

Máster en Diseño y Programación de Aplicaciones Java JEE

Título (temporal)

Aplicación web para la comercialización de alimentos de productos locales de proximidad.

Descripción

Desde el ayuntamiento se pretende desarrollar una aplicación web para apoyar y dar a conocer a los productores de la zona. Este colectivo cuenta principalmente con huertas y se les quiere dar la opción de promocionar sus productos mediante la venta al ayuntamiento, quien será el encargado de confeccionar cestas con los diferentes productos para su posterior puesta en venta en la web.

Justificación

Hoy en día es muy sencillo encontrar supermercados y grandes superficies donde abastecemos de productos frescos como frutas y verduras. Los productores locales no pueden competir con esos precios y muchas veces se ven forzados a mantener sólo una pequeña parte de su terreno y desechan la opción de vender sus productos.

Objetivos

Fomentar los productos locales de proximidad mediante un servicio sin intermediarios ni coste añadido, de forma que por una parte los productores se beneficien de esta promoción y por otra se infunda entre los vecinos el concepto de consumo responsable y de cercanía.

Mejorar la cercanía entre productor y consumidor, ya que al fin y al cabo son vecinos. Se pretende que en todo momento cada uno conozca del otro y así saber quién ha comprado los productos o a quién se le está comprando.

Proceso

La aplicación contará con 3 tipos de usuarios que intervendrán en el proceso.

- Gestor: dará de alta y mantendrá a los productores, los tipos de alimentos y los precios que tendrán (ya preestablecido en un acuerdo productores-ayuntamiento que queda fuera del alcance de la aplicación) y confeccionará las cestas de alimentos.
- Productor: subirá los alimentos a vender.
- Consumidor: comprará las cestas.

Ciclo del proceso:

- El productor indicará a través de un formulario que alimentos tiene disponibles.

- El gestor aceptará (total o parcialmente) o rechazará los alimentos que al momento quedarán en un almacén virtual (con la aceptación el productor se encargará de llevar los alimentos al almacén físico).
- El gestor confeccionará las cestas con los productos que estén en el almacén virtual y las pondrá a la venta, momento en que quedan públicas para los consumidores.
- El consumidor comprará la cesta y se generará un cupón que tendrá que mostrar a la hora de recibir la cesta en su domicilio.

Cada usuario podrá ver el histórico de sus respectivos movimientos y se pretende dar el detalle de las ventas y compras realizadas para una mayor trazabilidad y transparencia, más aún al ser un proyecto público.

No se incluye

Plataforma de pago y sistema de notificaciones.

Metodología y entorno de trabajo

Se realizará un proyecto JAVA con base de datos SQL haciendo uso de conceptos, lenguajes y tecnologías tratadas en el Master tales como POO, Herencia, AJAX, CSS, HTML,....

El software a utilizar para el desarrollo será Eclipse, Tomcat y MySQL Workbench. Se probará el funcionamiento al menos en los navegadores Firefox y Chrome.

La planificación inicial es la siguiente:

TFM Iker Aparicio							
	Semana 10/05	Semana 17/05	Semana 24/05	Semana 31/05	Semana 07/06	Semana 14/06	Semana 21/06
Planificación (Definir el alcance del proyecto, justificarlo y escoger la tecnología para su desarrollo. Asociar las diferentes fases a plazos de tiempo. Aprobación del tutor)							
Documentación (Fase en paralelo a todas las demas)							
Análisis (Definir requisitos y funcionalidades)							
Diseño (Realizar boceto de pantallas, determinar funcionamiento general y definir casos de uso. Aprobación del tutor)							
Desarrollo (Realizar el código del proyecto)							
Pruebas y revisión (Verificar que el diseño propuesto cumple con los requisitos establecidos. Corrección de errores y validación)							
Entrega del TFM y Defensa ó dudas							