# Índice

1. Introducción
   1. Motivaciones
   2. Introducción al problema
   3. Definiciones, abreviaturas y acrónimos.
   4. Objetivos
   5. Relación con asignaturas
2. Análisis de la solución
   * 1. Análisis de Soluciones actuales
        1. Ñlakjsdf
        2. Asdfa
        3. Aasfadfa
        4. Asdfafa
        5. Asfafafa
        6. Afafafa
     2. Aproximación al problema
3. Modelo de negocio
4. Metodología
   1. Metodología de software
   2. Metodología de desarrollo
      1. Planificación y gestión
      2. Documentación
      3. Diseño
      4. Desarrollo
5. Especificación de requisitos
   1. Casos de Uso
   2. Requisitos funcionales
   3. Requisitos no funcionales
   4. Requisitos de diseño
6. Estudio de viabilidad
   1. Planificación temporal
   2. Estimación de costes
   3. Estimación de riesgos
      1. Riesgos de tecnología
      2. Riesgos de ..
7. Diseño del sistema
   1. Diseño Ideal vs Diseños comunes
   2. Diseño Inicial
   3. Evolución del diseño
   4. Diseño Final
8. Desarrollo del sistema
   1. Asdfa
   2. Adsfafa
   3. Adfafa
   4. Afafa
9. Difusión del sistema
   1. Hosting
   2. SEO
   3. Redes sociales
10. Problemas, errores y dificultades
11. Conclusión
    1. Conclusión sobre el sistema
    2. Conclusión sobre los objetivos marcados
    3. Mejoras y línea de futuro
12. Bibliografía

# Introducción

## Motivaciones

Desde el comienzo y durante el grado se nos ha dicho que el ingeniero tendrá un rol muy importante en el mundo laboral. Es cierto que nuestro rol puede llegar a ser primordial en dicho mundo dado que deberíamos ser capaces de dominar y poder actuar en muchos ámbitos de la tecnología social moderna. Esto es teóricamente cierto, pero honestamente considero que las expectativas son demasiado altas para el nivel que se ha exigido en el grado en innumerables ocasiones. La formación que nos han dado en algunos ámbitos es compleja y completamente apta para el mundo real pero hay otros espacios de conocimiento que han sido bastante deficientes ya sea por profesorado, por organización o por contenidos coincidiendo estos con el itinerario de gestión de contenidos que son el que yo he cursado. Una de mis motivaciones pues es la de comprobar cuan capacitado estoy para realizar el siguiente proyecto cuya dificultad y complejidad no es ni mucho menos excesiva, aunque tal vez su cantidad de trabajo para el tiempo disponible si lo sea. Hablaré de esto más adelante en el apartado de “Problemas, errores y dificultades” y en el de “conclusión”.

El método de desarrollo seguido casi en su absoluta mayoría durante el grado ha sido la programación desde cero sin ‘frameworks’. A la hora de desarrollar un sistema tan grande, como el que se planea realizar en este proyecto de final de grado, me parece muy interesante realizarlo siguiendo este procedimiento para poder ahondar más en la base del funcionamiento del sistema con el objeto estudiar qué puede mejorar mediante el uso de ‘frameworks’ y qué partes del sistema es mejor programar desde la capa más baja de la arquitectura. En síntesis, otra de mis motivaciones para realizar este proyecto es tomarlo como un estudio de las facilidades que proporcionan los ‘frameworks’ versus la programación base.

Por último, otra de las motivaciones es el cerrar un ciclo. El ciclo de estudio en el grado de Ingeniería Multimedia para poder abrir un nuevo ciclo a otros proyectos y metas personales.

## Introducción al problema

No hace falta decir que desde hace unos años el internet se ha convertido en una pieza clave e indispensable en nuestras vidas. Gracias a él podemos comunicarnos de forma instantánea así como compartir nuestras ideas y nuestros proyectos con todo el mundo entre otras muchas aplicaciones. Es esta arista de internet la que han empleado los negocios para darse a conocer, captar y fidelizar clientes. Abrirnos paso en internet para colar nuestra empresa o negocio es uno de los factores esenciales para su éxito. La posibilidad de comprar mediante un solo click del ratón ha hecho posible y muy necesario que la mayoría de los comercios importantes dispongan de una página web para ofrecer sus servicios a su ya vasto público.

