



DESARROLLO DE APLICACIONES WEB PRESENCIAL

AMVintage

Memoria

Álvaro Bernardo Saura

CARLOS FERNÁNDEZ MEJÍAS

Contenido

Introducción	¡Error! Marcador no definido.
Planteamiento	¡Error! Marcador no definido.
Resumen.....	3
Objetivos de la WEB	3
Requisitos funcionales.....	¡Error! Marcador no definido.
Modelo de datos	4
Implementación	5
Tecnologías empleadas	5
Descripción	5
Futuras mejoras.....	6
Conclusiones	7

INTRODUCCIÓN

El proyecto de Desarrollo de Aplicaciones Web consiste en una aplicación de tienda de moda online que le brinda a los usuarios la oportunidad de comprar productos de calidad a precios competitivos. Esta aplicación ofrece una interfaz intuitiva y fácil de navegar, para proporcionar una experiencia única y confiable de compra en línea.

PLANTEAMIENTO

El objetivo de la web de moda es ofrecer una variedad de productos de calidad para satisfacer a los usuarios. Esta web incluye varias categorías: nuestra propia marca con estilos vintage, así como otras categorías que pueden ser implementadas desde la propia web. La funcionalidad principal será la compra, donde se proporcionará un proceso seguro y fácil de usar para los usuarios, así como tarifas de envío flexibles para garantizar la satisfacción del cliente.

RESUMEN

La web de moda permite una amplia variedad de funcionalidades para satisfacer a nuestros clientes. Con la navegación libre, los usuarios tendrán la oportunidad de comprar productos desde cualquier lugar, ver todas las categorías disponibles y revisar compras anteriores.

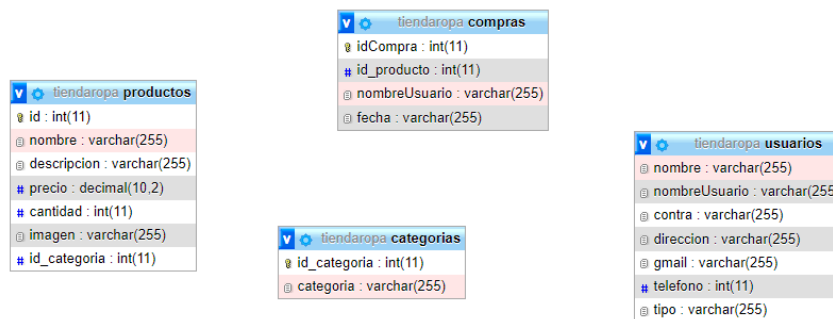
OBJETIVOS DE LA WEB

El objetivo principal de la web de moda es proporcionar una interfaz fácil de usar y totalmente adaptable al usuario. Esto no sólo permitirá a nuestros clientes navegar por la plataforma con facilidad, sino que también ofrecerá herramientas para ver todas las categorías disponibles.

REQUISITOS FUNCIONALES

Nuestra aplicación cuenta con la opción de utilizarse sin necesidad de registrarse, aunque si desea realizar compras será necesario que se registre en nuestro sistema. Al momento de registrarse, se realizará una verificación para asegurarnos de que el usuario no exista previamente en nuestra base de datos. Para iniciar sesión, se comprobará que el usuario exista en nuestra base de datos. Todos los usuarios registrados tendrán acceso al historial de sus compras. Los administradores, por su parte, podrán ver todas las compras realizadas en nuestra web, así como agregar o eliminar categorías y productos.

MODELO DE DATOS



Productos.id=compras.id_producto

Productos.id_Categoria=categorias.id_categoria

Compras.nombreUsuario=usuarios.nombreUsuario

IMPLEMENTACIÓN

Tecnologías implementadas

Entorno Cliente: html5, javascript, CSS.

Entorno Servidor: PHP y MySQL.

Local: XAMPP, OperaGX.

Diseño: Bootstrap.

DESCRIPCIÓN

Para desarrollar mi aplicación he utilizado diversas herramientas y lenguajes de programación. Entre ellos se encuentra XAMPP, que he utilizado como servidor local para permitir el acceso a mi aplicación desde el navegador. XAMPP cuenta con un servidor Apache y un gestor de bases de datos MySQL.

Además, he utilizado PHP como lenguaje de programación de entorno servidor para el desarrollo web, y Javascript como lenguaje orientado al entorno cliente para la comprobación de formularios de entrada. Para el diseño de la interfaz web, hemos empleado la biblioteca Bootstrap, que contiene elementos HTML y CSS para personalizar el aspecto de la aplicación.

Para interactuar con la base de datos, he utilizado SQL, y como gestor de la misma, he empleado MySQL. En esta base de datos se almacena la información de usuarios, compras, productos y categorías.

FUTURAS MEJORAS

Hay una gran cantidad de posibles ampliaciones y mejoras que podrían implementarse en el proyecto. Algunas de ellas podrían ser:

La implementación de un sistema de recomendación de productos basado en el historial de compras y preferencias de cada usuario. Esto permitiría a la empresa ofrecer productos que se ajusten a las necesidades y gustos de cada usuario, mejorando su experiencia en la web.

La inclusión de un sistema de notificaciones que avise a los usuarios sobre ofertas y promociones exclusivas. Esto podría aumentar el interés y la fidelización de los usuarios, lo que a su vez podría generar un aumento en las ventas.

La creación de un sistema de puntos y recompensas que recompense a los usuarios por su actividad en la web. Por ejemplo, se podrían asignar puntos a los usuarios por cada compra que realicen, y luego permitirles canjear esos puntos por descuentos o productos gratuitos.

La incorporación de un sistema de chat en vivo que permita a los usuarios comunicarse con el equipo de atención al cliente en tiempo real. Esto podría ser útil para resolver dudas o problemas que puedan surgir durante el proceso de compra.

En resumen, hay una gran cantidad de posibles ampliaciones y mejoras que podrían implementarse en el proyecto, y esperamos seguir trabajando en ellas para ofrecer una experiencia cada vez mejor a nuestros usuarios.

CONCLUSIONES

El objetivo principal de mi proyecto de fin de grado era crear una aplicación que permitiera la gestión completa de una web de compra online, y creo que este objetivo se ha cumplido satisfactoriamente. Los usuarios finales pueden realizar compras a su gusto, y la aplicación muestra el conocimiento adquirido durante el curso, ya que ha sido desarrollada utilizando una gran cantidad de herramientas y tecnologías aprendidas a lo largo del mismo.

Además, la aplicación es de fácil uso y tiene un diseño atractivo, lo que facilita su uso para los usuarios finales. En resumen, estoy satisfecho con el resultado final de mi proyecto, y espero que la aplicación sea de utilidad para quienes la utilicen.

