

UNIVERSIDAD MILITAR NUEVA GRANADA



DISEÑO TÉCNICO Y FUNCIONAL TIENDA DE ARTESANÍAS

DISEÑO TÉCNICO Y FUNCIONAL		
Grupo	Nombre de Aplicación	Fecha de elaboración
6000344 Jhon Alejandro Suárez 6000335 Jose Arturo Pinzon	TIENDA DE ARTESANÍAS	

UNIVERSIDAD MILITAR NUEVA GRANADA



DISEÑO TÉCNICO Y FUNCIONAL TIENDA DE ARTESANÍAS

Control de Cambios

Razones del Cambio	Cambio a la Revisión #	Fecha de emisión

UNIVERSIDAD MILITAR NUEVA GRANADA



DISEÑO TÉCNICO Y FUNCIONAL TIENDA DE ARTESANÍAS

1. OBJETIVOS DEL DOCUMENTO

<<Qué se describe en este documento y cuáles son los objetivos>>

- Establecer la arquitectura necesaria para el desarrollo de un sitio web.
- Diseñar la interfaz gráfica de aplicación web
- Describir el paso a paso de la creación del sitio web
- Establecer el alcance de la tienda virtual.

2. DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN:

<<Describir la aplicación y sus objetivos>>

El sitio web que se desarrollará es una tienda virtual la cual venderá artículos artesanales.

OBJETIVO GENERAL

- ❖ Crear una tienda virtual de artesanías.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- ❖ Desarrollar una aplicación web responsive.
- ❖ Establecer una base de datos para los clientes y artículos que se desean vender por este medio.
- ❖ Realizar ventas virtuales de productos artesanales.

3. ALCANCE:

<<Definir alcance, qué hace y qué no hace>>

- La tienda virtual debe permitir comprar los productos así el cliente no esté registrado en la tienda.
- Si el cliente desea registrarse lo hará con los datos (Nombre Completo, correo electrónico, número de celular, número de documento, fecha de nacimiento, dirección).

UNIVERSIDAD MILITAR NUEVA GRANADA



DISEÑO TÉCNICO Y FUNCIONAL TIENDA DE ARTESANÍAS

- Al realizara el pago esté el cliente o no registrado se solicitará la siguiente información (Nombre Completo, correo electrónico, número de celular,dirección)
- La venta solo se realizará a personas mayores de 14 años.
- El pago se efectuará mediante una consignación, que la aplicación dará los datos para realizarla.
- La aplicación permite la visualización de los productos, comentarlos, calificarlos, ver la descripción de estos, los colores y visualizar imágenes de estos.
- La aplicación no permite el pago en línea, ni rastreo del envío.
- El administrador (vendedor) es el único que puede modificar el precio de los productos, agregar más productos o eliminarlos.
- El comprador puede comparar uno o más productos.
- En el carrito de compras se podrá sacar un producto que no se desee comprar.

