

# MEMORIA PDAM



Realizado por: **Daniel Oliva García**

# Índice

- 1. Introducción.**
- 2. Plan de empresa.**
  - 2.1. Justificación.**
  - 2.2. Nombre y logo.**
  - 2.3. Producto.**
  - 2.4. Modelo de negocio.**
  - 2.5. Consumidores y posibles clientes.**
  - 2.6. Competencia.**
  - 2.7. DAFO.**
  - 2.8. Publicidad y promoción.**
- 3. Descripción detallada del sistema y listado de historias de usuario.**
- 4. Modelado.**
  - 4.1. Prototipado en Figma de las diferentes aplicaciones.**
  - 4.2. Diagrama de clases del modelo.**
- 5. Implementación.**
  - 5.1. Descripción de los diferentes paquetes y clases de cada aplicación.**

## **1. Introducción.**

Cada año, desde 2017, en España el número de personas inscritas en la Real Federación Española de Fútbol supera el millón, es decir, cada año hay más de 1 millón de personas que juegan a fútbol de manera federada. Además, en este país hay una media de espectadores en los partidos de La Liga de 2.6 millones semanalmente, 5.2 millones mensualmente y 15 millones de personas anualmente.

Con estos datos, es más que obvio que una gran cantidad de la población de España es fanática del fútbol, gracias a esto llegamos a dos grandes conclusiones. La primera es que bastantes personas tienen algún producto del género futbolístico que no lo necesite, o no lo quiera tener, y quiera desprenderse del mismo. La segunda conclusión es que hay otro gran grupo de personas que necesiten o quieran comprar algún producto futbolístico.

Por estas dos conclusiones, he puesto en marcha el proyecto Footage, que consiste en una aplicación donde los usuarios pueden comprar y vender estos productos de segunda mano.

## **2. Plan de empresa.**

### **2.1. Justificación.**

Las personas fanáticas del fútbol las podemos dividir en dos grupos distintos. En uno de ellos están las personas que tienen algún producto del género futbolístico que no lo necesite y quiera desprenderse del mismo. En el otro grupo están las personas que necesitan o quieren comprar algún producto futbolístico.

La finalidad de esta aplicación es que estos dos grandes grupos se vean beneficiados con el uso de nuestro servicios, ya que las personas del primer grupo obtendrán un beneficio económico de aquellos productos que no necesitan al venderse a las personas del otro grupo, los que necesitan dichos productos, las cuales también saldrán beneficiadas, ya que conseguirán el mismo producto que buscaban a un menor precio.

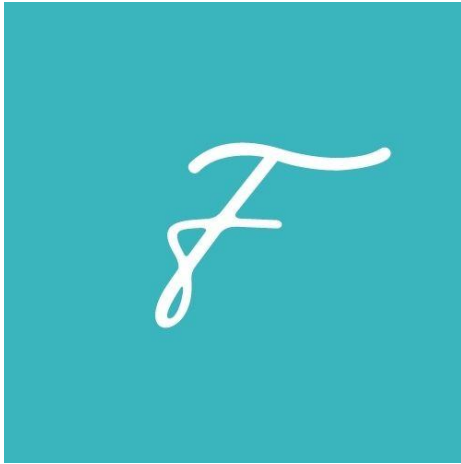
Otra finalidad de esta app es la compra y venta de artículos de coleccionistas, ya que uno de nuestros servicios es que si se trata de un producto de coleccionismo, nosotros mismos verificamos si dicho artículo es original o simplemente una copia.

Las aplicaciones que más se acercan a esta idea son Wallapop, Vinted... Lo que diferencia Footage de ellas es que esta se centra exclusivamente en la compra y venta de artículos futbolísticos.

### **2.2. Nombre y logo.**

Footage es el nombre de la app. Le he puesto este nombre porque es una combinación entre las palabras Football y Vintage.

