

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLOGICO PRIVADO CIBERTEC CARRERAS DE TECNOLOGIAS DE LA INFORMACIÓN COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA "PROYECTO WEB DE CYBER-TECH"



Curso:

ARQUITECTURA DE ENTORNOS WEB (1802)

Docente: Juan Carlos Curillo Rodríguez

Ciclo, Aula y Semestre: Primero, HKN y II

Coordinador:

Rosalina Ramos Ayala

Integrantes:

Maria Mercedes Guzmán Espinoza

Jahir Anthony Simon Ñahui

Roberto Carlos Yactayo Almeida

Bryan Angello Rafael Ccañihua

Índice

| Res | sumen | 3 |
|-------------------------------|-----------------------------------|----|
| Intr | roducción | 4 |
| Just | stificación | 5 |
| Objetivos | | |
| Objetivo General | | 7 |
| C | Objetivos Específicos | 7 |
| Definición y alcance | | 9 |
| A. | MAPA DE SITIO | 10 |
| В. | WIREFRAME DE BAJA FIDELIDAD | 11 |
| C. | WIREFRAME DE ALTA FIDELIDAD | 13 |
| Productos y entregables | | 29 |
| Conclusiones | | 30 |
| Recomendaciones | | 31 |
| Glosario | | 32 |
| Bibliografía | | 33 |
| Anexo N° 1 - Página web final | | |
| | exo N° 2 - Presentación de la PPT | |

Resumen

Este informe detalla el plan de un proyecto de investigación aplicada en el curso de Arquitectura de Entornos Web, impartido en la Escuela de Tecnología de la Información.

El proyecto tiene como objetivo principal el desarrollo de un sitio web funcional que satisfaga las necesidades específicas de un entorno empresarial definido por el docente dentro del documento "Plan de Proyecto de Investigación Aplicada". Hemos sido agrupados en equipos, aplicando conocimientos teóricos y prácticos en diversas áreas del desarrollo web, como diseño de interfaces, usabilidad y programación.

Este enfoque práctico en nuestro proyecto web "CYBER-TECH" ha sido planeada para la creación de una página web que muestre a los usuarios lo mejor en equipos de cómputo y periféricos les permita de manera fácil realizar sus pedidos y consultas, a través de los diferentes canales de comunicación (teléfonos, whatsapp, correos y chatbot) pudiendo tener una mejor atención y una respuesta más rápida a sus requerimientos. Asimismo, se cuenta con un área de servicios y de video instrucción que le permitirá al usuario realizar tareas sencillas, explicando dichas tareas paso a paso.

A lo largo del proyecto, se espera que como alumnos seamos capaces de abordar problemas reales del mundo del desarrollo web, permitiéndonos adquirir experiencia que será valiosa para nuestra futura carrera profesional.

El informe también incluye un cronograma de entregas y una descripción detallada de los productos y entregables esperados en cada fase del proyecto, asegurando una evaluación continua del progreso y la calidad del trabajo realizado.

Introducción

La Arquitectura de Entornos Web se ha vuelto esencial en el contexto actual, donde la mayoría de las interacciones comerciales y sociales ocurren en línea. En este escenario, las empresas deben contar con sitios web que no solo sean funcionales, sino que también ofrezcan una experiencia de usuario óptima.

En un entorno cada vez más digitalizado, la demanda de dispositivos tecnológicos, como las computadoras, sigue en aumento. Este proyecto tiene como objetivo la creación de una tienda especializada en la venta de computadoras y periféricos, destinada a satisfacer las necesidades tanto de usuarios domésticos como profesionales. La tienda ofrecerá una amplia gama de productos, desde computadoras de escritorio y portátiles hasta componentes y periféricos, con un enfoque en brindar soluciones tecnológicas eficientes, personalizadas y accesibles para diferentes segmentos del mercado.

La propuesta se basa en proporcionar un servicio integral, que no solo contemple la venta de productos, sino también asesoría técnica, soporte postventa y la opción de personalización de equipos según las especificaciones del cliente. Además, la tienda contará con una plataforma de venta en línea, ampliando su alcance a un público más diverso y facilitando la experiencia de compra.

Este proyecto busca posicionarse como una referencia en el mercado local de tecnología, apostando por la calidad de los productos, la atención al cliente y precios competitivos. Con una estrategia de marketing efectiva y un enfoque centrado en la innovación tecnológica, se espera lograr un crecimiento sostenido y una alta satisfacción por parte de los clientes.

Justificación

El proyecto de una tienda especializada en la venta de computadoras surge en respuesta a la creciente demanda de equipos tecnológicos y soluciones informáticas en múltiples sectores de la sociedad. En la actualidad, la tecnología informática es fundamental en prácticamente todos los ámbitos de la vida diaria, desde la educación, el trabajo y el entretenimiento hasta el comercio y la industria. Esta tendencia ha sido acelerada por la digitalización y la transformación tecnológica, lo que convierte a las computadoras en herramientas esenciales para el desempeño tanto personal como profesional.

