**Nombre del proyecto**

Aplicación Web de la Empresa Fashion Frensy

Integrantes

Cabrera Anaya Sharon Erzebeth

De la Cruz Rodriguez Julisa Jenifer

Fernández Silverio Andrea Lucero

Juárez Rodriguez Marilyn Arlette

Nombre del docente

Luis Felipe Laiton

Asignatura

Técnico Laboral en digitación y procesamiento de datos

Curso: Diseño Web

Institución: Kuepa

Fecha de entrega: 18-Mayo-2023

Tabla de contenido

[Introducción 4](#_Toc132658117)

[Planeación 5](#_Toc132658118)

[Roles de trabajo 5](#_Toc132658119)

[Marco referencial 5](#_Toc132658120)

[Definición de requerimientos 5](#_Toc132658121)

[Definición de recursos 5](#_Toc132658122)

[Riesgos potenciales 5](#_Toc132658123)

[Control 6](#_Toc132658124)

[Aplicativo 7](#_Toc132658125)

[Audiencia 7](#_Toc132658126)

[Objetivos 7](#_Toc132658127)

[Alcance 7](#_Toc132658128)

[Diseño visual 7](#_Toc132658129)

[Principios de diseño 7](#_Toc132658130)

[Paleta de colores 7](#_Toc132658131)

[Tipografía 7](#_Toc132658132)

[Wireframes / prototipos 7](#_Toc132658133)

[Manual de instrucciones 9](#_Toc132658134)

[Bibliografía 10](#_Toc132658135)

Tablas

**No se encuentran elementos de tabla de ilustraciones.**

# Introducción

La empresa **Fashion Frensy** presento la necesidad de expandirse en el comercio digital “e-commerce" debido a su alta demanda de clientes, tomando en cuenta que en la sociedad actual existe una gran dependencia hacia los dispositivos móviles, tabletas y ordenadores se planteó que la mejor solución para ellos es la creación de una aplicación web, ya que está permite solucionar su problemática central.

Lo que marcara su diferencia en el e-commerce es el ofrecer productos de alta calidad precios competitivos, con una experiencia de compra fácil y agradable, está enfocada hacia las mujeres jóvenes y adultas en un rango de edades de 18 a 40 años.

Otro punto destacable es la seguridad y privacidad que brindara a sus clientes puesto que ellos solicitaron una plataforma segura y confiable al momento de realizar las transacciones de manera digital.

En resumen, Fashion Frensy se desempeñará en la web como una tienda en línea,

para aquellas mujeres que buscan productos de calidad a precios accesibles y una experiencia de compra satisfactoria.

# Planeación

## Roles de trabajo

**DIRECTOR DEL PROYECTO**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | Apellido | Correo electrónico |
| Sharon Erzebeht | Cabrera Anaya | Aerzebeht@gmail.com |

**Tareas del director de proyecto en Fashion Frenzy:**

1. **Planificar y gestionar el proyecto:** Como director del proyecto es responsable de planificar y gestionar todas las fases del proyecto. Esto incluye definir los objetivos del proyecto, identificar los recursos necesarios, establecer un cronograma y supervisar el progreso del proyecto.
2. **Comunicación con el equipo:** Como director del proyecto mantengo una comunicación constante y efectiva con todos los miembros del equipo de proyecto. Me aseguro de que todos comprendan sus roles y responsabilidades, y que estén trabajando juntos para alcanzar los objetivos del proyecto.
3. **Identificación y gestión de riesgos:** Como director del proyecto debo ser capaz de identificar los riesgos asociados con el proyecto y desarrollar estrategias para minimizarlos. También debo estar preparado para manejar los riesgos cuando se presenten.
4. **Gestión del presupuesto:** Como director del proyecto soy responsable de la gestión del presupuesto del proyecto. Debo asegurarse de que el proyecto se mantenga dentro del presupuesto y que los recursos se utilicen de manera efectiva.

