

Treball Final de Màster

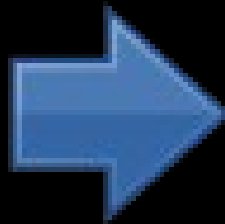
Pàgina web i botiga online per a botiga de rellotges

**Administració de web i de comerç electrònic
Universitat Oberta de Catalunya
Màster universitari de Programari Lliure**



Autor: Josep Núñez Roca
Consultor: Francisco Javier Noguera Otero
Tutor extern: Xavier Gibert Casabona
22 de gener de 2013

Introducció al projecte



- Botiga tradicional
- Abast local

- Botiga online
- Abast global
- “Qui no està a Internet, no existeix”

Objectius del projecte

- Crear una **botiga online** plenament funcional segons les especificacions del client.
- Crear un **catàleg de productes** i posar-los a la venda mitjançant un sistema de **pagament electrònic**.
- Utilitzar eines de **programari lliure**.

Antecedents. Competència? Projectes similars?

- Invenció del concepte **E-commerce** per Michael Aldrich el 1979.*
- Ràpida expansió, sobretot a partir de mitjans dels anys 90.
- Actualment són incomputables les botigues electròniques.

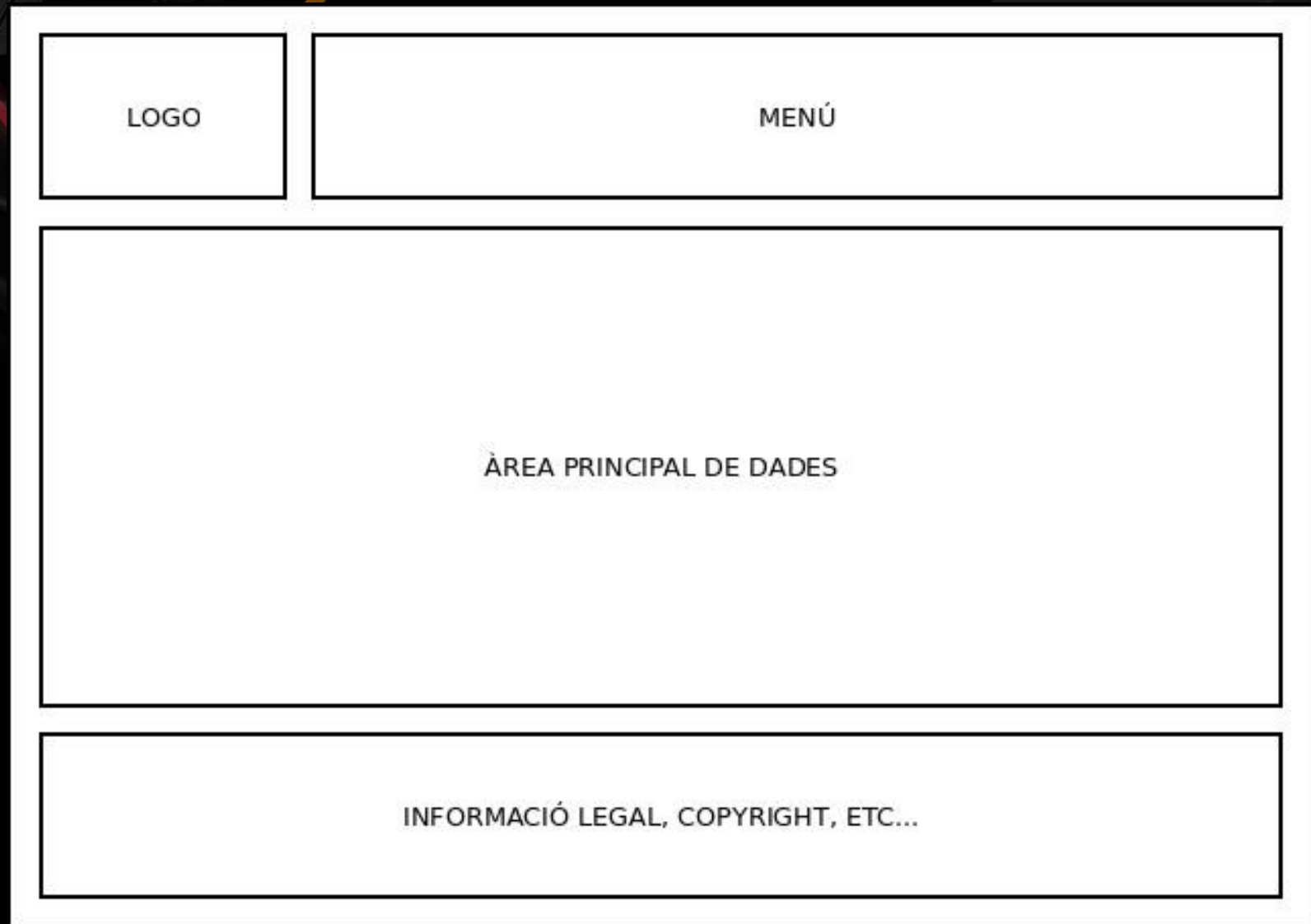
* Font: Wikipedia (http://en.wikipedia.org/wiki/Michael_Aldrich)



