Imagen en blanco y negro

Descripción generada automáticamente con confianza baja

WhiteFlash

Representante: Ferran Badia Valls

Diego Perales García

Curro Rovira Yago

Alex Ferrús Oliver

Nacho Momparler Conesa

**Índice**

1. **Proyecto “White Flash”**
2. **Justificación del proyecto**
3. **Objetivos del Proyecto**
4. **Desarrollo del proyecto**
   1. Estudio del Mercado
   2. Metodologías Utilizadas
   3. Descripción de los componentes de la aplicación:
      1. Mockups realizados previo al desarrollo del proyecto
      2. Patrón de diseño Software utilizado
      3. Diagrama de clases
      4. Diagramas de comportamiento
      5. Requisitos funcionales
      6. Requisitos No funcionales

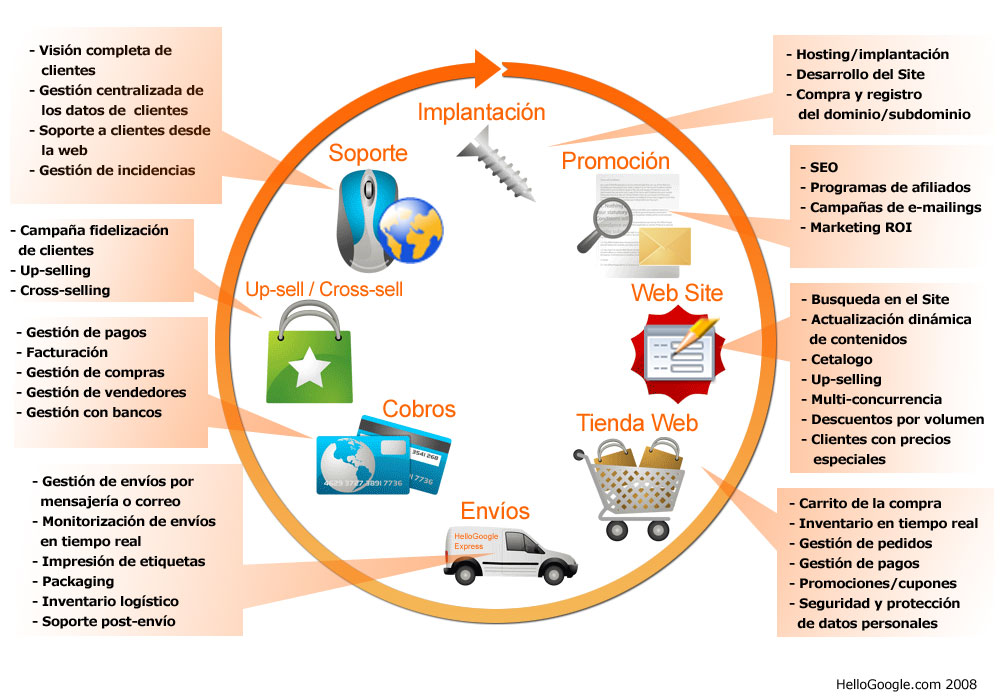
4.4 Resultados obtenidos

1. **Conclusiones**
2. **Líneas futuras de trabajo**
3. **Bibliografia**
4. **Proyecto “White Flash”**

“WhiteFlash” es una tienda online de todo tipo de productos y necesidades para el cliente, y la característica por la cuál se diferencia del resto, es que “WhiteFlash” tiene ofertas “Flash” temporales.

Desde un principio, el objetivo de este proyecto fue la realización de un portal de reserva de localidades para distintos eventos, como por ejemplo, un cine o un partido de futbol.

Al final, nos decantamos por la segunda idea, que era la tienda online ya que era un proyecto más ambicioso y esta más relacionado con nuestro sector, ya que la tienda se basa principalmente en productos relacionados con tecnología.



1. **Justificación del proyecto**

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación han favorecido la aparición de nuevos canales de venta.