Existen varias razones que justifican la creación de esta tienda como son:

- La demanda de computadoras, tanto de escritorio como portátiles, sigue en aumento debido a la expansión del teletrabajo, la educación a distancia y el comercio electrónico. Estos cambios en la forma de trabajar y aprender han impulsado la necesidad de dispositivos de alto rendimiento, con características adaptadas a diferentes usos.
- El mercado de computadoras abarca un amplio espectro de usuarios con necesidades diversas, desde estudiantes y profesionales hasta gamers y empresas que requieren equipos especializados. Esta tienda se enfocará en cubrir estos distintos segmentos con productos específicos para cada grupo, diferenciándose de la competencia por su capacidad de adaptación a diferentes perfiles de clientes.
- Muchos usuarios buscan equipos que se adapten a sus necesidades particulares, lo que abre la oportunidad de ofrecer computadoras personalizables. La tienda ofrecerá servicios de ensamblaje y configuración de equipos a medida, lo que permitirá a los clientes obtener dispositivos adecuados a su trabajo o entretenimiento.

- A diferencia de otras tiendas que se limitan a vender productos, este proyecto incluye servicios de asesoramiento técnico especializado, soporte postventa y mantenimiento de equipos. Esto no solo mejora la experiencia del cliente, sino que también genera fidelidad, atrayendo tanto a usuarios novatos como a expertos.
- La venta de computadoras y periféricos a través de una plataforma online permitirá a la tienda alcanzar una base de clientes mucho mayor, superando las barreras geográficas. Este enfoque multicanal garantiza que el proyecto pueda competir en un mercado donde la compra online está en constante crecimiento.
- El mundo de la tecnología avanza rápidamente, lo que exige una constante actualización de productos. La tienda estará en la vanguardia tecnológica, ofreciendo las últimas novedades en computadoras y componentes, lo que atraerá a los clientes que buscan equipos modernos y de alta calidad.

Por lo antes expuesto, está justificada la creación de la página web por la fuerte demanda de soluciones tecnológicas, la oportunidad de cubrir nichos específicos del mercado, la posibilidad de agregar valor a través de servicios adicionales, y el crecimiento del comercio digital. Todo esto lo convierte en una propuesta viable y de alto potencial económico.

Objetivos

Objetivo General

 Desarrollar un sitio web funcional y visualmente atractivo que cumpla con los requisitos específicos definidos por el docente, integrando las mejores prácticas en diseño, desarrollo y usabilidad. Este objetivo se logrará a través de un enfoque sistemático que abarque todas las fases del desarrollo web, desde la conceptualización hasta la implementación y evaluación final del proyecto.

Objetivos Específicos

- 1. Definición del Proyecto: Establecer, en colaboración con el docente, el tema del sitio web, realizando un análisis de requerimientos que identifique las necesidades y expectativas del cliente. Esta fase es fundamental para sentar las bases del proyecto y garantizar que todos los miembros del equipo estén alineados en sus objetivos.
- 2. Diseño del Mapa del Sitio: Crear un mapa del sitio que estructure la información de manera lógica y accesible, facilitando la navegación del usuario. Un mapa bien diseñado es crucial para la usabilidad del sitio y ayudará a guiar el desarrollo de las diferentes secciones.
- 3. Elaboración de Wireframes: Diseñar wireframes de alta fidelidad que representen visualmente las páginas principales del sitio. Los wireframes son herramientas esenciales en el proceso de diseño, ya que permiten visualizar la disposición de los elementos y la jerarquía de la información antes de la implementación.

- 4. Desarrollo Web: Implementar el diseño utilizando HTML, CSS y JavaScript, asegurando que el sitio web sea responsivo y accesible en diferentes dispositivos. Esta fase incluirá la creación de páginas web, la integración de elementos multimedia y la implementación de funcionalidades interactivas.
- 5. Evaluación y Presentación: Realizar entregas periódicas y una presentación final que demuestre el trabajo realizado y los aprendizajes adquiridos. Esta evaluación continua permitirá a los estudiantes recibir retroalimentación oportuna y ajustar su trabajo según sea necesario.

Definición y alcance

El alcance del proyecto abarca todas las fases del desarrollo de un sitio web, desde la definición del tema y la estructura del sitio hasta la implementación técnica y la evaluación final. El docente actuará como cliente, proporcionando dirección y retroalimentación en cada fase del proyecto. Los estudiantes trabajarán en grupos de hasta cuatro integrantes, manteniendo roles claros y colaborando efectivamente para cumplir con los plazos establecidos.

Se espera que los grupos sean capaces de investigar y aplicar las mejores prácticas en diseño y desarrollo web, considerando aspectos como la usabilidad, la accesibilidad y la optimización para motores de búsqueda.