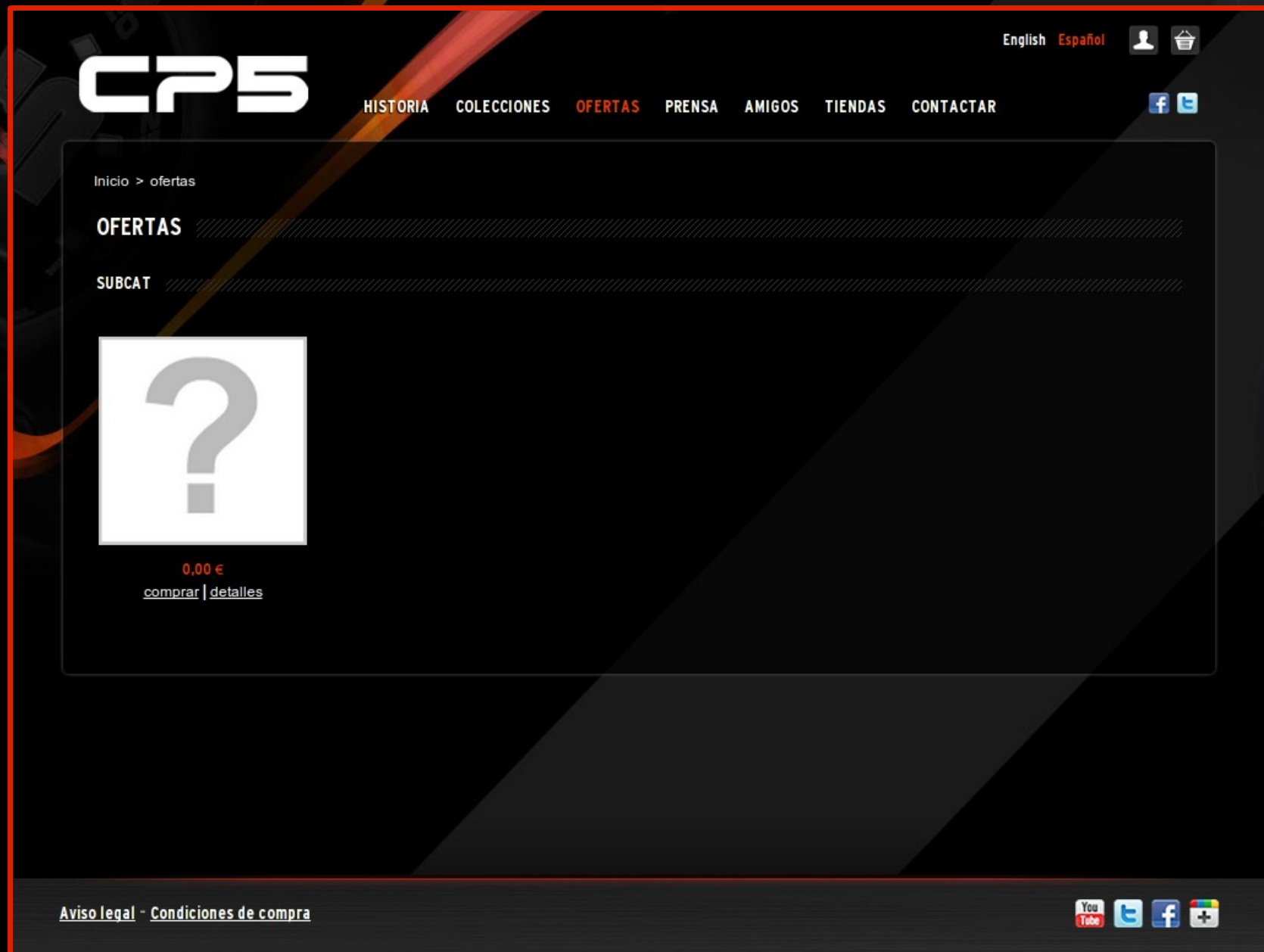
Explicació del projecte

- **Catàleg** classificat per categories amb informació de cada producte
- **Carro** de compra
- Seccions informatives (ofertes, premsa, xarxes socials...)
- Compte de client (**login**)
- Desenvolupament sobre **PrestaShop** (PHP + MySQL)

