

| | |
|-----------|-------------------------|
| Proxecto: | Hewwwwe |
| Alumno: | Nahuel Lucas Devesa Gil |
| Grupo: | UDAW2 curso 2024-2025 |

Centro educativo

| Código | Centro | Concello | Ano académico |
|----------|------------------------------|----------|---------------|
| 15005397 | I.E.S. Fernando Wirtz Suárez | A Coruña | 2024-2025 |

Ciclo formativo

| | Familia Profesional | Código do Ciclo Formativo | Ciclo Formativo | Grao | Réxime |
|--|-----------------------------|---------------------------|------------------------------------|----------|--------|
| | Informática e comunicacións | CSIFC02 | Desenvolvemento de Aplicacións Web | Superior | Dual |

Módulo profesional e unidades formativas de menor duración (*)

| Código MP / UF | Nome |
|----------------|--|
| MP0492 | Proxecto de Desenvolvemento de Aplicacións Web |

Profesorado responsable

| | |
|--------|-------------------------|
| Titora | Cristina Martínez Pérez |
|--------|-------------------------|

Alumno

| | |
|---------------|-------------------------|
| Alumno/Alumna | Nahuel Lucas Devesa Gil |
|---------------|-------------------------|

Datos do Proxecto

| | |
|--------|---------|
| Título | Hewwwwe |
|--------|---------|

17/03/2025

Nahuel Lucas Devesa Gil

| | |
|------------------|--------------------------------|
| Proyecto: | Hewwwwe |
| Alumno: | Nahuel Lucas Devesa Gil |
| Grupo: | UDAW2 Curso 2024-2025 |

CONTROL DE VERSIONS:

| Versión | Data | Observaciones |
|---------|------------|---------------|
| 1 | 21/03/2025 | |

Índice / Táboa de Contidos:

| | |
|-----------------------------|--|
| 1.Obxectivo | |
| 2.Descripción | |
| 3.Alcance | |
| 4.Planificación | |
| 5.Medios a utilizar4 | |
| 6.Presuposto | |
| 7.Título | |
| 8.Execución / Demostración4 | |

| | |
|-----------|-------------------------|
| Proyecto: | Hewwwwe |
| Alumno: | Nahuel Lucas Devesa Gil |
| Grupo: | UDAW2 Curso 2024-2025 |

1. Obxectivo

Objetivo del proyecto:

El objetivo principal de este proyecto es desarrollar una plataforma online para la reventa de zapatillas y ropa de segunda mano, donde los usuarios puedan optar por realizar pagos tanto mediante un sistema de intercambio de productos como a través de pagos simulados. La plataforma debe ofrecer una experiencia intuitiva, permitiendo que los usuarios intercambien productos o realicen pagos simulados de manera eficiente. El proyecto cubrirá el desarrollo completo de la plataforma, la implementación de un sistema de intercambio, y la simulación de un proceso de pago monetario, sin involucrar transacciones reales de dinero.

Los objetivos específicos son los siguientes:

- Desarrollo de una plataforma funcional:** Crear una plataforma que permita a los usuarios registrarse, explorar productos, y subir artículos para su reventa o intercambio. Los usuarios podrán elegir entre dos opciones de pago: un intercambio directo de productos o un pago simulado mediante un sistema de créditos virtuales.
- Implementación del sistema de intercambio:** El sistema de intercambio permitirá que los usuarios ofrezcan y soliciten productos (como zapatillas o ropa) para intercambiarlos. El proceso de intercambio será completamente automatizado, desde la solicitud de intercambio hasta la confirmación por ambas partes y la actualización de inventarios.
- Simulación de pagos monetarios:** El sistema incluirá la opción de realizar pagos monetarios simulados. Aunque no se manejará dinero real, los usuarios podrán realizar pagos virtuales para completar las transacciones, brindando una experiencia similar al pago convencional.
- Interfaz de usuario intuitiva:** La plataforma ofrecerá una interfaz clara y fácil de usar, donde los usuarios puedan navegar entre productos, realizar intercambios y pagos simulados sin dificultad.
- Gestión de productos eficiente:** Los usuarios podrán agregar, gestionar y actualizar sus productos de manera sencilla. El inventario se mantendrá organizado y accesible para todos los usuarios de la plataforma, facilitando tanto los intercambios como los pagos simulados.
- Pruebas y ajustes del sistema:** Realizar pruebas internas para verificar la correcta funcionalidad del sistema de intercambios y pagos simulados. Los ajustes se implementarán basándose en los resultados de las pruebas y las retroalimentaciones de los usuarios.
- Lanzamiento y promoción:** La plataforma será lanzada al público, con una campaña de promoción enfocada en usuarios interesados en el intercambio de productos de segunda mano o el pago simulado. Se fomentará el uso de ambas opciones como alternativas accesibles y prácticas.

