

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
"SOY AUTÓNOMO SOY CALIDAD"



Documentación proyecto: Diseño de una plataforma web para la venta y administración de un supermercado

Integrantes:

Juan Pablo Serna Pedreros - 2191092
Isabella Herrarte López - 2190083

Materia: Programación en Ambiente Web

Profesor:

Cristian Andres Osorio Gonzalez

Fecha

Santiago de Cali, Colombia.

Misión

MERCA-PALMAS es un supermercado y distribuidor de productos de gran consumo, especializada en productos frescos, atención al cliente y servicio personalizado, buscando la mejor relación calidad precio.

Visión

Queremos ser la mejor cadena de distribución de productos de gran consumo en nuestras zonas de influencia:

- Ser tu supermercado preferido.
- Tu distribuidor de referencia.
- La empresa en la que estás orgulloso de trabajar.
- Una organización sostenible y comprometida con su entorno.

Valores

1. **Compromiso:** Tenemos una firme implicación de la organización con todos nuestros grupos de interés: clientes, personas, aliados y sociedad.
2. **Ilusión:** Disfrutamos con lo que hacemos para conseguir cada día nuestra visión empresarial.
3. **Honestidad:** Actuamos con justicia. Trabajamos de forma íntegra con transparencia y coherencia.
4. **Servicio al cliente:** Respuesta positiva a las necesidades y demandas del cliente:
5. **Cercanía:** Percibimos los sentimientos de los demás y hacemos que se sientan bien. Estamos a tu lado.

Planteamiento del problema

¿Cómo diseñar e implementar una aplicación web la cual facilite la venta, la distribución y la administración de un supermercado en la ciudad de Cali?

Justificación

Actualmente con el avance de la tecnología, casi todas nuestras actividades del diario vivir, se están realizando de manera virtual, como es el caso de la compra de alimentos "mercado" para nuestro hogar, claramente este tipo de páginas web ya han estado presentes desde hace bastante tiempo, y se han ido actualizando para cumplir con las necesidades de sus consumidores, lastimosamente, hemos notado que, a pesar de que cumplen este objetivo, su objetivo principal es generar interés en el consumidor, con ofertas, anuncios, y mucha información, que si bien, favorece a la empresa que ofrece el producto, se vuelve un poco tedioso, o pesado para el consumidor, entre tantas opciones que brindan este tipo de páginas, como es el caso de la página del

Éxito, a pesar de que brinda muchas opciones, tienen muchas ofertas, y tienen incluso opciones distintas de pago o adquisición de otros servicios ajenos a la compra de alimentos, por lo cual, basándonos en el lema “a veces menos es más” decidimos enfocarnos en lo más importante para nuestra pagina, que es la compra de alimentos para la canasta familiar, de forma mas facil, mas entendible para consumidores que no estén muy familiarizados con este tipo de medios, y que a su vez permita efectivizar esta acción, aunque toque dejar de lado cierto tipo de opciones que generen consumo a la empresa.

Objetivo Principal

El presente proyecto tiene como objetivo principal poner al alcance de los usuarios de un supermercado una aplicación diseñada en plataforma web que permitirá a los consumidores de este realizar solicitudes de compras de manera más fácil y óptima de productos que estén disponibles en la plataforma (gestión de inventario)

Objetivos Secundarios

Fomentar el uso de tecnologías web las cuales cuenten con un uso sencillo y eficiente a empresas pequeñas y medianas, para que se actualicen a esta nueva era informática, y por consecuencia mejoren su distribución de productos.

Requerimientos

- **Módulo 0. Sesiones de los clientes:**
 1. Los clientes podrán navegar por el sitio web sin necesidad de iniciar sesión.
 2. Los clientes necesitarán iniciar sesión para añadir productos a su carro de la compra y/o confirmar su pedido.
 3. Los clientes podrán observar mediante un cronómetro cuánto tiempo ha durado su sesión activa.
 4. La web debe contener una sección en la cual se pueda observar el historial de las compras realizadas por cada usuario.
- **Módulo 1. para gestión de productos:**
 5. La página web dispondrá de un cuadro de búsqueda donde teclearán el nombre del tipo de producto (p.e. *pan de molde*, *lentejas*, etc.) que desean comprar.
 6. La página web dispondrá de un listado de todos los productos pertenecientes a un tipo (categorías) para una búsqueda más breve.