El comercio electrónico ha supuesto una revolución tanto para las empresas como para los consumidores y se ha convertido en una de las principales actividades de la economía mundial debido a la globalización en la Red, que ha permitido la apertura de negocios en todo el mundo durante las 24 horas del día aumentando las posibilidades de éxito de todo negocio online.

Aparte de esto, Internet se ha definido como un conjunto de medios para la comunicación, la distribución de información y el comercio electrónico. Partiendo de esta premisa, podemos definir Internet como el entorno electrónico para el intercambio de información, bienes y servicios.

Este proyecto va dirigido a un tipo de cliente que busca las mejores ofertas, así como el ahorro en productos de todo tipo. Al tener ofertas “flash”, es decir que van entrando y saliendo en un tiempo muy breve, lo que se pretende es que el cliente compre ese producto que desea ya que este mismo, sabe que en pocas horas, dicha oferta desaparecerá.

Una señal de alto

Descripción generada automáticamente con confianza media

1. **Objetivos del Proyecto**

Al principio este equipo tenia, otras ideas sobre la idea principal de la tienda online y sus principales características pero al final obtamos por esta innovadora idea. No obstante esta tienda online está en constante cambio ya que también vamos incorporando ideas y conceptos que se nos ocurren y a la vez sin modificar los objetivos principales y esenciales del proyecto.

Y los objetivos son los siguientes:

* Trabajar en el proyecto para la creación de una tienda online real.
* Hacer un estudio del comercio general en España.
* Revisar la normativa legal necesaria para la creación de un comercio electrónico.
* Dotar a la tienda de características que permitan al cliente/administrador una mayor interacción con el contenido web.

1. **Desarrollo del proyecto**
   1. **Estudio del Mercado.**

El e-commerce ha sufrido una expansión imparable desde el comienzo de la era de la información, convirtiéndose así en una de las actividades más relevantes de la economía nacional e internacional.

En España se estima que hay 31,7 millones de individuos, un 89,8 % de la población española mayor de 15 años, siendo un 5 por ciento más respecto al año 2020. Pero si tenemos en consideración a la población entre los 10 y los 15 años asciende a un total de 33,9 millones de usuarios. A la hora de tener en cuenta la frecuencia de uso de internet, la tendencia es a irse incrementando cada año que pasa, según se puede observar en los datos históricos. El 75,7% de los internautas manifestaron un uso diario de internet, siendo un 90,4 % los que se declararon que lo usaban al menos una vez a la semana, es por esta razón que hemos decidido que en la tienda online, las mejores ofertas serán las que menos tiempo estén disponibles para hacer así que el usuario este tiempo pendiente a nuestra tienda para intentar así, comprar la mejor oferta y ahorrar dinero.

El perfil de comprador online sigue siendo, como en años anteriores, similar al perfil tradicional de internauta: más intensivo entre los hombres, los grupos de edad de 25 a 49 años, con estudios secundarios (55,9%) o universitarios (40,9%), de nivel socioeconómico medio y medio alto, y residentes en hábitats urbanos.

El comportamiento de los compradores online presenta cierta madurez, pero también se observan tendencias que apuntan hacia cambios de hábitos, uno de esos cambios es la figura a considerar de los Millenials. Los Millenials, también conocidos como generación Y, nacidos entre 1980 y 2000 (entre los 16 y 36 años), son un segmento de la población que compra más por Internet que la población internauta general (un 72,8% frente a 64,3%).

El tipo de dispositivo que utilizan es su seña de identidad, ya que utilizan mucho más el móvil que el resto de internautas compradores. También realizan más compras online en movilidad (18,2%).

Debido al estudio de ese comportamiento, el perfil del nuevo comprador en 2022 es el de mujeres con edades entre 35 y 49 años y, en menor medida, de 15 a 24 años. Residentes en poblaciones grandes (más de 100 mil habitantes), de clase social media y sin niños.