Nota sobre el pago simulado:

El sistema de pago simulado es una funcionalidad temporal destinada únicamente para esta fase del proyecto. Si este se llevara a la vida real, la plataforma debería implementar un sistema de pagos reales, utilizando métodos convencionales como tarjetas de crédito, transferencias bancarias o pasarelas de pago, con el fin de asegurar la viabilidad del comercio electrónico a gran escala.

| | |
|-----------|-------------------------|
| Proyecto: | Hewww |
| Alumno: | Nahuel Lucas Devesa Gil |
| Grupo: | UDAW2 Curso 2024-2025 |

2. Descripción

Este proyecto tiene como objetivo el desarrollo de una plataforma online dedicada a la reventa y el intercambio de productos de segunda mano, como zapatillas y ropa, donde los usuarios pueden elegir entre dos opciones de pago: intercambiar productos directamente o realizar pagos simulados. La plataforma permite que los usuarios ofrezcan sus productos para intercambio, y también les da la opción de realizar pagos monetarios simulados, lo que agrega flexibilidad al proceso de compra y venta.

Los puntos clave del proyecto son los siguientes:

- Desarrollo de la plataforma básica:** La plataforma permite a los usuarios registrarse, explorar productos disponibles y añadir artículos a su carrito. Los usuarios pueden subir productos para ponerlos a la venta o para intercambio. Para los pagos, se ha integrado una opción de simulación monetaria que replica un proceso de pago real sin involucrar dinero auténtico, lo que permitirá realizar transacciones virtuales sin transacciones financieras reales.
- Sistema de intercambio y pagos simulados:** Se integran dos sistemas de pago. Uno es el intercambio directo de productos, donde los usuarios podrán intercambiar zapatillas o ropa sin necesidad de dinero real. El otro es una simulación de pagos monetarios, donde los usuarios pueden pagar de forma ficticia utilizando créditos virtuales o una moneda dentro de la plataforma. Este sistema será útil para quienes prefieren una opción de pago más tradicional pero sin la necesidad de involucrar dinero real.
- Pruebas internas y ajustes:** Se realizarán pruebas con usuarios internos para garantizar el correcto funcionamiento de ambas modalidades de pago (intercambio y simulación de pagos). Además, se verificarán los procesos de registro, la carga de productos y la gestión de inventarios. Esta fase ayudará a mejorar la experiencia de usuario, ajustando cualquier funcionalidad que no esté completamente optimizada.
- Lanzamiento y promoción:** Una vez que la plataforma esté completamente funcional, se lanzará al público general. Se promoverá tanto la opción de intercambio como la de pago simulado como formas atractivas para realizar transacciones sin necesidad de dinero real. A través de campañas de marketing, se buscará atraer usuarios interesados en la compra y el intercambio de productos de segunda mano.

Motivación personal:

La motivación personal para este proyecto nace de la creciente popularidad de las plataformas de reventa y de la economía circular, y del deseo de explorar modelos de intercambio sin depender completamente del dinero real. Al permitir tanto pagos simulados como intercambios, el proyecto no solo ofrece una alternativa al pago monetario convencional, sino que también fomenta el consumo responsable y la reutilización de productos. Además, me interesa explorar nuevas formas de comercio que sean accesibles y flexibles para diferentes tipos de usuarios.

Proceso seguido para la identificación de necesidades:

El proceso de identificación de necesidades se llevó a cabo mediante el análisis de tendencias actuales en plataformas de comercio de segunda mano, que cada vez más incorporan formas alternativas de pago, como el intercambio directo y las monedas virtuales. Además, se observó que muchos usuarios de estas plataformas prefieren tener diversas opciones de pago para adaptarse a sus preferencias, ya sea a través

| | |
|-----------|-------------------------|
| Proyecto: | Hewwwwe |
| Alumno: | Nahuel Lucas Devesa Gil |
| Grupo: | UDAW2 Curso 2024-2025 |

del intercambio de productos o mediante pagos simulados que ofrezcan una experiencia más cercana al comercio tradicional.