El logo es el siguiente:

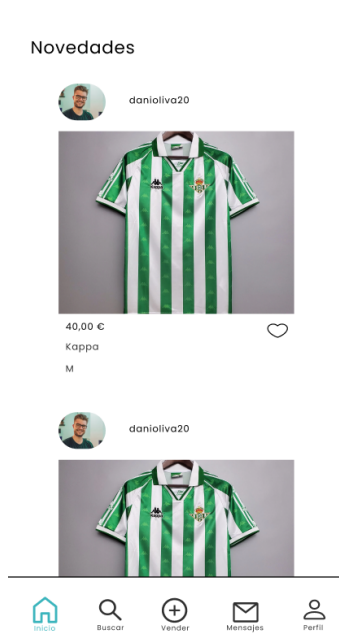


Es la letra F, del nombre Footage, caligrafiada con un estilo vintage. El fondo celeste combina bien con el color blanco de la letra.

### 2.3. Producto.

Footage es un servicio por el cual podrás vender lo que no necesites y generar un ingreso extra o comprar ropa en buen estado al mejor precio. Si tienes ropa o productos futbolísticos que ya no utilizas, la has comprado y no has llegado a estrenarla, si te han regalado algo que no te gusta, pero no has querido devolverlo o ya no te vale la talla, podrás ganar un dinero extra sin tener que pagar comisiones por tus ventas.

Como comprador, te encontrarás desde los productos más baratos hasta modelos que no encontrarás en tu zona, prendas vintage y productos de segunda mano original. Podrás adquirir fácilmente diferentes tipos de productos futbolísticos de segunda mano en buen estado desde tu propia casa, accediendo a un amplio catálogo de productos que se encuentran en tu zona o en cualquier otra.



La finalidad de esta aplicación, como anteriormente ya he comentado, es cubrir las necesidades de los dos tipos de usuarios. Por un lado, tenemos a los usuarios que van a obtener un beneficio económico por vender productos de los que se querían deshacer. Por otro lado, tenemos a los usuarios que necesitan comprar algún producto, el cual va a salir beneficiado por los bajos precios de dichos productos.

## **2.4. Modelo de negocio.**

El modelo de negocio de Footage, es un modelo Ecommerce. Una plataforma de comercio electrónico en la que compradores y vendedores entran en contacto para llevar a cabo transacciones de artículos futbolísticos.

## **2.5. Consumidores y posibles clientes.**

Los consumidores y los posibles clientes serán bastante diversos, ya que la podrán utilizar desde padres que venden productos futbolísticos que ya no utilizan sus hijos, como por ejemplo camisetas que se han quedado pequeñas, hasta coleccionistas de artículos de fútbol vintage, como por ejemplo camisetas retro. Los clientes serán personas de distinto género que vivan en España.

## **2.6. Competencia.**

La competencia más directa hacia mi aplicación son todas las aplicaciones de compra y venta de productos de segunda mano, por ejemplo Wallapop y Vinted. Las diferencias de mi aplicación con las de la competencia son que Footage se centra exclusivamente en la compra y venta de productos futbolísticos y asegura su originalidad en el caso que sea necesario.

## **2.7. DAFO.**

<b>DEBILIDADES</b>	<b>AMENAZAS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- No se ha realizado estudio de mercado.</li> <li>- Mucho trabajo para realizar individualmente.</li> <li>- Compaginación de las horas de trabajo con las horas de este proyecto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La competencia son apps ya reconocidas a nivel mundial.</li> <li>- Desconocimiento de las personas sobre mi app.</li> <li>- Posibles estafas en la compra-venta entre usuarios de la app.</li> </ul>
<b>FORTALEZAS</b>	<b>OPORTUNIDADES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mucho apoyo de terceras personas hacia mí, sobre este proyecto.</li> <li>- Posible ayuda de terceros una vez realizado dicho proyecto.</li> <li>- Mucho conocimiento sobre dichos productos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muchas personas cada año practican este deporte.</li> <li>- Muchas personas tienen productos de esta categoría que no usan.</li> <li>- Muchas personas necesitan comprar dichos productos.</li> </ul>

## 2.8. Publicidad y promoción.

La publicidad y promoción de mi aplicación será a través de anuncios en distintas redes sociales, como Instagram, Facebook, TikTok... El precio a pagar en este tipo de publicidad es subjetivo, ya que depende de las personas que vean dicho anuncio.

