



**Francisco José Varela Pereira**

**DAW a distancia**

**Proxecto Fin de Ciclo**

**Pieles y cortidos - Tienda online**

**Curso 2024/25**

## **ÍNDICE DE CONTIDOS**

<a href="#"><u>1. Xustificación do proxecto</u></a>	pág. 3
<a href="#"><u>2. Xustificación da necesidade do mesmo no contorno produtivo</u></a>	pág. 5
<a href="#"><u>3. Tecnoloxías empregadas e xustificación da súa escolla</u></a>	pág. 7
<a href="#"><u>4. Diagramas</u></a>	pág 9
<a href="#"><u>5. Decisións de deseño</u></a>	pág 10
<a href="#"><u>7. Despregamento da aplicación</u></a>	pág. 11
<a href="#"><u>8. Tempos de execución</u></a>	pág 11
<a href="#"><u>9. Liñas futuras</u></a>	pág 12
<a href="#"><u>10. Conclusións</u></a>	pág 13
<a href="#"><u>11. Bibliografía</u></a>	pág 13

### 1. Xustificación do proxecto

O proxecto consiste na elaboración dunha web dedicada á exposición e venda de produtos dunha empresa de elaboración de peles e curtidos destinados á moda, decoración(mantas, alfombras, cazadoras, etc...) e marroquinería(carteras, petacas, maletas, calzado, etcétera ...).

Hoxe en día, a necesidade de se dar a coñecer e ser localizado na web é tendo en conta as técnicas do motor de busca do SEO, baseándose en termos que faciliten a localización do produto que interese expoñer/ser localizado na web. Polo que a web se diseñará tendo en conta parámetros a aplicar nas súas páxinas e na descrición dos seus produtos.

**O deseño da web** se fará tendo en conta que o obxecto principal é o de mostrar os produtos coma meta fundamental a coñecer por parte dos visitantes. Non se terá que buscar os artigos entre complexas opcións de busca e navegación por un intrincado menú de opcións, a oferta de artigos será visible dende o primeiro momento, quedando en segundo plano subopcións informativas coma a presentación da empresa, a súa historia, etc...

**O modo de venda** na web será de cara a empresas creadoras (materias primas como coiro e pel), que terán un prezo negociábel dependendo do volume do pedido.

A segunda forma de venda estará orientada a clientes finais minoritarios que poderán mercar en cantidades mínimas e sen capacidade de negociar no prezo, agás as ofertas, descontos e promocións que poida facer a empresa non intre dado.

Unha estratexia de venda a usar será a das ofertas “Outfits”, que consiste en ofrecer outros produtos relacionados co pedido actual e que poden que aumenten o volume da venda.

Exemplo:

Un cliente merca un coxín de pel de cordeiro para a cama, unha vez visto o prezo mailo costes totais con portes engadidos, aparécelle unha indicación de que tamén hai manta de vaca para a cama máis unha alfombra de pel, e a suma de todo vén sendo inferior á compra de cada un por separado.

Este modo de venda non so serve para tentar vender en máis cantidade, senón que tamén vale para informar doutros produtos que se teñen á venda.

