacional, facilitando su acceso y su compra desde solo un click. Por esto buscamos hacer una interfaz sencilla, fácil de leer y donde se pueden conseguir diferentes series de manera inmediata. Si bien este proyecto inicia solo con los títulos más populares del momento, al ser diseñado en React, se pude escalar fácilmente ampliando la base de datos sin necesidad de tener que reconfigurar el código base.

Dicho esto, se explicará con mejor precisión nuestro proyecto lleno de amor a este bello arte llamado *manga.*

**DIAGNOSTICO**

Gracias a la globalización causada por el internet, el consumo de anime y manga se ha visto en aumento considerablemente, llegando a un tope histórico en 2020 donde la venta de mangas *superaron por primera vez los 600.000 millones de yenes debido al enorme auge de Kimetsu no Yaiba así como del aumento de la demanda a causa del confinamiento durante la propagación del nuevo coronavirus.* (Nipon.com, 2022)

A parte también con los motivos del confinamiento causados por la pandemia del coronavirus en 2022, también impulsó un aumento en el uso de tiendas virtuales para conseguir diferentes servicios. Según el diario mexicano El Economista, en Perú aumentó hasta un 55% en 2021 el uso del e-commerce. (Economista, 2022)

Uniendo esas dos realidades, y dada nuestra propia pasión por el manga, vimos la idea de esta tienda como una oportunidad para ayudar a los crecientes amantes del manga a acceder fácilmente a este arte que viene de otro continente, utilizando las herramientas que aprendimos en este curso.

**JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO**

El acceso al Internet es cada vez más común, llegando incluso al punto en el que es casi necesario para nuestra vida moderna. Todos los días se compran y venden productos a través de internet. Nuestra generación en la época digital maneja casi absolutamente todo a través de páginas web. Este proyecto busca facilitar a través de este medio tan usado en el día a día el acceso a este tipo de manga.

Se verán beneficiados principalmente los consumidores que pueden acceder fácilmente a este material. Así mismo como los creadores y editores que verán sus ventas aumentadas considerablemente. Por otro lado, esto también podría beneficiar a las personas que aún no consumen este tipo de obras a ingresar de una forma más sencilla y accesible.

El mayor ingreso de este tipo de negocio es al fin y al cabo el merchandising, y al haber una mayor cantidad de lectores, el consumo del mismo también va aumentar, beneficiando a los vendedores, empresas de merch y a la economía en general.

**OBJETIVOS**

Obj 1.- Construir una página web funcional utilizando HTML+CSS y JavaScript para esto.

Obj 2.- Generar esta página de tal forma en la que pueda funcionar como una tienda virtual, la cual permitirá ver información sobre el producto, seleccionarla en un carro de ventas y después comprarla.

**DEFINICIÓN Y ALCANCE**

Este proyecto consiste en una SPA (*single-page aplication*) el cual se define como una aplicación web que consiste en solo una página web, y que cambia con la interacción con el usuario.

Está hecha con las bases del diseño web (HTML, CSS y JavaScript), pero además se utiliza el *framework* de React, el cual es una biblioteca Javascript de código abierto diseñada para crear interfaces de usuario con el objetivo de facilitar el desarrollo de aplicaciones en una sola página. Es mantenido por Facebook y la comunidad de software libre. Es una herramienta potente para poder generar componentes reutilizables, que pueden ser actualizadas con nueva información, la cual es perfecta para la forma en la que se desea presentar esta página.

Primero se desarrolló un framework de alta fidelidad con el objetivo de conocer que elementos serían creados primero y cómo podríamos organizar el código del mismo, además de probar con diferentes paletas de colores del agrado de nuestro público objetivo.

Posterior a eso se procede con la creación de los elementos uno por uno, generando netamente el área visual. Para esto se usó principalmente CSS hasta que la página principal quedara a nuestro gusto.

También se creó una base de datos en JavaScript, creando objetos que tendrían la información de los mangas que serían mostrados.

Después se empezó con la programación de cada área para hacerla interactiva. Se generó una función que cambia el estado de la primera sección para hacer un carrusel de imágenes.

La segunda y tercera sección son componentes generados con React, a los cuales se les inyecta cierta información para ser generados automáticamente con las especificaciones pedidas. Así mismo se creó la cuarta sección.

Programar la función que mostraría el área oculta de los precios y los botones para cada manga en exhibición fue un poco complicado, pero usando eventos, funciones flecha y condicionales le logró con el objetivo.

