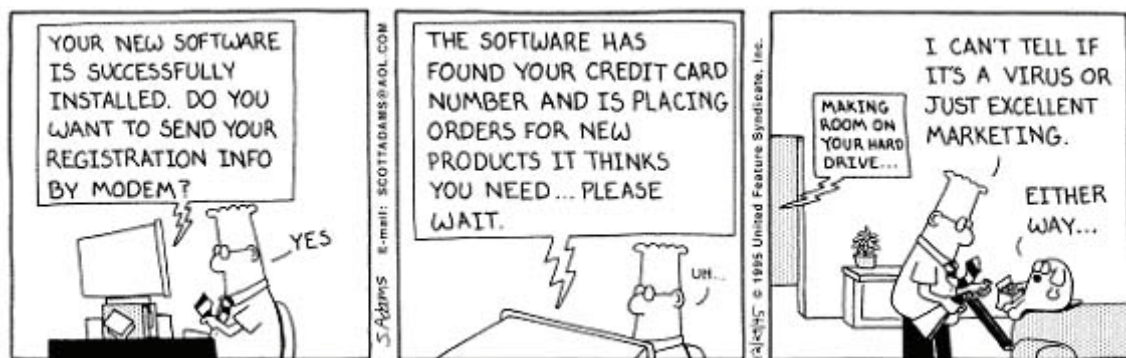


Comercio Electrónico

Practica 5: Sistemas de gestión de contenidos



Antonio Sanz
ansanz@unizar.es

Rafael del Hoyo
rdelhoyo@ita.es

Objetivo de la práctica

En esta práctica se presenta una alternativa creciente a la creación de negocios web mediante el uso de programas “prefabricados” englobados en lo que se denominan sistemas de gestión de contenidos (CMS). Adaptaremos lo que es nuestro negocio a un sistema de este estilo y lo subiremos a nuestro servidor como posibilidad de back up, para poder analizar sus diferentes componentes y funcionalidades.

¿Qué hay preparar de forma previa a la práctica?

Será necesario el revisar el concepto de sistema de gestión de contenidos visto en teoría, así como tener claros los conceptos de programación dinámica y usabilidad vistos en prácticas anteriores.

¿Cuál es el resultado de la práctica?

El resultado de la práctica es la creación de un sistema de gestión de nuestro negocio electrónico que incluye desde el escaparate web hasta la “trastienda” del mismo, donde se toman todas las decisiones ejecutivas sobre el mismo.

¿Qué se aprende con esta práctica?

Se aprende a gestionar de manera básica un negocio y tener en cuenta todos los detalles imprescindibles, que sustentan su buen funcionamiento.

Introducción

En las prácticas anteriores se ha podido poner en marcha la parte puramente técnica del proyecto de comercio electrónico, al instalar y configurar un servidor web y una base de datos para que albergue la estructura de contenidos y servicios diseñada en las prácticas siguientes.

Habiendo llegado ya hasta el usuario, tenemos que crear la estructura necesaria para que éste pueda realizar su compra dentro de nuestro proyecto. Para ello son necesarios varios elementos fundamentales:

- Una forma de que el usuario pueda llevar un control de los productos que está comprando durante esa visita.
- Un medio a través del cual el usuario pueda pagarnos por los productos que acaba de comprar.
- Un almacenamiento eficaz de los datos relacionados con el cliente, que el vendedor pueda aprovechar en un futuro para mejorar su experiencia de compra y personalizarle futuras ofertas.
- Un método de análisis de datos que pueda usar para analizar todos esos datos antes mencionados.

Ejemplo de Tienda online – Prestashop

Para ilustrar las posibilidades de una tienda online vamos a proceder a la instalación de una tienda online, en este caso Prestashop, una de las tiendas online más empleadas en la actualidad.

Los pasos necesarios para instalar Prestashop son los siguientes:

- Crear una nueva base de datos y un usuario que tenga todos los privilegios sobre la misma (prestashop tiene una compleja estructura de tablas que se crea de forma automática en la instalación, pero solo si tiene una base de datos y un usuario que se pueda conectar a la misma).
- Descargar el software y descomprimirlo en la carpeta %XAMPP%/htdocs (se aconseja renombrar el directorio resultante a “prestashop”).
- Acceder al navegador a la dirección: <http://localhost/prestashop> para iniciar el instalador.
- La instalación de prestashop no tiene misterio alguno si se han seguido los pasos anteriores. Se recomienda que se instale el conjunto de productos de prueba, para poder ver el funcionamiento completo de la tienda.
- Una vez instalado prestashop, será necesario borrar el directorio install (para que nadie pueda relanzar el proceso de instalación y borrar toda nuestra tienda).

Una vez realizados estos pasos, podremos acceder tanto a la tienda online como al propio interface de administración:

<http://localhost/prestashop/index.php>
<http://localhost/prestashop/admin/>

Trabajo a realizar durante la práctica

Se tienen que entregar como resultado de la práctica los siguientes resultados:

- Análisis de los medios de pago disponibles, y elección razonada del idóneo para el proyecto en función de las características y las necesidades del mismo.
- Mediante el uso de las utilidades y módulos gratuitos que ofrece prestashop crear una página de inicio que se asemeje lo más posible al segundo boceto creado en la práctica 2 y que no ha sido elegido para la práctica 4.
- Subir la tienda resultante a la cuenta en comelec.unizar.es para que ésta sea accesible en Internet