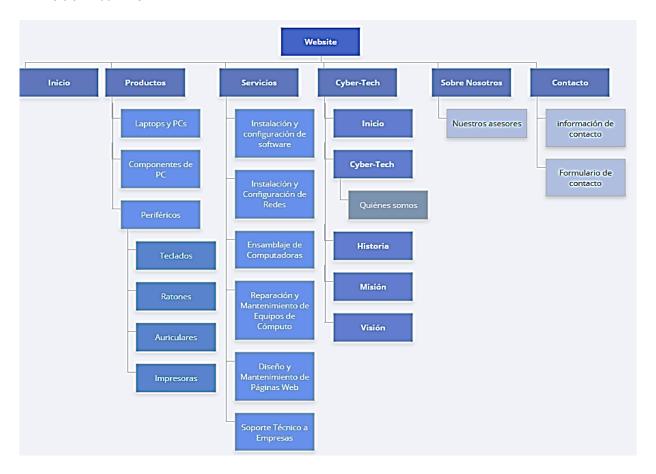
Además, los equipos deberán llevar a cabo pruebas de usuario para evaluar la efectividad de sus soluciones y realizar ajustes en función de la retroalimentación recibida.

La entrega de documentación y avances será crucial para asegurar que el proyecto se mantenga alineado con las expectativas del docente y se cumplan los objetivos establecidos.

A continuación, se presentan los elementos solicitados:

A. MAPA DE SITIO

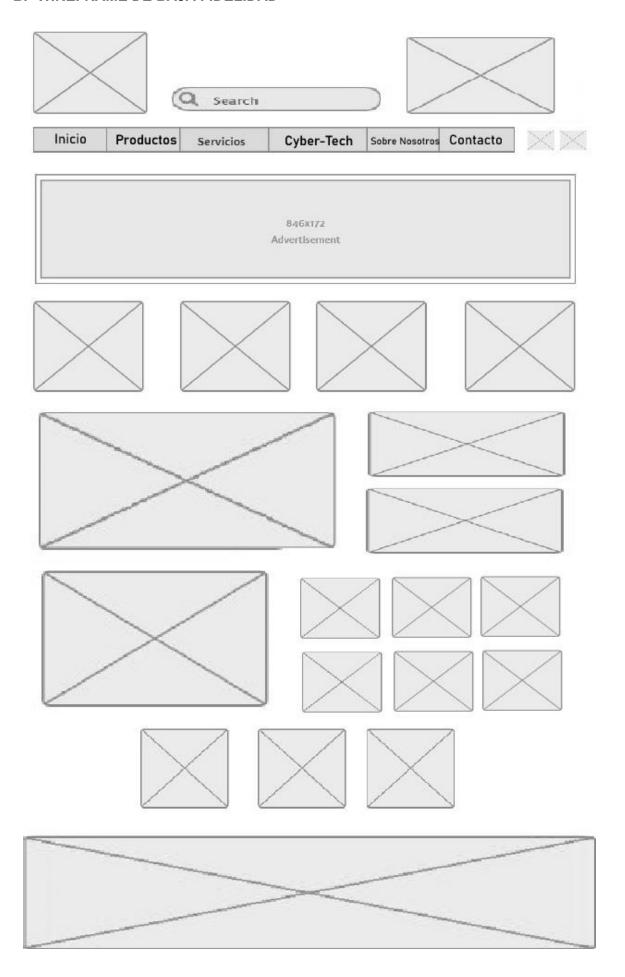
Versión Matrix view



Versión Map view

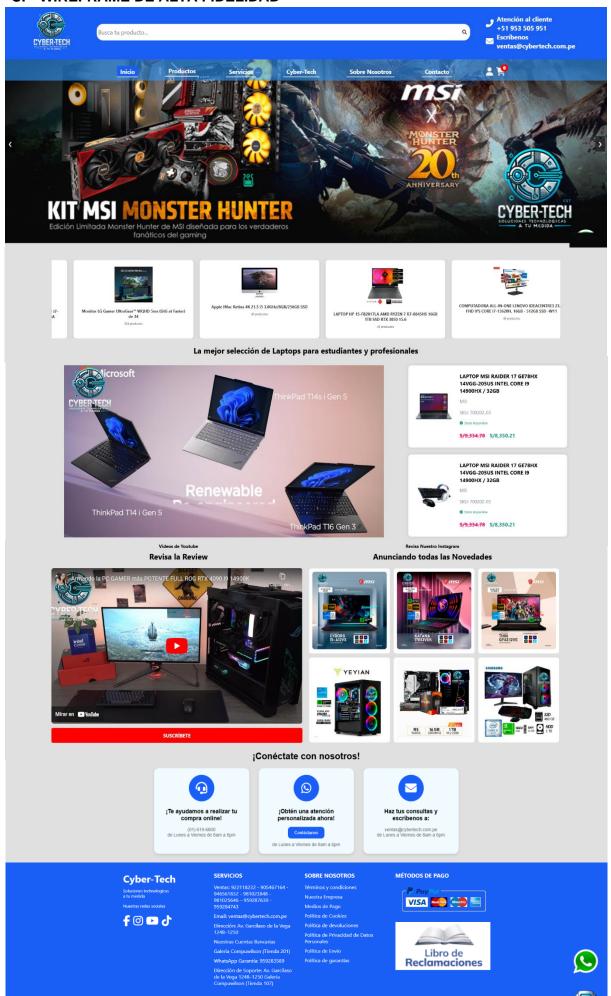


B. WIREFRAME DE BAJA FIDELIDAD



| LOG0 | LOGO SEARCH BAR | | | |
|------|------------------|---------------|---|--|
| | MAIN BANN | ER (Promo) | | |
| | PRODUCT CAROUSEL | | | |
| | VIDEO (Laptops) | PRODUCT INFO | | |
| | YOUTUBE REVIEW | ADS/NOVELTIES | 5 | |
| | CONNECT | WITH US | | |
| | FOOTER | | | |