Para mostrar la información de cada producto o del carro de venta, se creó un componente Ventana, el cual tendría un renderizado condicional, es decir, solo aparecería cuando fuese llamado, y se le pasaría la información correspondiente.

Cuando el cliente desee realizar una compra, primero debe iniciar sesión introduciendo todos sus datos, los mismos serán revisados por algoritmos de JavaScript para confirmar el formato correcto. Una vez revisados estos, se inicia sesión y se puede procederá seleccionar los mangas que serán comprados, que se irán agregando en el carro de venta. Después el cliente puede acceder al carrito, y después de revisar el precio total puede decidir si realizar la compra, vaciar el carrito y eliminar algún producto. Al aceptar la compra, esta llevara a otro subproceso de cobro.

**PRODUCTOS Y ENTREGABLES**

Entre los entregables tenemos la carpeta comprimida con el código del proyecto, incluyendo los archivos de los frameworks a ser utilizados.

A parte en anexos se agregan imágenes del primer wireframe que se usó como referencia para la creación de nuestro proyecto.

**CONCLUSIÓNES**

* Gracias a los avances tecnológicos, el acceso a tipos de arte de diferentes culturas es más sencillo.
* La organización y coordinación previa a la construcción de un proyecto es vital para que este se lleve a cabo.
* La construcción de aplicaciones web se facilita al usar los frameworks apropiados

**RECOMENDACIONES**

* Al usar React, crear componentes generales que reciben información y pueden ser reusados en diferentes contextos.
* Primero revisar el procedimiento que se llevará a cabo para la aplicación, para no realizar reestructuraciones de código una vez avanzado el proyecto.
* Priorizar el funcionamiento, la parte visual puede ser programada o arreglada una vez el proceso haya sido realizado.

**GLOSARIO**

* Framework: ​Es un conjunto estandarizado de conceptos, prácticas y criterios para enfocar un tipo de problemática particular que sirve como referencia, para enfrentar y resolver nuevos problemas de índole similar.
* React: es una biblioteca Javascript de código abierto diseñada para crear interfaces de usuario con el objetivo de facilitar el desarrollo de aplicaciones en una sola página. Es mantenido por Facebook y la comunidad de software libre. En el proyecto hay más de mil desarrolladores libres.
* Componente (React): Son funciones que reciben el objeto de propiedades props como parámetro y devuelven elementos React. Entonces, podemos utilizar las propiedades que conforman el objeto props para ejecutar acciones automáticas.
* Wireframe: También conocido como un esquema de página o plano de pantalla, es una guía visual que representa el esqueleto o estructura visual de un sitio web.
* Merchandising: Conjunto de productos publicitarios para promocionar un artista, un grupo, una marca, etc.
* Manga: es la palabra japonesa para designar las historietas en general. Fuera de Japón, se utiliza para referirse a las historietas de origen japonés.
* HTML: Siglas en inglés de HyperText Markup Language, hace referencia al lenguaje de marcado para la elaboración de páginas web.
* CSS: En español «Hojas de estilo en cascada», es un lenguaje de diseño gráfico para definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito en un lenguaje de marcado.
* JavaScript: JavaScript es un lenguaje de programación interpretado, dialecto del estándar ECMAScript. Se define como orientado a objetos, ​ basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico.
* Condicionales: Los condicionales son estructuras que permiten elegir entre la ejecución de una acción u otra.
* Renderizado: El término renderizado (representación gráfica) es un anglicismo que viene de rendering y se considera un vulgarismo en español, que se aplica en informática en aquellos casos en los que el ordenador dibuja, pinta o representa algo en la pantalla.

**BIBLIOGRAFIA**

* Información sobre React: <https://reactjs.org/>
* Conceptos del Glosario: <https://es.wikipedia.org/>
* Las ventas de manga en Japón alcanzan cifras históricas por segundo año consecutivo: <https://www.nippon.com/es/japan-data/h01292/#:~:text=En%202020,%20las%20ventas%20en,la%20propagaci%C3%B3n%20del%20nuevo%20coronavirus>
* E-commerce en Perú creció 55% en el 2021: <https://www.eleconomista.com.mx/empresas/E-commerce-en-Peru-crecio-55-en-el-2021-20220309-0127.html>
* Las técnicas y conocimientos adquiridos en el cursos de Desarrollo de Entornos Web

**ANEXOS**

**Wireframes**

****

