

2024

Proyecto Final DAW – Desarrollo de un Ecommerce de venta de juegos de mesa



Autores:

Sergio Ferrer Bueno

Sergio Martín Tejedor

Pablo Vilas Cabo

Tutora: Diana Padilla Freixenet

26-1-2024

Tutora: Diana Padilla Freixenet

INSERTAR ÍNDICE

1. Introducción

1.1. Justificación del proyecto

Somos un equipo de tres estudiantes que procedemos de sectores laborales distintos, pero encontramos un punto de encuentro en nuestra afición por los juegos de mesa. Esa pasión en común nos ha llevado a crear una tienda online de juegos de mesa para nuestro proyecto final.

La idea es sencilla, queremos que nuestra tienda sea un lugar donde la gente pueda explorar y comprar juegos de mesa fácilmente. Además, no descartamos que a medida que vayamos aprendiendo y ganando experiencia, podamos incluso llevar este proyecto al mundo real y abrir una tienda online.

Este proyecto es nuestra oportunidad para poner en práctica todo lo que hemos aprendido. Vamos a construir el sitio web desde cero, usando HTML y CSS para que se vea atractivo y sea fácil de navegar. Y para la parte más técnica, vamos a meterle mano a Javascript y PHP. Javascript nos ayudará a hacer que la página sea más interactiva y divertida de usar, mientras que PHP será clave para conectar el sitio con una base de datos en MySQL. Esto es importante para que podamos manejar toda la información de los productos y de los usuarios de forma segura y eficiente.

Además de ser un proyecto final, queremos que nuestra tienda online sea un punto de encuentro para otros entusiastas de los juegos de mesa. Nos encantaría añadir funciones que permitan a los usuarios compartir sus opiniones y experiencias con diferentes juegos, creando así una comunidad alrededor de nuestra tienda.

En resumen, estamos motivados para crear este proyecto, combinando nuestras habilidades, aprendiendo los unos de los otros y lo más importante, disfrutando del proceso mientras lo hacemos.

1.2.Estructuración del proyecto

El proyecto está estructurado en 3 partes: por un lado, una introducción donde justificamos porque vamos a realizar el proyecto de esta manera y los objetivos a lograr con ello. Seguimos con el desarrollo, en el que hablamos desde la propia temporalización, tecnologías empleadas, los diseños y su estructura, base de datos, funcionalidades, pruebas realizadas y una guía de uso. Concluimos con una reflexión de los miembros del grupo sobre lo que nos ha aportado este proyecto además de adjuntar la webgrafía y un glosario juntos con los anexos pertinentes.

1.3.Objetivos a conseguir

Los objetivos a lograr son:

1. Crear una web ecommerce con diversas funcionalidades.
2. Aplicar todos los conocimientos adquiridos a lo largo del FP.
3. Adquirir habilidades prácticas en diseño web y programación.
4. Desarrollar habilidades de trabajo en equipo y gestión de proyectos al trabajar en un grupo de 3 miembros.

2. Desarrollo del proyecto

2.1. Planificación del proyecto

2.1.1. Temporalización

2.1.2. Comunicación

Como vías de comunicación empleamos un grupo de whatsapp para tener un contacto más directo. Para las reuniones usamos la aplicación discord.

2.1.3. Tecnologías y recursos empleados

En este apartado recopilamos todas las tecnologías empleadas para el desarrollo completo de nuestro proyecto. Por un lado, tenemos los softwares empleados y por otro los lenguajes de marcas y programación.

Software

1. XAMPP – Nuestro proyecto se ejecuta en local, por lo tanto, necesitamos un servidor donde poder alojarlo al igual que la base de datos.
XAMPP es un paquete de software libre, que consiste principalmente en el sistema de gestión de bases de datos MySQL, el servidor web Apache y los intérpretes para lenguajes de script PHP y Perl.
2. Trello – Mediante esta aplicación web podemos desengranar las tareas y asignarlas a cada uno de los miembros. Dentro de cada una además se pueden establecer comentarios para poder transmitir la información de manera más concisa y concreta. Trello es un software de administración de proyectos con interfaz web y con cliente para iOS y android para organizar proyectos.
3. Figma – Con esta aplicación web diseñamos todas las páginas de las que está compuesto nuestro proyecto. Uno de los aspectos importantes e interesantes que tiene Figma es que puedes diseñar a medida una página con su html y css de tal manera que a la hora de programar ahorraremos tiempo y problemas. Figma

es un editor de gráficos vectorial y una herramienta de generación de prototipos, principalmente basada en la web, con características off-line adicionales habilitadas por aplicaciones de escritorio en macOS y Windows.

4. MySQL Workbench –

5. Visual Studio Code –

Lenguajes de programación y marcas

1. HTML –

2. CSS –

3. Javascript –

4. Php –

5. JQuery –

6. SQL -

2.2.Diseño de la web

2.2.1. Estructura interna de las páginas

2.2.2. Estructura de la base de datos

2.2.3. Funcionalidades de la página

2.3.Desarrollo de la web

Webgrafía

XAMPP – extraído de <https://www.apachefriends.org/es/index.html>

Trello – extraído de <https://www.trello.com/>