Solución adoptada:

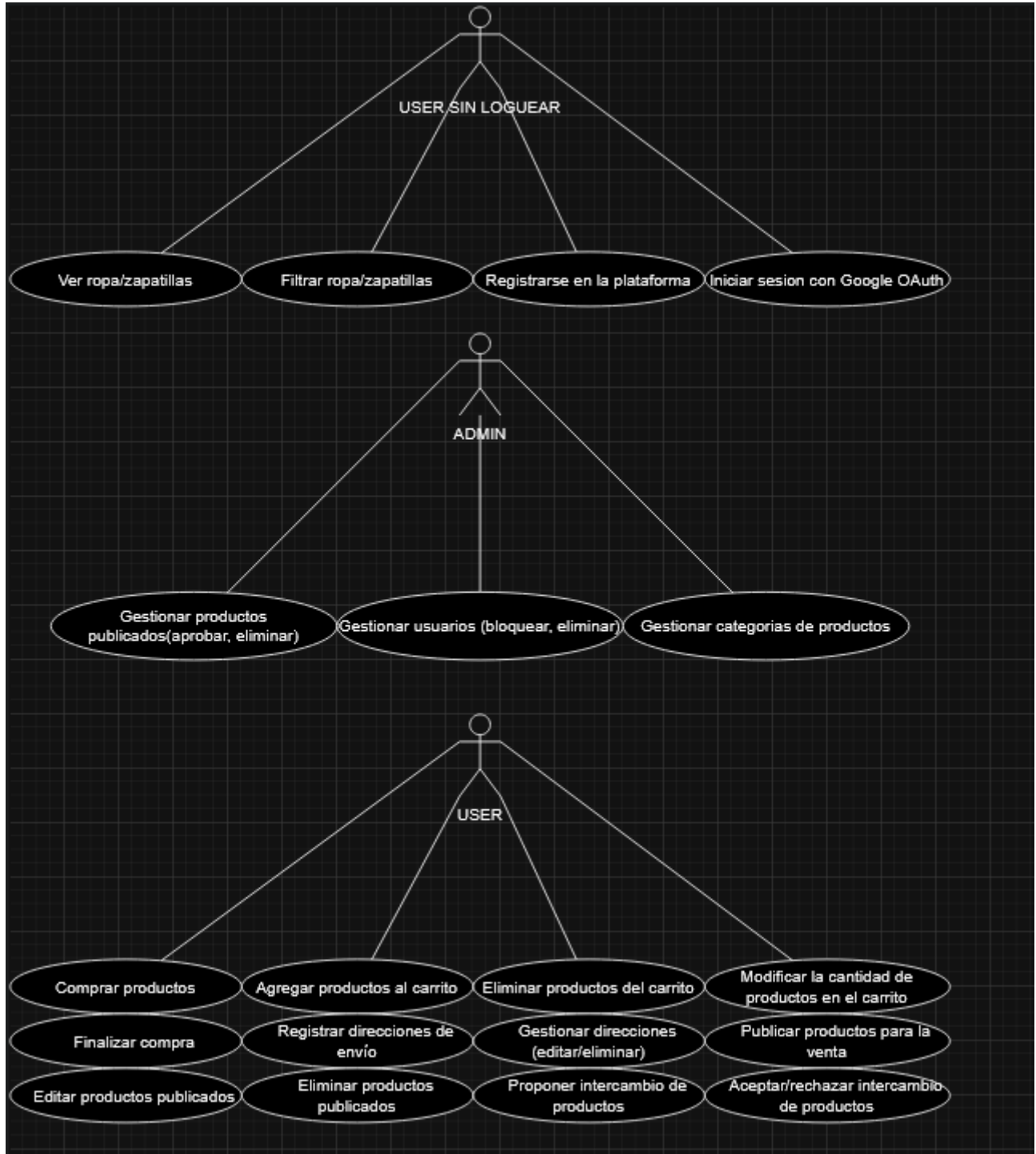
La solución adoptada fue el desarrollo de una plataforma sencilla y accesible que permita a los usuarios elegir entre dos formas de realizar transacciones: mediante el intercambio directo de productos o mediante un sistema de pago simulado. La plataforma incorpora ambas opciones de pago para ofrecer mayor flexibilidad y satisfacer las preferencias de una audiencia más amplia. La implementación del sistema de pagos simulados.

Nota sobre el pago simulado:

El sistema de pago simulado es una funcionalidad temporal destinada únicamente para esta fase del proyecto. Si este se llevara a la vida real, la plataforma debería implementar un sistema de pagos reales, utilizando métodos convencionales como tarjetas de crédito, transferencias bancarias o pasarelas de pago, con el fin de asegurar la viabilidad del comercio electrónico a gran escala.

