

Actividad 5 - Socialización del proyecto de una aplicación web II

Juan Sebastián Vacca Peña - ID 100098569

Alejandro Gómez Patiño - ID 100098502

Wilson Joven



Ingeniería de Software, Facultad Ingeniería

Corporación Universitaria IBEROAMERICANA

Santa Fe de Bogotá

2023

SITIO WEB**JASMINE**

Juan Sebastián Vacca Peña - ID 100098569

Alejandro Gómez Patiño - ID 100098502

Wilson Joven



Ingeniería de Software, Facultad Ingeniería

Corporación Universitaria IBEROAMERICANA

Santa Fe de Bogotá

2023

Introducción

El fin de la evolución de la tecnología es principalmente satisfacer necesidades del ser humano (Mx-Neef, Elizalde , & Hopenhayn) necesidades no vitales, pero al fin al cabo necesidades, surge con el fin de mejorar todo, acortar las distancias y generar miles de empleos al día desde cualquier parte del mundo.

En el marco de esta propuesta académica y con fines de aprendizaje y fortalecimiento de saberes cognitivos y procedimentales para poder hacer la documentación de un proyecto de desarrollo, la maquetación, codificación, pruebas e implementación del mismo. Proponemos crear una aplicación web enfocada hacia el sector del E-Commerce, sector altamente explotado en la actualidad y con resultados comerciales muy favorables, dando un excelente posicionamiento en el mercado a las empresas, compañías que utilizan esta herramienta como la sucursal mas grande a un sólo clic.

Como apoyo a los emprendimientos y con el ideal de darle reconocimiento, este equipo pretende desarrollar una aplicación web enfocada al E Commerce con una marca de ropa emergente con el fin de abordar de una manera grande un posible publico potencial, colocando a la vanguardia con la tecnología esta marca.

Descripción del problema

El principal problema surge con la necesidad de tecnificar un emprendimiento, darle un impulso tecnológico que se vea representado en los ingresos de la marca, el crear una aplicación web con este fin permite generar una reducción importante de costos fijos para un emprendimiento como lo es una infraestructura comercial abierta al Público, y pago de servicios públicos entre otros. El fomentar un uso de infraestructura tecnológica permite generar un mayor alcance de público, mejorar el prestigio ante la competencia comercial, y generar una mayor fuente de ingresos y ganancias.

Objetivos

Objetivo general

Desarrollar una aplicación web que permita el comercio digital

Objetivos específicos

- Realizar el levantamiento de requerimientos del cliente
- Diseñar la aplicación web
- Desarrollar la aplicación web

Justificación

El comercio electrónico (e-commerce) es crucial para emprendimientos de ropa por varias razones. Facilita la expansión de tu alcance, permite llegar a un público global, reduce costos operativos al no requerir una ubicación física costosa y brinda la oportunidad de ofrecer una experiencia de compra conveniente. Además, el e-commerce posibilita estrategias de marketing digital efectivas y recopilación de datos para entender mejor las preferencias de los clientes, impulsando así el crecimiento sostenible del negocio de ropa.

Diseño básico y funcionalidad de la aplicación web

Teniendo en cuenta la descripción del proyecto se debe resaltar que en este caso no es una aplicación web, por su funcionalidad y empleabilidad es un sitio web en el cual se puede navegar e interactuar con la información que este contiene.

Características de la aplicación, haciendo énfasis en las tecnologías back-end y front-end.

El sitio web cuenta con una estructura en HTML, con CSS y Bootstrap, teniendo un sitio web visualmente llamativo y estructurado, haciendo uso de buenas prácticas de codificación, evitando extensas líneas de código, el sitio web esta pensado y estructurado en el principio de Bootstrap “first mobile”; este principio establece que un sitio web debe ser pensado y desarrollado para que se funcione en cualquier resolución de cualquier dispositivo, a esto se llama responsabilidad.

Tiene una navegabilidad sencilla y muy obvia de manejar, que permite que el usuario tenga una experiencia cómoda y positiva al momento de navegar por el sitio.

Demostración de la aplicación

Nombre del sitio web: Jasmine

Actividades de Inicio:

- Home
- Productos
- Contáctenos
-

Descripción de los módulos:

Home: En este espacio se encuentra la pagina principal en donde esta consignado el nombre de la aplicación Jasmine, la conexión a las redes sociales WhatsApp, Facebook, Instagram.

Productos: En este espacio se despliegan las categorías Pijamas mujer satinadas, Pijamas mujer, caballeros. Este espacio despliega el catálogo de los artículos que ofrece la marca para cada categoría, cuenta con su respectivo botón de compra y la conexión a las redes sociales.

Contáctenos: En este espacio se encuentra el mapa con el sitio exacto donde ese encuentra la empresa, y la conexión a las redes sociales, de esta manera es como la marca busca que el usuario de la aplicación tenga una relación e interacción más directa con los productos que se ofrecen.

Ejecución

Como evidencia de la demostración de la aplicación a continuación se anexa el enlace del repositorio y el link del video:

Enlace repositorio:

Enlace video: <https://youtu.be/-PPmtIpiq6M>

Enlace repositorio código: <https://github.com/SebastianVacca/electiva-II.git>

Conclusiones

Con el desarrollo del sitio web se logra la creación de una herramienta tecnológica funcional en la cual se puede interactuar sobre la marca Jazmine, de esta manera se logra impulsar la marca y lograr el comercio digital. Se crea un sitio web donde el principal objetivo es que el usuario tenga un alcance más cercano con los productos que ofrece la marca y de esta manera poder tener un prestigio que resalte ante la competencia comercial, generando así una mayor fuente de ingresos que permita el crecimiento comercial de la marca.

Bibliografía

Mascheroni, M. A., & Irrazábal, E. (2016). Framework para la creación y ejecución de pruebas automatizadas sobre servicios REST. In XXII Congreso Argentino de Ciencias de la Computación (CACIC 2016)..

invgate. (s.f.). invgate: <https://blog.invgate.com/es/despliegue-de-software>

Regla, P. D. (2014). Diseño, contenidos y desarrollo del front-end del sitio web del proyecto auralizarte. [Trabajo de grado, Universidad Pública de Navarra].

Valdivia Caballero, J. J. (2021). Modelo de procesos para el desarrollo del front-end de aplicaciones web. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. (pp. 5-40).

Martínez Martínez, A. (2021). Proyecto feedback backend y frontend web. [Trabajo de grado, Universitat Jaume].