**Índice de contenidos**

Índice de contenido

[1. Definición del Proyecto: 2](#_Toc134519128)

[1.1. Tipos de Empresas / Sectores Productivos. 2](#_Toc134519129)

[1.2. Descripción del problema. 2](#_Toc134519130)

[1.3. Objetivos. Especificación de Requisitos. 2](#_Toc134519131)

[1.4. Herramientas de diseño. 3](#_Toc134519132)

[1.5. Estudio de viabilidad (técnica, económica, etc.) 3](#_Toc134519133)

# 1. Definición del Proyecto:

El proyecto A.M es una iniciativa destinada a crear una plataforma en línea para la discoteca A.M, que permita a sus clientes estar informados sobre los eventos y fiestas que se celebran en ella, así como hacer reservas de zonas VIP, comprar entradas y comprar merchandising. Además, el proyecto tiene como objetivo ofrecer diferentes funcionalidades tanto para los clientes como para los administradores, permitiendo la gestión de la base de datos de los clientes y los pedidos de mercancía.

El diseño de la plataforma será atractivo y fácil de usar. La interfaz de usuario será intuitiva, lo que permitirá a los clientes navegar por la plataforma de manera sencilla y acceder a la información que necesiten de forma rápida, también podrá ser usada en otros dispositivos ya que será un diseño web responsive.

## 1.1. Tipos de Empresas / Sectores Productivos.

La pagina web está destinada a una sola empresa, una discoteca, se busca ofrecer un servicio en línea para los clientes, y un control y gestión de los productos y eventos para los administradores (gerentes de la empresa), de esta forma se conseguirá mas ventas ya que lo clientes ahorraran tiempo a la hora de comprar y hacer reservas, no tendrán que ir físicamente al establecimiento para ello y así se evita que se formen colas de gente para comprar entradas, también se busca tener un mayor control y gestión del stock por parte de los empleados.

La empresa A.M es un tipo de empresa del sector entretenimiento, específicamente del sector de la vida nocturna y la música,

## 1.2. Descripción del problema.

Actualmente la digitalización de las empresas es clave para el desarrollo de la misma, por ello es necesaria la creación de una página web donde se pueda obtener información de forma rápida y agilizar tareas.

En el caso de A.M, siendo una empresa dedicada al ocio nocturno debe estar actualizada tanto en página web como en redes sociales ya que los clientes potenciales suelen ser gente entre 18-35 años que están acostumbrados a la digitalización y prefieren comprar o buscar información a través de internet

## 1.3. Objetivos. Especificación de Requisitos.

La finalidad de este proyecto es la digitalización de la empresa, facilitando por un lado el acceso a la información y mejorando la optimización de tiempo de los clientes y por otro lado mejorando el control y gestión del stock de productos, los proveedores y eventos para los administradores.

Los requisitos funcionales serían los siguientes:

* Registro de usuarios: será necesario para realizar compras o para poder acceder al lado administrador de la web.
* Inicio de sesión: una vez registrado el usuario se pedirá que la sesión este iniciada para comprar merchandising, acceder a información de proveedores, eventos, productos.
* Autorización de usuarios: dependiendo de rol, clientes o administrador, se podrá acceder a parte de la funcionalidad o la funcionalidad completa.
* Comprar entradas: los clientes podrás comprar entradas por la web sin necesidad de estar registrado y siendo necesario algunos campos como email, dni, nombre y apellidos.
* Comprar merchandising: para la compra productos de la marca será necesario estar registrado ya que los envíos son a domicilio y se necesitara tener datos de cliente como dirección o tarjeta de crédito.

## 1.4. Herramientas de diseño.

## 1.5. Estudio de viabilidad (técnica, económica, etc.)

2. Planificación del Proyecto:

2.1. Secuenciación de las fases del proyecto.

2.2. Planificación de recursos y tiempos.

3. Análisis del Proyecto:

3.1. Casos de uso.

3.2. Modelo de datos.

3.2.1. Esquema Entidad / Relación.

3.2.2. Modelo relacional y normalización.

3.2.3. Diccionario de datos.

4. Diseño del Proyecto:

4.1. Diseño físico de la BD y estructura de los ficheros.

4.2. Diseño de la estructura de clases y librerías (diagrama de clases).

4.3. Diseño de procedimientos especiales.

4.4. Diseño de la interfaz gráfica.

5. Desarrollo y realización del Proyecto:

5.1. Indicadores de calidad.

5.2. Elaboración de una batería de pruebas para detectar errores.

5.3. Evaluación y solución de incidencias.

5.4. Evaluación y seguimiento de las actividades.

6. Implantación del Proyecto:

6.1. Plan de implantación.

6.2. Manual de instalación.

6.3. Manual de usuario.

7. Conclusiones Finales:

7.1. Evaluación del proyecto: objetivos conseguidos y no alcanzados.

7.2. Propuestas de mejora.