Pero, ¿qué hay del pequeño empresario que comienza un negocio y quiere dar sus primeros pasos en la red? Estos parten de un público mínimo, muy local o incluso nulo, de modo que a no ser que dispongan de un presupuesto para una campaña de publicidad deberán difundirse mediante el boca a boca. Es aquí donde introducimos el factor de difusión: las redes sociales, es decir el boca a boca de hoy en día.

En este proyecto vamos a dar forma a una tienda online sencilla para un cliente que acaba de estrenar un pequeño negocio.

## Definiciones, abreviaciones y acrónimos

* Cliente: Persona o entidad que ha hecho el encargo de la plataforma.
* Usuario: Persona o entidad que en última instancia hará uso de nuestra plataforma para navegar o realizar sus compras.
* Framework: “Desde el punto de vista del desarrollo de software, un framework es una estructura de soporte definida, en la cual otro proyecto de software puede ser organizado y desarrollado.”-- Leandro Alegsa en <http://www.alegsa.com.ar/Dic/framework.php>
* Hosting: Espacio virtual en el que alojar nuestra página web.
* Domain / Dominio: Nombre o dirección por la que identificamos un grupo de dispositivos o equipos conectados a internet.
* User-friendly: Del Inglés, familiar para el usuario. Es decir, sencillo para el usuario para usar o manipular.
* SEO: Del inglés, Search Engine Optimization ( Optimización del motor de búsqueda). Proceso técnico por el cual se realizan cambios en la estructura de los sitios web para lograr una mayor visibilidad y posicionamiento en los buscadores de internet.
* SEO-friendly: Referente al SEO, fácil de analizar para el SEO y que permite a éste tomar un sistema como adecuado para una mayor visibilidad.
* Self-Hosting: Técnica para convertir un ordenador personal en un host. Dicho de otra forma, convertir el ordenador de uno mismo en el host que almacenará el sitio web.

## Objetivos

En síntesis los objetivos principales se pueden dos grandes bloques:

* Objetivos Formativos
  + Poner a prueba las capacidades obtenidas durante mi formación en el grado aplicando los conocimientos obtenidos para la resolución del problema.
  + Estudio de la ventaja de uso de frameworks y plataformas predefinidas sobre la programación base del sistema.
  + Aplicación de metodologías de desarrollo ágil.
  + Adquisición de experiencia en herramientas no conocidas.
  + Seguimiento de la planificación y capacidad de improvisación ante problemas no contemplados en la planificación.
* Objetivos Profesionales
  + Desarrollar la plataforma encomendada.
  + Investigar y proporcionar al cliente información sobre los pagos adicionales que deberá afrontar (hosting, domain, etc.)
  + Proporcionar la mejor experiencia de usuario posible
    - Mediante una interfaz limpia e intuitiva
    - Mediante la correcta visualización en dispositivos móviles
    - Mediante una buena usabilidad
    - Tiempos de carga aceptables
    - Protección de sus datos
  + Permitir la difusión mediante redes sociales
  + Desarrollar el sistema de modo que sea tanto user-friendly como SEO-friendly para lograr un posicionamiento óptimo.
  + Minimizar el esfuerzo, la dificultad y los conocimientos avanzados y específicos necesarios para operar la administración del sistema al cliente.
  + Permitir la adición de módulos de funcionalidad al sistema.
  + Minimizar la intervención del administrador en algunos ámbitos del sistema.

## Relación con asignaturas

Atendiendo al objetivo formativo número uno (“[Poner a prueba las capacidades obtenidas durante mi formación en el grado aplicando los conocimientos obtenidos para la resolución del problema.](#_Objetivos)“) voy a proceder a distinguir algunos de los bloques de trabajo realizados o por realizar con las asignaturas a las que han correspondido durante el grado.

* *Fundamentos del diseño gráfico (FDG)­ –* Análisis y diseño inicial del sitio web.
* *Fundamentos de las bases de datos (FDB)* y *Diseño de bases de datos Multimedia (DBDM)* — Análisis de lo solicitado por el cliente en cuanto a estructuras de datos se refiere. Diseño y construcción de la base de datos utilizada en la tienda y en el panel de control.
* *Análisis y especificación de sistemas multimedia* (AESM) – Adquisición y organización de los requisitos del proyecto.
* *Diseño de sistemas multimedia (DSM) –* Análisis y estructuración de los posibles patrones a implementar en el sistema.
* *Programación hipermedia I (PH1) y Programación Hipermedia 2 (PH2) –*  Uso de las tecnologías principales de este proyecto: HTML5, CSS3, JS (Javascript), PHP.
* *Servicios Multimedia Basados en Internet (SMBI) –* Análisis de la posibilidad de self-hosting y procesos en servidor.
* *Servicios Multimedia Avanzados (SMA) –* Aproximación a la solución del problema. Estructura general del sistema. Corrección de bugs y errores. Uso de APIs. Diseño, estructuración y manipulación de base de datos.
* *Negocios y Multimedia (NM) –* Adaptaciones del sistema para el SEO y GOOGLE Adsense y GOOGLE Analytics

