

## Nombre del proyecto

DA: CORE

## Planteamiento del Problema

En la era digital, las marcas emergentes enfrentan dificultades para posicionarse y vender de forma efectiva debido a la falta de herramientas tecnológicas accesibles y personalizadas.

*Principalmente*, como emprendimiento de ropa y accesorios urbanos, necesita una plataforma web propia para mostrar su identidad, ofrecer sus productos y facilitar el proceso de compra. La dependencia exclusiva de redes sociales limita el crecimiento, la fidelización de clientes y la profesionalización del negocio.

## Justificación

La creación de un aplicativo web para *Principal* permitirá tener un canal de ventas propio, moderno y alineado con las tendencias actuales del comercio electrónico. Este sitio web será una vitrina digital en la que los usuarios podrán explorar productos, realizar compras seguras, seguir lanzamientos, y conectarse con la esencia de la marca. Además, facilitará el crecimiento y la organización del emprendimiento, brindando autonomía en el control de stock, pedidos y comunicación con los clientes.

## Objetivo General

Desarrollar un aplicativo web para *Principal* que funcione como tienda virtual, permitiendo la visualización, promoción y venta de ropa y accesorios urbanos, optimizando la experiencia del usuario y fortaleciendo la presencia digital de la marca.

## Objetivos Específicos

1. Incluir funcionalidades como registro de usuarios, historial de compras y formularios de contacto.
2. Implementar un sistema de catálogo con filtros por tipo de producto, talla, color y precio.
3. Desarrollar un carrito de compras con integración de métodos de pago (como PayU, Nequi, Bancolombia, etc.)
4. Garantizar que el aplicativo sea responsive, permitiendo su uso eficiente desde celulares, tablets y computadoras.
5. Diseñar una interfaz atractiva y funcional que refleje la identidad visual de *DIALF*.

## **Alcance del Proyecto**

El aplicativo web abarcará el diseño, desarrollo e implementación de una tienda en línea para *Principal*, con funciones básicas de e-commerce. Incluirá catálogo de productos, carrito de compras, pasarela de pago, registro de usuarios y panel de administración. Inicialmente, el sistema será de uso exclusivo en Colombia, enfocado en jóvenes entre 15 y 25 años, y optimizado para dispositivos móviles. El proyecto no contempla una app móvil nativa, pero el sitio será accesible desde cualquier navegador moderno.