

IES ISIDRO DE ARCENEGUI  
Y CARMONA

2ºDAW

Curso 2025/2026

# ANTEPROYECTO

## ORIGINALDS 3D Y CHICOTA 3D



Pablo Suárez García-Grupo 8

## Índice

1.Enunciado Anteproyecto .....	3
2.Título y Descripción BREVE del Proyecto .....	3
3.Justificación inicial del proyecto (CE: 1.a, 1.c, 1.e) .....	3
4.Objetivos a cumplir del proyecto planteado (CE: 2.d, 2.e).....	3
A. Objetivos del Proyecto .....	3
B. Requisitos Funcionales.....	4
B.1 Tipo de Usuarios y Actores .....	4
B.2 Funcionalidades por sección.....	4
C. Requisitos No Funcionales .....	5
D. Recursos Materiales y Personales (CE: 2.e) .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
D.1 Recursos Materiales .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
D.2 Recursos Personales .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
5.Lenguajes de programación a utilizar (Tecnologías) .....	5
6.BBDD a utilizar (ya sea Relacional o No Relacional) (CE: 2.b, 2.e) .....	5
<b>7.Diagrama UML (CE: 1.i, 2.a).....</b>	<b>5</b>
<b>8.Entornos de aplicación del proyecto: .....</b>	<b>6</b>
<b>9.Fases de desarrollo del proyecto (CE: 2.c).....</b>	<b>6</b>
10.Prototipo de Interfaz de usuario (al menos las principales) .....	7
11.Relación del Proyecto con los Módulos del Ciclo Formativo realizando una breve justificación en cada uno de ellos .....	7
12.Bibliografía y fuentes.....	7

# 1.Enunciado Anteproyecto

Desarrollo de una aplicación web interactiva para una tienda online especializada en productos cofrades. Esta plataforma contará con cuatro secciones principales: Inicio, Tienda, Contacto y Galería.

- **En Inicio** se presentará información general de la tienda, así como una selección de productos destacados.
- **La sección Tienda** permitirá al usuario explorar el catálogo, categorizado en siluetas, llaveros e imágenes 3D.
- **En el apartado Contacto**, se incluirá un formulario funcional para establecer comunicación directa con la tienda.
- **Finalmente, la Galería** mostrará imágenes de trabajos previamente realizados.

## 2.Título y Descripción BREVE del Proyecto

**Título:** Originals 3D y Chicota 3D

**Descripción:** Desarrollo de una plataforma web que permitirá a los usuarios visualizar productos artesanales por categorías, consultar una galería de trabajos anteriores, obtener información general de la tienda y contactar mediante un formulario digital.

## 3.Justificación inicial del proyecto (CE: 1.a, 1.c, 1.e)

La tienda "Originals y Chicota 3D", dedicada a productos cofrades, necesita una plataforma online para mostrar su catálogo, trabajos realizados y facilitar el contacto con los clientes. Actualmente, no dispone de presencia digital, lo que limita su alcance y crecimiento.

Este proyecto permitirá desarrollar una web responsive e interactiva, adaptada a sus necesidades reales. A nivel formativo, es una oportunidad para aplicar conocimientos del ciclo en tecnologías web (frontend, backend y bases de datos), desarrollando un proyecto escalable y profesional.

## 4.Objetivos a cumplir del proyecto planteado (CE: 2.d, 2.e)

### A. Objetivos del Proyecto

#### Objetivo General

Desarrollar una aplicación web interactiva y responsive para la tienda "Originals 3D y Chicota 3D", que permita a los usuarios visualizar productos clasificados por categorías, contactar mediante un formulario y ver trabajos anteriores en una galería, integrando un panel de administración para la gestión de contenidos.

#### Objetivos principales

1. Diseñar una interfaz web clara, atractiva y adaptable a diferentes dispositivos.
2. Implementar una tienda online que muestre productos organizados por categorías (siluetas, llaveros, imágenes 3D).
3. Añadir un formulario de contacto funcional y seguro que permita la comunicación con la tienda.
4. Incluir una galería de imágenes de trabajos realizados.

