



# DOCUMENTO FUNCIONAL DEL PROYECTO

ALUMNO/GRUPO: \_Antonio Alcázar y Rayan Sliman\_

---

## 1. Introducción y contexto

*Nuestro proyecto consiste en crear una tienda en línea sencilla y accesible donde cualquier persona pueda comprar ropa y otros objetos de forma fácil y segura.*

*El problema que queremos resolver es que muchas páginas de venta online son demasiado complicadas para personas con poca experiencia digital, especialmente las personas mayores, que a menudo encuentran difícil comprar por Internet.*

*El usuario final será cualquier persona que quiera hacer compras en línea sin complicaciones, especialmente aquellas que necesitan una interfaz más clara y fácil de entender.*

*La solución propuesta es diseñar una página web con HTML, CSS y JavaScript, con un aspecto visual atractivo, botones grandes, menús simples y un sistema de asistencia al cliente. El propósito es facilitar el acceso al comercio electrónico y ofrecer una experiencia cómoda, segura y adaptada a todos los usuarios.*

---

## 2. Análisis de requisitos

### 2.1. Requisitos funcionales (RF)

Código	Descripción del requisito funcional
RF1	El sistema permitirá registrar nuevos usuarios y guardar su información básica (nombre, correo, contraseña).
RF2	Los usuarios podrán iniciar sesión y gestionar su perfil, incluyendo dirección de envío y métodos de pago.

RF3	El sistema mostrará el catálogo de productos disponibles con imágenes, precios y descripciones.
RF4	Los usuarios podrán añadir productos al carrito de compra y modificar las cantidades antes de pagar.
RF5	El sistema permitirá realizar compras seguras, gestionando pagos y confirmaciones de pedido.
RF6	El administrador podrá añadir, modificar o eliminar productos desde el panel de control.
RF7	El sistema ofrecerá un formulario de contacto o asistencia al cliente para resolver dudas.
RF8	Los usuarios podrán consultar el estado de sus pedidos una vez realizada la compra.

---

## 2.2. Requisitos no funcionales (RNF)

Código	Descripción del requisito no funcional
RNF1	La interfaz será accesible desde dispositivos móviles, tabletas y ordenadores, adaptándose al tamaño de pantalla.
RNF2	Las páginas deberán cargarse en menos de tres segundos para ofrecer una experiencia rápida al usuario.
RNF3	El sistema garantizará transacciones seguras, protegiendo los datos de los usuarios y la información de pago.
RNF4	La web será fácil de usar e intuitiva, con menús claros, botones visibles e imágenes grandes.
RNF5	El sistema será compatible con los navegadores más utilizados (Chrome, Firefox, Edge, Safari).

RNF6	La plataforma deberá permitir actualizaciones y mantenimiento sin interrumpir el servicio.
RNF7	La web deberá ser estable y confiable, evitando caídas o errores durante el uso.

---

### 2.3. Restricciones

#### Lenguajes o tecnologías obligatorias:

- Uso HTML y JavaScript como plataforma principal.
- CSS para diseño visual de las páginas.
- HTML, CSS y algo de PHP si es necesaria personalización avanzada.
- GitHub para publicar el host de la tienda online.
- Discord para asistencia de clientes en nuestra tienda online. Con un bot predeterminado de Discord.

#### Recursos disponibles (tiempo, equipo, materiales):

- Tiempo limitado a las horas del proyecto escolar y disponibilidad del equipo.
- Equipo de ordenadores con conexión a Internet.

#### Dependencias o limitaciones técnicas:

- La web depende del hosting y del servidor de GitHub para estar accesible.
  - Limitaciones de compatibilidad con algunos navegadores antiguos.
  - Restricción de presupuesto y recursos técnicos para implementar funcionalidades muy avanzadas fuera del alcance de WordPress y plugins gratuitos.
-

### 3. Análisis de usuarios y roles

Rol	Descripción	Permisos principales
<b>Administrador</b>	Gestiona toda la tienda en línea: productos, pedidos, usuarios y configuración del sistema.	- Añadir, modificar y eliminar productos. - Gestionar pedidos y pagos. - Administrar usuarios. - Configurar HTML, WordPress, WooCommerce y el diseño de la web.
<b>Usuario registrado</b>	Cliente con cuenta propia que navega y compra productos de la tienda.	- Editar su perfil y datos de envío. - Añadir productos al carrito y realizar compras. - Consultar el estado de sus pedidos. - Cierra sesión. -Contactar con atención al cliente.
<b>Visitante</b>	Persona que entra sin registrarse, solo consulta información.	- Ver productos y categorías

---

### 4. Casos de uso / Escenarios de uso

Código	Nombre del caso de uso	Actor principal	Descripción	Resultado esperado
CU1	Registrar usuario	Visitante	El visitante introduce sus datos (nombre, correo y contraseña) para crear una cuenta en la tienda.	Cuenta creada y usuario registrado correctamente.
CU2	Iniciar sesión	Usuario registrado	El usuario introduce sus credenciales para acceder a su perfil y a las funciones avanzadas.	Acceso concedido y perfil disponible.