C. WIREFRAME DE ALTA FIDELIDAD



CYBER-TECH 2024 © Todos los derechos reservados

○ WhatsApp

Iniciar sesión >





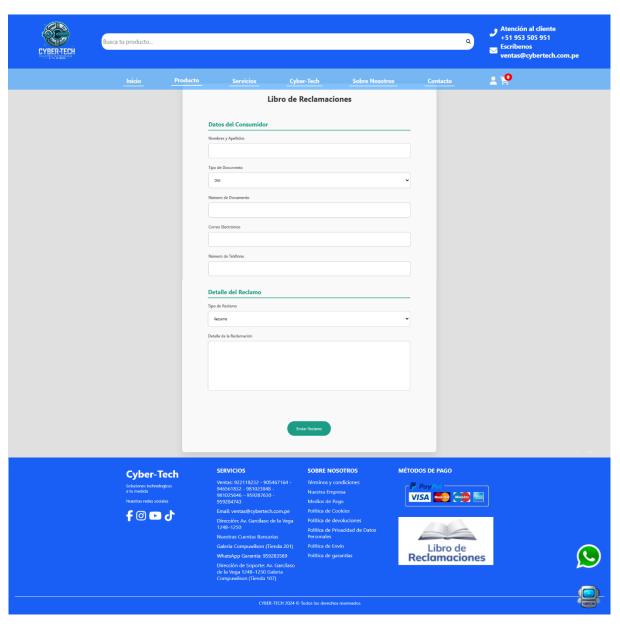


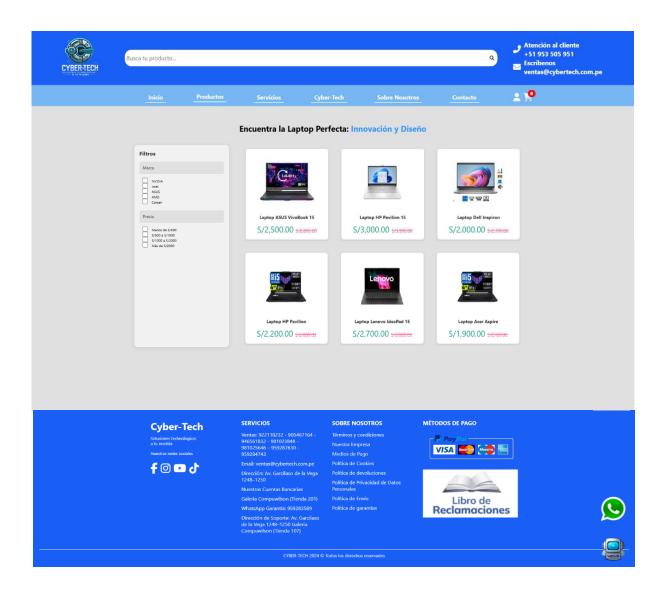


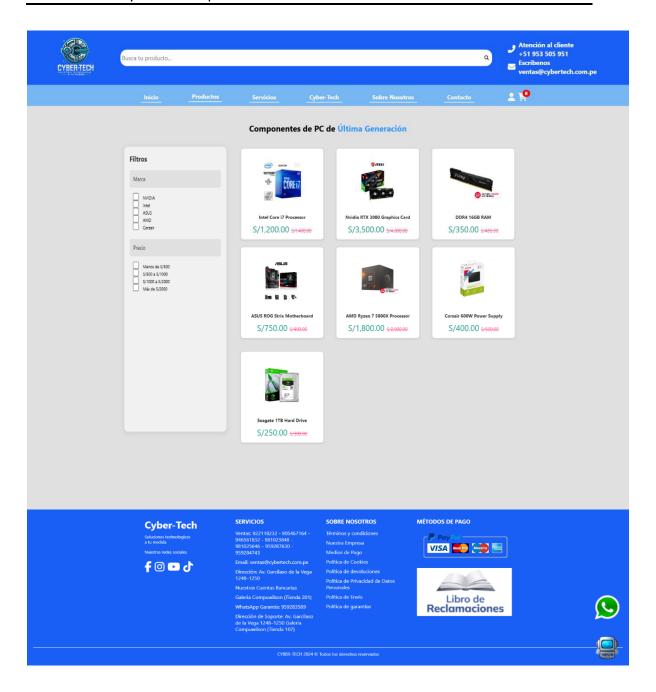
¡Hola Cibertec! Me gustaria saber más de la institución, sus carreras y cursos cortos. #MultiplicaTuÊxito

