

Actividad 1 Identificar las partes de las que constará el sistema a desarrollar elaborando una lista con su nombre y descripción.

Catálogo: lo que vamos a hacer es crear un catálogo que incluya imágenes, nombre del juego, año de salida del juego, nombre del autor y precio del juego.

Buscador: El buscador nos buscará los videojuegos por una serie de etiquetas ejemplo(idioma,compatibilidad de sistemas,precio,categorías,etc..)

Carrito de la compra: vamos a crear un carrito en el que puedas añadir los juegos que quiera comprar, en esta lista se sumará el precio de todos los juegos que tengas seleccionados para comprar poniendo un boton grande y accesible para poder comprarlos, tambien podras seleccionar y productos que aun no quieres comprar para que no se compren pero los mantengas en tu lista para un futuro

Método de pago: para el método de pago vamos a necesitar una api de 3º

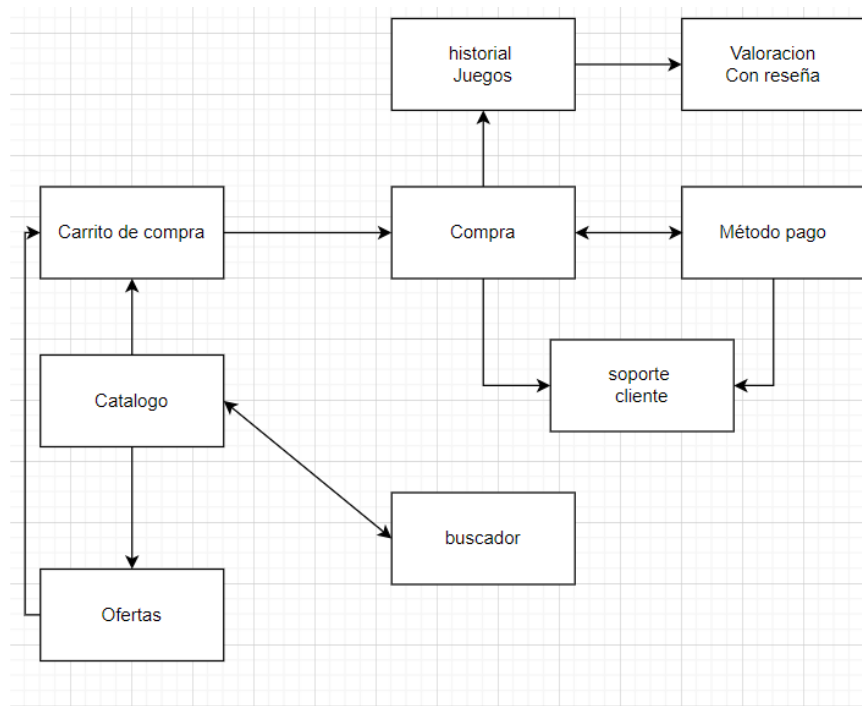
Biblioteca de juegos: Un apartado separado en el que podrás ver todos los juegos que posees comprados

Valoración y reseñas: un apartado en el que los usuarios podran poner sus opiniones y experiencias en la página con un sistema de valoración de estrellas de 1 a 5

Ofertas y descuentos: un apartado en el que se reducirán lo precios de los artículos temporalmente haciendo que sean mas accesibles economicamente

Soporte al cliente: agregaremos una opción grande y visible para contactar con el soporte técnico para que te ayude a resolver tus problemas.

Actividad 2 Realizar un esquema donde se identifiquen las relaciones entre las distintas partes.



3. Actividad 3 Identificar las herramientas o componentes externos que se serían necesarios (herramientas de desarrollo, hostings, gestores de BD, servicios web externos...).

Para el desarrollo de esta página web vamos a hacerlo en html,css,js todo se desarrollará con visual studio code.

Base de datos: vamos a usar Mysql para que el catálogo y el buscador sepa los juegos que tenemos

hosting: vamos hostear la página en hostinger para tener la página con un control y un respaldo por si acaso

api: necesitaremos una api externa para el método de pago

4. Actividad 4 Una vez que sabemos lo que vamos a hacer y cómo, debemos especificar el equipo de trabajo que necesitaremos (programadores, diseñadores, ...), así como las herramientas, tanto

TRABAJADORES

Programadores: Serán responsables de escribir el código HTML, CSS y JavaScript para el desarrollo de la página web. Se necesita al menos un programador con experiencia en desarrollo web.