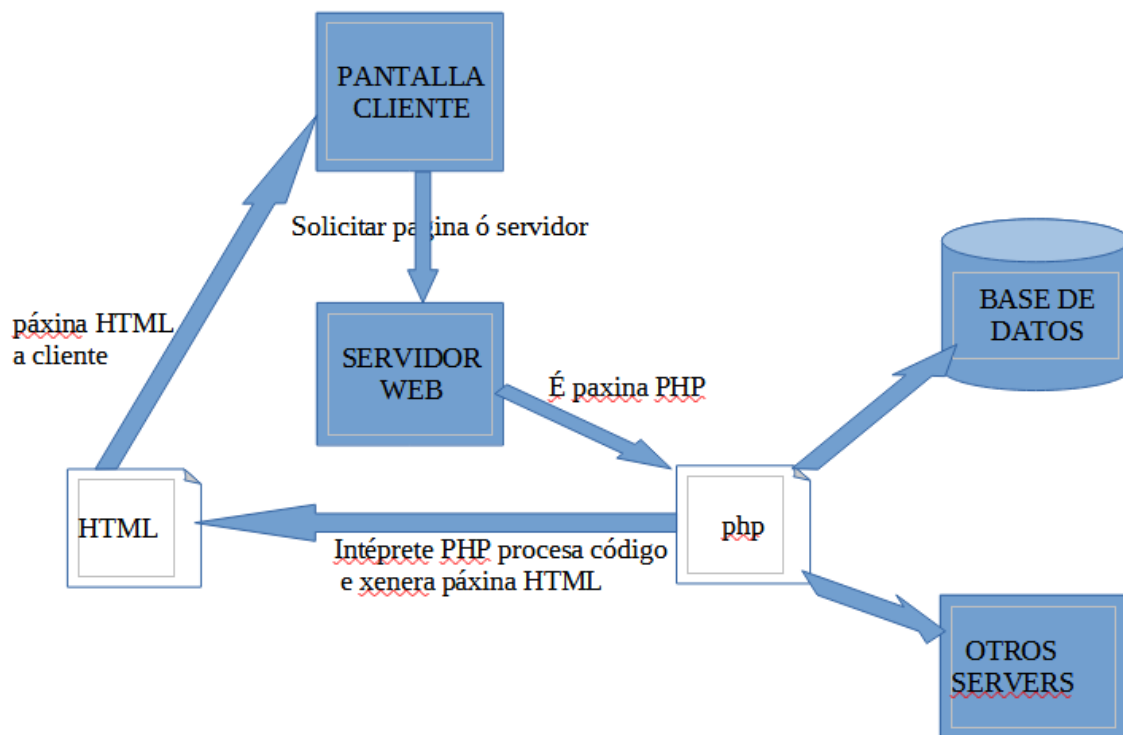
Unha maneira de propaganda habitual é a de publicitarse en redes sociais(Facebook, TikTok, etc...) onde se poden poñer vídeos breves verticais expoñendo os produtos cos seus cuidados e tratamentos, que poden familiarizar ós clientes co sector.

O modo de pago contemplará transferencia bancaria ou contra-reembolso. Máis adiante se pensa en engadir pagos con PayPal para pagos a prazos.

### Boceto da web versión grises



## Diagrama lóxico funcionamento web en Php



## 2. Xustificación da necesidade do mesmo no contorno produtivo

## 2.1 Nicho de clientes

O **segmento de mercado demográfico** ó que vai dirixida a web (tendas e fabricantes de moda, decoración, curtidos, marroquinería, etc...) téñen un carácter especializado cun acceso difícil para o consumidor, non é doado atopar prendas de peletería para a compra polo consumidor final. Se poden atopar sen dificultade unha cazadora ou uns zapatos de pel como artigos de consumo moi xeneral, pero se quixera unha gorra de pel de cordeiro, unhas luvas de coiro ou unhas zapatillas de pel de cordeiro non sería tan doado.

**Xeograficamente** o segmento de mercado non téñen límites. Se pode usar a nosa app para vender vía Internet a calquera cliente ou fabricante de mundo como se fai na actualidade neste sector.

O segmento de mercado con respecto ó factor **económico** sería o de persoas de renda media-alta e **idade** mediana-madura ás que lle gustan os produtos de calidade e confort (mantas,

alfombras, abrigos, etc...) pero tamén xente nova (chalecos, cazadoras, prendas de motoristas, etc...) que precisan materiais de abrigo e protección.

## **2.2 Competencia**

O factor en contra co que hai que loitar no mercado das peles e curtidos non é tanto o das empresas que se dedican á mesma actividade e copan o mesmo sector de poboación na posible clientela, xa que os prezos son moi semellantes e pouco se pode facer nese senso para abatir ó contrario, a menos que se queiran usar orzamentos temerarios.

A competencia desleal máis grande basease no propio descoñecemento da clientela á hora de distinguir a calidade de produto e os materiais que o compoñen. Se poden ver marcas de moda moi coñecidas(Ex. Bimba y Lola) nas que se ofertan produtos marcados coma de pel que son sintéticos, e a marca non o nega, pero dín que o prezo é moi inferior a o produto de pel real.

Tendo en conta esta última anotación con respecto á competencia desleal, a web “Pielles y cortidos - Tienda online” contempla como obxecto importante o dar a coñecer a natureza dos seus produtos e seu uso por medio de vídeos breves e textos explicativos que falen dos usos e cuidados do xénero.

## **2.3 Características persoais**

A miña situación na elaboración da web “Piellesy curtidos – Tienda online” é a de un traballador autónomo que ten negociado o cobro polo traballo de facelo proxecto ppero tamén de cobrar unha porcentaxe pola vendas acadadas pro medio dsta web.