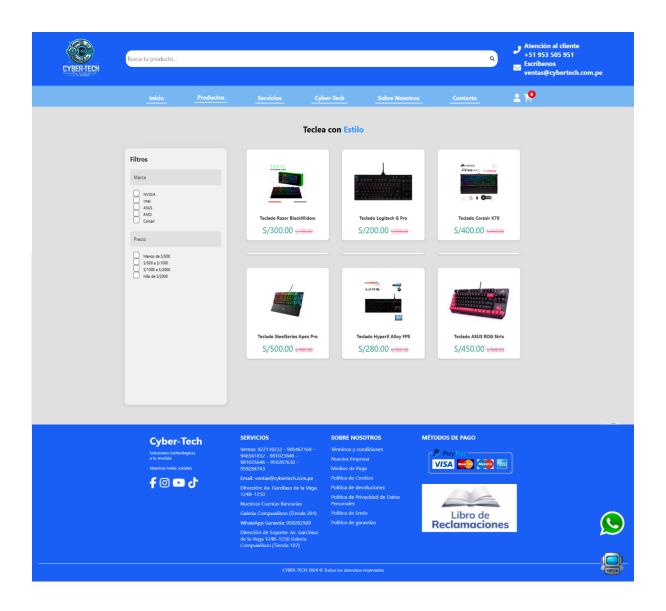
¿Aún no tienes WhatsApp?

