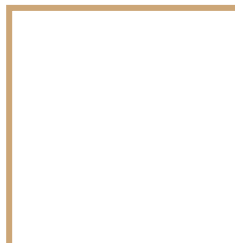




DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN

Eva Pérez, José Carlos Mora,
Manuel Parrado y Rodrigo García





PROPUESTA DE PROYECTO

Este trabajo describe el diseño y desarrollo de una aplicación de compras en línea para un supermercado como Mercadona, orientada a mejorar la experiencia de compra digital de sus clientes.

La aplicación permite a los usuarios explorar un catálogo extenso de productos, gestionar sus carritos de compra, recibir recomendaciones personalizadas y realizar pagos de forma segura.

Para lograr una aplicación eficiente se ha definido y asignado componentes clave del sistema: el front-end, donde los usuarios interactúan visualmente; el back-end, que gestiona la lógica de negocio; y la base de datos, que almacena toda la información crítica.

Además, la integración con servicios de pago son esenciales para su funcionalidad. Cada uno de estos componentes está a cargo de roles especializados en el equipo, asegurando un desarrollo que cumpla a las necesidades tanto de Mercadona como de sus clientes.

ROLES

Analista de Sistemas: **Rodrigo.**

Diseñador de software: **José Carlos.**

Analista Programador: **Manuel.**

Programador: **Eva.**

Arquitecto de software: **Manuel.**

Jefe de proyecto: **Eva.**

Analista de sistemas

Preparar preguntas sobre gestión de productos, carrito de compras y métodos de pago para entender las necesidades del cliente. Tomar notas en la reunión sobre requisitos funcionales y no funcionales, creando un documento de requisitos para su aprobación.



Diseñador de software



Investigar las mejores prácticas de diseño de interfaz para aplicaciones de supermercado

Recopilar referencias

Crear bocetos iniciales

Desarrollar prototipos interactivos

Preparar una presentación de los prototipos para la revisión

Arquitecto de software

Identificación de componentes principales:
front-end, back-end y base de datos.

Definición de comunicación: especificación de
cómo interactúan los componentes.

Creación de diagrama de arquitectura:
representación visual de la estructura del
sistema.

Documentación de diseño: justificación y
registro de decisiones de diseño.



Programador



Crear una base de datos para guardar datos de usuarios como nombre, correo, contraseña y compras. También desarrollar la lógica del registro, validar datos, integrarlo en el front-end y probar su funcionamiento.

Analista programador

Detalle de requisitos: categorías, filtros y búsqueda por nombre en el sistema de búsqueda de productos.

Diagrama de flujos: representación visual en el proceso de búsqueda.

Documentación de resultados esperados y posibles interacciones en cada etapa del diagrama.



Programador



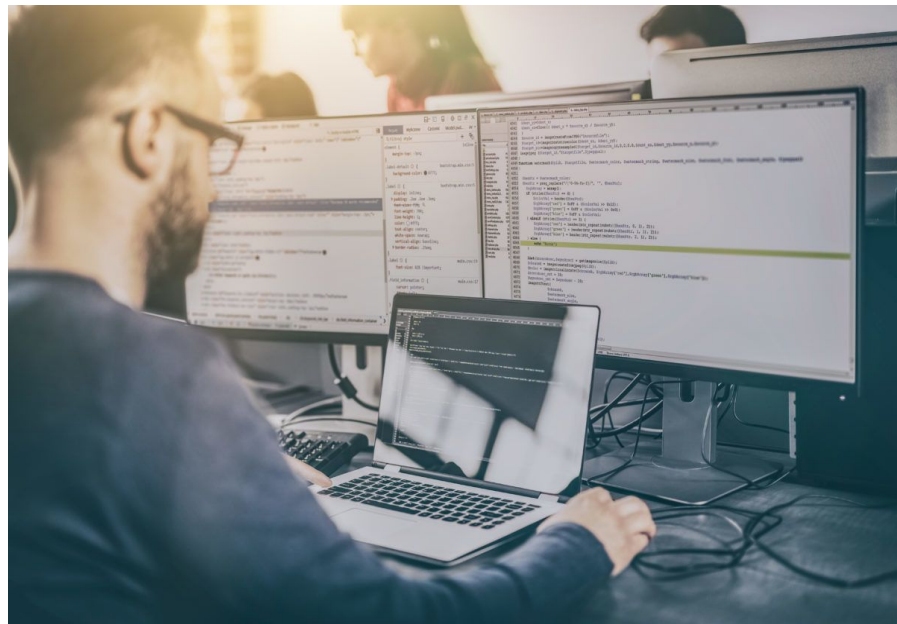
Configurar la base de datos con tablas para productos, usuarios y pedidos. Desarrollar una API para gestionarlos y hará pruebas unitarias.

Analista programador

Revisión de consultas SQL: detección de cuellos de botella de rendimiento.

Pruebas de optimización: técnicas como el uso de índices, caché y otras mejoras.

Registro de optimizaciones y resultados de pruebas.



Diseñador de software



Definir un grupo de usuario para las pruebas de usabilidad

Preparar escenarios de prueba y tareas específicas que los usuarios deberán realizar

Recoger feedback de los usuarios y documentar sus experiencias y recomendaciones

Analista programador

Revisión de código: análisis de componentes para identificar errores y mejoras, implementando cambios y depuración para mejorar la calidad del código.



Jefe de proyecto



Como líder del proyecto, recopilar documentación técnica, creando manuales de usuario para explicar cómo utilizar la aplicación, y garantizar que esté organizada y accesible para desarrolladores y usuarios.



MUCHAS GRACIAS
POR VUESTRA
ATENCIÓN