## **2.4 Responsabilidade social corporativa**

O cumprimento coa lexislación con respecto ó tratamento dos residuos xerados por unha empresa deste ámbito e a crianza en granxas dos animais que van ser sacrificados é total.

Ademáis do cumprimento coa lexislación das empresas deste sector, existe unha contribución adicional de cara ó medio ambiente polo sector:

- O uso de materias primas naturais evitan o uso de plásticos e materias sintéticas.
- Moitas prendas do sector peleteiro duran de por vida. Eliminando a xeración de residuos.

- Á hora de curtir, os residuos que se producen(pelo, xelatinas, etc...) son orgánicos e útiles para a produción de abonos.
- No terreo do teñido, os tintes que se usan quedan pegados ó pelo da pel do animal e so producen un auga lixeiramente turbia sen contaminantes.
- O uso de animais criados en granxas fai que se axude a protexela fauna salvaxe.

### 3. Tecnoloxías empregadas e xustificación da súa escolla

**Servidor Apache** con v. 2 para manejo B.D. con libmysqlnd v. Cliente 7.4.12 e extensión PHP: mysqli Curl para manexo de base de datos en SQL.

**Linguaxe PHP** será usado para a conexión co Apache Server usando as clases da conexión PDO. Con PHP se accederá á base de datos e ó mantemento das súas táboas.

O control e manexo de E/S de datos da B.D., ademais do tratamento de formularios e validación de campos de entrada será feito en JS.

A linguaxe PHP é máis usados na programación web e permite un doado uso das distintas linguaxes web (HTML, CSS, JS, etc...) polo que o considero o máis adecuado. Unha alternativa boa ó PHP sería o Java, pero non me considero con suficiente preparación e coñecementos para un uso total na programación web.

**Linguaxe Javascript** será usado coma linguaxe en entorno cliente para desconxestionar o acceso ó servidor web. Nel se controlarán como se dixo no paragrafo anterior o tratamento de formularios e validación de campos, a máis do control eventos.

Javascript é a linguaxe que coñezo máis apropiada para a programación en entorno cliente, con moito máis potencial que o HTML no traballlo con formularios, control de eventos e validación de campos.

En JS se usarán obxectos predefinidos coas súas funcións y metodos no que se fará uso do Dom, ademais dos obxectos Document e Date.

Se fará uso de Cookies, función predefinidas de JS e funcións de usuario, máis arrays cos seus métodos.

Se incluírá POO con obxectos definidos polo usuario.

O principal uso de JS será a xeración e manexo de formularios coa súa validacion e uso de eventos e expresións regulares.

Se tentará o manexo de Cross-Browser.

Se fará uso de conexión asincrona AJAX e os formatos JSON e XML. Persoalmente prefiro o AJAX a XML pola súa simplicidade.

**Linguaxe CSS** será utilizado por ser moi útil para o deseño visual das páxinas, co uso das caixas con elementos en liña ou bloque, para o manexo da tipografía, cores e posicionamento.

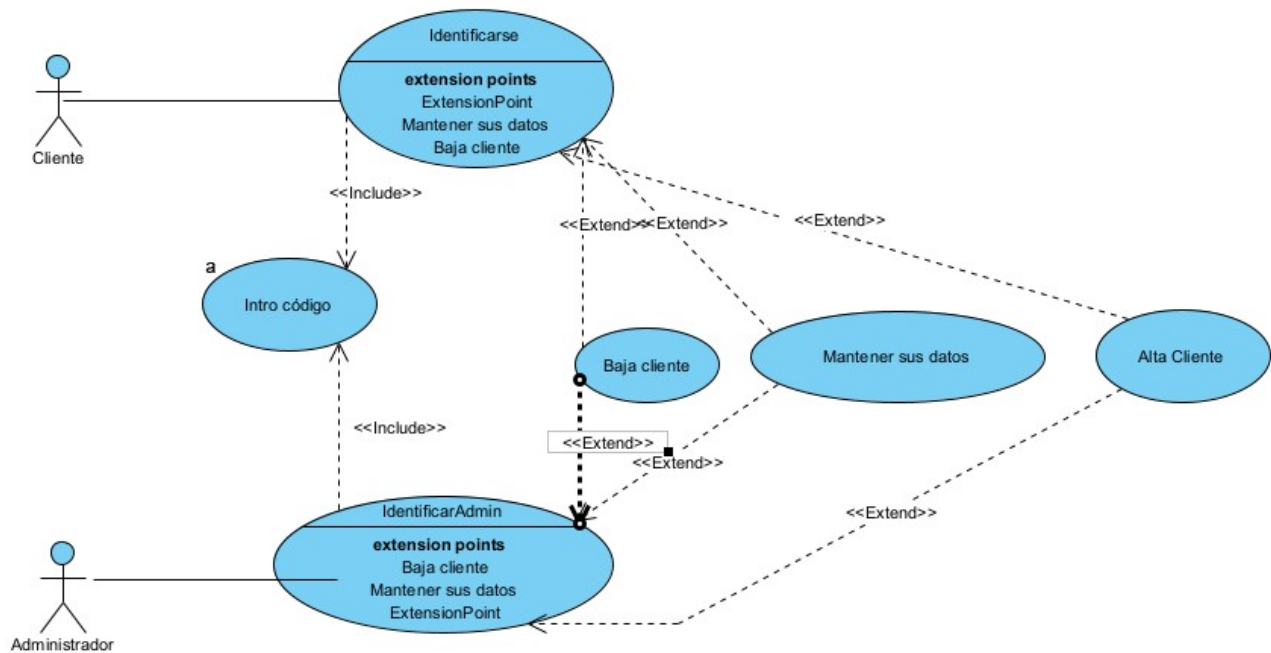
Se fará uso de selectores, deseño responsivo co ViewPort, Breakpoints e a clase CSS Display, con Grid.