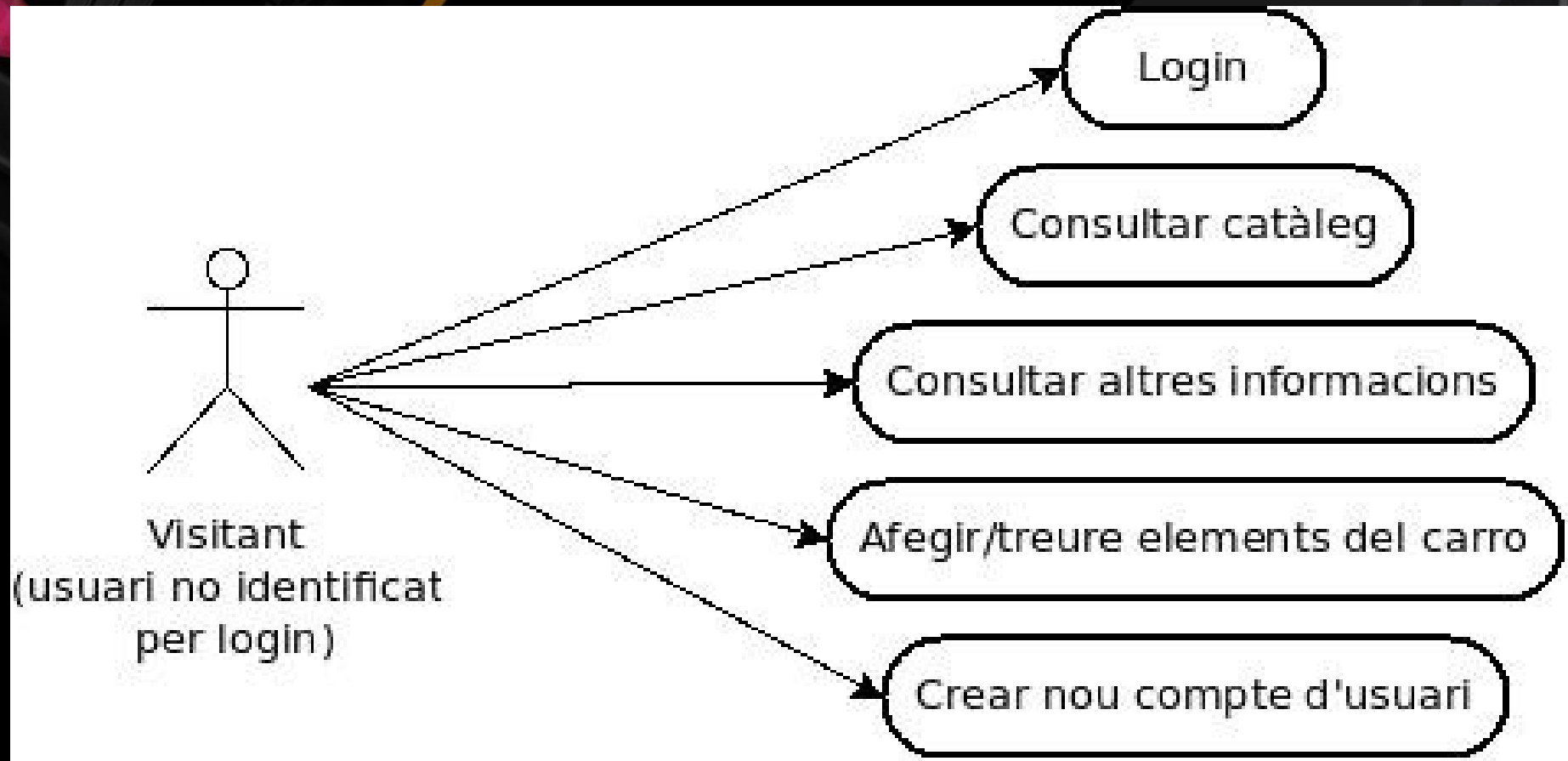
Interfícies d'usuari



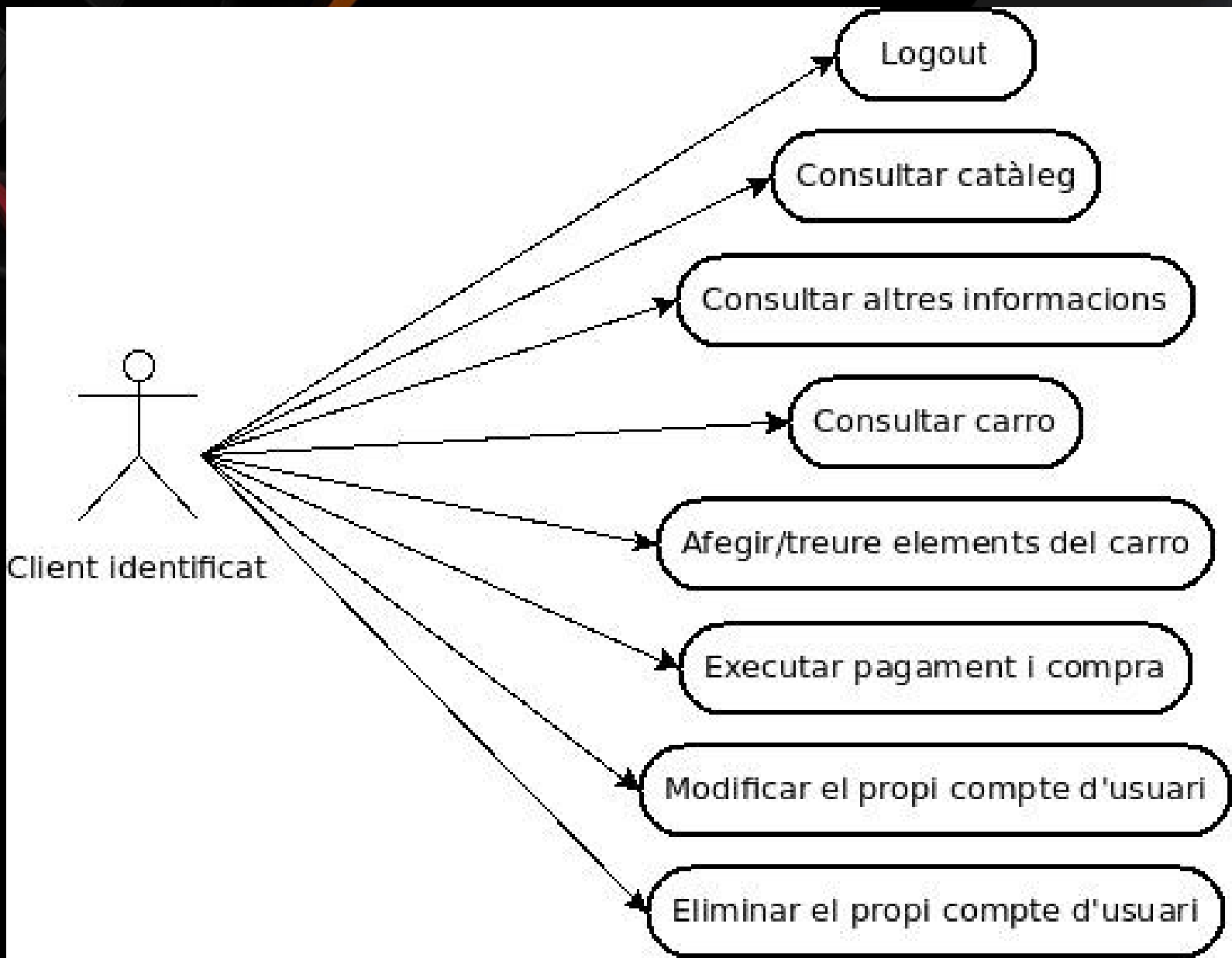
Interfícies d'usuari



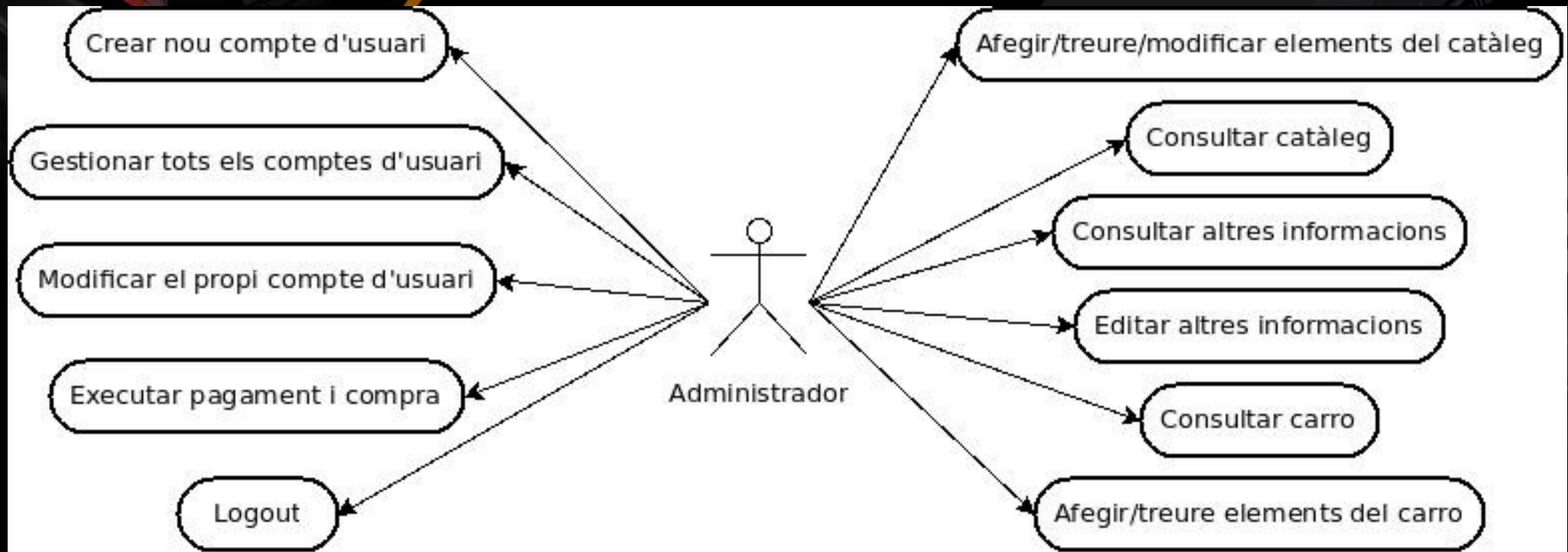
Interfícies d'usuari



Interfícies d'usuari



Interfícies d'usuari



Metodologia. Com es realitzarà?

- Metodologia clàssica de desenvolupament en cascada.

- Estudi de viabilitat
- Anàlisi
- Disseny
- Desenvolupament
- Implantació
- Manteniment



Metodologia. Com es realitzarà?

- Eines que s'utilitzaran:
 - Plataforma PrestaShop
 - PHP
 - MySQL
 - Plantilles Smarty + HMTL + CSS



Estimació del cost i les hores de treball

- Eines software lliure: **0€**
- Servidors: **15€/mes**
- Hores de treball: **~ 400 hores**
 - Recollida de requisits del client i anàlisi de la viabilitat. [1 setmana]
 - Anàlisi del problema. [2 setmanes]
 - Disseny de la solució. [1 mes]
 - Desenvolupament. [2 mesos]
 - Creació del catàleg de productes. [1 setmana]
 - Implementació del terminal punt de venda virtual. [1 setmana]
 - Implantació a públic. [2 setmanes]

Quines novetats aporta el projecte?

- No existeixen diferències significatives entre les plataformes de botigues online amb TPV virtual que hi ha al mercat actualment.
- Per marcar la diferència, cal potenciar el bon funcionament, capacitat de resposta i un disseny atractiu, a més d'una oferta interessant.

Conclusions

- Crear una botiga online amb programari lliure augmenta el mercat potencial del negoci.
- No implica un cost gaire elevat.
- Ajuda a ampliar l'impacte de la marca.
- “Qui no està a Internet, no existeix”