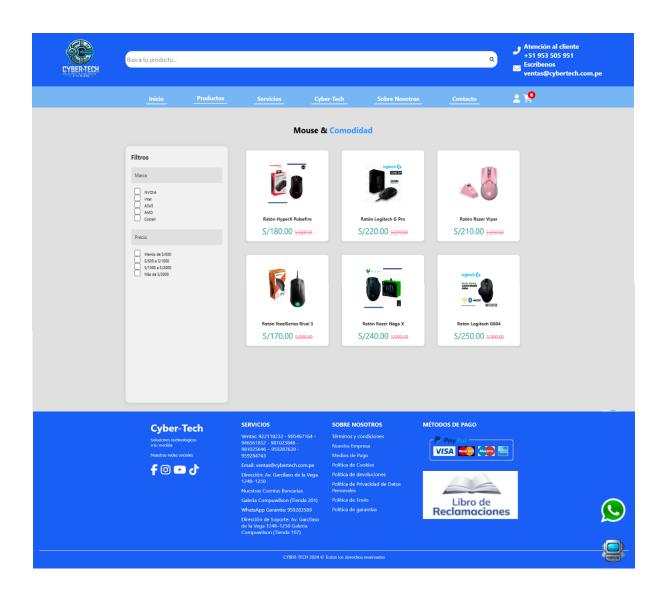


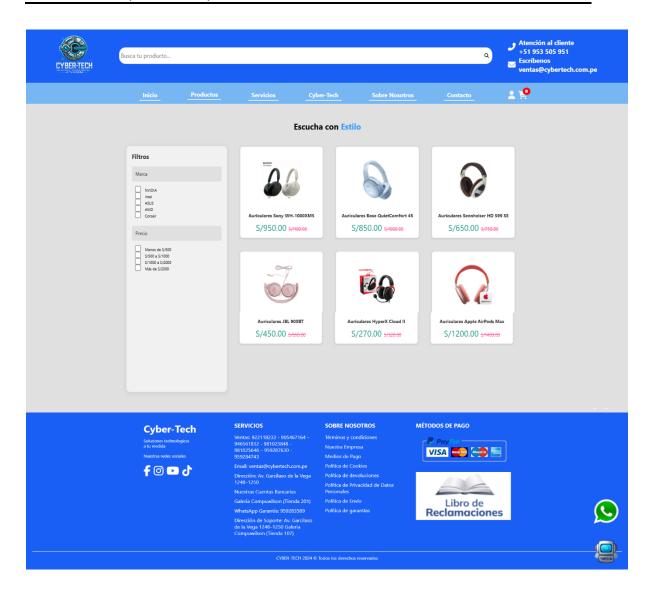


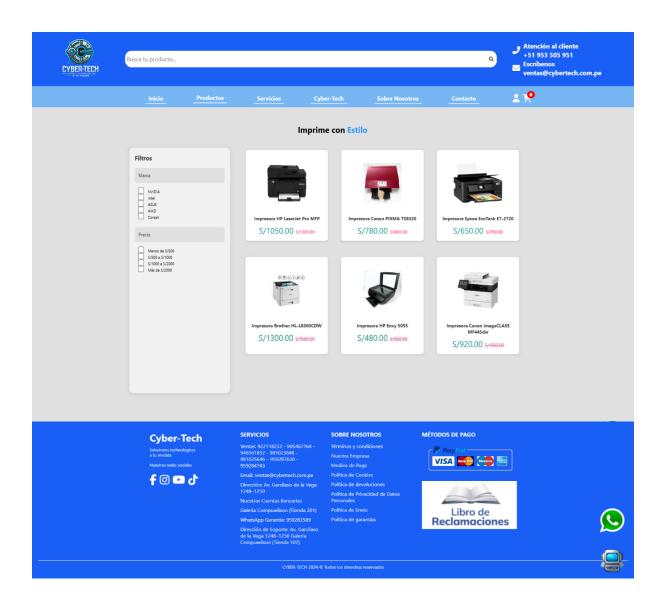


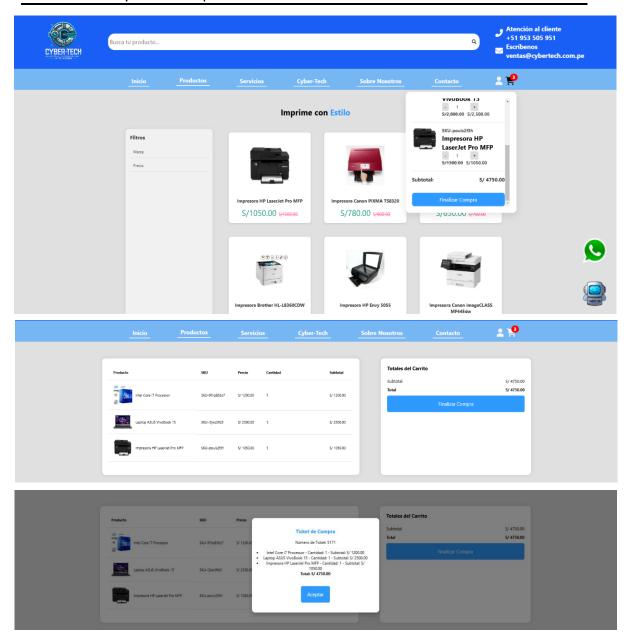




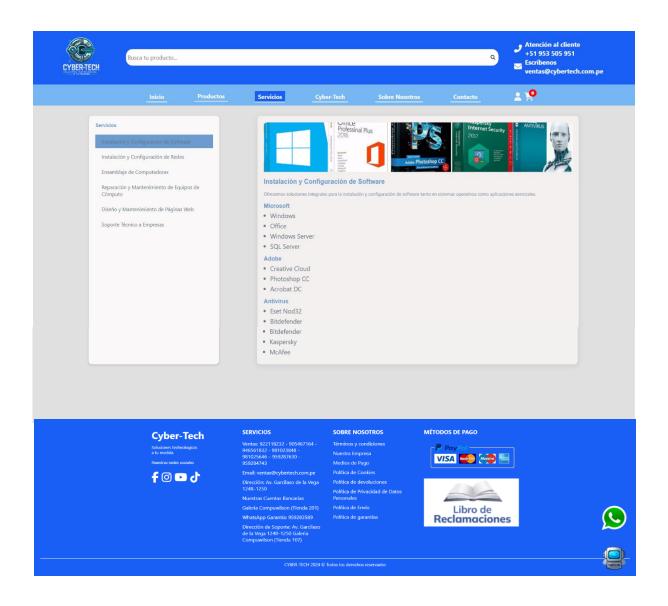


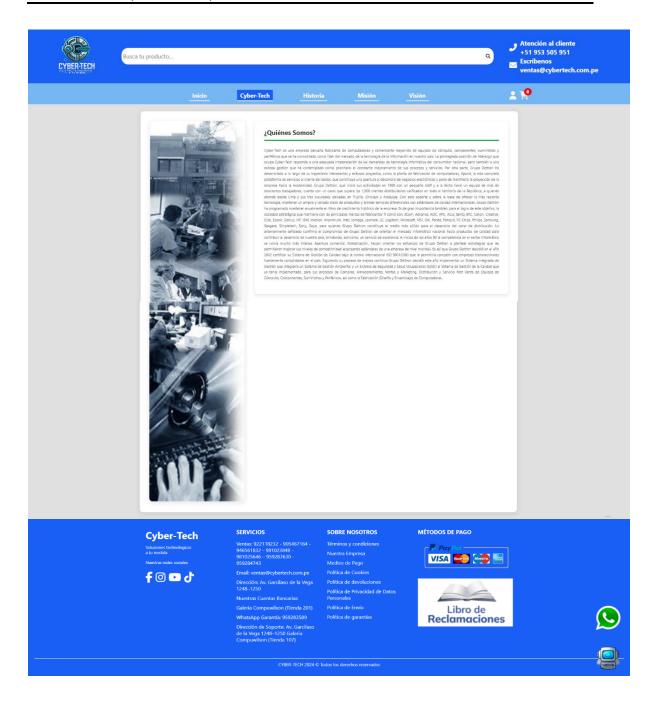


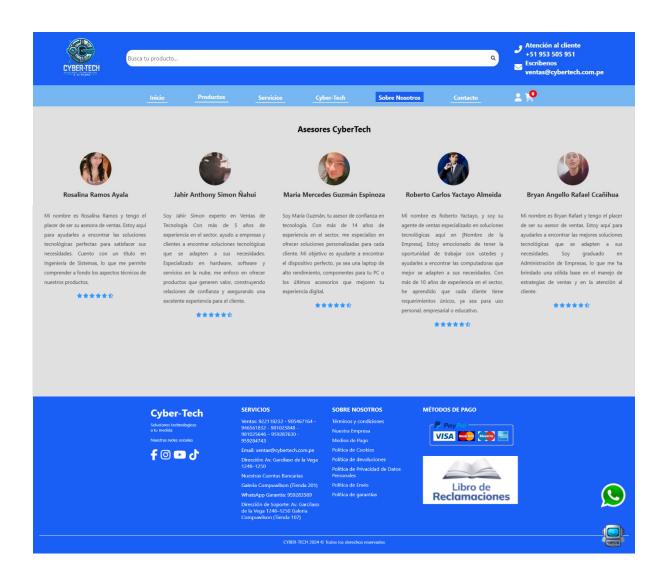


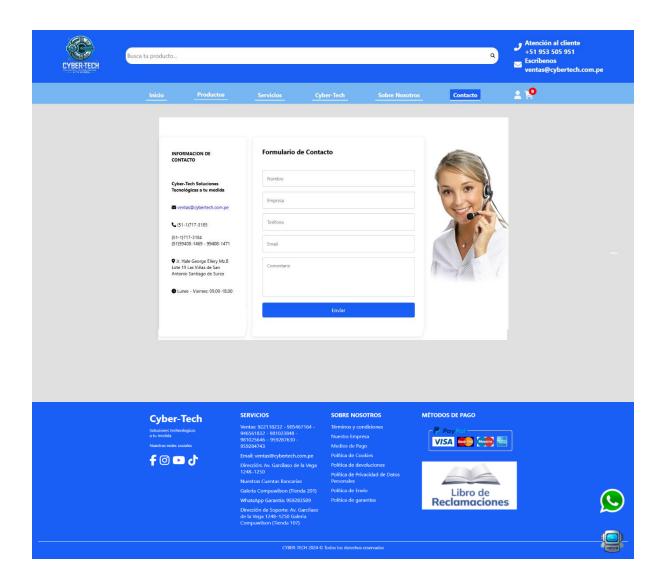












Cabe precisar que nuestro equipo está compuesto por una Coordinadora de Proyecto y varios programadores asignados a módulos específicos. El rol de la coordinadora es supervisar el progreso general, facilitar la comunicación entre los programadores y la integración de los módulos con apoyo de todos los desarrolladores.

Roles y responsabilidades del equipo:

Rosalina Ramos Ayala Maria Mercedes Guzmán Espinoza Jahir Anthony Simon Ñahui Roberto Carlos Yactayo Almeida Bryan Angello Rafael Ccañihua

Para la implementación del proyecto, se utilizaron recursos como herramientas de desarrollo (Visual Studio Code) y servicios en la nube para la colaboración (Google Meet, Github y WhatsApp).

A continuación, se desarrolla el cronograma de Actividades:

- 11 de setiembre de 2024: El profesor indicó la actividad sobre proyecto AEW.
- 11 de setiembre de 2024: Creación del grupo 1 en WhatsApp.
- 12 de setiembre de 2024: Reunión inicial por Google Meets.
- 16 de setiembre de 2024: Reunión parcial con algunos miembros por Google Meets.
- 30 de setiembre de 2024: Reunión de avances para primera entrega del website.
- 10 de octubre de 2024: Reunión de avances de la primera entrega del website.
- 15 de octubre de 2024: Reunión de coordinación de la primera entrega del website.
- 18 de octubre de 2024: Reunión con el profesor sobre los avances de la website.
- 23 de octubre de 2024: Reunión de sustentación del programa junto a los entregables solicitados.

Además, se incluye un diagrama de Gantt para el sitio web Cyber-Tech con las actividades desarrolladas desde la fase de planificación hasta la implementación final del programa desarrollado.