**Linguaxe HTML** será usado para uso básico e coma nexos dos demais recursos de programación web.

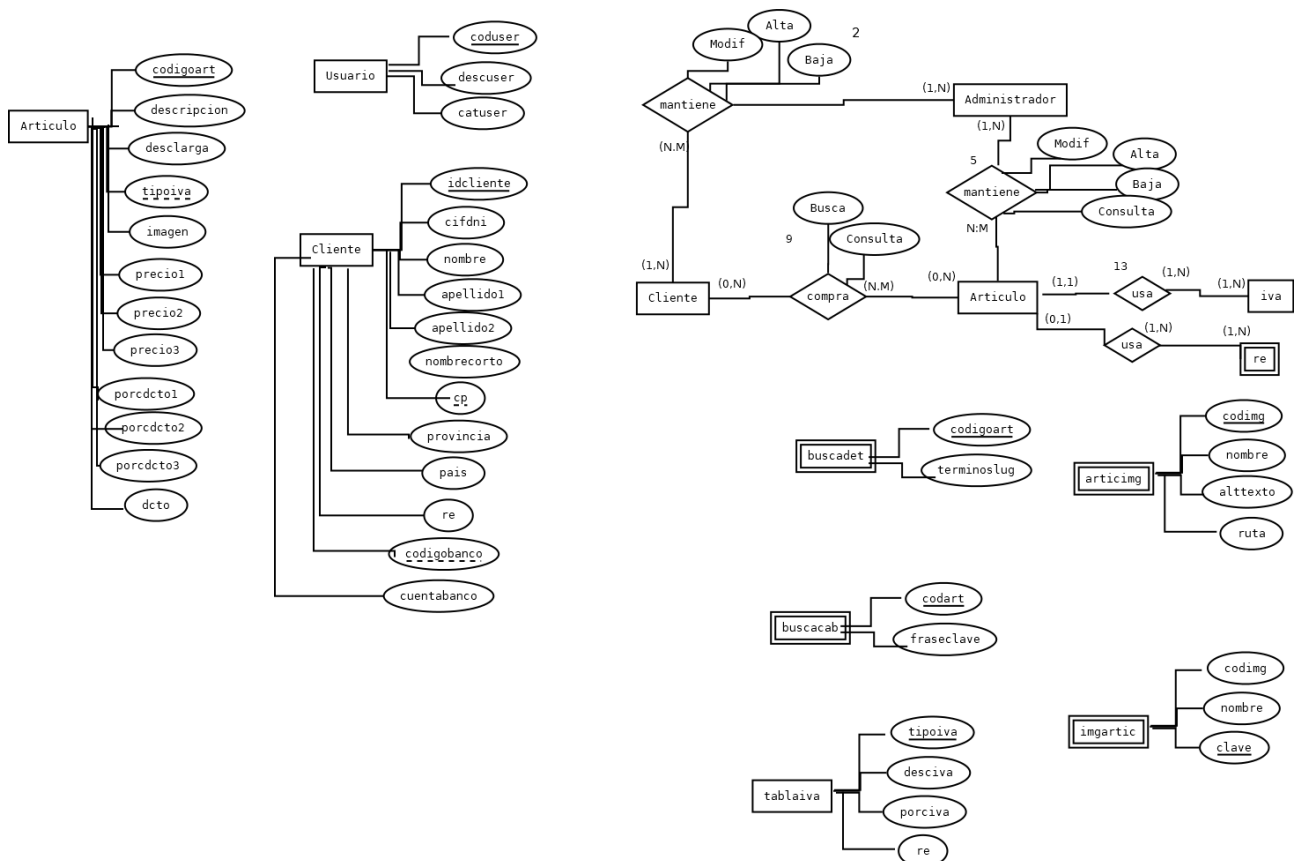


#### 4. Diagramas de clases, de casos de uso e da base de datos E/R

Casos de uso control de usuario



#### Diagrama E/R



## Comentarios diagrama E/R

No diagrama superior podemos ver unhas relacións relacionadas coas liñas inferiores.

1. Os usuarios poden ter as categorías de administrador ou usuario.
2. O usuario-administrador pode manter a táboa de clientes: a,b,m,c
3. Calquera administrador pode acceder ós datos de todos os clientes.
4. Os usuarios con categoría de usuario veñen sendo clientes dados de alta na táboa de clientes.
5. Os artigos son mantidos polos usuarios-administradores(a,b,m,c).
6. Os usuarios-administradores poden acceder plenamente á táboa de artigos.
7. Calquera usuario-administrador pode acceder a calquera artigo.
8. Non existe asignación preestablecida artigo-administrador.
9. Os clientes acceden ós artigos e poden buscar, consultar e mercar.
10. Calquera usuario-cliente pode acceder a calquera artigo.
11. Os usuarios-administradores poden acceder plenamente á táboa de artigos.
12. A relación entre clientes e artigos reside nas táboas de pedidos(pedidoscab e pedidosdet).
13. Cada artigo ten que ter un íve da tablaiva, pero só un. Terá un re asociado dependendo do cliente.
14. Cada artigo pode ter ningunha ou varias fotos. A principal se garda dentro da táboa “articulo”.
15. As restantes, se existe algunha, estarán na táboa “artimng”, con clave primaria de busca “codimg+codart”.

## 5. Decisións de deseño

A web terá un colorido principalmente de fondo verde con fonte de texto branco. A razón destas cores se debe a que representa un sector relacionado coa natureza e a ecoloxía como é o sector peleteiro.