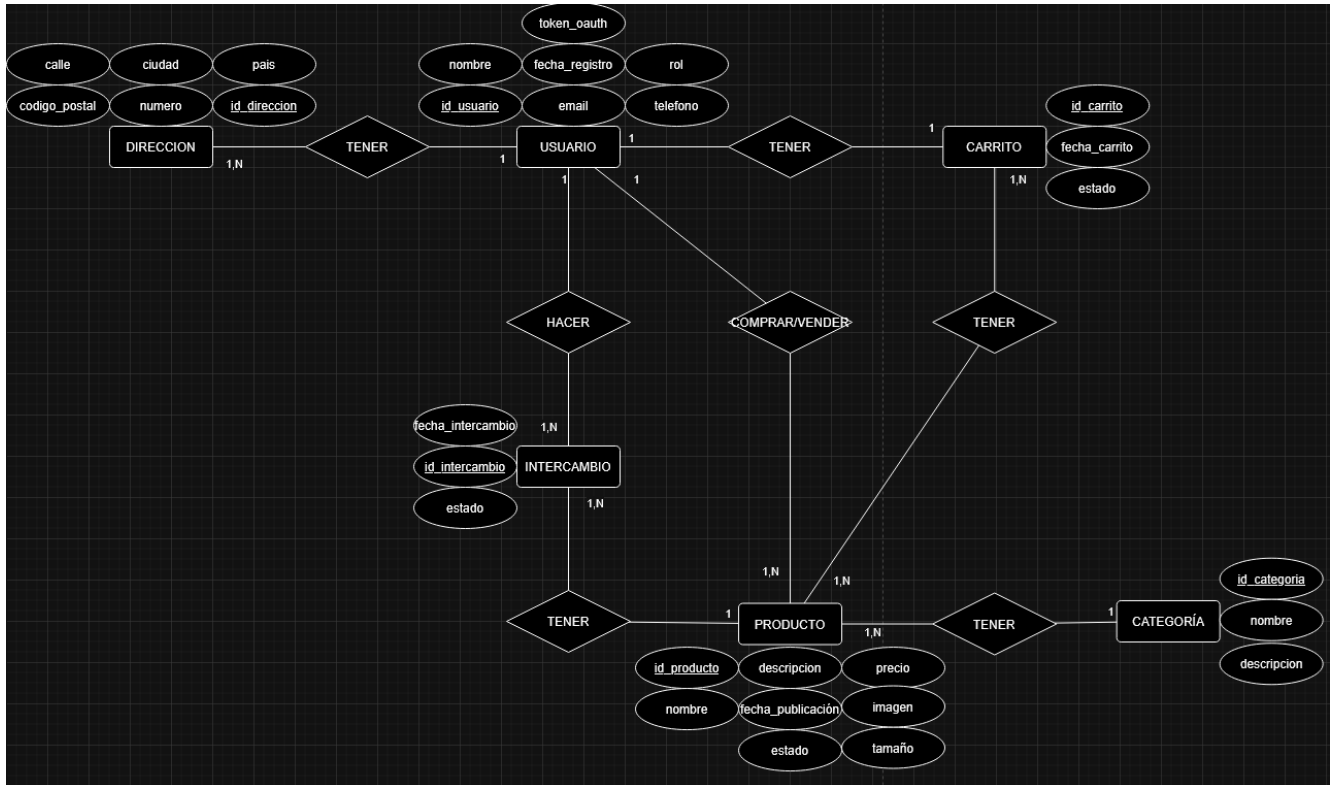
| | |
|-----------|-------------------------|
| Proyecto: | Hewwwwe |
| Alumno: | Nahuel Lucas Devesa Gil |
| Grupo: | UDAW2 Curso 2024-2025 |

CASO DE USO



| | |
|-----------|-------------------------|
| Proyecto: | Hewww |
| Alumno: | Nahuel Lucas Devesa Gil |
| Grupo: | UDAW2 Curso 2024-2025 |

DIAGRAMA ENTIDAD-RELACION



Estructura de la Base de Datos

1. USUARIO

- ⑩ id_usuario (PK)
- ⑩ nombre
- ⑩ email
- ⑩ telefono
- ⑩ fecha_registro
- ⑩ token_oauth
- ⑩ rol

Relaciones:

