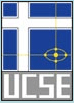
Alumnos

Lazzaroni José – Matías Gueli – Osvaldo Mayer

RINCON DEL ARTESANO

Ingeniería Web 2017

****

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DEL ESTERO**

Departamento Académico Rafaela

Entrega 1

**Justificación del Proyecto:**

Comunidad web de Artesanos, donde cada usuario que este registrado podrá mostrar y vender sus productos al resto de los usuarios.

Además, contará con una sección en la cual los usuarios podrán expresar sus distintas experiencias (como realizan sus productos, lugares donde logran vender sus productos, etc.) y los usuarios que estén registrados podrán comentar.

La motivación nace de que cada día hay más personas que se animan a comprar y vender por internet, además de que muchas otras buscan experiencias o recetas/tutoriales para realizar distintas cosas que otro ya lo ha hecho.

**Análisis competitivo:**

**Alternativas Offline:**

1. **Ferias de artesanos:**

* **Ventajas:**
  + Posibilitan un importante número de contactos en poco tiempo.
  + Posibilitan un mayor conocimiento de la competencia.
  + Las personas que asisten a la feria y exposición son quienes están interesados en el tema, por lo que se dispone de la atención y el tiempo de los clientes.
* **Desventajas:**
  + Gastar más de lo previsto (se debe pagar por el espacio, el puesto, refrigerios, etc).
  + La competencia tiene un mayor conocimiento de mis productos.
  + La ubicación del puesto puede no ser beneficiosa para el tipo de producto.

1. **Lugares concurridos:**

* **Ventajas:**
  + Puede incluso no haber competencia.
  + Se puede captar la atención de clientes que no estaban interesados en el tema.
  + Permite realizar demostraciones que despierten el interés de los clientes.
* **Desventajas:**
  + La gestión de permisos municipales y demás temas burocráticos quedan a cargo de uno mismo.
  + No se cuenta con personal de seguridad.
  + El público al que uno se dirige puede no estar interesado en el tema.

1. **Casa por casa:**

* **Ventajas:**
  + El diálogo al ser uno a uno se vuelve más dedicado.
  + No existe competencia al momento de la interacción con el cliente.
  + El vendedor puede manejar sus propios tiempos.
* **Desventajas:**
  + Se puede molestar al cliente.
  + Solo se cuenta con la atención de un potencial cliente a la vez.
  + Insume mucho tiempo para una cantidad pequeña de posibles clientes.

**Alternativas Online:**

1. **VDNart:**

* **Ventajas:**
  + Crear una tienda online es gratis.
  + No cobra ninguna comisión por las ventas de los usuarios.
  + Es internacional, por lo que tu tienda online puede verse en cualquier parte del mundo.
* **Desventajas:**
  + VDNart no se hace responsable ante robos al realizar la compra, ya que no interviene en el proceso de compra venta, cada usuario lo gestiona con su cliente y acuerdan entre ellos las condiciones de pago y envío.
  + Durante el proceso de publicar un producto las opciones avanzadas están desplegadas, lo cual no es “amigable” al usuario, generando confusión.
  + Poca cantidad de productos.

1. **Artmosfair:**

* **Ventajas**:
  + No cobran cuotas mensuales.
  + Ofrecen sugerencias de cómo captar la atención de los compradores y sobre cómo mejorar las ventas.
  + Los pagos se realizan mediante PayPal, por lo que provee un método seguro.
* **Desventajas**:
  + Centrado en Europa.
  + Cobran una comisión por la publicación de artículos y un porcentaje del importe de venta cuando tengas un pedido
  + Si bien existe una sección Tutoriales, la página no provee ninguno propio.

1. **Medievales Artesanos:**

* **Ventajas**:
  + A diferencia de las 2 comunidades de artesanos anteriores, ésta además de productos permite que grupos de animación se publiciten para ferias de artesanos.
  + La comunidad ofrece asesoramiento legal, fiscal/contable, técnico.
  + Su orientación entre usuarios se asemeja a la de una comunidad offline.
* **Desventajas**:
  + No se tiene una tienda online dentro de la comunidad, sino que accede a la página del vendedor.
  + Cada vendedor debe contar con una página propia.
  + Poco contenido que ofrecer.

**Identificación de usuarios:**

Clases de usuarios:

* Moderadores: se encargan de revisar las actividades de los otros miembros de la comunidad con el fin de borrar o bloquear comentarios de otros usuarios en caso de que se muestren ofensivos o no correspondan con el contenido.
* Usuarios registrados: serán quienes están logueados. Pueden observar los productos que se venden y sus especificaciones. Pueden observar las experiencias de los usuarios y comentar en toda la comunidad.
* Usuarios no registrados: serán quienes entran a la comunidad sin loguearse. Podrán observar las experiencias de los usuarios, pero no podrán realizar comentarios. Podrán ver los productos que se venden, pero no sus especificaciones.

Perfiles de usuarios:

* Administrador/Modelador:
  + Personas mayores de edad, de género indistinto.
  + Responsables, creativos.
  + Administrar y modelar de manera eficiente y racional las actividades.
* Generales:
  + Personas de géneros y edades indistintas.
  + Responsables, colaborativos, curiosos, interactivos.
  + Cumplir su objetivo, ya sea de ayuda, información o transferencia.

**Escenarios de uso:**

* Personas que quieren meterse en el mundo de la artesanía. Acceden para poder ver las distintas experiencias de todos los usuarios.
* Personas que quieren vender sus productos. Acceden para poder publicar sus productos y puedan ser observados por toda la comunidad.
* Personas que quieren comprar productos artesanales. Acceden para poder observar los distintos productos y poder elegir lo que desean.

Dependiendo las expectativas de cada persona, se debe tener en cuenta que desean encontrar en el sitio, tal como información de utilidad, contenido interesante, novedades. Ya sea para usuarios registrados o no.

**Derechos de copia/Licenciamiento/Contrato Cliente-Desarrolladores:**

Para nuestro proyecto elegimos la licencia de software libre GPL, ya que es de las más utilizadas y se acopla a las características de nuestro proyecto.

**Derechos sobre desarrolladores:** Con esta licencia el desarrollador conserva los derechos de autor, pero permite su libre distribución, modificación y uso siempre y cuando, en el caso de que el software se modifique, el nuevo software que se desarrolle como resultado quede obligatoriamente con la misma licencia. Incluso si el software con licencia GPL solo fuera una parte de otro programa, este programa también tendría que mantener la licencia. Está considerada la primera licencia copyleft y, bajo esta filosofía, cualquier código fuente licenciado bajo GPL, debe estar disponible y accesible, para copias ilimitadas y a cualquier persona que lo solicite.

**Derechos sobre el usuario:** El software licenciado bajo GPL es totalmentegratuito, pudiendo pagar únicamente por gastos de copiado y distribución. Además, GPL exige que se ponga a disposición de los usuarios el código fuente, por lo que éstos tienen la libertad de cooperar.