A pesar de lo dicho anteriormente, se observan tendencias que apuntan hacia cambios de hábitos:

* El móvil (10.5%) es un excelente compañero de aventuras para el ecommerce, la tranquilidad y confort del hogar siguen siendo el escenario elegido por el 92,2% de los compradores digitales.

Gráfico, Gráfico de barras

Descripción generada automáticamente

* La búsqueda online incrementa significativamente su presencia como el principal método de búsqueda de información y de comparación de precios (un 74,1% de los compradores online recurren a este medio). En esa búsqueda, debe destacarse, además, el crecimiento del uso de dispositivos móviles, aunque todavía sigue siendo minoritario frente al ordenador convencional.
* La tarjeta de crédito/débito sigue siendo la forma de pago preferida a la hora de hacer la compra (67,2%), mientras PayPal se consolida como segunda opción de preferencia (22,9%)
  1. **Metodologías Utilizadas**

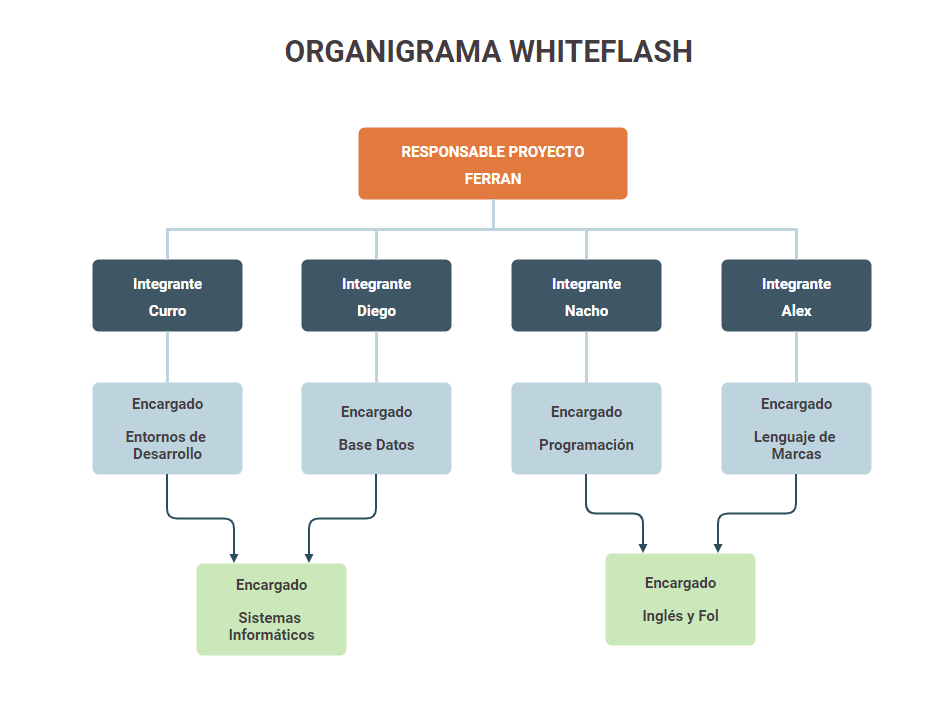
La metodología a seguir en este proyecto consta de una primera fase que consiste en el estudio de la documentación recopilada acerca del comercio electrónico en España, la transformación de la tienda física y tradicional a la virtual, de la seguridad en Internet, y del estudio de los gestores de contenidos más adecuados para la realización de una tienda online.