- ⑩ Un usuario (**1:N**) puede tener múltiples direcciones (id_usuario → FK en DIRECCION).
- ⑩ Un usuario (**1:N**) puede tener múltiples carritos (id_usuario → FK en CARRITO).
- ⑩ Un usuario (**1:N**) puede comprar/vender productos (id_usuario → FK en PRODUCTO).
- ⑩ Un usuario (**1:N**) puede realizar múltiples intercambios (id_usuario → FK en INTERCAMBIO).

| | |
|-----------|-------------------------|
| Proyecto: | Hewwwwe |
| Alumno: | Nahuel Lucas Devesa Gil |
| Grupo: | UDAW2 Curso 2024-2025 |

2. DIRECCIÓN

- ⑩ id_direccion (PK)
- ⑩ calle
- ⑩ numero
- ⑩ codigo_postal
- ⑩ ciudad
- ⑩ pais
- ⑩ id_usuario (FK) → Referencia a USUARIO

Relaciones:

- ⑩ Una dirección pertenece a un solo usuario (**N:1**).

3. CARRITO

- ⑩ id_carrito (PK)
- ⑩ fecha_carrito
- ⑩ estado
- ⑩ id_usuario (FK) → Referencia a USUARIO

Relaciones:

- ⑩ Un usuario puede tener múltiples carritos (**1:N**).
- ⑩ Un carrito puede contener múltiples productos (**1:N**) (id_carrito → FK en PRODUCTO).

4. PRODUCTO

- ⑩ id_producto (PK)
- ⑩ nombre
- ⑩ descripcion
- ⑩ fecha_publicación
- ⑩ precio
- ⑩ imagen
- ⑩ estado
- ⑩ tamaño
- ⑩ id_usuario (FK) → Referencia a USUARIO
- ⑩ id_categoria (FK) → Referencia a CATEGORÍA

Relaciones:

- ⑩ Un producto pertenece a un usuario (**N:1**) (usuario vendedor).
- ⑩ Un producto pertenece a una sola categoría (**N:1**).
- ⑩ Un producto puede estar en múltiples carritos (**N:1**).
- ⑩ Un producto puede ser parte de un intercambio (**N:1**) (id_producto → FK en INTERCAMBIO).

| | |
|-----------|-------------------------|
| Proyecto: | Hewwwwe |
| Alumno: | Nahuel Lucas Devesa Gil |
| Grupo: | UDAW2 Curso 2024-2025 |

5. CATEGORÍA

- ⑩ id_categoria (PK)
- ⑩ nombre
- ⑩ descripcion

Relaciones:

- ⑩ Una categoría puede contener múltiples productos (**1:N**).

6. INTERCAMBIO

- ⑩ id_intercambio (PK)
- ⑩ fecha_intercambio
- ⑩ estado
- ⑩ id_usuario (FK) → Referencia a USUARIO

Relaciones:

- ⑩ Un usuario puede participar en múltiples intercambios (**1:N**).
- ⑩ Un intercambio puede involucrar múltiples productos (**1:N**) (id_intercambio → FK en PRODUCTO).

Diagrama de Relaciones por Entidad

| Entidad | PK | FK | Relaciones |
|--------------------|----------------|-----------------------------|--|
| USUARIO | id_usuario | - | Un usuario puede tener múltiples direcciones, carritos, productos y participar en intercambios. |
| DIRECCIÓN | id_direccion | id_usuario | Una dirección pertenece a un solo usuario. |
| CARRITO | id_carrito | id_usuario | Un usuario puede tener múltiples carritos, y cada carrito puede contener múltiples productos. |
| PRODUCTO | id_producto | id_usuario, id_categoria | Un usuario vende productos, un producto pertenece a una categoría y puede estar en un intercambio. |
| CATEGORÍA | id_categoria | - | Una categoría puede contener múltiples productos. |
| INTERCAMBIO | id_intercambio | id_usuario | Un usuario puede hacer múltiples intercambios, y un intercambio puede contener varios productos. |

| | |
|-----------|-------------------------|
| Proyecto: | Hewwwwe |
| Alumno: | Nahuel Lucas Devesa Gil |
| Grupo: | UDAW2 Curso 2024-2025 |

Resumen de Relaciones

1. Un **USUARIO** puede tener muchas **DIRECCIONES** (1:N).
2. Un **USUARIO** puede tener muchos **CARRITOS** (1:N).
3. Un **USUARIO** puede **COMPRAR/VENDER** muchos **PRODUCTOS** (1:N).
4. Un **USUARIO** puede **HACER** muchos **INTERCAMBIOS** (1:N).
5. Un **CARRITO** puede contener muchos **PRODUCTOS** (1:N).
6. Un **PRODUCTO** pertenece a una sola **CATEGORÍA** (N:1).
7. Un **INTERCAMBIO** puede involucrar muchos **PRODUCTOS** (1:N).