4. ARQUITECTURA:

4.1. Diagrama de componentes

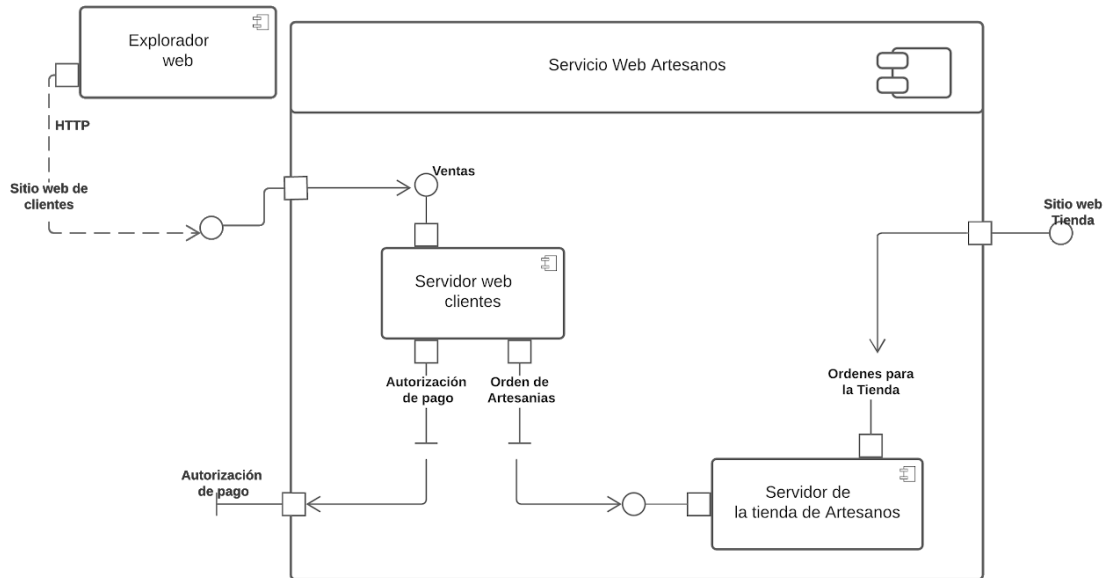
<<Diagrama de componente>>

UNIVERSIDAD MILITAR NUEVA GRANADA



DISEÑO TÉCNICO Y FUNCIONAL TIENDA DE ARTESANÍAS

<<Descripción de los componentes>>



4.2. Tecnologías a utilizar.

<<Identificar las tecnologías a utilizar, su objetivo y componente de la arquitectura en donde se hará uso de estas.>>

Para el desarrollo de este proyecto se aplicaran los conocimientos adquiridos en la clase **TECNOLOGÍAS DEL INTERNET** de esta manera usaremos para :

FRONTEND

- **HTML:** Para ordenar el contenido de la sitio web.
- **CSS:** Darle el estilo al sitio web.
- **JavaScript:** Para añadir las características interactivas al sitio web.
- **JQuery**

BACKEND:

- **PHP**

BASES DE DATOS :

- **MySQL**

5. DISEÑO TÉCNICO

5.1. Descripción de los servicios



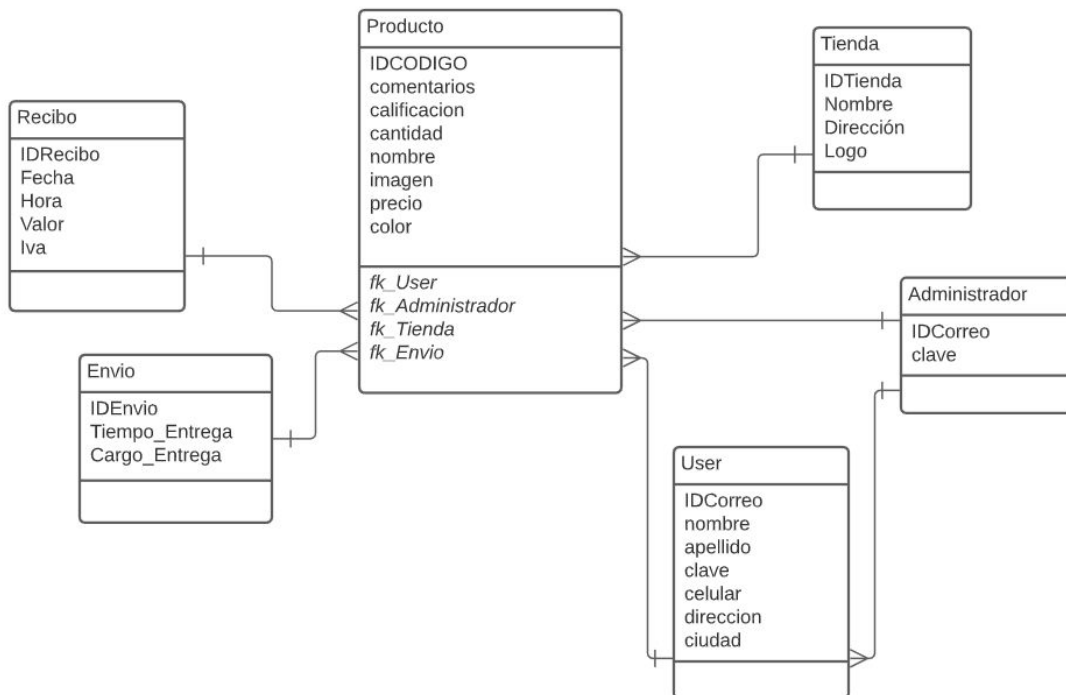
DISEÑO TÉCNICO Y FUNCIONAL TIENDA DE ARTESANÍAS

<<Descripción de los servicios web (REST o SOAP), que van a ser parte de la solución, si aplica>>

Servicio	Descripción	Tipo (REST/SOAP)	Request (Petición)	Response (Respuesta)
			Atributos o elementos y sus tipos, que hacen parte de la petición.	Atributos o elementos y sus tipos, que hacen parte de la respuesta.