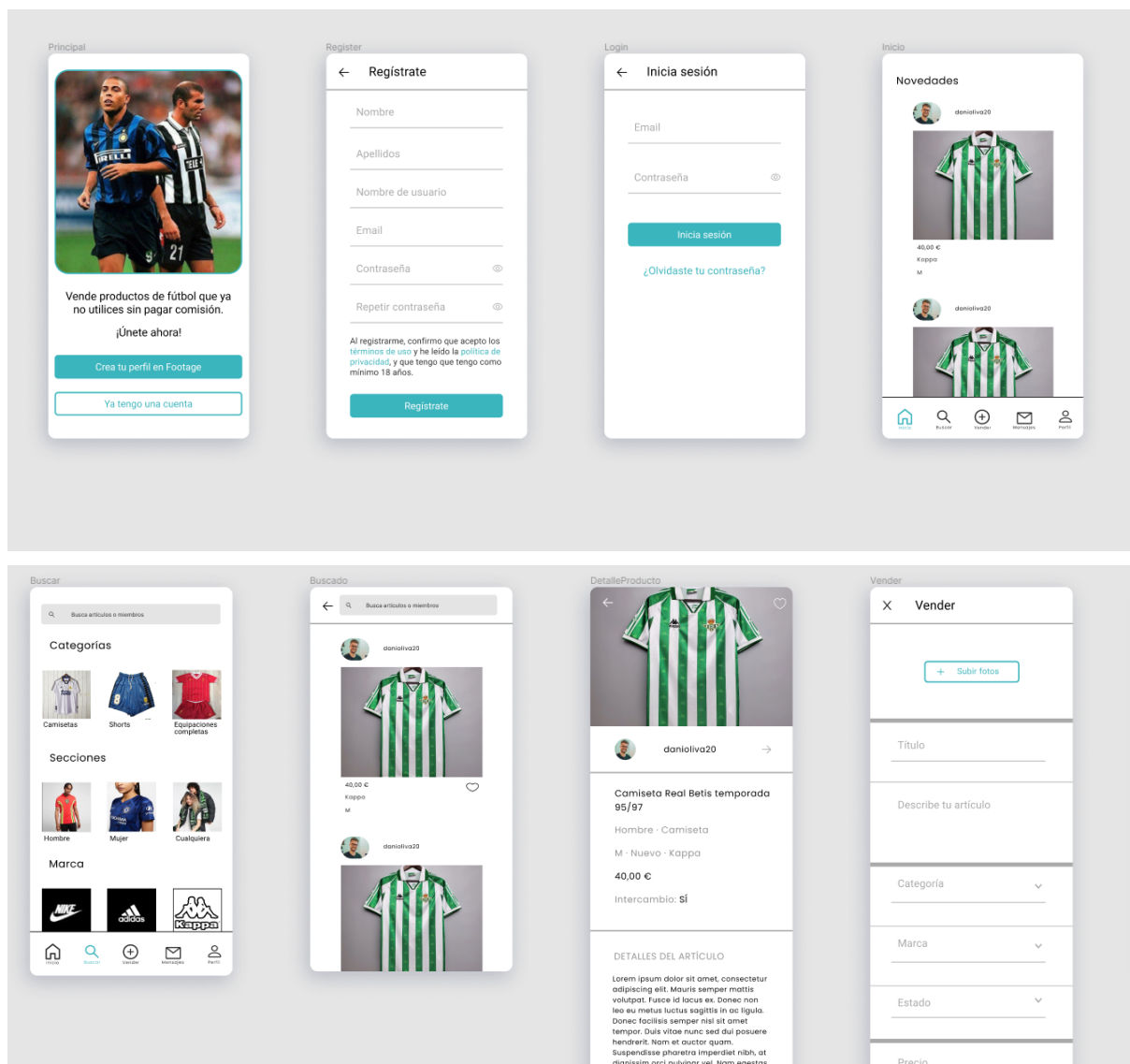
## 3. Descripción detallada del sistema y listado de historias de usuario.