5. Desarrollar un panel de administración privado con funcionalidades CRUD para productos, mensajes y galería.
6. Conectar e integrar todos los datos mediante una base de datos relacional MySQL.

### Objetivos secundarios

1. Validación de formularios en cliente y servidor.
2. Incorporación de filtros de búsqueda en la tienda.
3. Mejorar la carga de imágenes en la galería con técnicas como lazy loading.
4. Añadir confirmaciones visuales al enviar formularios o realizar acciones en el panel de administración.
5. Optimización básica del rendimiento y SEO técnico.
6. Aplicar principios básicos de accesibilidad web.

## B. Requisitos Funcionales

Los requisitos funcionales describen las acciones que la aplicación debe permitir a los diferentes tipos de usuarios.

### B.1 Tipo de Usuarios y Actores

Tipo de Usuario	Acciones Permitidas
Visitante (público)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ver productos por categoría</li><li>- Acceder a la galería</li><li>- Enviar formulario de contacto</li></ul>
Administrador	<ul style="list-style-type: none"><li>- Acceso privado con login</li><li>- CRUD de productos, categorías y galería</li><li>- Leer y gestionar mensajes de contacto</li></ul>

### B.2 Funcionalidades por sección

#### Inicio

- Mostrar información general de la tienda.
- Mostrar productos destacados.

#### Tienda

- Listado de productos con filtros por categoría.
- Vista de detalles de producto.

#### Galería

- Visualización de imágenes anteriores.
- Visualización en formato grid o modal.

#### Contacto

- Formulario con validación: nombre, email, mensaje.
- Almacenamiento de mensajes en base de datos.

**Panel de Administración (privado)**

- Login seguro.
- Añadir, editar y eliminar productos.
- Gestionar categorías.
- Ver y borrar mensajes recibidos.
- Subida y eliminación de imágenes en la galería.

**C. Requisitos No Funcionales**

Estos requisitos definen cómo debe comportarse la aplicación en cuanto a calidad, rendimiento y otros aspectos técnicos.

Categoría	Requisito
<u>Usabilidad</u>	Interfaz simple, intuitiva y responsive (adaptable a móviles/tablets).
<u>Seguridad</u>	Protección del panel con login. Validación de formularios (cliente/servidor).
<u>Rendimiento</u>	Carga de páginas en menos de 3 segundos. Consultas a BD optimizadas.
<u>Compatibilidad</u>	Compatible con navegadores actuales: Chrome, Firefox, Edge, Safari.
<u>Escalabilidad</u>	Estructura modular y mantenible para futuras mejoras.
<u>Accesibilidad</u>	Etiquetas semánticas HTML, navegación con teclado, contraste adecuado.

**5.Lenguajes de programación a utilizar (Tecnologías)**

- **Frontend (cliente):** HTML, CSS, JavaScript
- **Backend (servidor):** PHP 8.x, Apache (XAMPP)
- **Base de Datos:**MySQL

**6.BBDD a utilizar (ya sea Relacional o No Relacional) (CE: 2.b, 2.e)**

Relacional (MySQL).

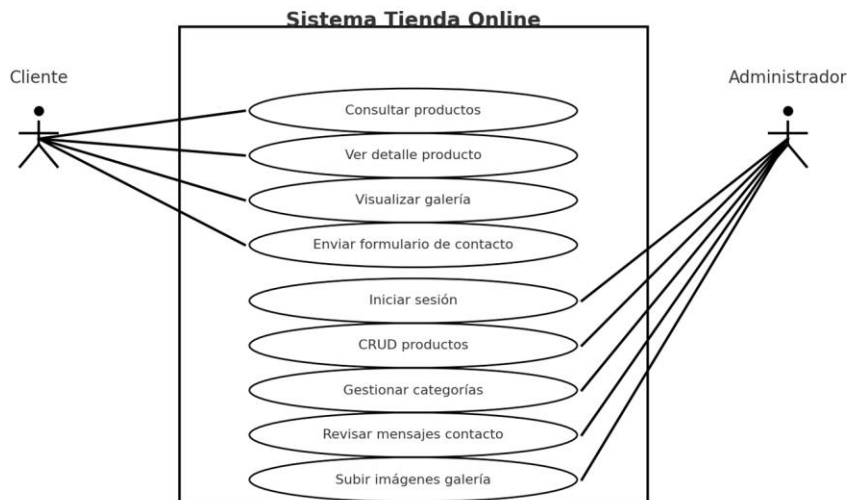
- productos (id, nombre, descripcion, precio, categoria\_id, imagen)
- categorias (id, nombre)
- mensajes\_contacto (id, nombre, email, mensaje)
- imagenes\_galeria (id, url, descripcion)

**7.Diagrama UML (CE: 1.i, 2.a)**

Diagrama de clases:

- Producto (nombre, descripción, precio, categoria\_id)
- Categoría (nombre)

- MensajeContacto (nombre, email, mensaje)
- ImagenGalería (url, descripción)



## 8.Entornos de aplicación del proyecto:

**Web pública:** Usuarios consultan productos, galería e información.

**Administración:** Panel privado para añadir/modificar productos y gestionar mensajes de contacto.

## Hardware Necesario

- Ordenador con mínimo 8 GB de RAM y procesador i5 o superior.
- Conexión a Internet estable.
- Disco duro con espacio disponible para herramientas de desarrollo.

## Software Necesario

- Visual Studio Code: desarrollo HTML, CSS, JS, PHP.
- XAMPP: entorno local (Apache + MySQL).
- MySQL Workbench: diseño y gestión de la base de datos.
- Git y GitHub: control de versiones y trabajo colaborativo.
- Figma: diseño de interfaz y prototipos.
- Navegadores: Chrome, Firefox (para pruebas y depuración).

## 9.Fases de desarrollo del proyecto (CE: 2.c)

1. **Análisis:** Definición de requisitos
2. **Diseño:** UML, prototipos de interfaz
3. **Implementación:** Desarrollo frontend y backend
4. **Integración:** Conexión con base de datos
5. **Pruebas:** Validación de funcionalidades
6. **Documentación y Presentación:** Entrega final del proyecto y exposición

## 10. Prototipo de Interfaz de usuario (al menos las principales)

- **Inicio:** Presentación de la tienda y productos destacados
- **Tienda:** Exploración del catálogo, con filtros por categorías (siluetas, llaveros, imágenes 3D)
- **Contacto:** Formulario con campos de nombre, correo electrónico y mensaje
- **Galería:** Muestra visual de trabajos realizados, con opción de visualización en modal o grid

## 11. Relación del Proyecto con los Módulos del Ciclo Formativo realizando una breve justificación en cada uno de ellos

- **DWEC (Desarrollo Web en Entorno Cliente):** Implementación de HTML, CSS y JavaScript
- **DWES (Desarrollo Web en Entorno Servidor):** Desarrollo de la lógica de servidor y gestión de peticiones con PHP
- **DAW (Despliegue de Aplicaciones Web):** Configuración del entorno de producción y publicación de la aplicación
- **DIW (Diseño de Interfaces Web):** Maquetación responsive y diseño centrado en el usuario
- **BD (Bases de Datos):** Modelado e implementación de la base de datos relacional
- **FOL (Formación y Orientación Laboral):** Organización, planificación y trabajo colaborativo
- **EIE (Empresa e Iniciativa Emprendedora):** Viabilidad del proyecto como iniciativa comercial

## 12. Bibliografía y fuentes

- Documentación oficial de PHP: <https://www.php.net>
- MySQL Reference: <https://dev.mysql.com/doc>
- W3Schools (HTML, CSS, JS): <https://www.w3schools.com>
- MDN Web Docs: <https://developer.mozilla.org>