UNIVERSIDAD DEL ISTMO

FACULTAD DE INGENIERÍA

PROYECTO FINAL DW – MANUAL FUNCIONAL Y TÉCNICO

Diseño Web

MARCOS MATEO MARROQUIN

JOSÉ MIGUEL DE JESÚS GONZÁLEZ CHANG

Guatemala, 4 de noviembre de 2018

**Contenido**

**[Introducción:](#_Toc529086079)** [3](#_Toc529086079)

[**Reglas de negocio implementadas** 4](#_Toc529086080)

[**Tecnología Utilizada** 4](#_Toc529086081)

[**Diagrama de navegación** 5](#_Toc529086082)

[**Información del sitio** 5](#_Toc529086083)

# **Introducción:**

Esta es una página web diseñada para un e-commerce como parte del curso de Diseño Web. Dentro de este sitio pueden encontrarse una serie de anuncios – siguiendo con el propósito del sitio -, las distintas categorías, las vistas de inicio de sesión, registro y cambio de contraseña. En pocas palabras, las vistas de una página de e-commerce funcional.

En este caso la empresa de e-commerce para la que se está diseñando la página es Gioscorp. Una empresa que se dedica a publicar anuncios en línea, administrarlos, consultarlos y listarlos, con el objetivo de funcionar como medio para que las personas realicen compras entre ellas.

Lo que caracteriza a este proyecto es el uso de distintas tecnologías para su desarrollo. Entre ellas están gulp, sass, js, entre otros. Cada una de estas herramientas, incluyendo el uso de frameworks de css, sirven para facilitar el desarrollo de aplicaciones web, del lado del front end.

# **Reglas de negocio implementadas**

En la realización de este proyecto fue necesario contemplar ciertos aspectos acerca de las empresas e-commerce que se manejan únicamente por medio del manejo de los anuncios.

Lo primero es que en este tipo de negocios las ganancias que se manejan son por medio de “destacar” anuncios. Es decir, que los clientes pagan porque su anuncio sea priorizado frente a otros, cuando un usuario está visitando el sitio. (Las distintas maneras en la que funciona la operación de destacar usualmente se centran en destacar anuncios dentro de categorías específicas.

Por otro lado, debía de tomarse en cuenta que para que los usuarios pudieran realizar compras (aunque estas no sean manejadas internamente por la empresa) hay que facilitar el contacto del “vendedor” con el interesado, siempre protegiendo la información de los vendedores que utilizan esta página.

# **Tecnología Utilizada**

Para este proyecto se utilizó gulp, sass, foundation, js, y json. En general se hizo uso de estas tecnologías para facilitar el desarrollo de la aplicación y para practicar los conocimientos adquiridos a lo largo del curso.

* Gulp, que es un task runner, fue utilizado para manejar sass (sus compilaciones) y facilitar la programación al permitir resultados a tiempo real por medio del gulp server y de livereload.
* Sass, es un preprocesador de css que agrega ciertas características que son comunes en lenguajes orientados a objetos.
* Foundation, es un framework de css que es muy utilizado por su sistema de grids y por el fácil prototipado.
* Los json fueron utilizados para simular la comunicación por medio de archivos, que se podría tener con la base de datos.
* El js fue utilizado para dar nuevos efectos en la página y también para poder leer y poblar ciertas páginas del sitio.

# **Diagrama de navegación**

# **Información del sitio**

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre del sitio | Gioscorp |
| Versión del sitio: | 1.3 |
| Fecha de elaboración del manual | 3/10/2018 |
| Autores | Miguel González  Mateo Marroquín |