|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| fesc.png | ***ESTRUCTURA BÁSICA DEL PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA*** | | **Código:** FPESF-4.1-45 |
| **Fecha: 03/**09/2024 |
| **Versión:** 1.1 |
| **FECHA DE INICIO:** 5 de agosto de 2024 | **PROGRAMA ACADÉMICO:** INGENIERÍA DE SOFTWARE | | |
| **FECHA DE FIN:** 29 de noviembre de 2024 | **NOMBRE DE LOS ALUMNOS PARTICIPANTES:**  ELKIN SEBASTIAN PEREZ MARQUEZ | | |
| **SEMESTRE: V** | **NOMBRE DEL MICROCURRICULO DE ÉNFASIS:**  **ARQUITECTURA CLIENTE / SERVIDOR.**  **DESARROLLO BÁSICO DE APLICACIONES EN RED.** | | |
| **TITULO DEL PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA:** DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN WEB PARA LA VENTA DE CAMISETAS DE FUTBOL. | | | |
| **DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA:**  En el contexto actual, la compra de camisetas deportivas se esta realizando mayormente a través de las plataformas en línea. Sin embargo, la mayoría de estas plataformas tienen grandes deficiencias que afectan muy negativamente. En muchas de ellas la experiencia del usuario y la eficiencia operativa presentan muchas deficiencias, los más grandes problemas que pudimos identificar incluyen:   1. Falta de actualización dinámica, estas plataformas tienen a menudo que carecen de la capacidad de poder actualizar dinámicamente en este la información del inventario y las camisas que están disponibles. 2. Experiencia de los usuarios insatisfactorios, en muchas tiendas en línea que están dedicadas en la venta de las camisetas de futbol deportivo en cuales tienen interfaces de los usuarios que son anticuados que son poco intuitivas. 3. Seguridad y la gestión de los datos, la seguridad en la gestión de los datos del usuario y el método de las transacciones en línea es una de las preocupaciones frecuentes, en la mayoría de estas plataformas no se implementa muy adecuadamente en las medidas de seguridad y esto ya puede suponer un riesgo sobre la información. 4. Escalabilidad limitada, en las soluciones actuales a menudo que tienen muchas dificultades para escalar de manera conforme que aumenta la demanda, esto se puede resultar en lo que vendría siendo un rendimiento deficiente y una experiencia de usuario degradada. 5. Problemas de la integración, en las tiendas en línea menudo estos enfrentan desafíos al poder integrar el frontend con el backend de una manera efectiva. Y esto le puede generar los problemas como el tiempo de carga mas lentos, errores a la hora de visualizar los datos, y las dificultades para poder manejar las operaciones en el tiempo real. 6. Dificultades en administrar los productos, el gestionar los productos, como la adición de nuevas camisetas y actualizar la información que este existente, esto puede ser muy laborioso y propenso a muchos errores en las plataformas actuales. Esto lo que afecta en la capacidad para poder ofrecer un catalogo más actualizado y preciso de los clientes.   En estos problemas se destacan la necesidad a una solución moderna y de manera eficiente que aborde las deficiencias actuales que hay en la venta de las camisetas de futbol deportivo en línea. Una plataforma con un buen diseño y de manera ejecutable puede mejorar de manera significativa la experiencia de los usuarios, optimizando en la gestión de los productos y poder garantizar la seguridad de la plataforma, esto al mismo tiempo nos facilita el crecimiento y la escalabilidad de nuestra tienda en línea. | | | |
| **OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO**  **PEDAGÓGICO DE AULA:**   * Desarrollar una aplicación web de manera interactiva que permita a los usuarios visualizar y adquirir camisetas de futbol a través de la plataforma en línea. | | **OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL PROYECTO:**   * Diseñar y desarrollar el backend de la aplicación. * Desarrollar el frontend de la aplicación. * Asegurar la comunicación entre el frontend y el backend. | |
| **PREGUNTAS PROBLEMATIZADORAS:**   * ¿Cómo vamos a garantizar que la aplicación tenga seguridad en los datos de los usuarios en la plataforma? * ¿Cómo vamos a poder asegurar la escalabilidad de la aplicación para poder manejar un crecimiento en los usuarios y productos? * ¿Qué tecnologías adicionales podríamos llegar a integrar de mejor manera la experiencia del usuario y la eficiencia de la aplicación? | | | |
| **NOMBRE DE LOS DOCENTES PARTICIPANTES EN EL**  **PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA:**  Juan Sebastián Galindo | | **MICROCURRICULOS PARA LA INTERDISCIPLINARIEDAD**  **M-** | |
| **ANTECEDENTES:**  La creciente popularidad que tiene el comercio electrónico que ha llevado el aumento en la demanda de las plataformas en línea para la compra de los productos. En particular, las tiendas en línea dedicados a los artículos deportivos, como en particular las camisetas del futbol, se han visto en un crecimiento significativo, a partir de este crecimiento muchas de estas plataformas siguen utilizando algunas tecnologías obsoletas o que carecen de las funcionalidades modernas que mejoran la experiencia de los usuarios. En estos proyectos se enmarca la necesidad de poder proporcionar una solución moderna y de manera eficiente para la venta de las camisetas de futbol en línea.   * **Racketball:** Es una tienda en línea que se dedica a la venta de ropa deportiva y es contra entrega.   **Link:** [**https://www.racketball.com.co/**](https://www.racketball.com.co/)   * **Ropa deportiva:** Esta es una tienda que está en línea la cual vende ropa deportiva para hombres y mujeres.   **Link:** [**https://www.likeme.com.co/ropa-deportiva.html**](https://www.likeme.com.co/ropa-deportiva.html)   * **D’moda:** Es una tienda que vende ropa deportiva en línea para caballeros.   **Link:** [**https://www.dmoda.co/hombre/deportiva/camisetas-deportivas**](https://www.dmoda.co/hombre/deportiva/camisetas-deportivas) | | | |
| **JUSTIFICACIÓN**  El desarrollo de una aplicación web que esta para la venta de las camisetas de fútbol responde a varias necesidades y las oportunidades que hay en el mercado actual. A continuación, se van a detallar las razones clave que justifican la necesidad de nuestro proyecto:   1. Demanda en el crecimiento para el comercio electrónico: La tendencia hacia la creciente compra en línea que sigue creciendo a medida en que los consumidores están buscando accesibilidad y conveniencia. 2. Mejora en la experiencia del usuario: Muchas de las tiendas en línea que existen para los productos deportivos que carecen de una experiencia de usuario que es optimizado. 3. Optimización de la gestión de los productos: La gestión de los inventarios y de la actualización de los datos en el tiempo real los cuales son cruciales para las tiendas en línea. 4. Seguridad y confianza del usuario: La seguridad de los datos que tiene el usuario es una preocupación creciente que hay en el comercio del mundo electrónico. 5. Escalabilidad y flexibilidad: A la medida que una tienda en línea que crece, esto es crucial que para la plataforma el cual pueda escalar para poder mejorar un mayor del volumen de los usuarios y los productos. | | | |

Link del repositorio: <https://github.com/elkin26perez/primer-avance-elkin>