Productos y entregables

Los entregables de este proyecto incluyen:

- Documentación del Proyecto: Incluye la descripción del tema, el mapa del sitio y los wireframes, que se entregará en la Sexta Semana. Esta documentación es fundamental para que el docente evalúe la viabilidad del proyecto y proporcione retroalimentación inicial.
- 2. Avance del Proyecto: Se presentará un informe sobre el desarrollo al 50% del proyecto, que debe incluir un resumen de los logros alcanzados, los desafíos enfrentados y las soluciones implementadas. Esta entrega, programada para la Décima Semana, permitirá a los estudiantes recibir orientación adicional antes de completar el proyecto.
- 3. Entrega Final: El sitio web completo, junto con la documentación asociada, deberá entregarse en la Décimo Cuarta Semana. Esta entrega marcará la culminación del trabajo realizado y será evaluada en función de los objetivos establecidos al inicio del proyecto.
- 4. Exposición Integral: La presentación del proyecto final se llevará a cabo en la Décimo Quinta Semana, donde los estudiantes expondrán su trabajo ante el docente y sus compañeros. Esta exposición no solo evaluará el producto final, sino también la capacidad de los estudiantes para comunicar sus ideas y defender sus decisiones de diseño.

Conclusiones

La realización de este proyecto de investigación aplicada permitirá a los estudiantes integrar sus conocimientos teóricos con habilidades prácticas, lo que es esencial en el campo de la computación e informática. Al trabajar en un entorno colaborativo, los estudiantes aprenderán a gestionar un proyecto desde su concepción hasta su implementación, enfrentando desafíos reales y desarrollando soluciones efectivas. Este tipo de experiencia es invaluable y contribuye significativamente a su formación profesional, aumentando su empleabilidad y preparación para el mercado laboral.

