



BENEMERITA UNIVERSIDAD AUTONOMA DE PUEBLA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN

INGENIERÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN

Profesor: Luis Yael Méndez Sánchez

Materia: Modelos de desarrollo web

Período: Otoño 2024

Alumnos:

Ixchel Naomi Cortes Montaña 202032650

Gustavo Alfredo Aguilar Guerrero 202026372

Elisa Flores Marín 202119404

Arely Corona Morales 202032443

Giovani Jimenez Bonilla 202128781

Dylan Ibrahim Marín Alcalá 202130137

Análisis de Proyecto

Easy Shop

Objetivo General:

El objetivo de este proyecto es implementar una aplicación web de fácil uso y eficiente, llamada "Easy Shop". Esta aplicación web nos ayudara a facilitar la visualización para la compra y venta de productos, permitiendo a los vendedores gestionar fácilmente su inventario y a los clientes realizar compras de manera segura y confiable. Además, busca mejorar la experiencia del usuario final, en este caso nuestro cliente, proporcionando herramientas para la administración de productos y la evaluación de vendedores.

Objetivos Específicos:

- Facilitar el inicio de sesión y autenticación segura para los clientes, Vendedores y administradores.
- Facilitar el registro y autenticación segura para los clientes, Vendedores y administradores.
- Permitir a los usuarios registrarse fácilmente como vendedores o compradores usando su correo institucional.
- Ofrecer un sistema de búsqueda y filtrado avanzado para que los usuarios puedan encontrar productos específicos de manera eficiente
- Permitir a los vendedores gestionar sus inventarios de manera fácil, incluyendo la actualización de descripción, precios y cantidades disponibles
- Facilitar la edición de los productos para mantener informados a los compradores sobre disponibilidad y cantidades restantes.
- Permitir a los compradores dejar comentarios y calificaciones sobre los productos así como su experiencia con el vendedor
- Proporcionar a los vendedores el acceso a estos comentarios y calificaciones para mejorar su servicio y productos.

Alcance:

Desarrollar una plataforma web accesible para todo el público estudiantil, específicamente vendedores y clientes pertenecientes a la comunidad BUAP.

Implementar un registro e inicio de sesión para usuarios.

Crear una pantalla especialmente para vendedores en la cual se pueda agregar, modificar y gestionar sus productos.

Integrar una sección de comentarios y calificaciones para productos y vendedores.

Diseñar una interfaz amigable que permite a los usuarios navegar y visualizar sus productos de interés, para garantizar una compra de manera rápida y segura.

Establecer seguridad para proteger la información de los usuarios.

Visión:

Se espera que “Easy Shop” sea una plataforma número 1 de visualización de productos, reconocida por ser fácil de usar, confiable, que además tiene la capacidad de conectar a sus compradores con sus vendedores de manera eficiente, además de estar inspirada en pequeños y medianos comerciantes dentro de la universidad que buscan expandir su negocio y ganar más ventas.

Misión:

Se busca ofrecer una solución de manera digital y completa que ayude a los alumnos vendedores a empoderarse y ganar confianza ofreciendo sus productos de manera rápida y segura de forma satisfactoria.

Justificación:

La idea de desarrollar o implementar “Easy Shop” responde a la creciente demanda de vendedores dentro de la universidad, que buscan poder darse a conocer. La aplicación ofrece una solución fácil y rápida de promover sus productos, lo que la convierte en una opción atractiva tanto para vendedores como para compradores. Además, la posibilidad de calificar productos y vendedores fomenta la transparencia y la confianza en las negociaciones.