| | |
|------------------|--------------------------------|
| Proyecto: | Hewww |
| Alumno: | Nahuel Lucas Devesa Gil |
| Grupo: | UDAW2 Curso 2024-2025 |

3. Alcance

Alcance del Proyecto

El proyecto tiene como objetivo el desarrollo de una plataforma de compraventa e intercambio de productos. Esta aplicación permitirá a los usuarios registrarse, publicar productos, comprar, intercambiar, gestionar direcciones de envío y dejar valoraciones. Se han identificado las siguientes fases clave:

1. Registro y Autenticación de Usuarios

- 10 Asignación de roles (ADMIN y USER).

2. Gestión de Direcciones

- 10 Los usuarios podrán registrar y seleccionar direcciones de envío.

3. Publicación de Productos

- 10 Creación de productos con nombre, descripción, precio, estado, imagen y categoría.
- 10 Organización de productos por categorías.

4. Carrito de Compras

- 10 Posibilidad de agregar productos a un carrito.
- 10 Modificación y eliminación de productos en el carrito.
- 10 Finalización de compra y selección de dirección de envío.

5. Intercambio de Productos

- 10 Propuesta y aceptación/rechazo de intercambios entre usuarios.
- 10 Gestión del estado de los intercambios.

6. Valoraciones de Usuarios

- 10 Los usuarios podrán dejar puntuaciones y comentarios tras una compra o intercambio.

7. Estructura de Base de Datos

- 10 Creación de entidades y relaciones entre usuarios, productos, carritos, intercambios y valoraciones.

Limitaciones del Proyecto

Dado el tiempo y los recursos disponibles, el proyecto se limitará a las siguientes características esenciales:

- 10 No se implementará una pasarela de pagos en esta fase del desarrollo. Las compras serán simuladas dentro del entorno de pruebas.
- 10 El sistema de mensajería entre usuarios no se incluirá en la primera versión.
- 10 La moderación automática de productos y usuarios será manual inicialmente.
- 10 No se optimizará el rendimiento para grandes volúmenes de usuarios y transacciones en esta fase inicial.

| | |
|-----------|-------------------------|
| Proyecto: | Hewwwwe |
| Alumno: | Nahuel Lucas Devesa Gil |
| Grupo: | UDAW2 Curso 2024-2025 |

- ⑩ La interfaz de usuario se enfocará en funcionalidad sobre diseño avanzado.

Estas limitaciones no afectarán el éxito del proyecto ni su viabilidad. Se garantizará que la plataforma pueda cumplir con sus funciones principales de compra, venta e intercambio de productos sin comprometer la experiencia del usuario. En futuras iteraciones, se podrán incluir las características mencionadas para mejorar la plataforma.

| | |
|-----------|-------------------------|
| Proyecto: | Hewwwwe |
| Alumno: | Nahuel Lucas Devesa Gil |
| Grupo: | UDAW2 Curso 2024-2025 |

4. Planificación

En este apartado se describe cómo se organizarán las tareas y actividades del proyecto, siguiendo el **método SCRUM**, que se basa en la división del trabajo en ciclos iterativos llamados **sprints**.

Planificación de sprints:

1. Sprint 1: Desarrollo de la plataforma básica

- ⑩ **Tareas:** Creación de la base de la plataforma, diseño de la base de datos, estructura de usuario, e inicio del desarrollo de la interfaz de usuario.
- ⑩ **Duración:** 2 semanas.

2. Sprint 2: Implementación del sistema de intercambio de productos

- ⑩ **Tareas:** Desarrollar el sistema que permita a los usuarios intercambiar productos, gestionar inventarios y actualizar el estado de los productos.
- ⑩ **Duración:** 2 semanas.

3. Sprint 3: Desarrollo del sistema de pagos simulados

- ⑩ **Tareas:** Crear el sistema de pagos simulados con créditos virtuales, integrar con la plataforma de intercambio.
- ⑩ **Duración:** 2 semanas.

4. Sprint 4: Pruebas internas y ajustes

- ⑩ **Tareas:** Realizar pruebas funcionales, corrección de errores, optimización de la interfaz, pruebas de integración.
- ⑩ **Duración:** 1 semana.