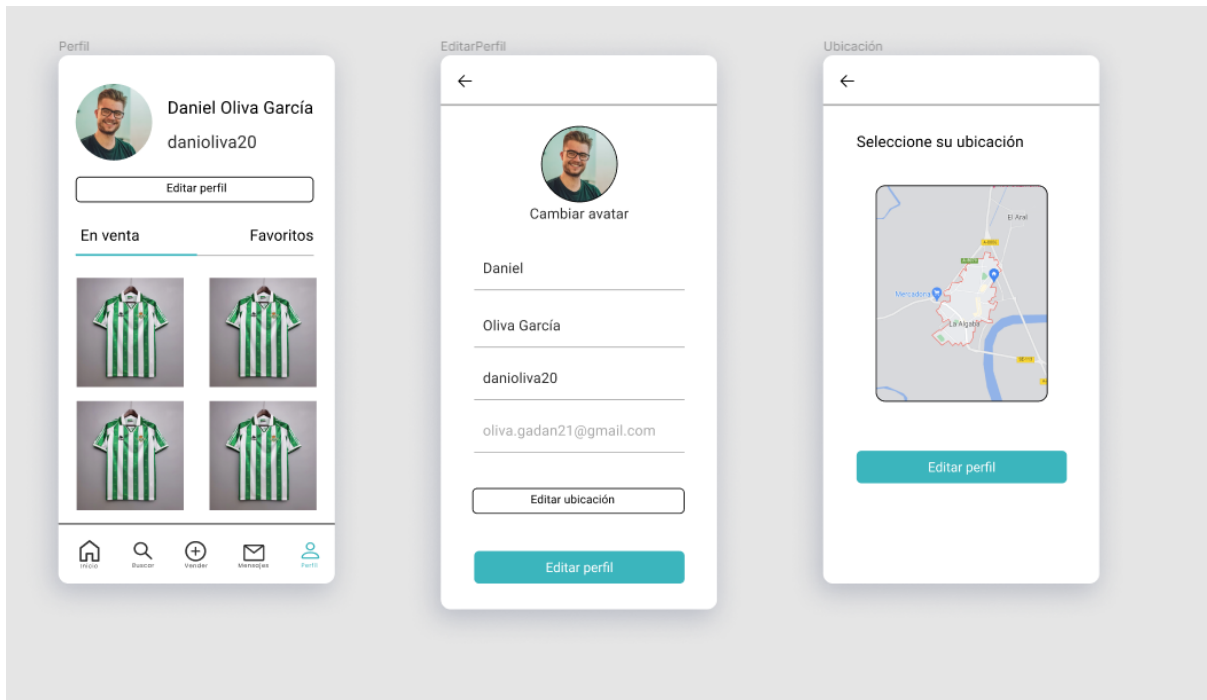
<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1JI6YyU4N7-Sy2zFhWLPdeFz4qLcaqzSK33OVXGZgPRY/edit?usp=sharing>

