

PROPUESTA PROYECTO DAW

Módulo “Proyecto de Desarrollo de Aplicaciones Web”

Alumno: Sergio Cordero Díaz

Fecha: 24/09/2024

[1.Título y descripción general del proyecto.....2](#)

[Incluir una descripción general de qué hará la aplicación y su ámbito de aplicación \(comercial, lúdico, personal,...\).2](#)

[2.Identificación del proyecto.....2](#)

[3.Justificación y objetivos.....2](#)

[4.Contenidos y aspectos principales.....2](#)

[5.Medios que se utilizarán.....2](#)

[6.Áreas del ciclo formativo.....3](#)

1. Título y descripción general del proyecto

Tienda Virtual para Pescadería con Gestión de Pedidos en Línea.

Descripción:

El proyecto consiste en el desarrollo de una tienda virtual para una pescadería, que permitirá a los clientes realizar pedidos en línea de manera sencilla. La aplicación ofrecerá un catálogo de productos con descripciones, imágenes y precios, facilitando al usuario la elección de la cantidad deseada y la opción de seleccionar el método de preparación del producto.

Además la aplicación incluirá una funcionalidad que permitirá a los clientes programar la hora en la que desean recoger su pedido en la tienda física. El pedido será registrado en el sistema y enviado automáticamente al correo electrónico del administrador.

El administrador también tendrá acceso a una sección privada mediante un sistema de autenticación, donde podrá gestionar el catálogo de productos, actualizar precios y eliminar productos.

Ámbito de aplicación:

La aplicación tendrá un ámbito comercial, ya que está diseñada para optimizar el proceso de venta de una pescadería tradicional. Está orientada a pequeños y medianos comercios que deseen ampliar sus servicios mediante una plataforma en línea.

2. Identificación del proyecto

- Participante: Sergio Cordero Díaz
- Ciclo formativo: Desarrollo de Aplicaciones Web
- Centro educativo: IES Albarregas, Mérida.

3. Justificación y objetivos

Este proyecto surge de mi experiencia laboral de más de 8 años en el sector, lo que me permite conocer en profundidad los procesos, necesidades y desafíos que enfrentan tanto los clientes como los propietarios de estos negocios.

También lo justifico por la necesidad creciente de los comercios pequeños de adaptarse a las tendencias digitales y mejorar su accesibilidad para los clientes.

4. Contenidos y aspectos principales

Requisitos funcionales:

La aplicación cubrirá una serie de necesidades tanto para el cliente como para el administrador de la pescadería, basadas en las carencias y oportunidades descritas en la justificación del proyecto.

Los requisitos funcionales principales son los siguientes:

- **Visualización del catálogo de productos:**

Los clientes podrán acceder a una lista completa de productos disponibles con sus descripciones, imágenes y precios por kilo.

Incluso podrá filtrar los productos por categoría (pescado azul, blanco, marisco...).

- **Selección de productos:**

El cliente podrá seleccionar la cantidad de cada producto.

Se ofrecerá la opción de elegir el método de preparación del producto (entero, fileteado, rodajas...).

- **Carrito de compras.**

Los usuarios podrán agregar productos seleccionados a su carrito.

El carrito mostrará el resumen de los productos, con el total acumulado.

El cliente podrá editar su pedido, eliminando productos antes de la confirmación.

- **Confirmación del pedido.**

El cliente deberá proporcionar su datos y seleccionar la hora de recogida en tienda.

Al confirmar el pedido, el sistema enviará una notificación por correo electrónico al administrador con todos los detalles.

- **Gestión de productos por el administrador.**

El administrador, tras iniciar sesión, podrá gestionar el catálogo de productos: agregar, modificar o eliminar productos y actualizar los precios.

- **Autenticación del administrador.**

Se implementará un sistema de autenticación para el administrador, quien deberá iniciar sesión con credenciales seguras para acceder a las funciones de gestión.

Requisitos no funcionales:

- **Usabilidad.**

La interfaz debe ser intuitiva y fácil de usar tanto para el cliente como para el administrador.

- **Rendimiento.**

El sistema debe ser capaz de gestionar múltiples pedidos de forma eficiente.

- **Seguridad.**

El sistema debe implementar buenas prácticas de seguridad en la autenticación del administrador, como el uso de contraseñas cifradas.

- **Escalabilidad.**

La aplicación debe estar diseñada de manera que pueda escalarse fácilmente si la pescadería desea ampliar la oferta de productos.

- **Mantenimiento.**

El código debe ser fácil de mantener y actualizar. Se deben seguir buenas prácticas de programación que faciliten la modificación y mejora del sistema en el futuro.

Casos de uso:

- **Cliente:**

Ver catálogo de productos.

Agregar productos al carrito.

Editar productos en el carrito.

Confirmar pedido.

Seleccionar hora de recogida.

- **Administrador:**

Iniciar sesión.

Agregar/modificar/eliminar productos del catálogo.

Ver pedidos de los clientes.

Gestionar disponibilidad de productos.

5. Medios que se utilizarán

Describir las herramientas (software, hardware,...) que se tiene previsto usar en el desarrollo del proyecto:

- Sistema operativo.

El desarrollo se realizará principalmente en Windows 10.

- Lenguajes de programación usados.

Los lenguajes usados serán principalmente:

PHP: será el lenguaje de programación principal para el desarrollo del backend.

Se utilizará para la lógica del servidor, el procesamiento de pedidos, la gestión del carrito y la interacción con la base de datos.

HTML5/CSS3: Para la creación del diseño de las páginas web, asegurando una interfaz visual atractiva y adaptativa.

JavaScript: Para añadir interactividad con el frontend, como la actualización dinámica del carrito de compras o la validación de formularios antes de confirmar el pedido.

MySQL: para la gestión de la base de datos.

- Frameworks.

En principio al no conocer ninguno, no usaré frameworks.

- Entorno de desarrollo.

XAMPP

Visual Studio Code.

GitHub.

phpMyAdmin

6. Áreas del ciclo formativo

Mencionar los módulos cuyos contenidos serán usados para el desarrollo del proyecto.

Los módulos que serán usados para este proyecto son:

- Desarrollo web en entorno servidor.
- Desarrollo web en entorno cliente.
- Base de Datos.
- Diseño de interfaz web.
- Despliegue de aplicaciones web.