A fonte de texto será Arial por defecto, cun tamaño de 12 puntos e un interlineado de 15. Poderáse usar algunha fonte máis en caso de querer chamar a atención na mensaxe.

As liñas de texto non excederán de 6-7 para non cansar ó navegante

O texto branco sobre fondo verde contrasta moi ben e non cansa á vista, inda que de maneira opcional, a web terá un texto negro sobre fondo grisáceo por se hai sensación de cansancio.

Será unha web usable porque o seu deseño para a navegación é moi evidente: Menú horizontal que leva a pantallas que sempre disporán dunha ruta de navegación na parte superior dereita do formulario. Ademais de poder sempre volver o comezo premendo a icona de Home.

Se pretende que sexa actualizable pola mentalidade de estar sempre activa e en evolución para que o visitante se sinta atraído.

Se usarán as iconas máis habituais e intuitivas(home, signo de facturado, x de anulado, etc...) para mellorar a usabilidade.

## **7. Despregamento da aplicación**

O custo do dominio e aloxamento en servidor en easynome.es:

- Prezo rexistro dominio 23,90 €
- Prezo hosting un ano 12x3,79 mes = 45,48 € servidor con SQL e PHP

## **8. Tempos de execución.**

O tempo estimado de desenvolvemento da aplicación é de 10 semanas(2 meses e medio).  
Desglosado nos seguintes pasos:

**1. Analise** do proxecto tendo en conta o sector ó que vai dedicado e a súa mecánica de uso.

**1 semana.**

**2. Deseño das táboas** da base de datos en base a análise do punto 1. Táboas mestras, almacenaxe e acceso da materia multimedia(fotos, iconas, videos). Creación de claves para relacionar as táboas.