**ANALISTA DE RIESGOS**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Nombre | Apellido | Correo electrónico | | |
| Marilyn Arlette | Juarez Rodriguez | marilynjr41@gmail.com | | |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**Tareas de un Analista de Riesgos en el proyecto Fashion Frenzy:**

1. **Identifica lo riesgos:** Nuestro analista de riesgos debe identificar los riesgos asociados con la implementación de una tienda en línea. Esto puede incluir riesgos relacionados con la seguridad de los datos, la capacidad de la plataforma, la disponibilidad de los recursos, entre otros.
2. **Evaluación de riesgos:** Una vez identificados los riesgos, nuestro analista debe evaluar su impacto en el proyecto y la probabilidad de que ocurran. Debe documentar los resultados y recomendar medidas de mitigación.
3. **Mitigación de riesgos**: Nuestro analista de riesgos debe trabajar con el equipo de proyecto para desarrollar estrategias para mitigar los riesgos identificados. Esto puede incluir medidas de seguridad, planes de contingencia y otras estrategias para minimizar el impacto de los riesgos en el proyecto.

**DESARROLLADOR**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | Apellido | Correo electrónico |
| Julisa Jenifer | De la Cruz Rodríguez | julisajenifer10@gmail.com |

**Tareas de un Desarrollador en el proyecto Fashion Frenzy:**

1. **Diseño y desarrollo del sitio web:** Como desarrollador debe trabajar en el diseño y desarrollo de la tienda en línea. Esto incluye el desarrollo de la plataforma y la integración de las diversas funciones requeridas por la tienda.
2. **Pruebas y depuración:** Nuestro desarrollador debe realizar pruebas y depuración en el sitio web para garantizar que funcione de manera eficiente y efectiva. Debe trabajar en estrecha colaboración con el equipo de calidad y seguridad para garantizar que el sitio web cumpla con los estándares requeridos.
3. **Mantenimiento y actualización:** Nuestro desarrollador es responsable de mantener y actualizar el sitio web de la tienda en línea. Esto incluye la implementación de 7 nuevas características y funciones, la solución de problemas y la actualización del software.

**ESPECIALISTA DE CALIDAD Y SEGURIDAD**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | Apellido | Correo electrónico |
| Andrea Lucero | Fernández Silverio | fernandez.silverio.andrea@gmail.com |

**Tareas de un Especialista de Calidad y Seguridad en el proyecto Fashion Frenzy:**

1. **Garantizar la calidad del sitio web:** Como especialista de calidad y seguridad debe trabajar con el equipo de desarrollo para garantizar que el sitio web cumpla con los estándares de calidad. Esto incluye pruebas de funcionalidad y pruebas de rendimiento.
2. **Garantizar la seguridad del sitio web:** Nuestro especialista de calidad y seguridad debe trabajar en estrecha colaboración con el equipo de desarrollo para garantizar que el sitio web.

## Marco referencial

El mercado de las aplicaciones va en aumento, teniendo en cuenta que las diferentes empresas buscan dar soluciones a necesidades a partir de su creación y divulgación.

Basándonos en la estructura de un e-commerce , la empresa FashionFrenzy la cual tiene una alta en sus ventas y poca popularidad en el mercado web, aprovechamos las ventajas que internet implica ya que será posible que la empresa ofrezca sus productos de forma inmediata en cualquier parte del mundo facilitando la reducción de los costos operativos ya que no necesita tener un local físico las 24 horas, pero por medio de la aplicación web si tiene opción de vender a cualquier hora lo que hace imprescindible para una tienda moderna disponer de este tipo de herramientas para realizar su actividad.

La aplicación web que permitirá la gestión comercial propuesta para la administración de la empresa FashionFrenzy, beneficia fundamentalmente el manejo eficiente de la operación y administración de la información generada en la organización, presentándola de manera confiable y oportuna contribuyendo a la toma de decisiones.

Con la implementación de la aplicación web, que la empresa FashionFrenzy este a la vanguardia de las nuevas tecnologías web y móvil, favoreciendo en la fidelización, posicionamiento de la empresa como líder en ventas de artículos ópticos y así mismo una mejor organización en sus procesos.

