**PROPERI – Tienda de Periféricos**

**1. Introducción**

El comercio electrónico se ha convertido en una de las principales vías para adquirir productos de todo tipo, especialmente aquellos relacionados con la tecnología. Con el aumento de la demanda de equipos de cómputo, periféricos gamer, dispositivos para trabajo remoto y accesorios de audio/video, surge la necesidad de ofrecer tiendas virtuales especializadas, que no solo vendan productos, sino que también brinden una experiencia de compra adecuada a las nuevas exigencias del consumidor digital.

El presente proyecto, denominado PROPERI, tiene como objetivo el desarrollo de una página web funcional que permita la exhibición y venta de periféricos tecnológicos clasificados en diversas categorías, tales como productos gamer, de oficina, monitores, audio y video, así como extras como brazos articulados, mousepads y otros accesorios. Esta tienda se plantea como una solución tanto académica como comercial, uniendo la práctica de los conocimientos adquiridos en programación web con una propuesta que tiene viabilidad real.

**2. Planteamiento del Problema**

Actualmente, en muchas localidades intermedias como Chancay, la disponibilidad de tiendas físicas o virtuales especializadas en productos periféricos es limitada. Los consumidores interesados en adquirir equipos específicos como teclados mecánicos, audífonos con cancelación de ruido, soportes para monitores o micrófonos de alta calidad, deben recurrir a grandes marketplaces en línea que no siempre ofrecen atención personalizada, garantía local o información clara sobre compatibilidad y características técnicas.

Esto genera una serie de inconvenientes:  
- Precios elevados debido a la falta de competencia local.  
- Tiempos de espera prolongados por entregas desde otros departamentos o incluso países.  
- Falta de asesoramiento para elegir el producto adecuado.  
- Escasa personalización en la experiencia de compra.

Frente a este contexto, PROPERI busca convertirse en una solución efectiva mediante el desarrollo de una tienda virtual local, accesible y especializada, que ayude a cubrir la demanda de periféricos con una plataforma organizada, clara y atractiva para los usuarios.

**3. Justificación**

El desarrollo de este proyecto tiene una doble finalidad: académica y práctica.

Desde el aspecto académico, PROPERI permite aplicar los conocimientos adquiridos en el curso de Desarrollo Web, específicamente el uso de HTML, CSS y JavaScript, para crear una solución digital completa que incluya estructura, diseño visual y funcionalidad. Esta experiencia fortalece el aprendizaje significativo, al contextualizar la programación dentro de un problema real del entorno.

Desde el aspecto práctico, la creación de esta tienda virtual atiende una necesidad concreta: la falta de plataformas tecnológicas locales que se enfoquen en la venta de periféricos especializados. PROPERI permitirá segmentar los productos por categorías, facilitar la navegación del usuario, ofrecer información detallada y convertirse en un canal digital de venta confiable.

Además, este proyecto tiene el potencial de escalabilidad: puede empezar como un sitio informativo y luego evolucionar a una tienda completamente funcional con pasarelas de pago, administración de inventario y seguimiento de pedidos. En ese sentido, no solo es útil como ejercicio académico, sino también como una base para un emprendimiento digital sostenible.

**4. Objetivos del Proyecto**

Objetivo General:  
Diseñar y desarrollar una página web funcional y visualmente atractiva que represente a la tienda virtual PROPERI, especializada en la venta de periféricos gamer, de oficina, monitores, audio/video y accesorios tecnológicos.

Objetivos Específicos:  
- Implementar una interfaz clara y fácil de usar, optimizada para distintos dispositivos (diseño responsive).  
- Organizar los productos en categorías diferenciadas, mejorando la experiencia de navegación.  
- Utilizar HTML para estructurar el contenido, CSS para definir la apariencia visual y JavaScript para dar interactividad.  
- Crear una sección de contacto o formulario para simular una posible interacción con los clientes.  
- Incorporar elementos visuales (imágenes, íconos y descripciones) que representen de forma profesional los productos.

**5. Marco Teórico**

El desarrollo de páginas web se basa en tres tecnologías fundamentales:

- HTML (HyperText Markup Language): lenguaje que permite definir la estructura básica del contenido de una página web, como títulos, párrafos, imágenes y enlaces.  
- CSS (Cascading Style Sheets): lenguaje de diseño que permite aplicar estilos visuales, como colores, tamaños, márgenes, tipografía y distribución en pantalla.  
- JavaScript: lenguaje de programación que permite agregar funcionalidad a la web, como botones interactivos, formularios, sliders, menús desplegables, entre otros.

Además, en el desarrollo de sitios de comercio electrónico, se valora la aplicación de principios de diseño UX (experiencia del usuario) y UI (interfaz de usuario). Estos principios ayudan a que el usuario pueda encontrar lo que busca fácilmente, comprender las funciones del sitio y disfrutar de una navegación fluida.

El mercado de periféricos tecnológicos ha crecido aceleradamente en los últimos años, impulsado por factores como:  
- El crecimiento del gaming competitivo (e-sports).  
- La adopción del teletrabajo y la educación virtual.  
- La necesidad de equipos más personalizados para tareas de edición, programación o creación de contenido.

**6. Metodología**

El proyecto se desarrollará mediante una metodología secuencial de tipo cascada, que comprende las siguientes fases:

1. Análisis: investigación de las necesidades del público objetivo y definición de las categorías de productos.  
2. Diseño: creación del diseño visual de la página web, elección de paleta de colores, tipografía y estructura de menús.  
3. Desarrollo: codificación del sitio utilizando HTML, CSS y JavaScript, con pruebas constantes en distintos navegadores y dispositivos.  
4. Pruebas: revisión y corrección de errores funcionales, problemas de visualización o incompatibilidades.  
5. Entrega: presentación del proyecto al docente junto con este documento de justificación.

Herramientas utilizadas:  
- Visual Studio Code como editor principal.  
- Google Chrome y Mozilla Firefox para pruebas.  
- Git/GitHub opcionalmente, para control de versiones (si se implementa).

**7. Conclusión**

El desarrollo de PROPERI como tienda virtual representa una propuesta concreta para resolver una necesidad tecnológica en la comunidad. Su implementación no solo permite la aplicación de conocimientos de programación web, sino que también sienta las bases para un proyecto emprendedor real. Al ofrecer una plataforma clara, organizada y enfocada en el usuario, se busca destacar dentro de un entorno digital donde la calidad, la usabilidad y la especialización marcan la diferencia.

Este proyecto demuestra cómo, a través de herramientas sencillas pero potentes, es posible transformar una idea en una solución digital viable, útil y con potencial de crecimiento.