## 4. Modelado.

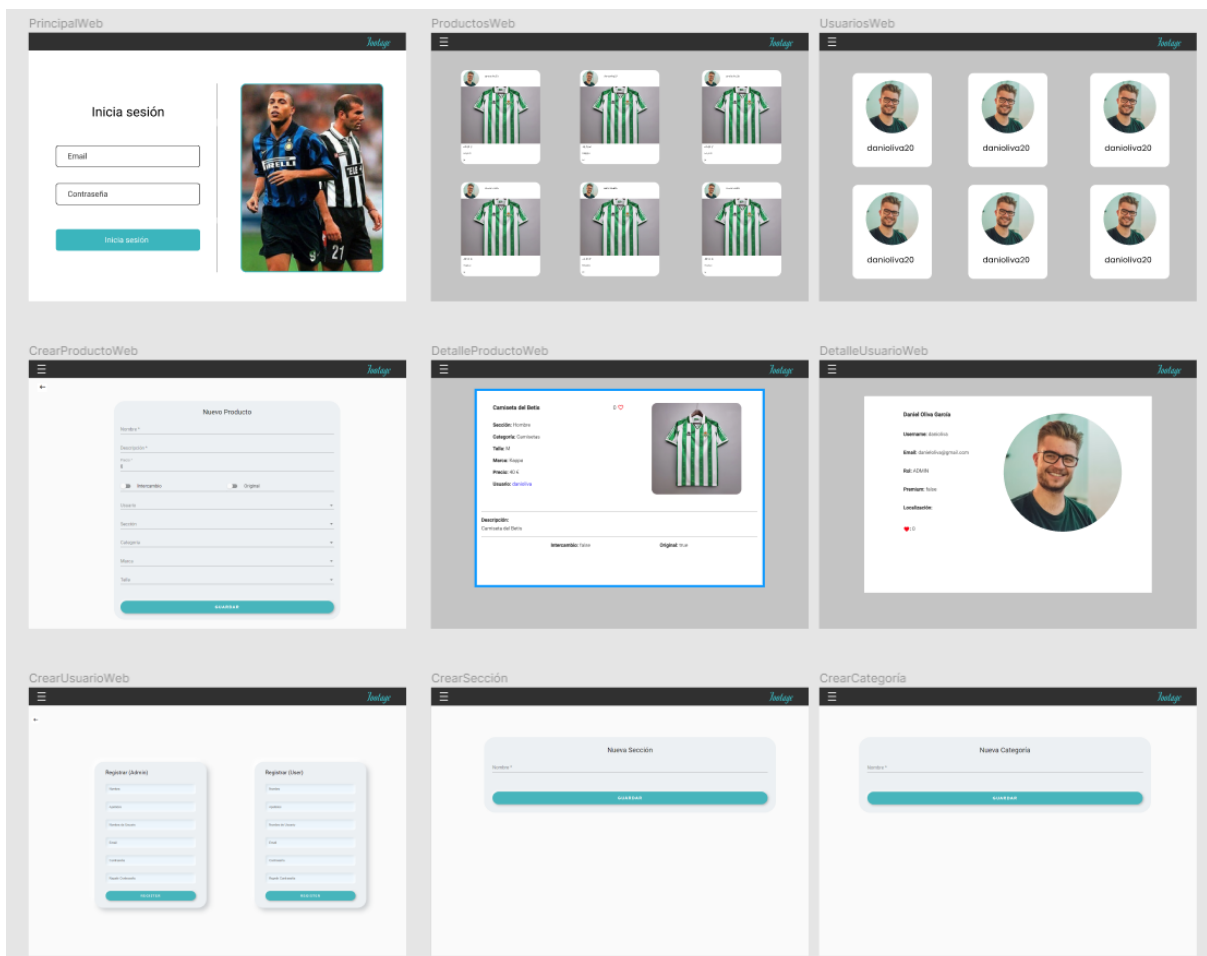
### 4.1. Prototipado en Figma de las diferentes aplicaciones.