Descripción General:

"Easy Shop" es una aplicación web diseñada para simplificar el proceso de compra y venta de productos en línea dentro de la universidad. Los alumnos que quieran vender algún producto podrán registrarse como vendedores, además de crearse un perfil, en el cual podrán gestionar su inventario de productos, incluyendo descripciones detalladas, precios y unidades disponibles de cada producto, la cual se podrá editar de forma que le permita hacerle saber a sus clientes si aún tiene el producto y en qué cantidad. La plataforma también permitirá a alumnos registrarse como clientes, lo que les permitirá explorar productos de manera filtrada, además de que podrán dejar comentarios y calificaciones sobre los productos adquiridos y la experiencia que tuvieron con el vendedor. Con un enfoque en la facilidad de uso y la seguridad, "Easy Shop" busca ofrecer una experiencia de comercio en línea donde se busca visualizar sus productos de interés, para garantizar una compra de manera rápida y segura.

Funcionalidades Principales

Inicio de Sesión y Registro

- **Usuarios:** Clientes, Vendedores y Administradores
- **Roles:** Acceso basado en el rol del usuario.
- **Autenticación:** Acceso basado en su correo electrónico institucional

Sección Búsqueda

- **Categorías:** Femenina, Masculina, Otros
- **Filtros:** Por Categoría

Gestión de Cuenta Vendedor:

- **Perfil del Usuario:** Editar información personal (Nombre, Correo institucional, numero de contacto) y establecer puntos de entrega.
- **Vista General:** Agregar, editar, eliminar (productos, fotografía de referencia).
- **Vista de Detalles:** Descripción detallada del producto (titulo, precio, descripción, unidades)

Gestión de Cuenta Cliente:

- **Perfil del Usuario:** Editar información personal (Nombre, Correo institucional, numero de contacto).
- **Vista:** Visualizar artículos, Comunicarse con el vendedor

Administrador del Sistema (exclusivo Administradores):

- **Gestión de Usuarios:** Eliminar usuarios y Crear Administradores
- **Gestión de Productos:** Visualizar, editar o eliminar productos

Calificación y comentarios:

- **Calificación:** Estipulada en estrellas
- **Comentarios:** Dejar comentario sobre su experiencia con el vendedor o el producto.

Requerimientos Funcionales

ID	Descripción	Prioridad	Actor(es)	Dependencias	Estado
RF01	La aplicación debe permitir el registro de los usuarios con su correo institucional y sus datos personales como nombre, apellidos y edad.	Alta	Cliente	Ninguna	Pendiente
RF02	El sistema permitirá el registro de vendedores con su correo institucional, nombre y teléfono de contacto.	Alta	Vendedor	Ninguna	Pendiente
RF03	El sistema permitirá el acceso de usuarios y vendedores con su nombre y correo institucional.	Alta	Cliente, Vendedor	RF01, RF02	Pendiente
RF04	El sistema permitirá que el vendedor ingrese datos referidos a sus productos, como fotos del producto, descripción y puntos de entrega.	Alta	Vendedor	RF02	Pendiente
RF05	El sistema permitirá a los vendedores editar sus productos y la información de estos.	Alta	Vendedor	RF04	Pendiente
RF06	El sistema permitirá a los usuarios visualizar los artículos de manera filtrada y comunicarse con el vendedor por un mensaje a su WhatsApp o llamada.	Media	Cliente	RF04	Pendiente
RF07	El sistema permitirá al cliente dejar un comentario sobre el producto o su experiencia con el vendedor.	Media	Cliente	RF06	Pendiente
RF08	El sistema permitirá al cliente evaluar su experiencia o su producto mediante estrellas.	Media	Cliente	RF06	Pendiente
RF09	El sistema permitirá al administrador eliminar usuarios o vendedores que no sean deseados.	Alta	Administrador	RF01, RF02	Pendiente
RF10	El sistema permitirá a los vendedores ver, editar y eliminar la información de sus productos.	Alta	Vendedor	RF05	Pendiente

