

Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
15005397	I.E.S. Fernando Wirtz Suárez	A Coruña	

Ciclo formativo

Código da familia profesional	Familia profesional	Código do ciclo formativo	Ciclo formativo	Grao	Réxime
FP16	Informática e comunicacións	SIFC03	Desenvolvemento de Aplicación Web	Superior	Dual

Módulo profesional

Código MP/UF	Nome
MP0616	Proxecto de Desenvolvemento de Aplicación Web Equivalencia en créditos ECTS: 5. Código: MP0616. Duración: 26 horas

Profesorado responsable

Titor	Prado Espiñeira, Fernando
Equipo Docente:	Baldonado del Río, Belén García Ulla, Constantino Iglesias Gómez, Marta Rodríguez Diéguez, Fernando

Alumno

Alumno/a	Ivan Cotelo Perez
----------	--------------------------

Datos do Proxecto

Título	Ivastock's
--------	-------------------

Índice:

OBJETIVO	3
DESCRIPCIÓN	3
ALCANCE	3
PLANIFICACIÓN	4
MEDIOS A UTILIZAR	4
PRESUPUESTO	4
EJECUCIÓN	4

1. Objetivo

El objetivo final de este proyecto es desarrollar una plataforma de comercio electrónico que funcione como una tienda en línea para la venta de componentes de ordenadores, ordenadores completos y periféricos. La plataforma permitirá a los usuarios navegar por una amplia gama de productos tecnológicos, agregar elementos a su carrito de compras y completar transacciones de compra de manera segura y conveniente.

El propósito principal de la tienda en línea es ofrecer a los clientes una experiencia de compra fácil y satisfactoria, brindándoles acceso a una amplia variedad de productos de calidad y garantizando un proceso de compra sin problemas. Los clientes podrán buscar productos utilizando diferentes criterios como categorías, marcas, especificaciones técnicas, etc. Además, la plataforma proporcionará información detallada sobre cada producto, incluyendo descripciones, imágenes y precios, para ayudar a los clientes a tomar decisiones informadas de compra.

Una vez que los usuarios hayan seleccionado los productos que desean comprar, podrán agregarlos a su carrito de compras y proceder al proceso de pago.

Además, la tienda en línea contará con funcionalidades adicionales como la gestión de cuentas de usuario, donde los clientes podrán crear y administrar sus perfiles y ver sus valoraciones.

En resumen, el objetivo final de este proyecto es crear una plataforma de comercio electrónico integral que ofrezca una experiencia de compra conveniente, segura y satisfactoria para los clientes, al tiempo que brinde una amplia gama de productos tecnológicos de alta calidad.

2. Descripción

El proyecto consiste en el desarrollo de una tienda en línea dedicada a la venta de componentes de ordenadores y periféricos. La tienda ofrecerá una amplia variedad de productos, incluyendo tarjetas gráficas, procesadores, memorias RAM, discos duros, monitores, teclados, ratones, entre otros.

Uno de los aspectos más importantes y significativos del proyecto es la implementación de un sistema de gestión de inventario eficiente. Esto implicará la creación de una base de datos robusta que permita llevar un control preciso del stock disponible, así como automatizar procesos de reabastecimiento de productos cuando sea necesario.

La interfaz de usuario será otro aspecto destacado del proyecto, ya que se buscará ofrecer una experiencia de compra intuitiva y atractiva para los usuarios. Se prestará especial atención al diseño de la interfaz, la navegabilidad del sitio y la optimización para dispositivos móviles.

En cuanto a las partes del proyecto que han supuesto una mayor dificultad, destacan:

La integración de múltiples proveedores y sistemas de inventario para garantizar la disponibilidad de productos en tiempo real.

La implementación de gestión de usuarios, ya que cada usuario podrá iniciar sesión, registrarse, editar su perfil y cambiar su contraseña.

La optimización del rendimiento del sitio web para garantizar tiempos de carga rápidos y una experiencia de usuario fluida en todo momento.

La personalización y adaptación del sistema a las necesidades específicas del negocio, incluyendo la posibilidad de gestionar promociones, descuentos y programas de fidelización de clientes.