5.2. Diagrama de clases

<<Diagrama de clases, en donde se pueda identificar claramente las relaciones entre las clases, (Herencia, Asociación, etc) >>



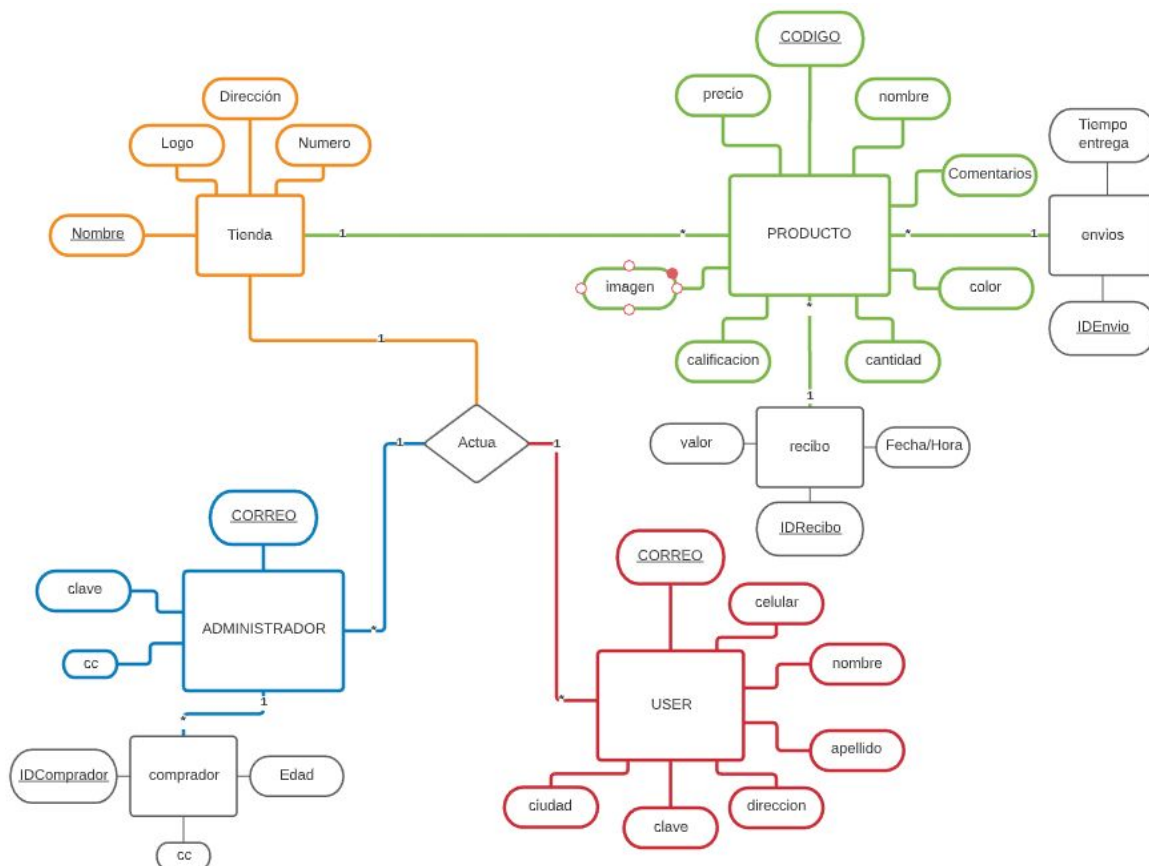
UNIVERSIDAD MILITAR NUEVA GRANADA



DISEÑO TÉCNICO Y FUNCIONAL TIENDA DE ARTESANÍAS

5.3. Modelo Entidad-Relación

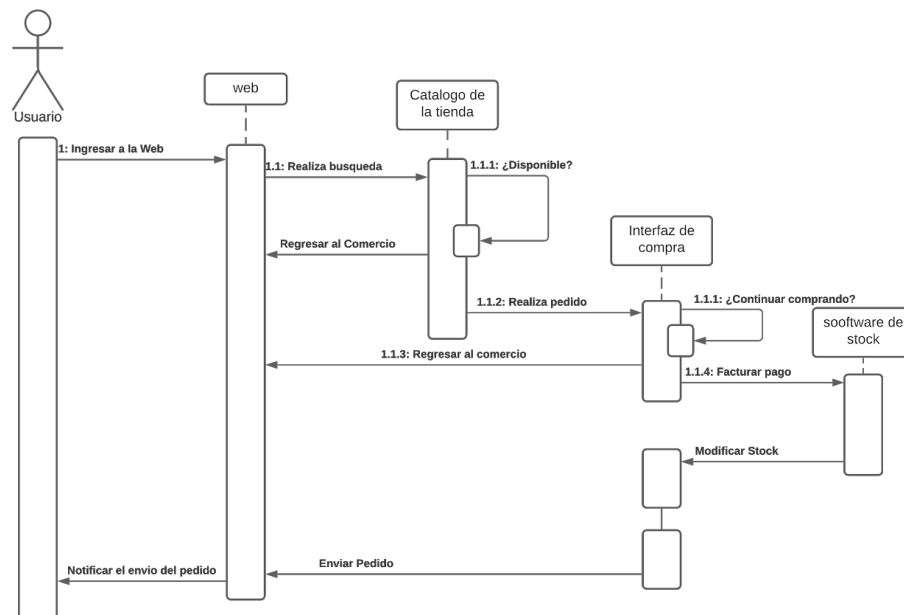
<<Deseable Esquema de Base de Datos si aplica>>





