

Anteproyecto: **AUTANA**

Grupo: Alejandra Rubio y María Domingo

1. Título del proyecto, todos los proyectos deben de tener un título que lo identifique.

AUTANA

2. Definición del Proyecto, cuál es el objetivo del proyecto y una explicación de lo que se quiere hacer.

Nuestra marca está inspirada en las comunidades indígenas de Venezuela, con un fuerte compromiso con la protección de la naturaleza y la preservación de sus culturas y tradiciones. Buscamos colaborar directamente con artesanos indígenas, garantizándoles un salario justo y brindándoles una plataforma que no solo valore su trabajo, sino que también ayude a visibilizar y aceptar su arte dentro de la sociedad.

Nuestra propuesta fusiona la elegancia tropical con un estilo sofisticado y chic, ofreciendo piezas únicas con un enfoque sustentable. La tienda funcionará de manera online, permitiendo a los clientes realizar pre-órdenes y acceder a información detallada sobre la marca, su propósito y los materiales sostenibles utilizados en cada creación.

Dos categorías principales de pre-ordenar y comprar. Son 6 outfits

3. Asignaturas del Ciclo en las que los alumnos se apoyarán. Cuantas más, mejor.

- Despliegue de aplicaciones web
- Desarrollo web en entorno servidor
- Desarrollo en entorno cliente
- Diseño de interfaces web

4. Tecnologías y herramientas. Todas las tecnologías que los alumnos usarán para el proyecto, como pueden ser: lenguajes de programación, frameworks, bases de datos, IDE, etc.

Para el desarrollo del proyecto, los alumnos utilizarán las siguientes tecnologías y herramientas:

- Lenguajes de programación y maquetación: HTML, CSS y JavaScript.
- Frameworks y bibliotecas: React para la construcción de la interfaz de usuario.

- Backend: PHP para la gestión del lado del servidor.
- IDE y herramientas de diseño:
 - Visual Studio Code (VS Code): Entorno de desarrollo integrado para escribir, depurar y gestionar el código del proyecto.
 - Figma: Herramienta de diseño para la creación de prototipos y diseño de interfaces de usuario.

5. Apartados a implementar. Qué pretende hacer exactamente el alumno con la aplicación y su funcionalidad.

Páginas Principales:

- * Comprar: Sección donde los usuarios pueden explorar y adquirir productos.
- * Pre-ordenar: Opción para reservar productos antes de su lanzamiento.
- * Información de la marca: Incluye detalles sobre la identidad de la marca y su compromiso con la sustentabilidad.
- * Blog: Espacio con artículos sobre moda, cultura indígena y sostenibilidad.
- * Notificaciones: Panel donde los usuarios recibirán actualizaciones sobre pedidos, promociones y novedades.

Login y Perfil de Usuario:

- * Perfil: Datos personales y configuración de la cuenta.
- * Pedidos: Historial de compras con detalles del producto y fecha estimada de llegada.

Mi Cesta:

- * Favoritos: Lista de productos guardados para futuras compras.
- * Gestión de productos: Posibilidad de eliminar artículos o moverlos a favoritos.
- * Resumen de compra: Visualización del total del carrito.
- * Proceso de compra:
 1. Botón "Continuar" que lleva a la sección de datos de envío (dirección y fecha estimada de entrega).
 2. Confirmación y redirección a la pasarela de pago.