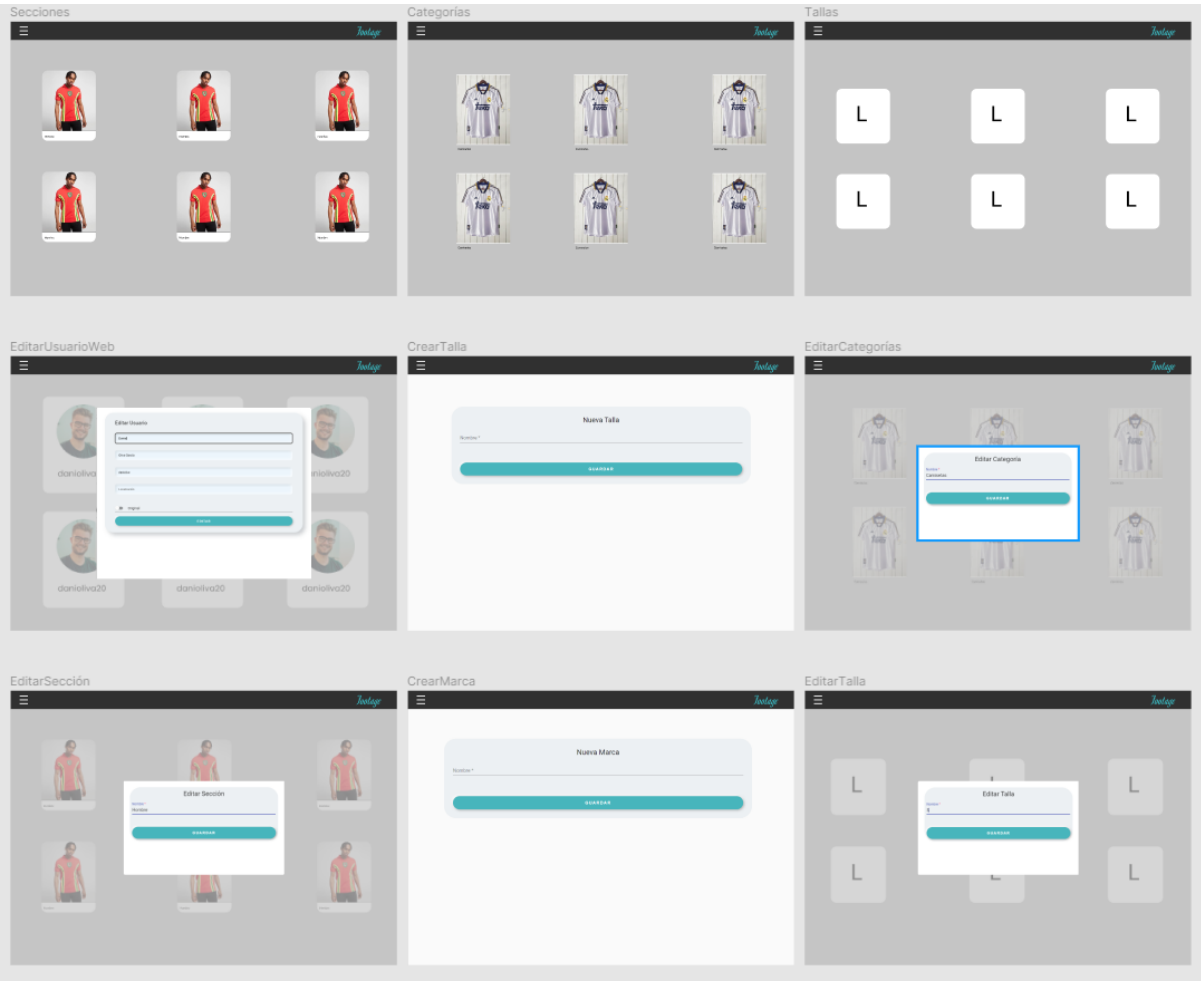
App Mobile:



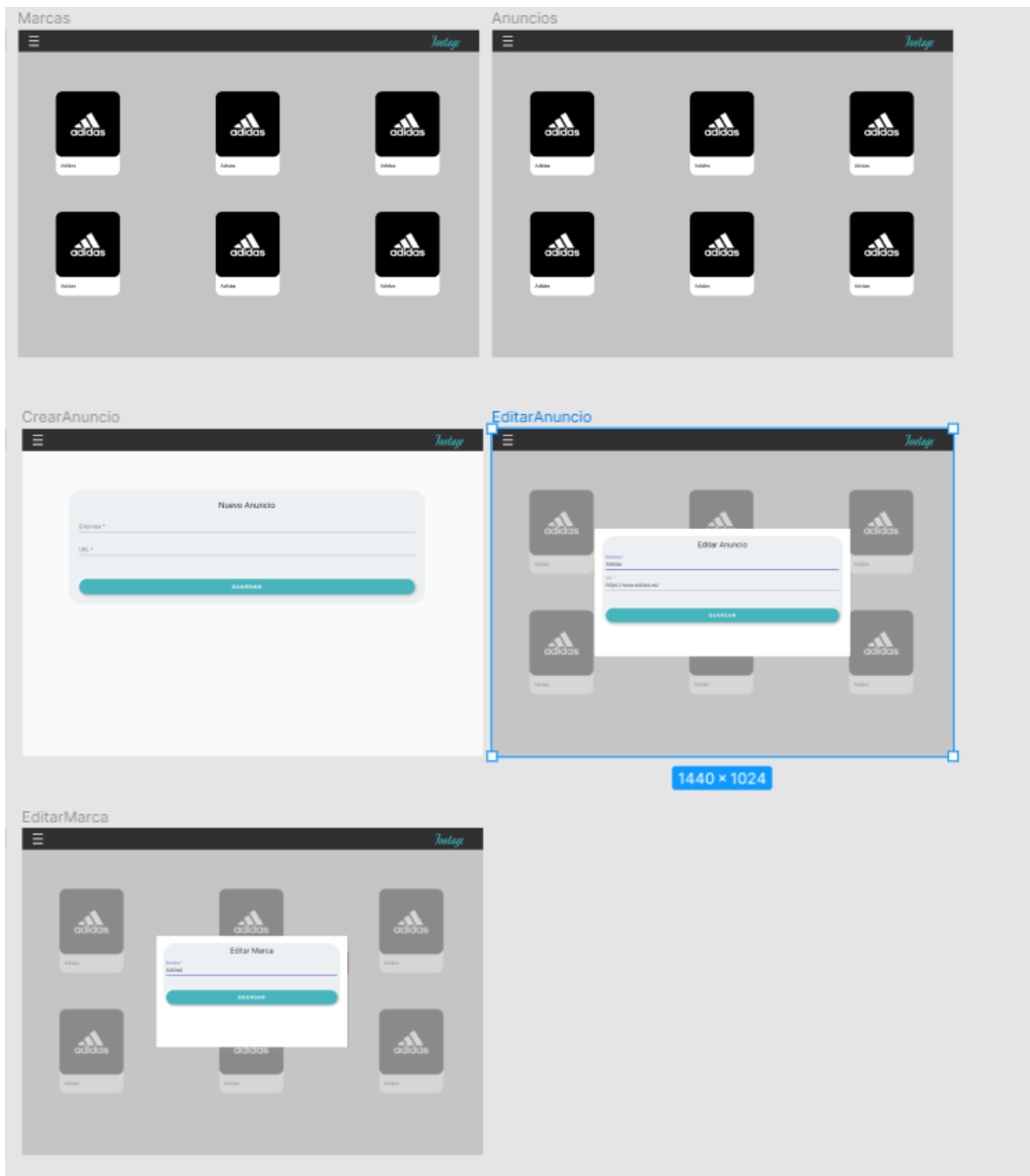


## App web:

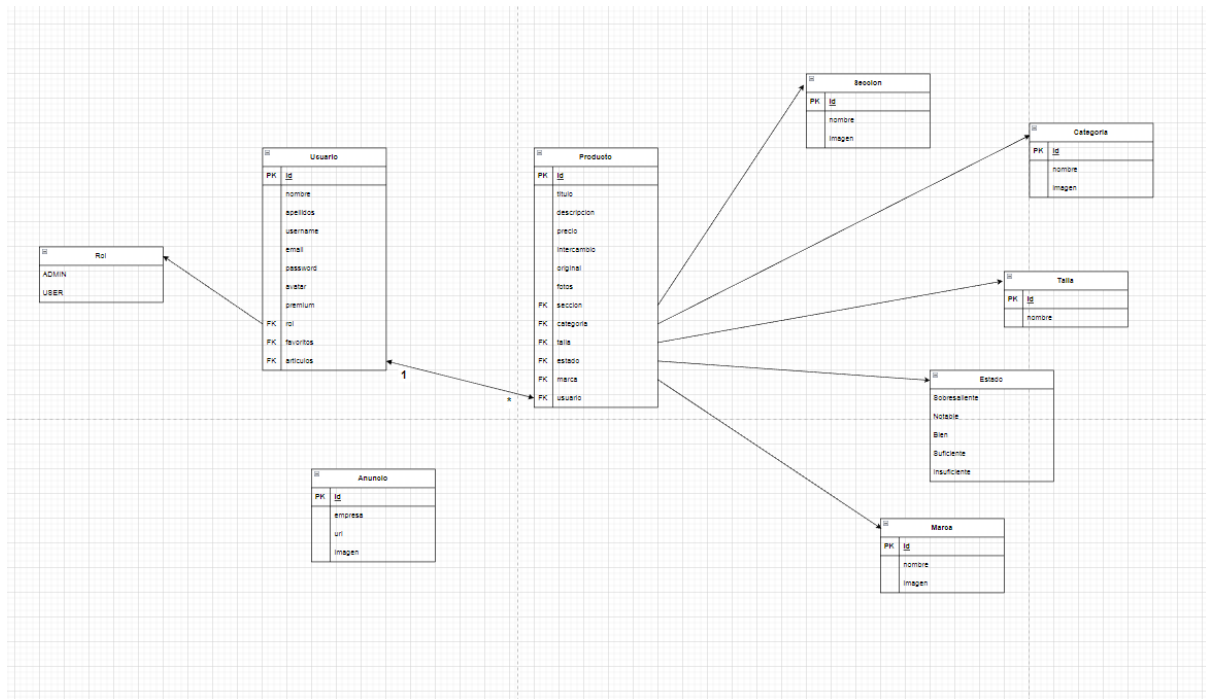








## 4.2. Diagrama de clases del modelo.



## 5. Implementación.

### 5.1. Descripción de los diferentes paquetes y clases de cada aplicación.

#### API:

- Paquete config: Se compone de las clases `OpenApi3Config`, `StorageProperties`, `AuditConfig`, `SpringSecurityAuditorAware` y `CorsFilter`. Este paquete en general se encarga de agrupar todas las clases que se encargan de la configuración del proyecto.
- Paquete controller: Se compone de todas las clases controladoras de todas las clases entidades menos de `Usuario`, es decir, las clases controller de `Anuncio`, `Categoria`, `Marca`, `Producto`, `Seccion` y `Talla`.
- Paquete dto: Se compone de todas las clases dto necesarias de todas las clases entidades menos de `Usuario`.
- Paquete errores: Se compone de las clases `GlobalRestControllerAdvice`, `ConfiguracionValidacion`, `ApiError`, `ApiSubError`, `ApiValidationSubError` y `MiDefaultErrorAttributes`. Este paquete en general se encarga de crear, configurar y controlar las excepciones del programa.

- Paquete model: Se compone de todas las clases entidades, es decir, las clases Anuncio, Categoria, Marca, Producto, Seccion y Talla.
- Paquete repository: Se compone de todas las clases repositorios de todas las clases entidades, es decir, las clases Anuncio, Categoria, Marca, Producto, Seccion y Talla.