## Definición de requerimientos

**Requerimientos Funcionales:**

**La aplicación web permitirá el acceso mediante un usuario y contraseña:**

Solo se podrán hacer las compras los usuarios registrados ya que en la plataforma tendremos un formulario que nos permitirá registrar al cliente para la recolección de datos para organizarlos y tener mejor control de las ventas y registros de los usuarios.

**La aplicación web tendrá un carrito de compras:** El cliente podrá hacer

las compras, pero para finalizar la transacción deberá tener datos en su

método de pago enfocándonos en la cartera de productos con la que la empresa ya cuenta, pero sin limitarnos a un número. ya que la línea de productos puede incrementar, así que debemos ver la manera de actualización de la plataforma, también esperando que la plataforma cumpla con el carrito de compra y formularios de registro para nuestro usuario

**La aplicación mostrará el número de prendas existentes por modelo, tomando**

**en cuenta la talla:**

Esto se realizará gracias a una base de datos con ayuda de un formulario que nos permitirá registrar al cliente para la recolección de datos para organizarlos y tener mejor control de las ventas y registros de los usuarios.

**La aplicación cuenta con un feed de favoritos para hacer uso de él debe de ser un usuario:** Esto se realizará mediante la plataforma sea una web responsiva ya que es capaz de adaptarse a cualquier dispositivo donde sea capaz de adaptarse, la estructura de la página debe ser flexible y permitirá usarse en cualquier dispositivo, no necesariamente necesitara estar en un ordenador

**Requerimientos no funcionales**

La aplicación deberá ser manejada con la moneda en dólares: El enfoque de esto es que es más fácil la transacción de moneda

La aplicación deberá tener un plazo de finalización: Se debe tener en cuenta la fecha de entrega, así organizar las pruebas con anticipación. Porque pueden existir retrasos en las entregas y el equipo debe comprometerse a cumplir con los parámetros solicitados

## Definición de recursos

La asignación de los recursos es la forma más eficiente, rentable de programar y en la cual se distribuyen los recursos disponibles para completar las actividades, cada una consta de tareas específicas para cada integrante de este proyecto, gestionando los recursos que han de utilizarse durante el proyecto de la aplicación **Fashion Frenzy.**

De entre los recursos a medir los más delicados son los técnicos y los humanos, sin olvidar el papel básico del cálculo de los recursos físicos y materiales que sufragarán la mayor parte del proyecto y ayudarán a completar nuestros objetivos.

En esa medición es necesario calcular correctamente el nivel de conocimientos, habilidades y uso de los instrumentos técnicos, máquinas, herramientas, que cada integrante cuenta y está dispuesta a aportar al proyecto.

**Recursos humanos:** Dentro del proyecto se dan distintos roles dentro del personal para ejecutar las actividades del proyecto. Esto incluye Un director del proyecto, Analista de Riesgos, un Desarrollador y un Especialista de Calidad y Seguridad.

Donde cada uno se dedicará a implementar conocimientos y hacer efectivo su rol.

empleados, consultores, contratistas o voluntarios.

**Recursos financieros:** Dentro de los fondos económicos que se tienen asignados para financiar la aplicación Incluyendo el presupuesto del proyecto, fondos propios de la organización o el financiamiento externo.

1. Infraestructura tecnológica: Se involucran los costos de adquisición y mantenimiento de la infraestructura tecnológica necesaria para el desarrollo y funcionamiento de la aplicación.
2. Alojamiento y dominio: Dentro del servidor, se debe considerar los costos de alojamiento web y registro de dominio. Los precios pueden variar según el proveedor y el tipo de plan.
3. Servicios externos: Si necesitas servicios externos, como el uso de APIs de terceros, servicios de pago en línea, herramientas de análisis o servicios de marketing, pueden tener modelos de precios basados en el uso, suscripciones mensuales o tarifas por transacción.
4. Marketing y promoción: Esto puede incluye publicidad en línea, marketing de contenidos, participación en eventos o campañas de relaciones públicas.
5. Mantenimiento y actualizaciones: Después del lanzamiento de la aplicación web, es importante destinar recursos financieros para el mantenimiento continuo, las actualizaciones y el soporte técnico. Esto puede incluir la corrección de errores, mejoras de rendimiento, actualizaciones de seguridad y nuevas características.