5. Sprint 5: Lanzamiento y promoción

- ⑩ **Tareas:** Preparar la plataforma para el lanzamiento, configurar servidores, pruebas finales.
- ⑩ **Duración:** 1 semana.

Con esta planificación y la metodología SCRUM, el proyecto se organizará de manera efectiva y flexible, permitiendo avanzar por fases mientras se garantiza una alta calidad y entrega continua.

| | | |
|-----------|-------------------------|-----------------|
| Proyecto: | Hewwwwe | Pág. 14 19 |
| Alumno: | Nahuel Lucas Devesa Gil | |
| Grupo: | UDAW2 Curso 2024-2025 | |

5. Medios a utilizar

Equipos, Software y Recursos Tecnológicos

Para la ejecución del proyecto, se han previsto los recursos materiales y personales necesarios, asegurando una planificación adecuada de la asignación de recursos y tiempos de ejecución.

1. Recursos Humanos

El desarrollo del proyecto será llevado a cabo por una única persona con el rol de **Desarrollador Full Stack**, quien será responsable de la planificación, diseño, implementación y despliegue del sistema.

| Rol | Cantidad | Responsabilidades |
|--------------------------|----------|---|
| Desarrollador Full Stack | 1 | Desarrollo frontend y backend, gestión de base de datos, despliegue en servidor |

2. Equipos y Hardware

El proyecto se desarrollará en un **ordenador de gama media** con las siguientes características:

- 10 **Placa base:** MSI
- 10 **Procesador:** Intel Core i5 (10ª generación)
- 10 **Memoria RAM:** 16GB DDR4
- 10 **Tarjeta gráfica:** RTX 3060
- 10 **Almacenamiento:** SSD 1TB
- 10 **Periféricos:** Monitor, teclado y ratón de gama media

Este equipo es suficiente para el desarrollo del software sin limitaciones de rendimiento.

3. Software y Herramientas de Desarrollo

Se utilizarán herramientas y entornos de desarrollo open-source para evitar costos adicionales.

| Categoría | Software | Uso |
|-----------------------|--|--|
| Entorno de Desarrollo | Visual Studio Code (Frontend), IntelliJ IDEA (Backend) | Edición y desarrollo del código |
| Backend | Spring Boot | Desarrollo del backend y lógica de negocio |
| Frontend | React 18 + Vite.js + Material UI 7 + TypeScript | Desarrollo de la interfaz de usuario |
| Base de Datos | MySQL | Almacenamiento de datos |
| Control de Versiones | Git + GitHub | Gestión del código fuente |
| Despliegue | Contenedores Docker + Docker Compose + Nginx como proxy inverso para servir el frontend. | Publicación de la aplicación |

| | |
|-----------|-------------------------|
| Proyecto: | Hewwwwe |
| Alumno: | Nahuel Lucas Devesa Gil |
| Grupo: | UDAW2 Curso 2024-2025 |

4. Recursos Tecnológicos y Logística

Para garantizar la correcta ejecución del proyecto, se consideran los siguientes aspectos logísticos:

- ⑩ **Hosting y dominio:** Se utilizará un servidor VPS o cloud gratuito y un dominio web propio (costo estimado de 10€).
- ⑩ **Gestión del proyecto:** Se empleará la metodología ágil **SCRUM**, organizando el trabajo en **sprints** para asegurar avances constantes y mejoras iterativas.
- ⑩ **Almacenamiento de código:** Se utilizará **Github** para control de versiones y colaboración en el código.

| | | |
|-----------|-------------------------|-----------------|
| Proyecto: | Hewwwwe | Pág. 16 19 |
| Alumno: | Nahuel Lucas Devesa Gil | |
| Grupo: | UDAW2 Curso 2024-2025 | |

6. Presupuesto

Valoración Económica y Presupuesto

1. Costos del Proyecto

1.1. Recursos Humanos (Salario del Desarrollador)

El salario mensual estimado del desarrollador es de 1.300€, pero como empleador, hay que añadir un 30% adicional por cotizaciones a la Seguridad Social (aproximadamente).

| Rol | Salario mensual base | Coste Seguridad Social (30%) | Total mensual | Duración (meses) | Costo total |
|--------------------------|----------------------|------------------------------|---------------|------------------|-------------|
| Desarrollador Full Stack | 1.300 € | 390 € | 1.690 € | 2 | 3.380 € |

1.2. Infraestructura y Tecnología

El proyecto usará servicios gratuitos siempre que sea posible.