CU3	Cerrar sesión	Usuario registrado	El usuario cierra la sesión de su cuenta	vuelta al modo visitante
CU4	Añadir producto al carrito	Usuario registrado o visitante	El usuario selecciona un producto y lo añade al carrito para continuar la compra.	Producto añadido correctamente al carrito.
CU5	Realizar una compra	Usuario registrado o visitante	El usuario confirma los productos del carrito, introduce los datos de pago y completa la transacción.	Compra realizada con éxito y pedido registrado.
CU6	Modificar usuario	Usuario registrado	El usuario accede a su perfil para actualizar sus datos personales como nombre, correo o contraseña.	Datos del usuario actualizados correctamente.

---

## 5. Modelo de datos o estructura de la información

### Entidades principales:

-Usuario: Información de los clientes registrados, incluyendo nombre, correo, contraseña, dirección y teléfono.

-Producto: Datos de los artículos a la venta, como nombre, descripción, precio, stock e imagen.

-Pedido: Información de las compras realizadas, incluyendo productos comprados, cantidades, total y estado del pedido.

-Carrito: Elementos añadidos temporalmente por el usuario antes de confirmar la compra.

-Administración: Configuraciones y permisos para gestionar la tienda y los productos.

#### Relaciones principales:

-Un usuario puede realizar varios pedidos.

-Un pedido puede contener varios productos (relación muchos a muchos).

-Un usuario puede tener un carrito activo con varios productos antes de finalizar la compra.

-El administrador gestiona productos, pedidos y usuarios, pero no compra productos como cliente.

---

## 6. Diseño de la interfaz

Nombre de la pantalla	Funcionalidad principal	Casos de uso relacionados
<b>Pantalla de inicio</b>	Mostrar productos destacados, menú de navegación y acceso a login/registro.	CU1 (Registrar usuario), CU2 (Iniciar sesión), CU3 (Añadir producto al carrito)
<b>Registro / Login</b>	Permitir al visitante crear una cuenta o iniciar sesión como usuario registrado y cerrarla.	CU1 (Registrar usuario), CU2 (Iniciar sesión), CU3 (Cerrar sesión)
<b>Catálogo de productos</b>	Listar todos los productos disponibles con imágenes, precios y descripciones.	CU4 (Añadir producto al carrito)
<b>Detalle de producto</b>	Mostrar información completa del producto y opción de añadir al carrito.	CU4 (Añadir producto al carrito)
<b>Carrito de compras</b>	Permitir revisar productos seleccionados, modificar cantidades y proceder al pago.	CU4 (Añadir producto al carrito), CU5 (Realizar una compra)
<b>Proceso de pago</b>	Recoger información de envío y pago, y finalizar la compra.	CU5 (Realizar una compra)

<b>Perfil de usuario</b>	Permitir al usuario ver y editar sus datos, consultar pedidos y contactar con atención al cliente.	CU6 (Consultar estado del pedido)
--------------------------	--	-----------------------------------

---

## 7. Planificación técnica

### Lenguajes y frameworks:

-**HTML y JavaScript**: plataforma principal para crear y gestionar la web.

-**CSS**: constructor visual de páginas para diseño sin programación.

-**HTML y CSS**: para estructuración y estilo de la web.

-**PHP**: para personalizaciones avanzadas si fueran necesarias.

### Base de datos:

- **Excel**: Para resguardar compras de clientes o contraseñas del STAFF (no tenemos pensado tener tantas ventas).

-**MySQL**: utilizada por WordPress para almacenar información de usuarios, productos, pedidos y configuraciones.

-**PHPMyAdmin**: herramienta para gestionar la base de datos en caso de necesitar ajustes avanzados.

### Herramientas de diseño o edición:

-**Canva**: para crear bocetos de pantallas, diseño visual y logotipos. También utilizaremos canva para el diseño de nuestras camisas.