2.- Planificación

2.1- Planteamiento de la solución

2.1.1- Análisis soluciones/herramientas actuales

1. Planificación
   1. Planteamiento de la solución
      1. Análisis de la soluciones/herramientas actuales tienda online
         1. Shopify
            1. Ventajas:

Múltiples canales de venta – Shopify permite la venta a través de diferentes canales como pueden ser Facebook o Wordpress así como otros métodos más tradicionales como las tienda online o los blogs + tienda.

SEO – Permite la optimización del SEO y ofrece ayudas sobre el así como para AdSense o GoogleAnalytics.

Nube – Alojado en la nube nos ahorra problemas de self-hosting (hosting propio).

* + - * 1. Inconvenientes:

Cuotas – Exige una cuota mensual así como una comisión por operación comercial realizada aunque no finalice.

Limitación del idioma: Administración está en inglés y su uso no se ajusta completa ni perfectamente a otros idiomas como el Castellano, dejando palabras o incluso páginas traducidas de forma incompleta que pueden interferir en la usabilidad de los usuarios.

Externa a nuestra plataforma - A pesar de que cuenta con widgets y códigos para insertar objetos en nuestra página, la inserción completa en nuestra página y el control de los objetos puede llegar a ser complejo.

* + - 1. Magento
         1. Ventajas
         2. Inconvenientes
      2. Prestashop
         1. Ventajas
         2. Inconvenientes
      3. WooComerce
         1. Ventajas
         2. Inconvenientes
      4. Wazala
         1. Ventajas
         2. Inconvenientes
    1. Análisis de la soluciones/herramientas actuales reservas online
       1. Emiweb
       2. SimplyBook
       3. Idiso
       4. Avvio

BIBLIOGRAFÍA

Investigación herramientas actuales tienda online

<http://www.dosenlared.com/e-commerce/las-mejores-plataformas-para-crear-tiendas-online/>

<https://www.lifestylealcuadrado.com/crear-tiendas-on-line/>

<https://es.shopify.com/online>

<https://www.ecosia.org/search?q=plataforma+tienda+online>

Investigación herramientas actuales reserva online

<http://www.winhotelsolution.com/es/blog/destacados/herramientas-para-aumentar-las-reservas-online/>

<https://www.neobookings.com/blog/>

<https://localler.pro/es/>

<https://www.emiweb.es/paginas/presentacion/herramientas/modulo-reservas.html>

<http://es.simplybook.me/>

<http://www.idiso.com/es/motor-reservas-web-hotel.html>

<http://www.avvio.com/booking-engine.html>

<http://framebox.org/XYef>

<https://moqups.com/>

<http://codecondo.com/free-wireframe-tools/>

<http://blog.juliopari.com/configurar-smtp-xampp-windows/>

<http://blog.shiraj.com/2010/09/how-to-php-sendmail-and-xampp-on-windows/>

<http://stackoverflow.com/questions/35956567/xampp-sendmail-gmail-windows-10>

<http://drupalalsur.org/videos/enviar-correos-con-xampp-en-local>

<http://stackoverflow.com/questions/15965376/how-to-configure-xampp-to-send-mail-from-localhost>

<https://www.elserver.com/ayuda/como-envio-correos-con-php-por-smtp-phpmailer/>

<http://stackoverflow.com/questions/4376701/configure-gmail-as-smtp-in-xampp-to-send-mail-got-error-why>

<http://deepakssn.blogspot.com.es/2006/06/gmail-php-send-email-using-php-with.html>

<https://www.sitepoint.com/sending-emails-php-phpmailer/>

<https://github.com/PHPMailer/PHPMailer>

<https://github.com/PHPMailer/PHPMailer/wiki/Troubleshooting>

<https://support.google.com/mail/answer/14257>

<https://support.google.com/accounts/answer/185833>

<http://stackoverflow.com/questions/3949824/smtp-error-could-not-authenticate-in-phpmailer>