**Recursos materiales y tecnológicos:**

Dentro de nuestros elementos se encuentran:

1. Computadora: Un equipo de computación es esencial para el desarrollo de la aplicación web. Puede ser una computadora de escritorio o una laptop, dependiendo de tus preferencias y necesidades.
2. Sistema operativo: Necesitarás un sistema operativo instalado en tu computadora, en este caso Windows, que proporcionará el entorno necesario para ejecutar las herramientas de desarrollo y los servidores web.
3. Software de desarrollo: Dependerá del lenguaje de programación y las tecnologías que utilices en tu aplicación web. Algunos ejemplos comunes incluyen:
4. Editores de código: Como Visual Studio Code, Atom o Sublime Text, que te permiten escribir y editar el código fuente de tu aplicación.
5. Navegadores web: Para probar y depurar tu aplicación, necesitarás tener instalados diferentes navegadores web como Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, etc.
6. Herramientas de control de versiones: Como Git, que te ayudarán a realizar un seguimiento de los cambios en el código fuente para colaborar con otros desarrolladores
7. Dependencias y paquetes: Como las bibliotecas y frameworks que se utilice.
8. Conexión a Internet: Una conexión a Internet estable y rápida es esencial para acceder a recursos en línea.
9. Servidor web: Para probar y desplegar la aplicación.
10. Base de datos: Para el almacenamiento persistente de datos.

**Recursos de tiempo:** se refiere al calendario o cronograma establecido para el proyecto. Esto incluye el tiempo asignado para completar cada tarea, plazos de entrega, fechas de inicio y finalización, entre otros.

**Recursos de conocimiento**: son los conocimientos, habilidades y experiencia necesarios para llevar a cabo las actividades del proyecto.

**Recursos de información:** incluyen datos, informes, documentos y cualquier otro tipo de información requerida para el proyecto. Esto puede incluir investigaciones previas, estudios de mercado, informes técnicos, etc.

**Recursos de colaboración:** se refieren a la colaboración y cooperación con otras partes interesadas o socios externos que pueden contribuir al éxito del proyecto. Esto puede incluir alianzas estratégicas, redes de contacto, grupos de interés, entre otros.

Durante el desarrollo de un proyecto, es importante monitorear y controlar los recursos para asegurar que se estén utilizando de manera efectiva y eficiente. Algunas formas de monitorear y controlar los recursos incluyen:

* Establecer un plan de gestión de recursos que detalle cómo se asignarán, supervisarán y controlarán los recursos durante todo el proyecto.
* Realizar un seguimiento regular del progreso del proyecto para asegurarse de que se estén cumpliendo los plazos y que se estén utilizando los recursos según lo previsto.
* Realizar un seguimiento del presupuesto del proyecto para asegurarse de que los recursos se estén utilizando de manera rentable y que no se estén excediendo los costos.
* Utilizar herramientas de software para monitorear el uso de recursos y hacer ajustes cuando sea necesario.

En resumen, monitorear y controlar los recursos es esencial para el éxito del proyecto y puede ayudar a garantizar que se alcancen los objetivos dentro del presupuesto y plazos establecidos.

## Riesgos potenciales

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Indicador | Bueno | Aceptable | Peligroso | Frecuencia de monitoreo |
| Cambio de Presupuesto |  | x |  | Mensualmente |
| Cambio de Personal |  | x |  | Semanalmente |
| Requisitos Cambiantes en el desarrollo |  | x |  | Semanalmente |
| Retrasos en la entrega |  |  | x |  |
| Dependencia de Personal |  |  | x |  |
| Problemas de Compatibilidad |  | x |  |  |
| Cambio de Tecnología |  |  | x |  |
| Cambios legales |  | x |  |  |
| Usabilidad |  | x |  |  |
| Calidad |  | x |  |  |