| Concepto | Costo mensual | Duración (meses) | Costo total |
|--|---------------|------------------|-------------|
| Base de datos (MySQL gratuito) | 0€ | 2 | 0€ |
| Servidor (VPS o cloud gratuito) | 0€ | 2 | 0€ |
| Licencias de software (todo open-source) | 0€ | 2 | 0€ |
| Dominio web | 10€ | 1 año | 10€ |
| Total (Infraestructura) | | | 10€ |

1.3. Equipos y Hardware

El desarrollo se realizará en un **ordenador de gama media** con las siguientes especificaciones:

- ⑩ **Placa base:** MSI gama media
- ⑩ **Procesador:** Intel Core i5 (10ª generación)
- ⑩ **Memoria RAM:** 16GB DDR4
- ⑩ **Tarjeta gráfica:** RTX 3060
- ⑩ **Almacenamiento:** SSD 1TB
- ⑩ **Periféricos:** Monitor, teclado y ratón de gama media

| Concepto | Costo total |
|-------------------------|---------------|
| Ordenador de desarrollo | 1.200€ |
| Total (Equipos) | 1.200€ |

| | |
|-----------|-------------------------|
| Proyecto: | Hewwwwe |
| Alumno: | Nahuel Lucas Devesa Gil |
| Grupo: | UDAW2 Curso 2024-2025 |

1.4. Otros Costos

No se contemplan gastos en publicidad, permisos o costos adicionales.

| Concepto | Costo total |
|-----------------------------|-------------|
| Otros gastos | 0€ |
| Total (Otros costos) | 0€ |

2. Presupuesto Final

| Categoría | Costo total |
|------------------------------|----------------|
| Recursos humanos | 3.380 € |
| Infraestructura y tecnología | 10 € |
| Equipos y hardware | 1.200 € |
| Otros costos | 0 € |
| Total general | 4.590 € |

Conclusión

El proyecto tiene un presupuesto mínimo de **4.590 €** donde la mayor parte corresponde al salario estimado del desarrollador y el costo del ordenador de desarrollo. Gracias al uso de tecnologías gratuitas y open-source, los costos de infraestructura se mantienen bajos.

| | |
|-----------|-------------------------|
| Proyecto: | Hewwwwe |
| Alumno: | Nahuel Lucas Devesa Gil |
| Grupo: | UDAW2 Curso 2024-2025 |

7. Título

Hewwwwe

El nombre "Hewwwwe" es una opción fresca y divertida para un proyecto web. A continuación, se destacan las ventajas clave de este nombre.

Origen y significado

El nombre "**Hewe**" proviene de una reinterpretación fonética del nombre de la diosa griega **Hebe**, quien también puede pronunciarse como *Hewe* en algunas lenguas o variantes. **Hebe** era la diosa de la juventud en la mitología griega, hija de Zeus y Hera, y encargada de servir el néctar de la inmortalidad a los dioses del Olimpo. Simboliza **la vitalidad, la renovación y el crecimiento continuo**, valores que encajan a la perfección con una marca digital joven, innovadora y con aspiraciones de futuro. Al evolucionar hacia "**Hewwwwe**", el nombre conserva ese trasfondo mitológico y lo adapta a un lenguaje actual, digital y con personalidad.

Ventajas de "Hewwwwe":

- ⑩ **Divertido y cercano:** La repetición de la "w" hace que el nombre suene juguetón y amigable, lo que puede atraer a un público más joven y moderno. Se aleja de la seriedad de "Hewe" y crea una sensación de cercanía y diversión.
- ⑩ **Conexión digital:** El guiño a las tres "w" de la web (www) refuerza la relación con lo digital, mostrando que es una marca online. Esto puede ser un "easter egg" para los que tienen conocimiento del mundo de la programación, lo que le da un toque extra a la marca.
- ⑩ **Fácil de recordar y único:** La repetición de la "w" hace que el nombre sea más distintivo y fácil de recordar. Además, le da una vuelta al nombre inicial, lo que lo hace más único y diferenciable, algo muy importante para la creación de una marca.

Conclusión:

"Hewwwwe" es un nombre moderno, memorable y con un toque divertido que conecta bien con el público joven y digital. Es perfecto para una marca web que quiera destacar y ser fácilmente reconocida.

| | |
|-----------|-------------------------|
| Proyecto: | Hewwwwe |
| Alumno: | Nahuel Lucas Devesa Gil |
| Grupo: | UDAW2 Curso 2024-2025 |

8. Ejecución / Demostración