- **Módulo de ventas y carro de la compra:**
 7. La página web debe permitir añadir los productos al carro de la compra elegidos por el cliente.
 8. La página web debe permitir al cliente eliminar productos o cambiar el número de unidades de cada producto en su carro de la compra.
 9. El carro de compras de la página web debe permitir eliminar todos los productos a la vez.
 10. La página web debe permitir como parte del proceso de confirmación de su compra elegir una fecha y hora de entrega.
 11. La página web debe vaciar el carro de la compra del cliente automáticamente una vez terminada la compra.y debe modificar el stock de productos.
 12. La página web debe disponer una barra desplegable en la que se oferten los productos más recientes.
- **Módulo para la gestión de el inventario:**
 13. La página web debe almacenar en la base de datos el número de unidades disponibles en stock de cada producto.
 14. La página web no deberá permitir al cliente introducir en el carro de la compra presentaciones de productos agotados o más unidades de las disponibles.
- **Gestión de interfaz del usuario:**
 15. La página web debe brindar mercados predeterminados, usando criterios como economía y objetivo nutricional.
- **Gestión de diseño web:**
 16. El diseño de la página web debe ser intuitivo e interactivo con el usuario.
 17. La página web debe ser desarrollada utilizando herramientas software gratuitas.
- **Gestión del administrador:**
 18. Se deberá contar con un inicio de sesión para el administrador.
 19. El administrador podrá añadir y eliminar productos del stock en la base de datos.
 20. El administrador podrá gestionar las promociones en la página web.

PROTOTIPOS

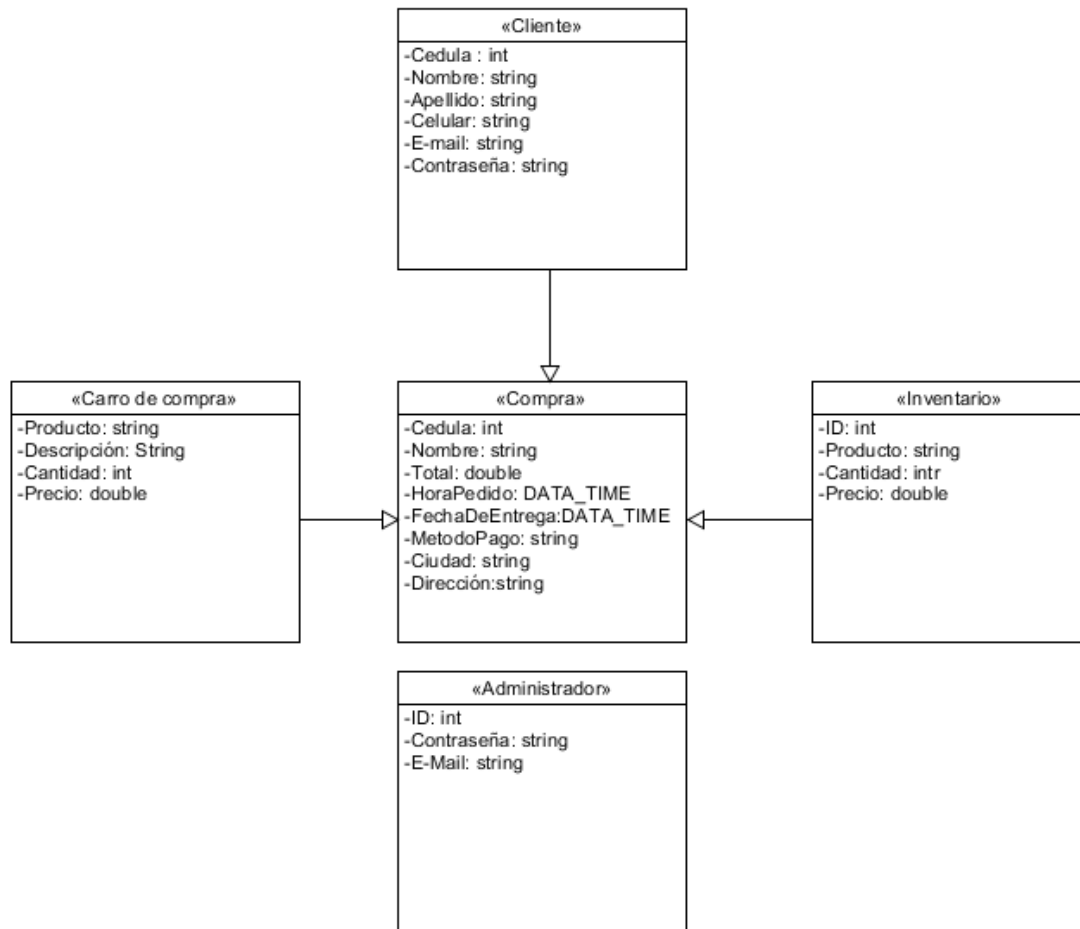
Opción de diseño de la página principal:

Prototipo hecho a mano o en programa. Ejemplo



Diseño de la base de datos

Falta diseño de la base de datos, ejemplo:



A. Administradores

- ID
- CONTRASEÑA
- E-MAIL

B. Cliente

- CÉDULA
- NOMBRE
- APELLIDO
- CELULAR
- CONTRASEÑA
- E-MAIL

C. Carro de compra

- PRODUCTO
- DESCRIPCIÓN
- CANTIDAD
- PRECIO

D. Inventario

- ID
- PRODUCTO
- CANTIDAD
- PRECIO

E. Compra (centro del UML)

- CÉDULA
- NOMBRE
- TOTAL
- HORA
- FECHA
- MÉTODO DE PAGO
- CIUDAD
- DIRECCIÓN