Requerimientos No Funcionales

ID	Descripción	Categoría	Criterio de Medición	Prioridad	Estado
RNF01	El administrador implementa medidas de seguridad para proteger la información personal y financiera de los usuarios, además de negar la entrada a intrusos.	Seguridad	Certificación de cumplimiento de estándares de seguridad.	Alta	Pendiente
RNF02	La aplicación debe ser capaz de manejar múltiples usuarios simultáneamente sin degradar el rendimiento.	Rendimiento	Pruebas de carga y rendimiento.	Alta	Pendiente
RNF03	El sistema debe poder escalar para soportar un mayor número de usuarios y productos sin problemas.	Escalabilidad	Pruebas de carga y rendimiento.	Media	Pendiente
RNF04	La aplicación debe ser accesible y funcional en dispositivos móviles.	Compatibilidad	Pruebas en diferentes dispositivos móviles.	Alta	Pendiente
RNF05	La interfaz debe ser fácil de usar, tanto para vendedores como para clientes.	Usabilidad	Pruebas de usuario con un nivel de éxito del 90%.	Alta	Pendiente
RNF06	La aplicación debe estar disponible para su uso 24/7, con un tiempo de inactividad mínimo para mantenimiento.	Disponibilidad	Monitoreo de la disponibilidad del sistema.	Media	Pendiente
RNF07	El código debe estar bien documentado y estructurado para facilitar futuras actualizaciones y mantenimiento.	Mantenibilidad	Revisión del código y documentación.	Media	Pendiente

Análisis FODA

Fortalezas (Strengths):

- **Equipo calificado:** Contamos con un equipo de desarrolladores familiarizados con el desarrollo de proyectos web, lo que garantiza productos de alta calidad y eficientes.
- **Conocimiento del mercado:** El equipo tiene un buen entendimiento de las necesidades y desafíos de los vendedores, lo que permite crear una solución bien adaptada a su público objetivo.
- **Acceso a la comunidad universitaria:** Al ser una aplicación diseñada para la universidad, el equipo tiene acceso directo a los usuarios potenciales para obtener retroalimentación continua.
- **Tecnología moderna:** El equipo utiliza tecnologías web modernas, lo que garantiza un rendimiento eficiente, una buena experiencia de usuario.

Oportunidades (Opportunities):

- **Crecimiento del comercio electrónico:** El comercio electrónico está en auge, con cada vez más personas y empresas emprendiendo en línea, lo que aumenta la demanda de herramientas efectivas para gestionar ventas.
- **Mercado cautivo:** La universidad ofrece un mercado cautivo de estudiantes que podrían beneficiarse directamente de la aplicación, facilitando la adopción y el crecimiento.
- **Colaboraciones con departamentos universitarios:** Posibilidad de colaborar con departamentos de la universidad como negocios, informática o marketing para mejorar la aplicación y obtener apoyo institucional.
- **Participación en eventos universitarios:** La aplicación puede promocionarse y ganar tracción a través de ferias, eventos y competencias organizadas por la universidad.

Debilidades (Weaknesses):

- **Limitación de recursos:** El equipo al estar compuesto por estudiantes contamos con recursos limitados en términos de tiempo y financiación.
- **Limitación en el soporte técnico:** Dado que el equipo está formado por estudiantes, podría haber limitaciones en el tiempo disponible para mantener y actualizar la aplicación.
- **Escalabilidad:** La aplicación podría enfrentar desafíos para escalar más allá del entorno universitario, especialmente si está muy personalizada para una sola institución.

Amenazas (Threats):

- **Desinterés por parte de los estudiantes:** Si la aplicación no proporciona un valor claramente superior a las alternativas existentes, los estudiantes podrían no estar interesados en adoptarla, reduciendo su utilidad y éxito.
- **Dependencia del calendario académico:** El uso de la aplicación podría verse afectado por el calendario académico, con menor actividad durante las vacaciones.
- **Adopción de nuevas tecnologías:** La rápida evolución de la tecnología y las plataformas de venta podría hacer que la aplicación quede obsoleta si no se actualiza continuamente.
- **Regulaciones y políticas de la universidad:** La universidad podría imponer restricciones sobre el tipo de comercio permitido en el campus o el uso de recursos tecnológicos para fines comerciales, lo que podría limitar el alcance de la aplicación.

Mapa de navegación

