

DOCUMENTACIÓN PROYECTO FINAL

Alumna: Sanizo Cruz
Melani

Curso: 5 ° 7 °

Profe: Obregón Oscar
Alberto

Asignaturas: POO y PI2

CURSO: 2025

Nombre del proyecto: *Market - MAGACLOTHES*

Definición del problema:

Este proyecto especulativo consta en el desarrollo de una página web especializada en la venta de ropa variada, como remeras, camisas, pantalones, shorts, camperas y otros productos tanto para mujeres como para hombres.

La finalidad de esta plataforma es optimizar y facilitar el proceso de venta de los proveedores textiles, brindándoles un espacio digital eficiente y atractivo donde puedan exhibir sus productos a un público amplio.

Además, se busca ofrecer una experiencia de compra moderna, práctica y segura para los clientes, combinando diseño, funcionalidad y actualización constante de tendencias de moda.

Objetivos:

Principal :

Crear una aplicación web llamada GamaTextil (Market - MAGACLOTHES) que permita a los clientes realizar búsquedas, investigaciones y compras de productos textiles de manera fácil, rápida y confiable, conectando directamente con los proveedores.

Secundarios :

- 1) Facilitar la búsqueda de ropa adecuada al gusto y preferencia del usuario, mediante filtros, categorías y recomendaciones personalizadas.
- 2) Lograr la satisfacción del cliente, ofreciendo una plataforma intuitiva, segura y con servicio de atención online eficiente.
- 3) Mantener actualizado el Top de moda de la región o país, mostrando las últimas tendencias y productos destacados para atraer al público interesado en la moda contemporánea.

Usuarios finales:

- ✓ Empresas o fabricantes que utilizan la plataforma para ofrecer sus productos (remeras, pantalones, camperas, etc.) directamente a los clientes o tiendas. Su objetivo es ampliar su alcance comercial, gestionar pedidos y digitalizar sus ventas.
- ✓ Tiendas o distribuidores que compran grandes volúmenes de ropa para revender. Utilizan la página para encontrar proveedores confiables y adquirir productos a precios competitivos.
- ✓ Emprendedores o pequeños negocios de moda que publican sus propias creaciones en la web. Buscan difundir su marca, aumentar su visibilidad y vender sin depender de tiendas físicas.

Lista de actividades:

Análisis

- a) En esta etapa se identifican los propósitos esenciales del proyecto. El objetivo principal es crear una página web funcional y atractiva que facilite la compra y venta de prendas de vestir, mientras que los secundarios buscan mejorar la experiencia del usuario, aumentar la visibilidad de los productos y mantener actualizadas las tendencias de moda.
- b) Consiste en establecer todas las acciones que la web debe permitir: registro de usuarios, búsqueda de productos, carrito de compras, pagos en línea y comunicación entre vendedor y comprador. Estos requisitos aseguran que la plataforma cumpla su propósito comercial.
- c) Incluye aspectos como la velocidad de carga, compatibilidad con dispositivos móviles, seguridad en los datos personales y facilidad de navegación. Son factores clave para garantizar una experiencia de compra confiable y fluida.
- d) Se describe el entorno donde funcionará la plataforma. En este caso, una web orientada al sector textil que conecta proveedores y clientes interesados en ropa moderna, tanto en el ámbito nacional como regional.
- e) Documento que detalla el propósito de Market - MAGACLOTHES, su público objetivo, las funciones que ofrecerá y su alcance dentro del mercado digital de la moda.
- f) Proceso de selección del personal técnico necesario (programadores, diseñadores y testers) para garantizar una ejecución eficiente y profesional del sitio web.
- g) Se enumeran las características principales que ofrecerá la plataforma: búsqueda de productos, filtros por categoría, sistema de pago, reseñas de usuarios, catálogo dinámico y administración de inventario para los proveedores.
- h) Cronograma visual donde se planifican las tareas del proyecto, sus fechas, duración y relaciones. Permite organizar de forma ordenada todas las fases del desarrollo de la web.
- i) Creación de un modelo que muestre cómo será la interacción del usuario con la página. Incluye diseño de menús, botones y flujo de navegación para garantizar una experiencia intuitiva y cómoda.
- j) Diseño de la estructura donde se almacenarán los productos, usuarios, pedidos y pagos. Permite que toda la información se gestione de manera eficiente y segura.
- k) Construcción técnica de la base de datos en un sistema de gestión (por ejemplo, MySQL o SQL Server) con las tablas y relaciones necesarias para operar el e-commerce.
- l) Representaciones visuales de los procesos internos del sistema, como el registro de un usuario, la compra de un producto o el procesamiento de un pedido.
- m) Conjunto de tecnologías que se usarán en el desarrollo, como lenguajes de programación (HTML, CSS, JavaScript, PHP o VB.NET), frameworks y bases de datos.

