



próxima

Desarrollo de un marketplace enfocado al comercio de proximidad

Angelo Svart

Proyecto Final de Máster - Máster Universitario en Desarrollo de Sitios y Aplicaciones Web
Universitat Oberta de Catalunya



próxima

Introducción

¿Qué es Próxima?

- Es una tienda en línea para comprar productos de tiendas de proximidad.
- Ayuda a las tiendas de proximidad a vender sus productos de manera local y autogestionable, alejándose del modelo de los gigantes del comercio electrónico.
- Ofrece un espacio para que las personas puedan comprar productos de sus tiendas de proximidad de manera local y sostenible, con la facilidad y comodidad del comercio electrónico.

¿A quién va dirigido?

- Clientes habituales del comercio electrónico que desean realizar un cambio hacia el modelo de comercio de proximidad, alejándose del modelo de los gigantes del comercio electrónico.
- Clientes habituales del comercio de proximidad que no tienen mucho contacto con el comercio electrónico.
- Pequeñas empresas de proximidad que desean vender productos a través de internet de manera local pero no tienen los recursos y conocimientos necesarios para hacerlo.

¿Cómo funciona?

- Las tiendas de proximidad crean sus cuentas de empresa en donde podrán añadir y administrar productos. Deben especificar los códigos postales en sus cercanías a los cuales van a ofrecer sus productos.
- Los clientes introducen su código postal y podrán ver listados de todos los productos disponibles de las tiendas que ofrezcan sus productos a ese código postal.



próxima

Desarrollo del proyecto

Fases de desarrollo

1. **Requerimientos:** estudio de las funcionalidades necesarias para el desarrollo de la aplicación.
2. **Diseño:** definición de las soluciones a los requerimientos establecidos.
3. **Implementación:** desarrollo de la aplicación a partir de los requerimientos y especificaciones de diseño.
4. **Verificación:** revisión del correcto funcionamiento de la aplicación.

Funcionalidades

Usuarios

- Iniciar sesión como cliente o empresa.
- Crear una cuenta de cliente o de empresa.

Funcionalidades

Clientes

- Navegación por listados de productos a partir del código postal que han indicado al entrar en la aplicación o al crear su cuenta.
- Filtrado de productos, ver productos por categoría y búsqueda de productos.
- Añadir productos a la cesta de compras y realizar compras de estos productos.
- Administrar su cuenta y revisar su historial de compras.

Funcionalidades

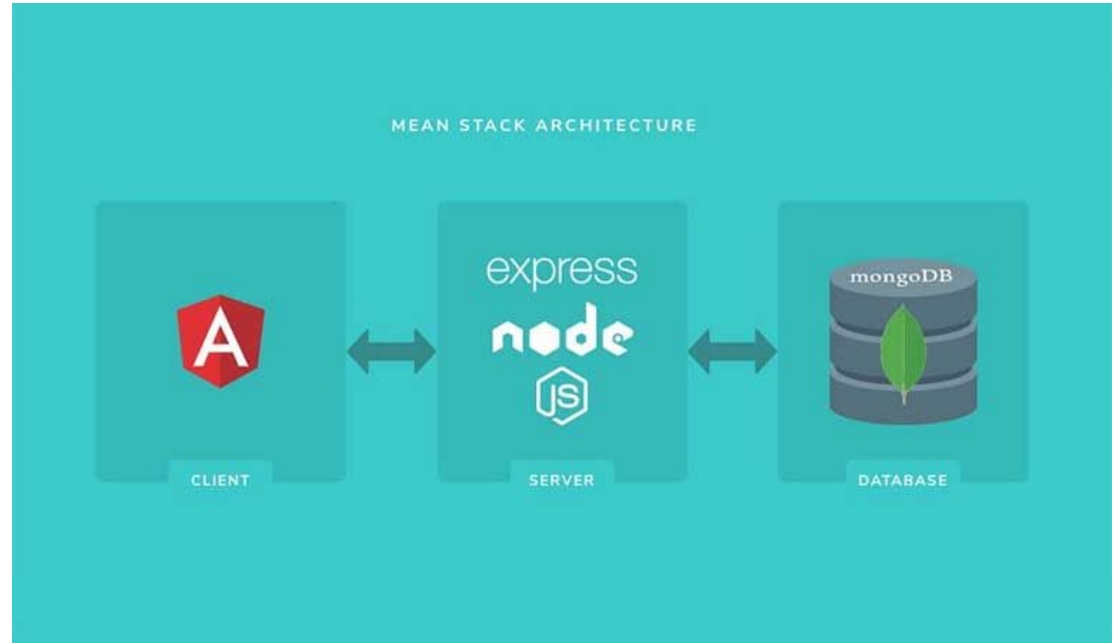
Empresas

- Añadir, editar y eliminar productos.
- Revisar el historial de pedidos recibidos, marcar pedidos como pagados o entregados.
- Administrar su cuenta y añadir códigos postales a los cuales sirven sus productos.

Arquitectura de la aplicación

Stack MEAN

- **M**ongoDB
- **E**xpress.js
- **A**ngular
- **N**ode.js



Arquitectura de la aplicación

Cliente

- Angular
- Typescript
- HTML5
- Responsive
- CSS3
- BEM

Servidor

- Node.js
- Express.js
- JWT
- Mongoose
- Cloudinary

Base de datos

- MongoDB
- MongoDB Atlas



próxima

Proyección a futuro

Evolución del proyecto

- Añadir funcionalidad de pago con tarjeta en línea.
- Añadir envío de correos electrónicos al crear cuenta o realizar un pedido.
- Añadir funcionalidad de comunicación empresa-cliente.
- Añadir funcionalidad de calificaciones y opiniones sobre productos.
- Mejorar el buscador de productos.
- Páginas estáticas secundarias: Atención al Cliente, Contacto.



próxima

Presentación de funcionalidades