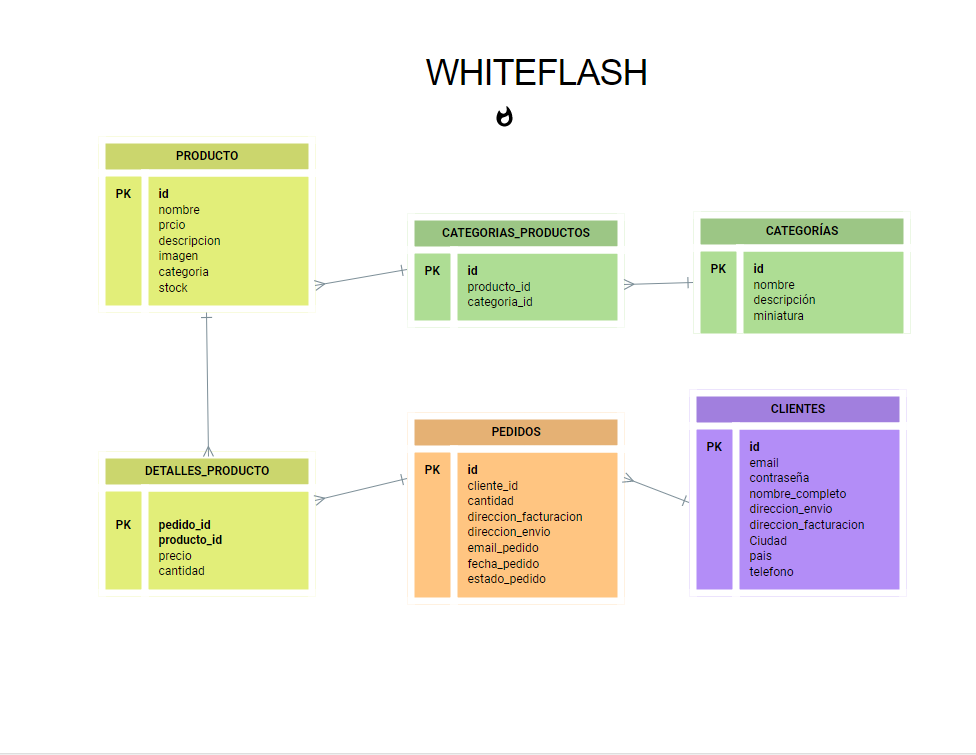
* 1. **Descripción de los componentes de la aplicación:**

**4.3.1 Mockups realizados previo al desarrollo del proyecto**

Gráfico, Diagrama

Descripción generada automáticamente





**DISEÑO LÓGICO**

**Producto** (id:dom\_id, nombre:dom\_nom, precio:dom\_precio, tamaño:dom\_tamaño, desc:dom\_desc, miniatura:dom\_mini, imag:dom\_imag, categ:dom\_categ, stock:dom\_stock);

**Primary Key (id)**

**Detalles\_Producto** (id:dom\_id, pedido\_id:dom\_pedido\_id, producto\_id:dom\_producto\_id, precio:dom\_precio, canti:dom\_canti) ;

**Primary Key (pedido\_id, producto\_id)**

**Categorías\_Producto**  (id:dom\_id, producto\_id:dom\_producto\_id, categ\_id:dom\_categ\_id);

**Primary Key (id)**

**Foreign Key (producto\_id)-> producto(id)**

**Foreign Key (categoria\_id)-> categoria(id)**

**Categoria** (id:dom\_nom, nombre:dom\_nombre, desc:dom\_desc, miniatura:dom\_miniatura);

**Primary Key (id)**

**Pedidos** (id:dom\_id, cliente\_id:dom\_cliente\_id, cantidad:dom\_cantidad, dir\_fac:dom\_dir\_fac, dir\_env:dom\_dir\_env, email\_pedido:dom\_email\_pedido, fecha\_pedido:dom\_fecha\_pedido,