**1 semana.**

**3. Deseño de cores**, tipografía e navegación intuitiva segundo o sector ó que vai dirixida a web.

**1 semanas.**

**4. Deseño de iconas**, botóns e fotos para aplicar nas pantallas da web.

**2 semanas.**

**5. Programación biblioteca PHP** con funcións e clases para o proxecto.

**2 semanas.**

**6. Deseño da primeira pantalla** onde xa se verá a tipografía, cores, iconas e modo de navegar.  
baseadana biblioteca do punto 5.

**1 semana.**

**7. Deseño pantallas de formularios** baseados na biblioteca do punto 5.

**2 semanas.**

Tempo total de execución: 10 semanas.

## **9. Liñas futuras**

A preocupación por manter e facer evolucionar a páxina web nun futuro inmediato é clara por razóns nas que se pode pensar de maneira inmediata.

Cando se publica unha web empresarial sempre se fai coa necesidade máis ben urxente do seu funcionamento.

As apps comerciais arrancan co gallo de satisfacer de cumprir cuns compromisos e necesidades mínimos ó comezo pero que despois, con un pouco de sorte se van acrecentando

Unha das causas de facer evolucionar ó número de visitas que pode arrastrar vendas é a busca da maneira de aumentar a publicidade. Se poden elaborar pequenos vídeos verticais para colgar na nosa app ou nas redes sociais, algo moi recomendado polos expertos.

Tampouco hai que descuidar o feito de ter a web con contidos variables para inducir ó cliente a visitala. Coma os textos contando o uso e coidados dos produtos que se venden.

A hora de ampliar a carteira d clientes tamén é boa idea o de engadir algunha lingua adicional as que están xa publicadas. No caso do sector peleteiro existe unha grande actividade nos países de leste e Norteamérica. Polo que é boa idea poñer a web en inglés, que inda que o navegante de turno non a use no seu entorno seguro que a coñece e sabe que é moi necesaria no entorno global de Internet.

Outro punto importante é a preocupación de elaborala web tendo en conta os distintos formatos e tamaños de pantallas coas que se pode acceder a Internet, aumentando potencialmente o número de visitas.

Convén prestar atención á evolución do fluxo nas redes sociais. É importante coñecer a situación de subida e declive dos diferenets foros. Na actualidade vemos que Whatsapp acumula máis do 90% do fluxo, que a popular Facebook inda que continua a ter uso tende a baixar ou que TikTok está a medrar.

Estos datos sobre o fluxo nas redes sociais é moi son de interese á hora de upnlicar nelas links ou anuncios da nosa app.

Cabe mencionar o feito actual de incluír un código QR identificativo de cada un dos nosos produtos á venda.

Outro recurso indispensable na publicación e localización das nosas mercancías é o uso de SEO. A introdución precisa de termos relacionados co produto en venda neste motor de busca fan que se teña que ter moi en conta esta ferramenta.

Finalmente, como tendencia máis arraigada na actualidade está a tendencia a usar ferramentas de IA para xerar textos para slogans publicitarios e imaxes. Como o popular ChatGPT.

## **10. Conclusións**

A tecnoloxía aplicada á informática e as comunicacións fan que tráfico comercial se volva nunha verdadeira punta de lanza á hora de influir na oferta dos produtos existentes no mercado.

A facilidade con que se pode dar a coñecer un produto usando os recursos mencionados no punto 9 fai que o mercado web se convirta nunha ferramenta útil, fácil e cómoda para o usuario a nivel global ó mesmo tempo que para o fabricante se convirta no mercado máis amplo pero tamén moito máis competitivo.

Pero, como todo paraíso ten a súa serpe, tense que aumentar as precaucións de cara a seguridade con respecto a tratos bancarios ou con empresas provedoras que hoxe existen e mañá non, ademais de ter en conta a delincuencia que opera como “Cabalo de Troia” e que pode traer moitas complicacións.

O recurso da IA dá tamén ventaxes para practicar a delincuencia na web.

Esta relación de factores dados no punto 9 e no presente indican que non se poida concibir unha empresa no día de hoxe sen a súa presenza na web. Tanto no terreo comercial como administrativo.

## **11. Bibliografía**

- Formación e orientación laboral
- Dossier Profesional específico Autores: Remedios Cuevas, Pablo Castro, María Eugenia Caldas
- Web W3schools.com de linguaxes de programación HTML, CSS, PHP, JS y SQL
- Web freecodecamp.org de programación HTML
- Web developer.mozilla.org de programación CSS

- Web php.net de programación php
- Manual MySQL™ Workbench Reference Manual ver 6.3.9
- Garceta-lenguaje-de-marcas de programación HTML y CSS