El aprendizaje adquirido a través de este proyecto no solo se limitará a aspectos técnicos, sino que también incluirá el desarrollo de habilidades blandas, como la comunicación efectiva, la gestión del tiempo y la colaboración en equipo. Estas competencias son altamente valoradas en el entorno laboral actual y ayudarán a los estudiantes a destacarse en sus futuras carreras.

Recomendaciones

- Se aconseja que junto a sus grupos establezcan un cronograma claro desde el inicio del proyecto, asignando tareas y estableciendo plazos específicos para cada fase.
 Esto facilitará el seguimiento del progreso y ayudará a evitar retrasos.
- La comunicación constante entre los miembros del equipo y con el docente es esencial para asegurar que el proyecto se mantenga alineado con las expectativas. Se recomienda realizar reuniones regulares para discutir avances, obstáculos y estrategias de solución.
- 3. Es importante que los grupos realicen revisiones internas del proyecto a lo largo de su desarrollo, lo que les permitirá identificar y corregir problemas de manera anticipada, asegurando que el producto final cumpla con los estándares de calidad.
- 4. Incluir pruebas de usuario en el proceso de desarrollo puede ser invaluable. Permitir que personas ajenas al equipo interactúen con el sitio web proporcionará retroalimentación sobre la usabilidad y la experiencia del usuario, lo que permitirá realizar ajustes necesarios antes de la entrega final..

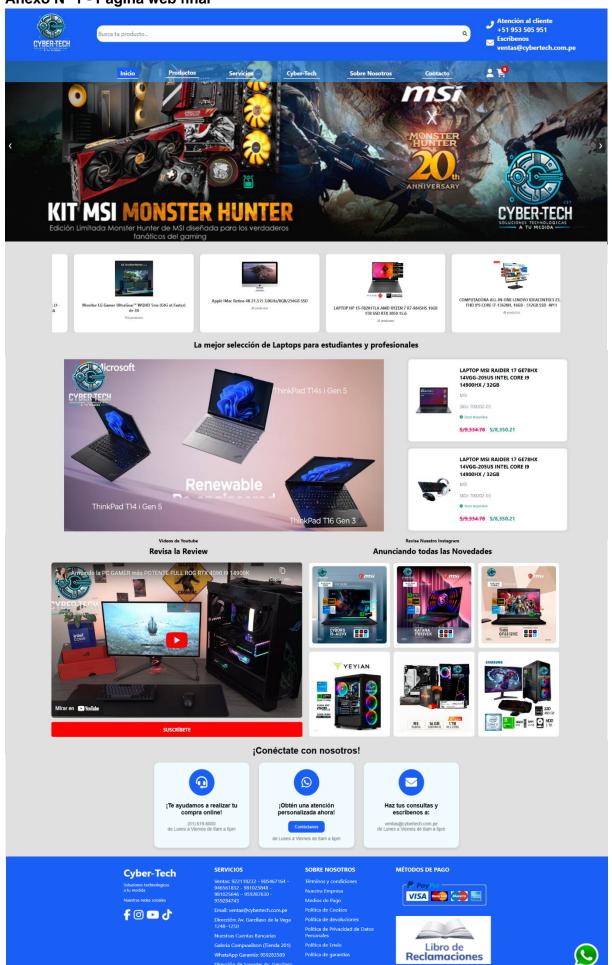
Glosario

- Wireframe: Esquema visual que representa la estructura y diseño de una página web,
 utilizado para planificar la disposición de los elementos antes de la implementación.
 Los wireframes ayudan a visualizar el flujo de información y la interacción del usuario.
- HTML: Lenguaje de marcado que se utiliza para crear la estructura de las páginas web. Es el componente básico de cualquier documento web y define el contenido y la organización de la información.
- CSS: Lenguaje de estilo que se emplea para definir la presentación visual de un documento HTML. Permite aplicar estilos a los elementos de una página, como colores, fuentes y disposición, mejorando la estética y la usabilidad del sitio.
- JavaScript: Lenguaje de programación que permite añadir interactividad y funcionalidades dinámicas a las páginas web. Es esencial para la creación de sitios web modernos y permite manipular el contenido de la página de manera dinámica.
- Usabilidad: Se refiere a la facilidad con la que los usuarios pueden interactuar con un sitio web. Un sitio web con buena usabilidad es intuitivo y permite a los usuarios encontrar la información que buscan de manera eficiente.

Bibliografía

- W3C. (2023). HTML5 Specification. Recuperado de W3C.
- Freeman, E. & Robson, B. (2014). Head First HTML and CSS. O'Reilly Media.
- Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things. Basic Books.
- Duckett, J. (2011). HTML & CSS: Design and Build Websites. Wiley.
- Keith, J. (2010). HTML5 for Web Designers. A Book Apart.

Anexo N° 1 - Página web final



Anexo N° 2 - Presentación de la PPT



Link: https:

https://www.canva.com/design/DA-

GUVZXFesE/Cca0gG4FGQw MSK IgQT4g/edit?utm content=DAGUVZXFesE&utm campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton