

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
5.Lenguajes de programación a utilizar (Tecnologías)	5
6.BBDD a utilizar (ya sea Relacional o No Relacional) (CE: 2.b, 2.e)	5
7.Diagrama UML (CE: 1.i, 2.a)	6
8.Entornos de aplicación del proyecto:	6
Hardware Necesario	6
Software Necesario	6
9.Fases de desarrollo del proyecto (CE: 2.c).....	7
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">- Ver productos por categoría- Acceder a la galería- Enviar formulario de contacto
Administrador	<ul style="list-style-type: none">- Acceso privado con login- CRUD de productos, categorías y galería- Leer y gestionar mensajes de contacto

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).

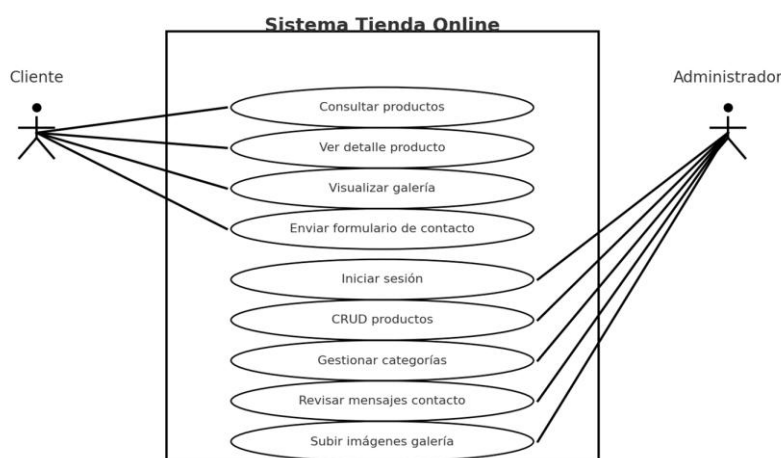
- productos (id, nombre, descripcion, precio, categoria_id, imagen)
- categorias (id, nombre)

- 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>