## Control de Riesgos y del Proyecto

|  |  |
| --- | --- |
| Hitos | Entregado/No entregado |
| Definición del proyecto | Marca de verificación con relleno sólido |
| Guía de Estilos | Marca de verificación con relleno sólido |
| Wireframe | Marca de verificación con relleno sólido |
| Interfaz web | Marca de verificación con relleno sólido |
| Interfaz móvil | Marca de verificación con relleno sólido |
| Documentación | Marca de verificación con relleno sólido |
| Manual de usuario | Marca de verificación con relleno sólido |
| Pruebas | Marca de verificación con relleno sólido |
| Exposición | Marca de verificación con relleno sólido |
| Lanzamiento | Pendiente |
| Publicación | Pendiente |
| Mantenimiento | Pendiente |

# Aplicativo

## Audiencia

El enfoque es hacia las mujeres jóvenes y adultas en un rango de edades de 18 a 40 años, A menudo provienen de hogares de clase media y alta, aunque también hay adolescentes de origen socioeconómico más bajo que buscan ofertas y precios asequibles.

En términos de intereses, las adolescentes buscan prendas que les permitan expresar su individualidad y personalidad. Suelen estar interesados en las últimas tendencias de moda, música, deportes, videojuegos, tecnología y redes sociales. También pueden estar buscando prendas para eventos específicos, como fiestas de cumpleaños, bailes de graduación y otros eventos sociales.

En cambio, una mujer madura busca prendas que expresen estilo, sofisticación y elegancia sin caer en lo vulgar. En general, la audiencia es variada, pero es mayormente adolescente en la tienda online de ropa es muy diversa y está compuesta por diferentes tipos de clientes. Para tener éxito en este mercado, una tienda debe ser capaz de ofrecer una amplia variedad de productos que se adapten a los diferentes gustos y estilos de los compradores, y ofrecer precios competitivos y un servicio al cliente de calidad.

## Objetivos

# Convertirse en la principal opción de compra en línea de moda para adolescentes, ofreciendo una amplia variedad de productos de alta calidad y estilo, proporcionando una experiencia de compra fácil y atractiva, promoviendo la marca y sus productos en las redes sociales, garantizando una excelente atención al cliente y fomentando la fidelidad a través de programas de lealtad y ofertas especiales.

# Este objetivo tiene como finalidad establecer la posición de la empresa, Fashion Frenzy, como líder en el mercado de moda para adolescentes, brindando una experiencia completa y satisfactoria para los clientes, desde la selección de productos hasta la entrega y servicio postventa.

## Alcance

## 

## Diseño visual

### Principios de diseño

Añadiendo los principios estos son los que se agregaron:

**Equilibrio:** Nuestro equilibrio es asimétrico con él se logra estabilidad y estructura, crea énfasis, este se da cuando los elementos no mantienen simetría por forma, pero sí en lo visual.

**Contraste:** Se creó un contraste entre el fondo, el color de la tipografía, las imágenes y los botones, esto con el fin de crear un interés visual a los usuarios.

**Unidad:** El objetivo es lograr un diseño armónico tanto en los colores como en los elementos, se realizó la implementación en el grupo de elementos relacionados y organizados entre sí, representando una unidad. El principio de unidad nos ayuda a comunicar nuestro mensaje de forma coherente y armoniosa para lograr nuestro objetivo.

### Paleta de colores

Nuestra armonía de color es monocromática, en un tono púrpura es un color asociado con la creatividad y la imaginación. Puede ser una buena elección para promover un ambiente productivo.

Según la paleta de colores y la psicología del color nuestro color principal representa dulzura, delicadeza y creatividad, ya que nuestra audiencia es femenina en su mayoría.

El color púrpura es una buena opción para promover la creatividad y la sofisticación.

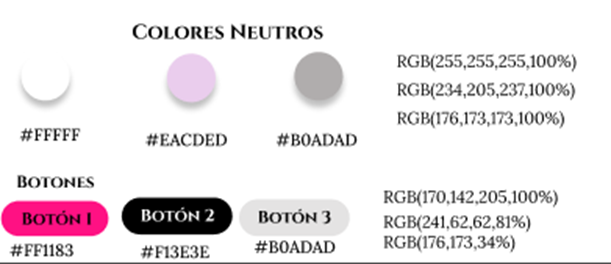
Como color secundario es un tono de morado oscuro con un alto nivel de saturación. En términos de psicología del color, el morado se asocia con la creatividad, la imaginación y la sabiduría. También se considera un color espiritual y místico.