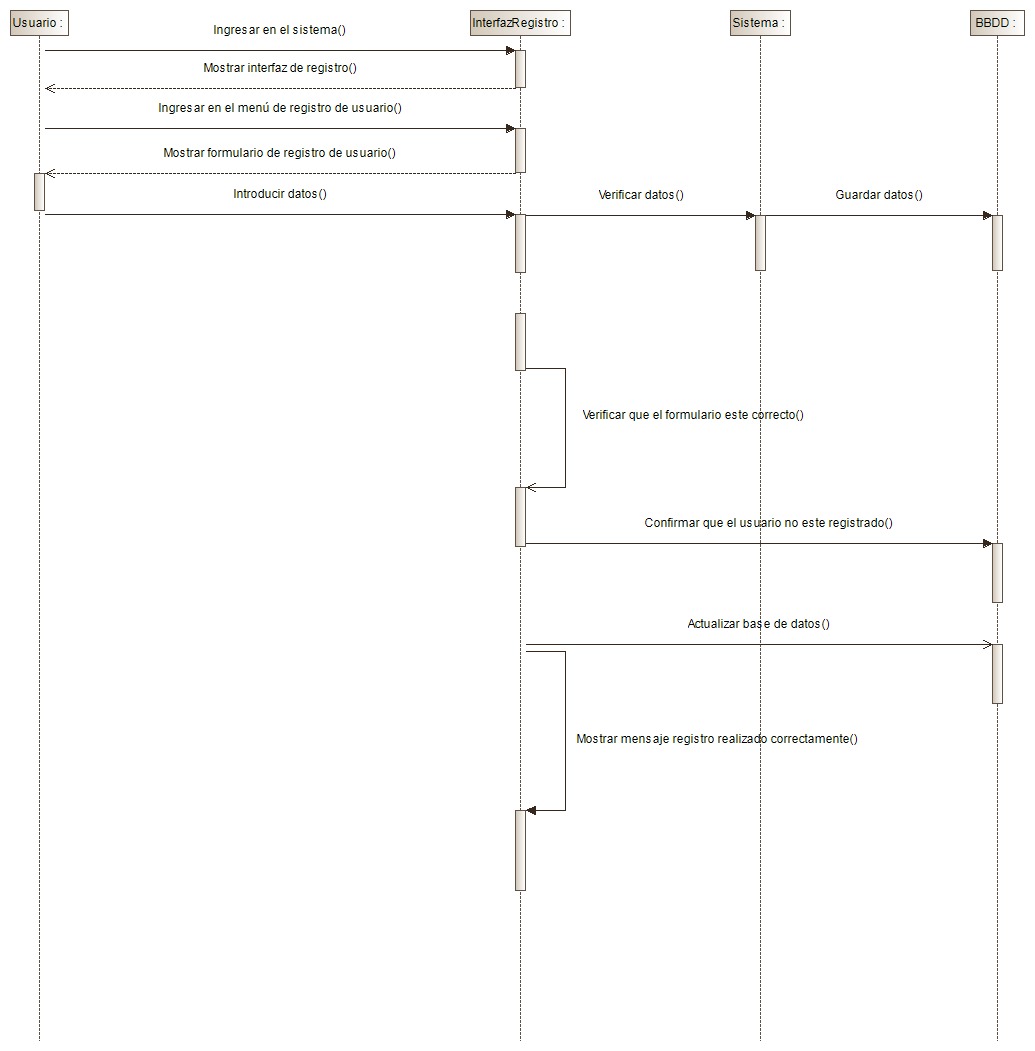
estado\_pedido:dom\_estado\_pedido);