Diseño

- a) Análisis técnico sobre cómo se distribuirán los módulos del sistema (frontend, backend y base de datos) y cómo interactuarán entre sí.
- b) Diagrama que define las entidades (usuarios, productos, pedidos, categorías) y sus relaciones, garantizando una base de datos coherente y funcional.
- c) Determina los servicios que la web brindará, como atención al cliente, actualizaciones de catálogo, notificaciones de nuevos productos y soporte técnico.
- d) Creación del aspecto visual del sitio: colores, tipografías, botones, banners, fotos de prendas y estructura de las páginas. Es el punto clave de la experiencia de compra.
- e) Organización visual de cómo se mostrarán los productos: imágenes, descripción, talles, precios y disponibilidad, para incentivar las compras.
- f) Estructura general que integra el frontend, backend y la base de datos. Define cómo los distintos componentes trabajarán en conjunto.

Desarrollo

- a) Detalla los componentes internos de cada módulo del sistema y cómo se comunican entre sí, garantizando estabilidad y mantenibilidad.
- b) Creación de los módulos principales del sistema (usuarios, productos, pedidos, administración) y su interconexión técnica.
- c) Programación de la parte visual de la página: menús, formularios, filtros de búsqueda y presentación de productos, para que el usuario interactúe de manera fácil y rápida.
- d) Programación del núcleo lógico: gestión de usuarios, control de inventario, procesamiento de compras, administración de pagos y manejo de base de datos.
- e) Integración de funciones que permiten ubicar proveedores cercanos o calcular costos de envío según la ubicación del comprador.
- f) Implementación de protocolos de protección para la información del usuario (contraseñas, datos personales y financieros) y para la integridad del sistema.

Pruebas

- a) Etapa donde se prueba cada función del sistema (registro, compra, pagos, etc.) para detectar errores y asegurar el correcto funcionamiento antes de lanzar la web.
- b) Corrección de errores detectados durante las pruebas y mejoras visuales o técnicas según las sugerencias del equipo o usuarios.

Lista de actividades	Comienzo	Finalización
Analisis	20/10/2025	7/12/2025
Diseño	8/12/2025	11/1/2026
Desarrollo	12/1/2026	22/2/2026
Prueba	23/2/2026	8/2/2026

Diagrama de Gantt:

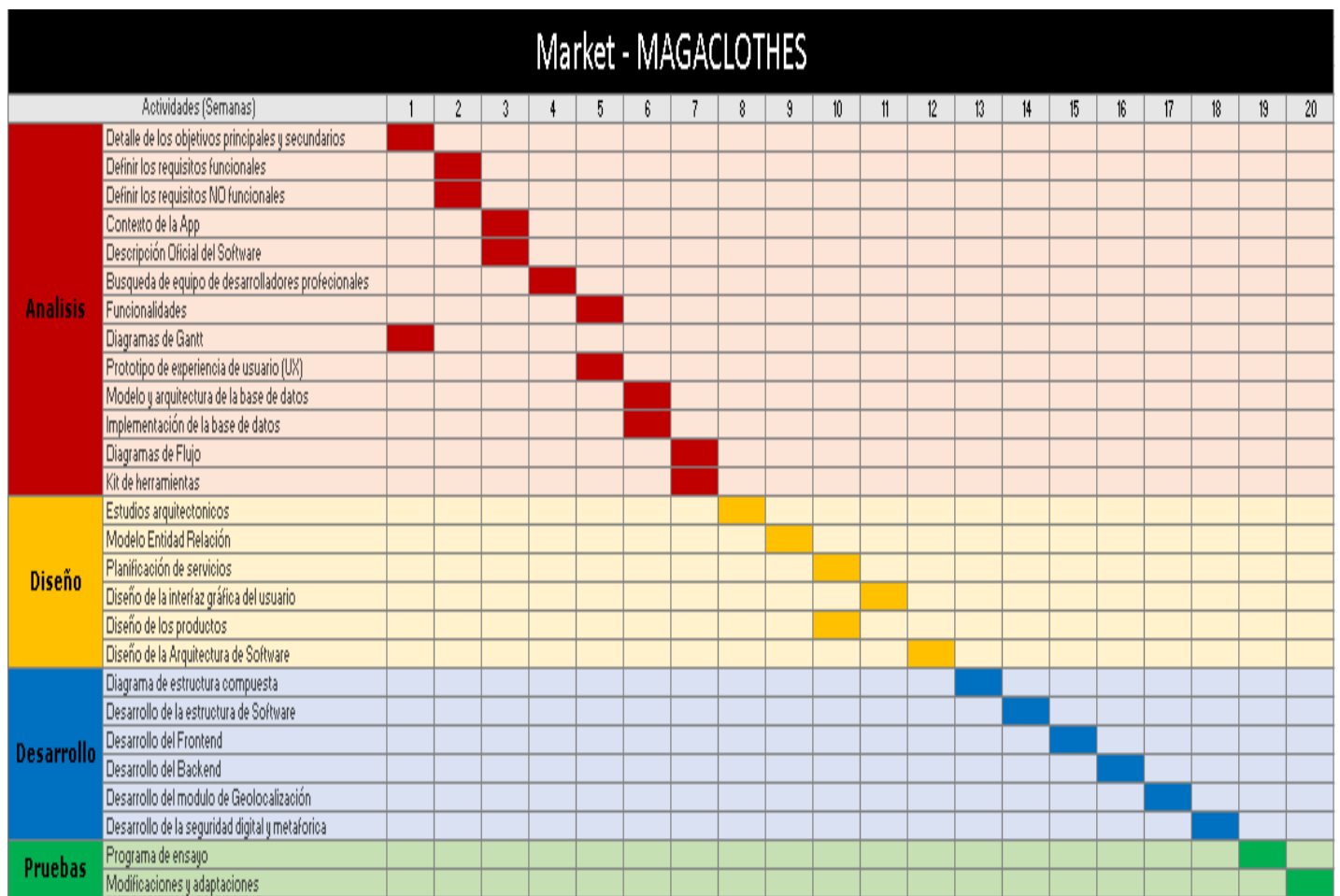
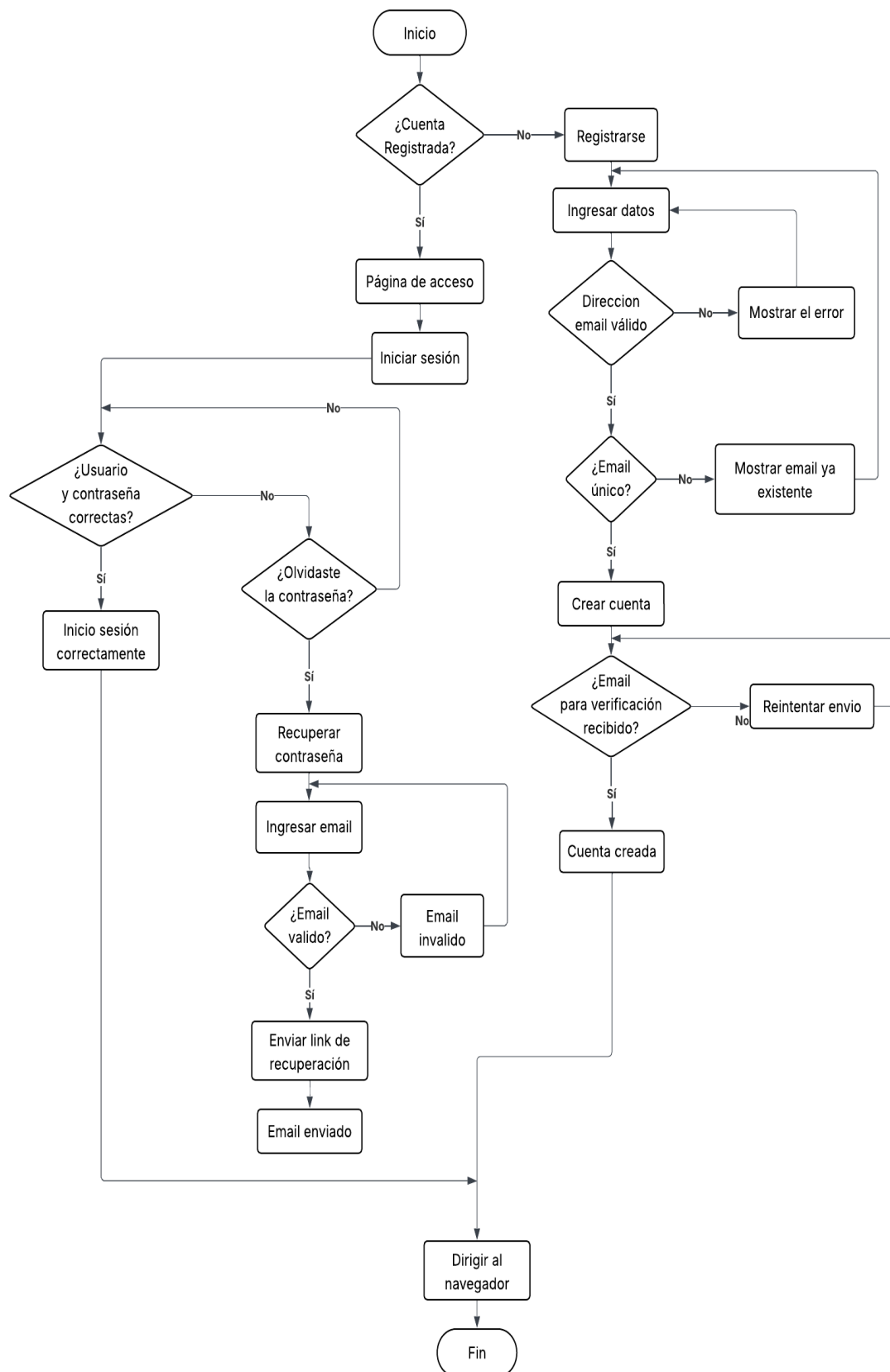
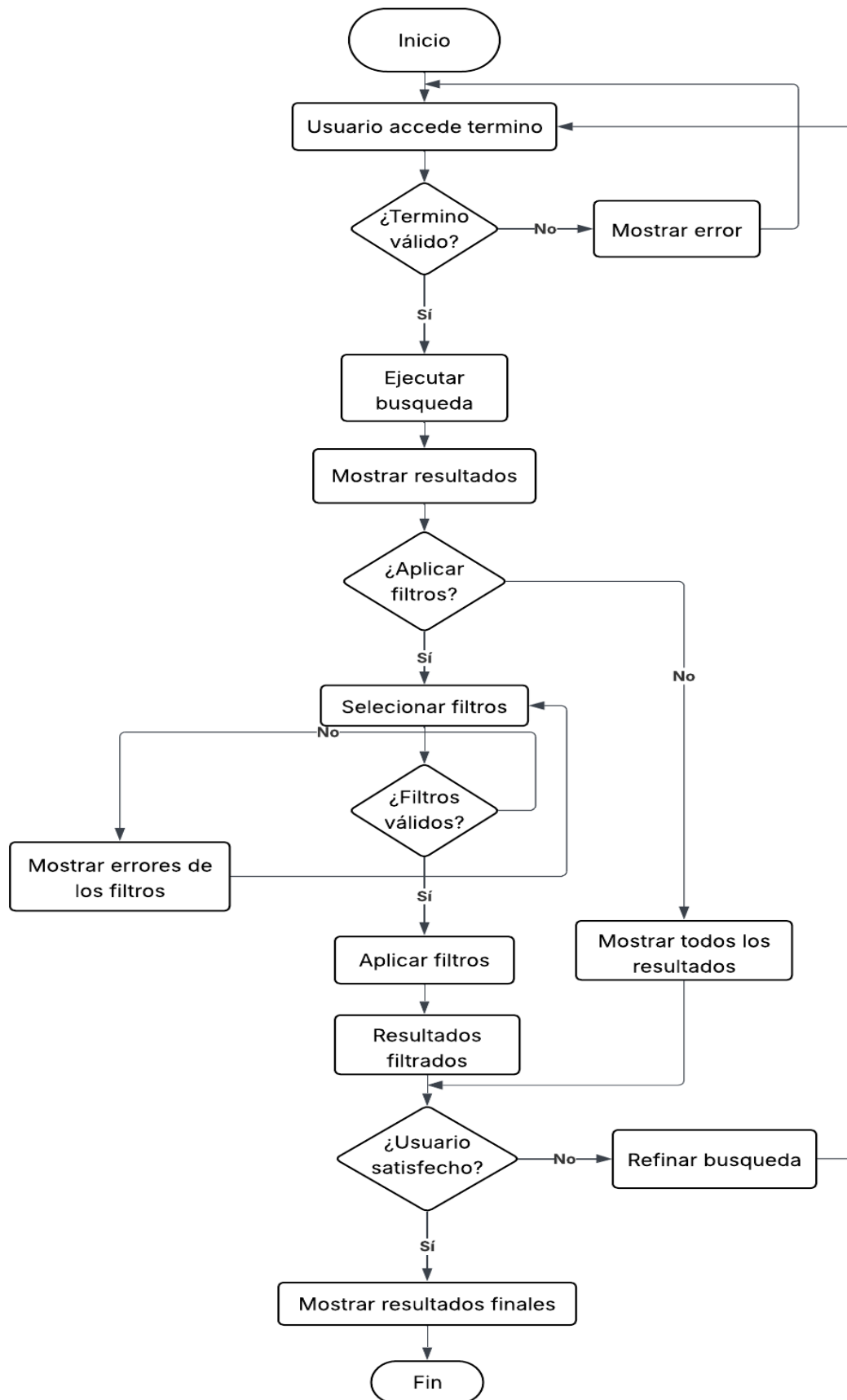


Diagrama de flujo:

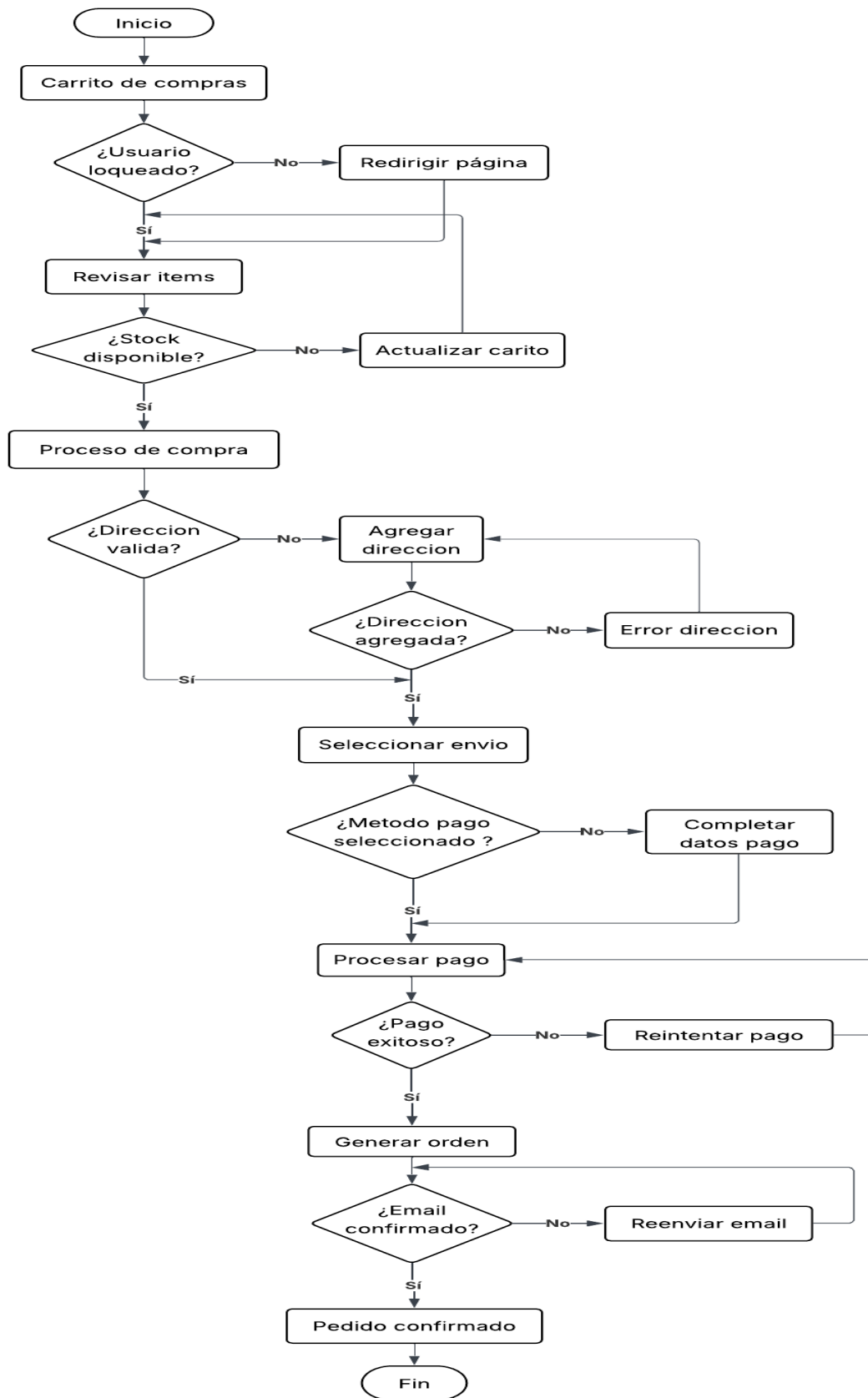
Registro e inicio de sesión