Es importante tener en cuenta que la percepción del color es altamente subjetiva y puede variar de una persona a otra en función de factores como la cultura, la edad y las experiencias personales.



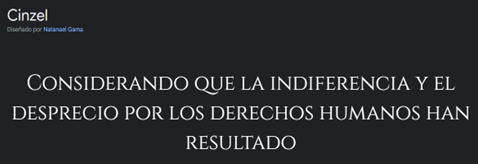






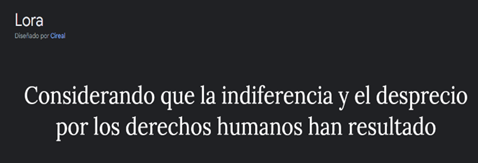
### Tipografía

La fuente tipográfica principal es **Cinzel** es una tipografía inspirada en las inscripciones romanas del siglo I. Perteneciente a la familia tipográfica **Script**  la tipografía está basada en la variedad y el fluido del trazo creado en la escritura a mano. También fusiona una sensación contemporánea.



Lora es una serifa contemporánea bien equilibrada con raíces en la caligrafía. Es un tipo de letra de texto con un contraste moderado muy adecuado para el cuerpo del texto. Estas fuentes se identifican fácilmente por los remates que tienen las letras al final de sus astas, conocidos como serifas. **La familia tipográfica romana, también conocida como serif, por lo tanto pertenece a la familia tipográfica de Sans Serif.**

Un párrafo ambientado en Lora hará una aparición memorable debido a sus curvas cepilladas en contraste con las serifas de conducción.



## Wireframes / prototipos

En esta sección se presentan los wireframes o prototipos del aplicativo. Los wireframes son bocetos que representan la estructura de la página web, mientras que los prototipos son maquetas interactivas que simulan el funcionamiento del aplicativo. Es importante incluir estos elementos para que el equipo de desarrollo tenga una guía clara sobre cómo se debe construir el aplicativo.

# Manual de instrucciones

En esta sección se crea una guía para que los usuarios puedan resolver las dudas que puedan presentarse al utilizar el aplicativo. El manual debe ser claro y conciso, y estar escrito en un lenguaje sencillo y fácil de entender. También es recomendable incluir imágenes y capturas de pantalla para que los usuarios puedan seguir los pasos con mayor facilidad.

Algunas secciones que se pueden incluir en el manual de instrucciones son: cómo iniciar sesión, cómo realizar una búsqueda, cómo completar un formulario, cómo realizar una compra, cómo contactar al equipo de soporte, entre otras.

# Bibliografía

Edgar. (2022, 4 mayo). *Qué requisitos debe cumplir una buena página web - Kit Digital*. Kit Digital. <https://kitdigital.online/blog/requisitos-pagina-web/>

*Psicología del color: significado y curiosidades de los colores*. (2022, 4 septiembre). <https://psicologiaymente.com/miscelanea/psicologia-color-significado>

Krzywda, A., & Krzywda, A. (2022, 22 junio). *Tu Guía Completa para el aseguramiento de la calidad (Control de Calidad)*. SEOptimer. <https://www.seoptimer.com/es/blog/aseguramiento-de-la-calidad/#:~:text=El%20aseguramiento%20de%20la%20calidad%20(Quality%20Assurance)%20de%20una%20p%C3%A1gina,prueba%20de%20control%20de%20calidad>.

*Perspectiva del Consumidor | WGSN*. (s. f.). WGSN. <https://www.wgsn.com/es/consumer-insight>

*guía*. (s. f.). Figma. <https://www.figma.com/file/mXPBPwYmPCBRnFhcgIEGeL/gu%C3%ADa?node-id=0-1&t=tBaiMWoOXC7KXFGN-0>

*Liz Minelli*. (s. f.). <https://lizminelli.com/>

*Cuidado con el perro*. (s. f.). <https://www.cuidadoconelperro.com.mx/>