

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO CIBERTEC CARRERAS  
PROFESIONALES**

**DESARROLLO DE ENTORNOS WEB**

**UNA PAGINA WEB BASADA EN JAVASCRIPT PARA UNA TIENDA  
VIRTUAL**



**PROFESOR:** Jose Augusto Atuncar Guzman

**CICLO:** II

**SECCION:** T2EL

**INTEGRANTES:**

I202210249 Hearly Sebastian Huertas Perez (Coordinador)

I202211196 Jean Carlos Caldas Tello

i202210248 Cristian Velásquez Neciosup

I202215245 Jorge Eduardo Soto Paredes

I202213738 Giampierre Soto Vargas

**LIMA – PERU**

**2022**

## 1.1. Resumen

TecnoStore es una empresa especializada en informática la cual se dedica a vender por Internet, comenzando, en un primer momento, a vender *online* solo en la ciudad de Lima, para luego de ello poder seguir expandiéndose hacia otras ciudades.

Si bien la empresa TecnoStore comenzó con pequeñas ventas a través de *Marketplaces* de distintas redes sociales (Facebook, Instagram, entre otros), por lo que ahora busca un mayor alcance y creación de identidad de la compañía a través de un propio entorno web.

En este Proyecto se detallará el proceso para la creación de una tienda *online* para la empresa TecnoStore, permitiendo que la empresa al utilizar esta página para que pueda desarrollar su actividad de comercio electrónico en la ciudad de Lima.

El programa que se usará para crear la tienda *online* será Visual Studio Code, aquí se diseñará la estructura de las páginas web a través del lenguaje HTML5 y se añadirán estilos a cada una de ella mediante el lenguaje CSS.

Este proyecto tendrá fechas de entregables según los recursos de tiempo y disponibilidad de personal calificado, se siguen objetivos realistas de acuerdo con lo anterior mencionado.

## 1.2. Introducción

El presente proyecto es el desarrollo de una página web de tienda *online* para la venta de productos de informática. La implementación se realizará a la empresa TecnoStore, la cual, requiere de esta página para potenciar la expansión de su negocio.

Para el desarrollo de este proyecto se estudió la forma de crear un software de tienda *online*, por lo que se aplicará lo aprendido en el curso de “Arquitectura de Entornos web”, además se agregarán unos estilos CSS que se encontraron mediante la indagación en fuentes externas al curso.

En este documento se indica y especifica la empresa para la que se desarrolla este proyecto, en la página web se ha descrito brevemente aspectos como “¿Quiénes Somos?”, de TecnoStore.

Además, también contará con una sección de contacto en la cual se mandará la información brindada por el cliente para que así el área de ventas se comunique personalmente.

Los objetivos que persigue la creación de la página web son el de expandir la difusión de la empresa, así como el de aumentar las ventas de esta. En la respectiva sección se detallarán estos objetivos siguiendo el criterio S.M.A.R.T.

Finalmente se indicará los principales hallazgos, de ser el caso, se señalarán algunas recomendaciones para la mejora del proyecto.

### **1.3. Justificación del Proyecto**

Los equipos de computación son esenciales para diversas tareas tanto para trabajos y productividad, como también para la del desarrollo académico; y en otros casos para el ocio y *gaming*. Por su variedad de usos, existen diferentes ensamblajes para cada necesidad, de ello también dependerá la inversión del cliente.

TecnoStore inicia como una empresa que vende productos de tecnología a través de redes sociales, sin embargo, esto no es suficiente para expandir su difusión, a ello se suma la falta de formalidad y presentación en sus ventas. Por ello es necesario crear una página web propia.

#### **Los beneficiarios directos**

- En primer lugar, es la tienda, la cual expandirá su difusión e incrementará sus ventas.
- En segundo lugar, los desarrolladores mejorarán sus habilidades de programación al poner en práctica sus conocimientos.
- Tercer lugar, los proveedores del hosting para la página web, ya que se requiere del pago para que se permita la visualización del sitio web.
- Finalmente, los proveedores de artículos de tecnología también se beneficiarán directamente de la creación de la página web.

#### **Los beneficiarios indirectos**

Son los potenciales clientes que podrán comparar especificaciones y precios para poder hacer una cotización eficiente de acuerdo con sus necesidades.

## **1.4. Objetivos**

### **Objetivo 1:**

Incrementar la difusión de la empresa a través del sitio web.

S: Aumentar el tráfico hacia el sitio web

M: de 400 a 800 visitas mensuales (100%)

A: Adquisición de los productos más novedosos y colocarlos en la página web, asimismo publicar el nuevo stock en redes sociales.

R: para generar más clientes potenciales.

T: en 6 meses

### **Objetivo 2:**

Siguiendo el objetivo anterior, se busca:

S: Aumentar las ventas

M: de S/ 9 000 (2 computadoras aproximadamente) a S/ 12 000 mensuales (30%)

A: a través de campañas de marketing por redes sociales y en el sitio web principal.

R: generar ingresos que puedan cubrir el tiempo invertido en el desarrollo de la página y el hosting de esta

T: en los próximos 6 meses

## **1.5. Definición y alcance**

El proyecto presentado consiste en la creación de un sitio web de una empresa de *E-commerce* en el que se presentarán productos informáticos para la venta al público de Lima.