- Paquete security: Se compone de las clases JwtUsuarioResponse, LoginDto, JwtAccessDeniedHandler, JwtAuthenticationEntryPoint, JwtAuthorizationFilter, JwtProvider, AuthenticationController, PasswordEncoderConfig y SecurityConfig. Este paquete en general se encarga de crear, configurar y controlar la seguridad del programa.
- Paquete service: Se compone de todas las clases servicios de todas las clases entidades, es decir, las clases Anuncio, Categoria, Marca, Producto, Seccion y Talla.
- Paquete usuario: Se compone de la clase controladora, las clases dto, la clase modelo, la clase repositorio y la clase servicio de la entidad Usuario.
- Paquete utils: Se compone de las clases necesarias para realizar alguna acción concreta dentro del programa.
- Paquete validacion: Se compone de las clases anotaciones y validadores que se encargan de la validación del programa.

## **MOBILE:**

- Paquete bloc: Se compone de las clases bloc, event y state de cada método a realizar en la app.
- Paquete models: Se componen de todas las clases dto y responses necesarias para la aplicación.
- Paquete repository: Se componen de todas las clases repositorio de cada método a realizar en la app.
- Paquete style: Se compone de una clase donde se definen las constantes necesarias para el diseño de la aplicación, es decir, colores, márgenes, etc.
- Paquete ui: Se compone de todas las clases necesarias para la realización de las pantallas de la interfaz de usuario.