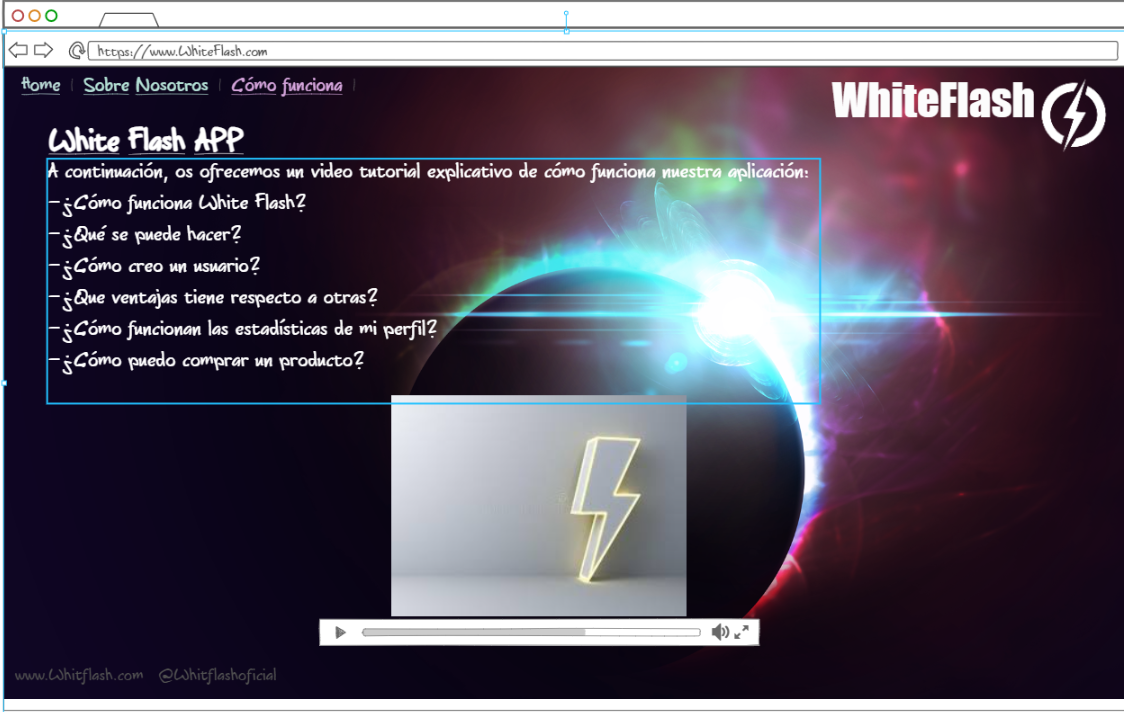
**Primary Key (id)**

**Foreign Key (cliente\_id)-> cliente(id)**

**Clientes** (id:dom\_id , email:dom\_email, contraseña:dom\_contraseña, nombre\_completo:dom\_nombre\_completo, dir\_env:dom\_dir\_env, dir\_fac:dom\_dir\_fac, ciudad:dom\_ciudad, pais:dom\_pais, telefono:dom:telefono);

**Primary Key (id)**





Requisitos funcionales:

1. Requisitos:
2. Requisitos funcionales:

Requisito funcional 1: [Interfaz]

Este es el menú principal de la aplicación. Desde este podrás acceder al listado de productos que tenemos a la venta, podrás acceder al carrito donde aparecerán los productos que tu hayas decidido añadir, también se podrá acceder al perfil de usuario para informarse o para editar cualquier apartado, y, por último, aparecerán los ajustes, donde podrás editar ciertos apartados de la aplicación.

* 1. Requisito funcional 2: [Editar Usuario]

Dentro del apartado de usuario, aparece el botón de editar usuario, el cual te permite editar cualquier campo de tu propio usuario, excepto el número de usuario, ya que este es utilizado por los administradores para saber la cantidad de usuarios y poder identificar a cada uno.

* 1. Requisito funcional 3: [Borrar Usuario]

Este botón aparecerá dentro del apartado de usuario, y te permitirá poder eliminar de forma permanente todos los datos que hayas introducido en la aplicación.

* 1. Requisito funcional 4: [Home]

Se puede acceder desde el menú principal, y desde aquí podrás ver todo el listado de productos diarios que hay en nuestra aplicación, estos productos cambian de forma aleatoria diariamente.

* 1. Requisito funcional 5: [Carrito]

Aquí aparecerán todos los productos que hayas seleccionado dentro del apartado de home, desde aquí podrás comprarlo directamente.

* 1. Requisito funcional 6: [Funciones Administrador]

Con este botón podrás acceder a las diferentes funciones que puede hacer el administrador, pero esté solo estará activo si accedes como administrador al iniciar sesión. Podrás añadir usuario, eliminar usuario, y cambiarte a usuario normal.

* 1. Requisito funcional 7: [Cerrar Sesión]

Con esta función podrás cerrar sesión sin eliminar el usuario para poder acceder con cualquier otro usuario al iniciar sesión.