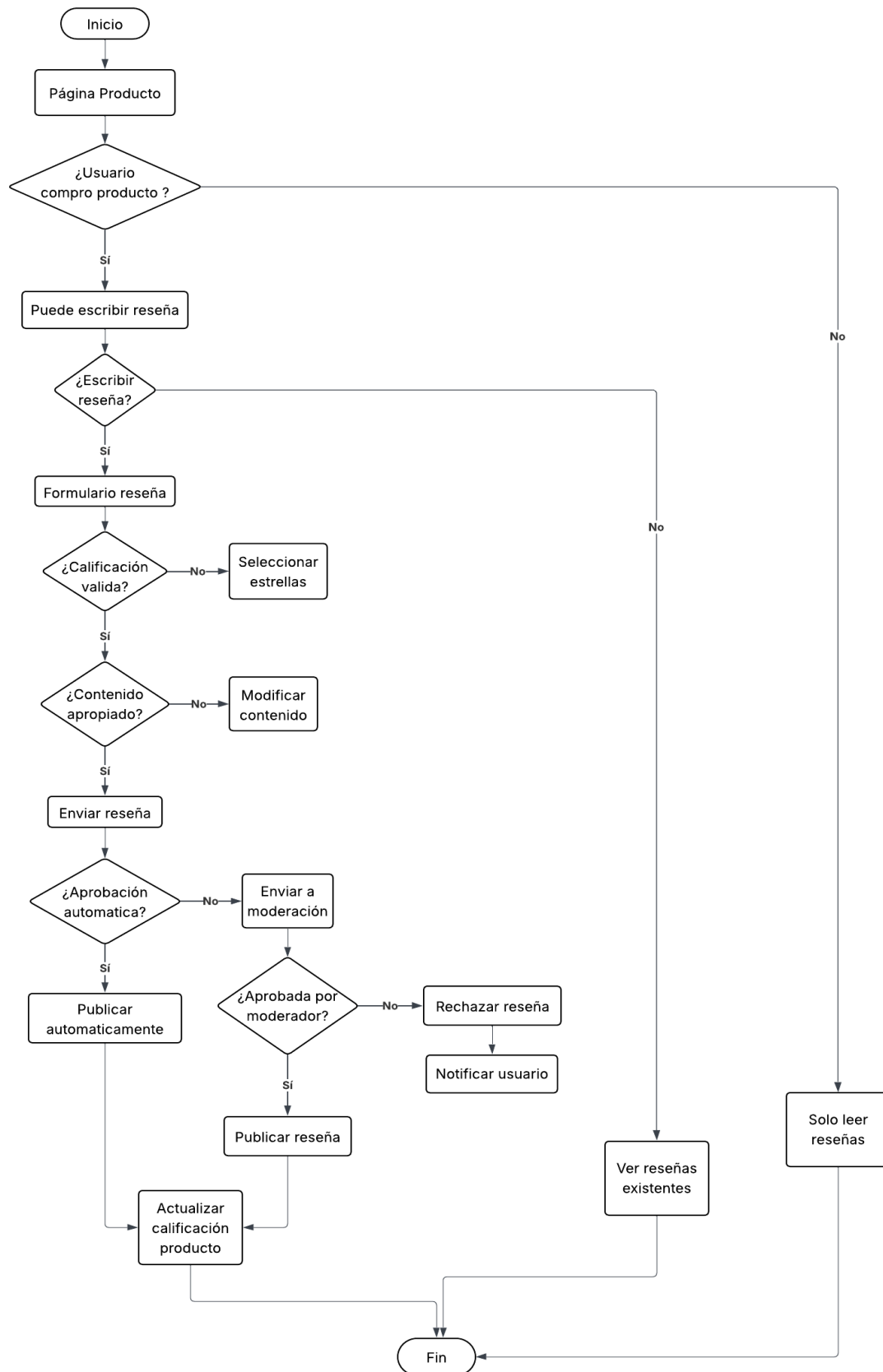
Búsqueda y filtrado



Procesos de compra



Reseña y calificaciones



Soporte técnico