-**GIMP**: para edición de imágenes de productos si se requiere.

-**GitHub**: control de versiones y seguimiento del proyecto.

-**Capcut**: Para ediciones de videos de publicidad.

### Reparto de tareas (si es en grupo):

-**Rayan:** diseño de la interfaz, configuración de WordPress, HTML y creación de productos.

-**Antonio:** gestión de la base de datos, implementación de CSS y pruebas de funcionalidad.

-**Ambos:** investigación sobre accesibilidad, pruebas de usuario y documentación del proyecto.

---

## 8. Análisis de riesgos

Riesgo	Descripción	Probabilidad	Impacto	Medidas de mitigación
<b>Fallo en el servidor o hosting</b>	La web podría dejar de estar accesible temporalmente.	Media	Alta	Elegir un hosting confiable, realizar copias de seguridad periódicas y monitoreo del sitio.
<b>Problemas de compatibilidad en navegadores</b>	Algunos usuarios podrían no ver correctamente la web en navegadores antiguos.	Media	Media	Probar la web en los navegadores más utilizados y adaptar el diseño cuando sea necesario.
<b>Errores en el proceso de compra</b>	Fallos en el carrito o en el pago podrían afectar a las compras.	Baja	Alta	Testeo completo de WooCommerce antes de lanzar la tienda, y habilitar soporte para incidencias.

<b>Falta de experiencia digital de los usuarios</b>	Usuarios podrían no entender cómo usar la web.	Media	Media	Diseñar una interfaz clara, botones visibles, menús sencillos y ofrecer guía o asistencia online.
<b>Problemas de seguridad</b>	Riesgo de robo de datos o transacciones inseguras.	Baja	Alta	Usar certificados SSL, actualizar plugins y WordPress regularmente, y controlar permisos de usuarios.

## 8.1. Identificación de riesgos.

### Falta de tiempo o mala planificación

Riesgo de no completar todas las fases del proyecto a tiempo.

### Problemas técnicos o incompatibilidades

Fallos en el HTML, mal escrito de las funciones.

### Pérdida de datos

Posible pérdida de información de usuarios, productos o pedidos por errores o fallos del servidor.

### Abandono de miembros del grupo

Riesgo de que un integrante deje de colaborar, afectando la planificación y reparto de tareas.

### Cambios en los requisitos

Modificaciones en las funciones, diseño o alcance de la tienda que pueden retrasar el desarrollo.

## 8.2. Valoración y respuesta

Riesgo	Probabilidad	Impacto	Plan de prevención o contingencia
Falta de tiempo	Alta	Alta	Dividir tareas en partes pequeñas y fijar entregas intermedias para cumplir los plazos.
Problemas técnicos	Media	Media	Probar el HTML, JavaScript y CSS antes de implementar funciones; realizar pruebas periódicas.
Pérdida de datos	Baja	Alta	Hacer copias de seguridad semanales de la base de datos y archivos de la web.
Abandono de miembros del grupo	Baja	Media	Reorganizar tareas entre los integrantes restantes y ajustar la planificación.
Cambios en los requisitos	Media	Media	Documentar bien los requisitos y revisar cualquier cambio antes de implementarlo, ajustando el cronograma si hace falta.

---

## 9. Validación y criterios de éxito

Aceptación: la página dure poco en cargar, que no se cuelgue, y que tenga acceso a usuarios sin dar errores

---

## 10. Conclusión

Durante el análisis del proyecto se han definido las funciones principales que tendrá la tienda en línea, como permitir a los usuarios ver productos, añadirlos al carrito, realizar compras de forma sencilla y recibir asistencia cuando lo necesiten. También se han establecido las tecnologías que se utilizarán, como HTML y CSS para el diseño de las páginas. Este conjunto de herramientas permitirá crear una web funcional, clara y accesible para todo tipo de usuarios.

El proyecto aporta un valor importante, ya que ofrece una tienda online pensada especialmente para personas con poca experiencia digital, haciendo que el proceso de compra sea más fácil e intuitivo. Además, permite a los creadores del proyecto adquirir conocimientos prácticos sobre diseño web y gestión de contenidos.

Los próximos pasos serán preparar el entorno de desarrollo, configurar HTML y JavaScript, crear la estructura inicial del repositorio y de la base de datos, y comenzar a implementar los casos de uso más importantes, como la visualización de productos y el proceso de compra.

En definitiva, este análisis ofrece una visión clara y realista del proyecto y marca el inicio de la fase de desarrollo.