* 1. Requisito funcional 8: [Iniciar sesión]

Este apartado se usará para poder acceder a tu usuario el cual ya ha sido creado anteriormente.

Requisitos no funcionales

Requisito no funcional 1:[Disponibilidad]

Esta aplicación estará disponible para todas las plataformas,

tanto de teléfonos móviles, como de ordenadores.

2.2.2.1 Requisito no funcional 2:[Rendimiento]

Esta aplicación está creada para funcionar a gran velocidad estes

en el dispositivo que sea, sin necesidad de tener un dispositivo

potente.

2.2.2.2. Requisito no funcional 3:[Fiabilidad]

Una de las partes más importantes para el usuario es la

fiabilidad, y esta aplicación destaca por ello, es totalmente fiable

para el usuario, puede introducir los datos que desee ya que

estos no se van a perder.

2.2.2.3 Requisito no funcional 4:[Soporte]

Esta aplicación se caracteriza por su fácil instalación, al igual que

su fácil actualización. También tiene un muy bueno

mantenimiento de la aplicación

2.2.2.4 Requisito no funcional 5:[Restricciones]

Al igual que esta aplicación es totalmente libre para el usuario,

cuenta con unas restricciones y limites específicos que deben ser

cumplidos por el usuario de una forma totalmente estricta.

2.2.2.5 Requisito no funcional 6:[Eficiencia y Simplicidad]

Esta aplicación esta creada de forma muy intuitiva, así cualquier

usuario puede utilizarla de forma cómoda, sin necesidad de

algún previo estudio ni conocimientos.

2.2.2.6 Requisito no funcional 7:[Desempeño]

Está pensada para utilizarla en cualquier momento, sin

necesidad de detener lo que estás haciendo. De esta forma los

usuarios pueden usar la aplicación sin depender de si podrán

tener tiempo tanto para iniciarla como para detenerla.

1. Bibliografía: Toda entrada que aparezca en la Bibliografía, tiene que estar referenciada en el cuerpo de la memoria, y toda referencia en el cuerpo de la memoria debe tener su entrada correspondiente en la Bibliografía. Se recomienda seguir una normativa estandarizada como APA (7ª edición) para la formulación y estilo de la Bibliografía.

FOL

<https://www.canva.com/q/pro/?clickId=2OWTTkXAUxyIUnxSIMxN7w-dUkD2Bcx34S1xRk0&utm_medium=affiliate&utm_source=Affnet%20Marketing%20Media%20PVt.%20Ltd._1987239&irgwc=1>

<https://www.mockupworld.co/>

ENTORNOS

<https://www.mockupworld.co/>

BASE DE DATOS

<https://es.stackoverflow.com/>

PROGRAMACION

<https://es.stackoverflow.com/>

LENGUAJE DE MARCAS

**-** [**Florida Oberta: Iniciar sesión en el sitio**](https://www.floridaoberta.com/login/index.php)

**-** [**Fotos de compras**](https://www.google.com/search?q=fotos+de+compras&rlz=1C1GCEA_enES970ES970&oq=fotos+de+compras&aqs=chrome..69i57j0i512l4j0i22i30i457j0i22i30l3j0i15i22i30.6487j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8)

**-** [**HTML Basic (w3schools.com)**](https://www.w3schools.com/html/html_basic.asp)

**-** [**The W3C Markup Validation Service**](https://validator.w3.org/)

**-** [**Tailwind footer and header examples**](https://tailwind-elements.com/docs/standard/navigation/footer/)

**-** [**https://ninjamock.com/**](https://ninjamock.com/)

**-** [**https://tailwindcss.com/**](https://tailwindcss.com/)

**-** [**https://pixabay.com/photos/search/4k/?pagi=4&**](https://pixabay.com/photos/search/4k/?pagi=4&)

SISTEMAS OPERATIVOS

<https://aws.amazon.com/es/>