Diseñadores: Deberán crear el diseño visual de la página web, incluyendo la disposición de elementos, colores, imágenes y logotipos. Se necesita al menos un diseñador gráfico con habilidades en diseño web.

Administrador de base de datos: Se encargará de diseñar la estructura de la base de datos MySQL que almacenará información sobre el catálogo de juegos. También será responsable de gestionar y mantener la base de datos.

Especialista en seguridad: Para garantizar que la página web sea segura, se necesita un especialista en seguridad informática que pueda implementar medidas de seguridad, como protección contra ataques cibernéticos y protección de datos del usuario.

HERRAMIENTAS

Visual Studio Code: Se utilizará Visual Studio Code como el entorno de desarrollo principal para escribir el código HTML, CSS y JavaScript.

MySQL: Para la gestión de la base de datos, se usará MySQL como el sistema de gestión de bases de datos relacional.

5. Actividad 5 Finalmente, elaboraremos un presupuesto detallado para entregar a nuestro cliente junto con una estimación del tiempo que nos llevará completar las fases restantes hasta su completa puesta en producción.

Desarrollo de Software:

Programadores (Desarrollo HTML, CSS, JavaScript): \$40,000

Diseñadores (Diseño visual y gráfico): \$25,000

Administrador de base de datos (MySQL): \$15,000

Especialista en seguridad: \$10,000

Herramientas y software (Visual Studio Code, MySQL): \$2,000

Hosting (Hostinger): \$500 por año

API de pago (costo variable, dependiendo del acuerdo con el proveedor)

Tiempo Estimado:

Fase de Desarrollo: 4 meses
Fase de Pruebas y Ajustes: 2 meses
Implementación de Medidas de Seguridad: 1 mes
Fase de Puesta en Producción: 1 mes
Costo Total Estimado: \$92,500

6. Actividad 6 Especificar en los desarrollos propios bajo qué metodología de desarrollo se va a realizar.

Metodología Cascada: Esta metodología implica un enfoque secuencial en el que cada fase del proyecto se completa antes de pasar a la siguiente. Es adecuada para proyectos en los que los requisitos son bien conocidos y no se espera que cambien significativamente. Puede ser útil para proyectos de desarrollo de software con especificaciones claras y estables.

Metodología Agile: Agile es una metodología iterativa y colaborativa que se centra en la adaptabilidad y la respuesta al cambio. Es adecuada para proyectos en los que los requisitos pueden cambiar a lo largo del tiempo, o cuando se busca un desarrollo rápido y la participación continua del cliente. Scrum y Kanban son ejemplos de marcos de trabajo Agile.

Metodología DevOps: DevOps es una metodología que se centra en la colaboración entre los equipos de desarrollo y operaciones, con el objetivo de acelerar la entrega de software y mejorar la calidad. Es adecuada para proyectos de software donde la automatización y la entrega continua son importantes.

Metodología Lean: Lean se centra en la eliminación de desperdicios y la entrega de valor. Es útil cuando se busca eficiencia y se quiere eliminar actividades innecesarias en el proceso de desarrollo.

Metodología en Espiral: La metodología en espiral es un enfoque iterativo que combina elementos de la metodología cascada con elementos de desarrollo iterativo. Es adecuada para proyectos grandes y complejos en los que se requiere una gestión de riesgos cuidadosa.

Metodología Extreme Programming (XP): XP es una metodología que se centra en la calidad del código y la colaboración estrecha del equipo de desarrollo. Es útil cuando se valora la calidad del software y la capacidad de respuesta a cambios frecuentes.

Metodología de Desarrollo Rápido de Aplicaciones (RAD): RAD se enfoca en el desarrollo rápido de prototipos y la participación activa del usuario. Es adecuada cuando se necesita un desarrollo rápido y se pueden realizar cambios con facilidad.

Metodología en V o V-Model: Similar a la metodología Cascada, pero pone más énfasis en las pruebas y la validación en cada etapa. Es útil cuando se requiere una fuerte validación y verificación de cada fase del desarrollo.

Es importante recordar que no existe una metodología de desarrollo única que se adapte a todos los proyectos. La elección de la metodología dependerá de las necesidades específicas de tu proyecto y equipo. Puedes combinar elementos de diferentes metodologías o adaptarlas para satisfacer tus necesidades particulares. Lo más importante es asegurarse de que la metodología seleccionada sea coherente con los objetivos del proyecto y la dinámica del equipo de desarrollo.