En resumen, el proyecto representa un desafío emocionante que combina aspectos técnicos, de diseño y de negocio para crear una plataforma de comercio electrónico exitosa y competitiva en el mercado de componentes de ordenadores y periféricos.

3. Alcance

Funcionalidades Principales

- **Catálogo de Productos:**

Componentes de Ordenador: Placas base, procesadores, tarjetas gráficas, memoria RAM, discos duros, etc.

Ordenadores Completos: Portátiles, sobremesas, estaciones de trabajo.

Periféricos: Teclados, ratones, monitores.

Filtros de Búsqueda: Filtrar productos por categoría.

Detalle de Producto: Página de producto con descripción, especificaciones técnicas, imágenes.

- **Carrito de Compras:**

Añadir al Carrito: Posibilidad de agregar múltiples productos al carrito.

Resumen del Carrito: Visualización del contenido del carrito con detalles de los productos seleccionados.

- **Gestión de Usuarios**

Registro y Login: Sistema de registro y autenticación de usuarios.

Perfil de Usuario: Área personal donde el usuario puede actualizar información personal

Fases del Proyecto:

- **Planificación y Análisis:**

Análisis de mercado y competencia.

Definición de tecnologías a utilizar.

- **Diseño:**

Diseño de la interfaz de usuario.

Creación de prototipos y maquetas a través de MockUps y Wireframes.

Feedback y revisiones con compañeros.

- **Desarrollo:**

Configuración del entorno de desarrollo (Visual Studio Code).

Desarrollo del front-end y back-end.

- *Pruebas:*
Pruebas unitarias y de integración.
Pruebas de usabilidad y rendimiento.
Corrección de errores y mejoras basadas en feedback.
- *Despliegue y Lanzamiento:*
Lanzamiento oficial de la página web.

Conclusión

El alcance definido asegura que se pueda desarrollar una página web de venta de componentes, ordenadores y periféricos en un plazo razonable, cubriendo las funcionalidades esenciales para su éxito. Las fases del proyecto están claramente identificadas y planificadas para asegurar una ejecución ordenada y eficiente.

4. Planificación

<Se incluirá un detalle de tareas y sus tiempos.

CA3.1. Estableceuse a secuencia das actividades en función das necesidades de posta en práctica.

CA3.2. Determináronse os recursos e a loxística necesarios para cada actividade.

CA3.3. Identificáronse as necesidades de permisos e autorizacións para levar a cabo as actividades.

CA3.4. Determináronse os procedementos de actuación ou execución das actividades.

CA3.6. Planificáronse a asignación de recursos materiais e humanos, e os tempos de execución.

CA5.4. Describíronse as actividades en que se divide a execución do proxecto.

CA5.5. Xustificáronse as decisións tomadas de planificación da execución do proxecto.

>

5. Medios a utilizar

Software y Herramientas

- *Sistemas Operativos:*
Windows
- *Herramientas de Desarrollo:*
IDE: Visual Studio Code
Control de Versiones: Git y GitHub
Frameworks y Librerías: JQuery
- *Bases de Datos:*
SQL: PostgreSQL

- *Herramientas de Diseño:*
Software de Diseño: Draw.io, MockFlow
Herramientas de Gestión de Proyectos:
Gestión de Tareas: Notion
- *Servicios de Hosting y Dominios:*
Proveedores de Hosting: Por ver

6. Presupuesto

- *Horas por Semana: 10 horas (aproximadamente 2 horas por día, 5 días a la semana)*
- *Tarifa por Hora: 13€/hora*
- *Valor del Portátil: 700€ (estimación del valor del equipo)*

Cálculo de Horas Totales:

*Total de Horas de Trabajo: 20 semanas * 10 horas/semana = 200 horas*

Costos de Recursos Humanos

*Costo del Trabajo del Alumno: 200 horas * 13€/hora = 2,600€*

Costos de Hardware

Portátil del Alumno: 700€

Resumen del Presupuesto	
<i>Trabajo en Proyecto</i>	<i>2,600€</i>
<i>Portatil</i>	<i>700€</i>
<i>Total del Proyecto</i>	<i>3300€</i>

7. Ejecución

Se mostrará finalmente, el funcionamiento del proyecto