5.4. Diagramas de secuencia

<<Diagrama de secuencia de las funcionalidades que ofrece la aplicación, que consideren más importante.>>



6. DISEÑO FUNCIONAL

<<Descripción o prototipos de las interfaces gráficas.>>

UNIVERSIDAD MILITAR NUEVA GRANADA



DISEÑO TÉCNICO Y FUNCIONAL TIENDA DE ARTESANÍAS

Login

LOGO

Buscar producto

Registrar

INICIAR SESION

correo

contraseña

Ingresar

Nombre

Contraseña

Fecha de nacimiento

Celular

Dirección

Registrar

Contáctenos:

Página principal

LOGO

Buscar producto

Ingresar

Registrar



Ver más



Ver más



Ver más

Contáctenos:

Detalles del producto

UNIVERSIDAD MILITAR NUEVA GRANADA



DISEÑO TÉCNICO Y FUNCIONAL TIENDA DE ARTESANÍAS

LOGO

Buscar producto

Registrarse



Detalles del producto

NOMBRE DEL PRODUCTO

PRECIO

AGREGAR AL CARRITO

COMPRA RÁPIDA

COMENTARIOS




Contáctenos:

Carrito de compras

LOGO

Buscar producto

Registrarse



Detalles del producto

PRECIO

UNIDADES

ELIMINAR PRODUCTO

Realizar pago

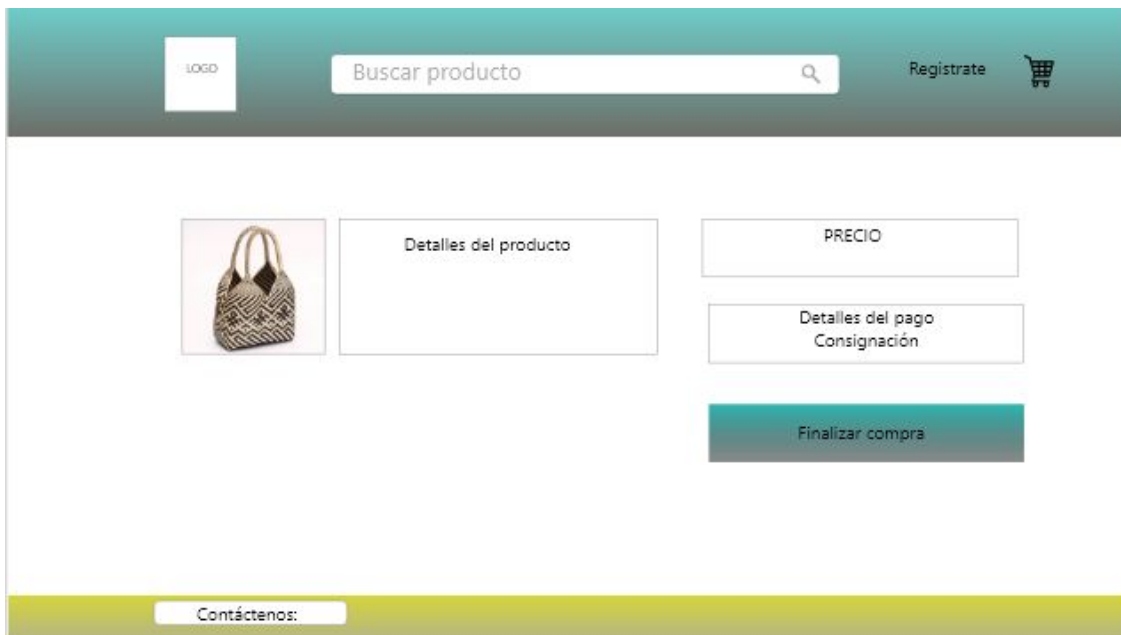
Contáctenos:

Pago :

UNIVERSIDAD MILITAR NUEVA GRANADA



DISEÑO TÉCNICO Y FUNCIONAL TIENDA DE ARTESANÍAS



Administrador