El portal web permitirá a los clientes buscar, cotizar, y comparar productos respecto a otras tiendas similares. Además, en la descripción del producto se podrá enlazar con la página principal del fabricante del hardware para encontrar más información. El portal tiene enlaces para comunicarse con los asesores en las redes sociales de la tienda.

## **1.6. Productos y entregables**

Presenta los productos desarrollados para el proyecto según la especificación y alcance del proyecto.

## **1.7. Conclusiones**

La construcción y desarrollo de este proyecto web nos permite concluir lo siguiente:

- Escuchar y aceptar las recomendaciones de nuestro cliente.
- Existen diferentes tipos de clientes y nuestro trabajo es tener una conversación previa para tener una idea clara de lo que hay que hacer.
- Es importante trabajar a la par con nuestros clientes para que vea el avance que tenemos y que sugerencias nos pueden hacer con respecto a los estético y modelo.

## **1.8. Recomendaciones**

Una de las recomendaciones es que antes de realizar los wireframes de la página o el código es necesario informarse sobre el ámbito a la que estará orientada, que se suele ver en las páginas, que cosas no se deben colocar.

- Tener registros de los avances realizados e ir presentándolos al cliente, ya que esto no ocasionará posibles cambios al terminar la página.
- Si realizaras el proyecto en grupo, es necesario colocar comentarios explicando lo que se ha realizado. Esto ayudará a que tus otros compañeros puedan entender y seguir con lo proyectado.

## 1.9. Glosario

Listado de términos técnicos o nuevos que requieren definición.

### ¿Qué es el Wireframe?

Un wireframe es un esquema que representa la estructura básica, tipos de contenido y posición de estos en una web o app. Los wireframes, junto con los prototipos, son una de las herramientas fundamentales para el diseño de sitios web, apps e interfaces de usuario. (García León, 2002)

### Media Query

Los media query sirven para dar valores cuando cumpla esa función, mayormente se usa para hacer que una página sea responsive. Esto nos ayuda a que la página se pueda ver en versiones móviles o Tablet. El max-width mayormente se usa para adaptarse en versiones como televisores, monitores. El min-width se usa mayormente para adaptar una página a una versión móvil, como puede ser un iPad, tablet o celular.

### Function

Un conjunto de instrucciones que realiza una tarea o calcula un valor, esta debe tomar alguna entrada y devolver una salida donde hay alguna relación obvia entre la entrada y la salida. Para usar una función, debes definirla en algún lugar del ámbito desde el que desees llamarla.

Ejemplo:

```
function sumar (sum1, sum2) {  
    var resultado;  
    resultado = sum1 + sum2;  
    return resultado;  
}
```

**Document.getElementById:** sirve para obtener el valor de un id existente en el html

## 1.10. Bibliografía

**Slider:** aprendido en la clase

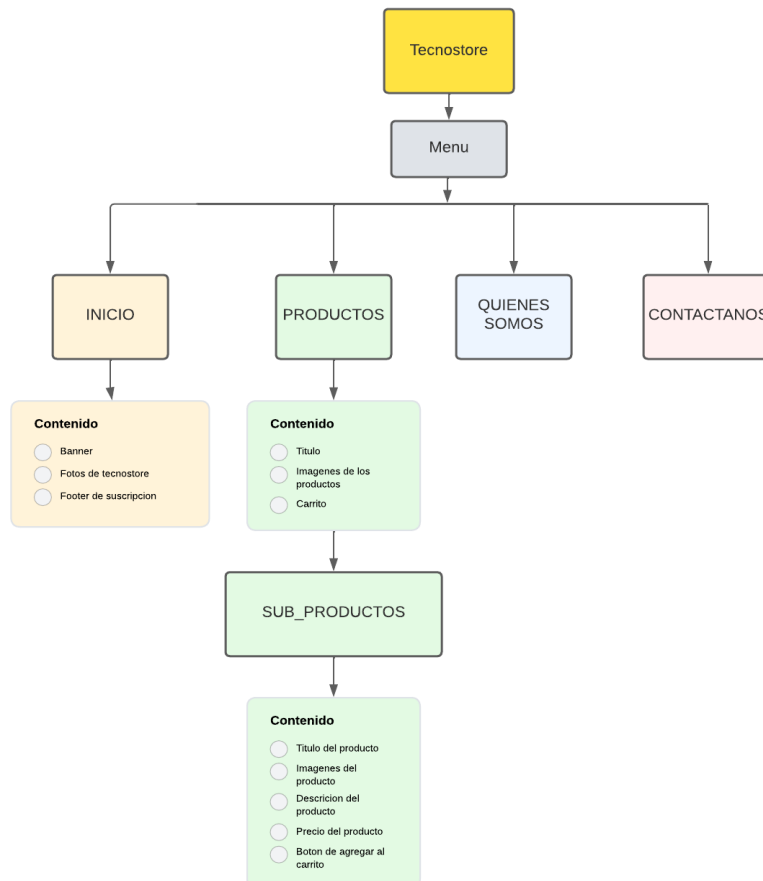
**Formulario:** aprendido en clase

**Sección descripción de Productos:**

## 1.11. Anexos

Material complementario que permite ampliar la comprensión del proyecto mismo.

Clasificación de menu:



Wireframe de la página descripción de productos





Clasificación por secciones



Wireframe de pagina Productos



Wireframe de la página Inicio

