

PROYECTO PRUEBA

HABILIDAD 17 – TECNOLOGÍAS WEB

Modulo B (Segundo día)

Eliminatoria distrital – Distrito capital 2025

Andrés Felipe Quevedo Vega

Experto Regional

2025

PROYECTO PRUEBA - COPA AMÉRICA FEMENINA 2025

Introducción

Desarrollar una aplicación web optimizada para dispositivos móviles que permita a los usuarios visualizar la información sobre los resultados de los partidos, las posiciones y la medallería de la **Copa América Femenina 2025**.

La aplicación deberá consumir una **API REST**, desarrollada en PHP (opcional con el framework Laravel), utilizando **MySQL o SQLite** como base de datos. Para el consumo del API, se podrá utilizar tecnologías como React JS, Angular, Vue.js, entre otras.

Requisitos Generales

- La app debe estar optimizada para móviles. El entorno de prueba es un **Samsung Galaxy S20 Ultra**.
- Utilizar como backend un API REST desarrollada en PHP, opcionalmente con el Framework Laravel con base de datos **MySQL o SQLite**. El endpoint de prueba estará disponible en <http://localhost:8000/> o <http://localhost:3000/>.
- Todo el contenido debe mostrarse a pantalla completa con desplazamiento vertical.
- Utilizar imágenes e íconos de la carpeta proporcionada para la prueba.

Páginas de la Aplicación

1. Página de Bienvenida(3 puntos):



Debe contener botones que dirijan a las secciones:

- Selecciones.
- Resultados.
- Posiciones.

Evaluación

FrontEnd:

- La interfaz contiene los elementos mínimos solicitados. **1 – 10.**
- En el diseño se implementan los elementos proporcionados para el desarrollo de la prueba. **1 – 5 – 10.**

BackEnd:

- Se observa que la interfaz está conectada o vinculada a un PHP Server a través de un EndPoint. **1 – 10.**

2. Página de Selecciones (4 puntos)



Esta página debe mostrar la lista de selecciones nacionales participantes, mostrando bandera y nombre, además, debe contener un filtro que permita buscarla. Al hacer clic en una selección, se debe dirigir a su página específica.

Evaluación

FrontEnd:

- La interfaz contiene los elementos mínimos solicitados. **1 – 10.**
- En el diseño se implementan los elementos proporcionados para el desarrollo de la prueba. **1 – 5 – 10.**

BackEnd:

- Se observa que la lista de selecciones es obtenida desde el PHP Server a través de un EndPoint. **1 – 10.**

- Se observa que la lista de selecciones es obtenida desde el PHP Server a través de un EndPoint y trae el nombre de la selección nacional (desde la base de datos). **1 – 10.**
- Se observa que la lista de selecciones es obtenida desde el PHP Server a través de un EndPoint y trae la bandera de la selección nacional (Desde la base de datos) . **1 – 10.**
- Se implementa de forma correcta el buscador dentro de la interfaz(lista de acuerdo al filtro, si el país no está, debe mostrar un mensaje informando). **1 – 10.**

3. Página de selección específica (5 puntos)



Página de Selección Específica
Muestra el resumen de esa selección: partidos jugados, partidos ganados, empatados, perdidos y posición actual en la tabla.

FrontEnd:

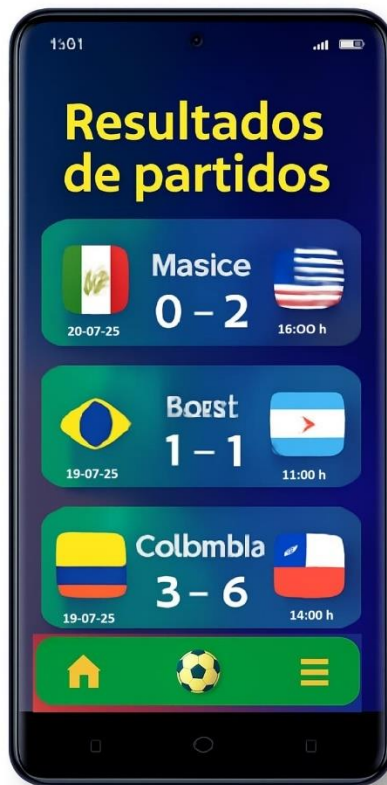
- La interfaz contiene los elementos mínimos solicitados. **1 – 10.**

- En el diseño se implementan los elementos proporcionados para el desarrollo de la prueba. **1 – 5 – 10.**

BackEnd:

- Se observa que la interfaz está conectada o vinculada a un PHP Server a través de un EndPoint y realiza la consulta de los datos desde el server (base de datos). **1 – 10.**

4. Página de resultados (8 puntos)



La página de Resultados lista por orden, del más reciente al más antiguo los resultados de los partidos

disputados con fecha, hora, equipos y marcador final. Permitir filtrar por selección (No está en la ilustración, pero lo deben tener en cuenta).

FrontEnd:

- La interfaz contiene los elementos mínimos solicitados. **1 – 10.**
- En el diseño se implementan los elementos proporcionados para el desarrollo de la prueba. **1 – 5 – 10.**

BackEnd:

- Se observa que la interfaz está conectada o vinculada a un PHP Server a través de un EndPoint y realiza la consulta de los datos desde el server (base de datos). **1 – 10.**
- Trae la fecha registrada en la base de datos para los partidos de forma coherente (desde el server). **1 – 10.**
- Trae la hora registrada en la base de datos para los partidos de forma coherente (desde el server). **1 – 10.**
- Trae el marcador registrado en la base de datos para los partidos de forma coherente (desde el server). **1 – 10.**
- Se implementa de forma correcta el buscador dentro de la interfaz. **1 – 10.**
- Los resultados están organizados del más reciente al más antiguo. **1 - 10**

5. Página de Posiciones (10 puntos)



The image shows a smartphone screen with a dark blue background. At the top, the title 'Tabla de posiciones' is written in large, bold, yellow letters. Below the title is a table with 10 rows and 8 columns. The columns are labeled: Club, PJ, G, E, P, Pts, GF, and GC. The rows list the top 10 teams in a league, ordered by points (Pts) and goal difference (GD). The bottom of the screen features a green navigation bar with three icons: a home icon, a person icon, and a menu icon.

Club	PJ	G	E	P	Pts	GF	GC
1 Argentina	16	11	2	3	35	28	9
2 Ecuador	16	7	7	2	25	13	5
3 Brasil	16	7	4	5	25	21	16
4 Uruguay	16	6	6	4	24	19	12
5 Paraguay	16	6	6	4	24	13	10
6 Colombia	16	5	7	4	22	19	15
7 Venezuela	16	4	6	6	18	15	19
8 Bolivia	16	5	2	9	17	16	32
9 Perú	16	2	6	8	12	6	17
10 Chile	16	2	4	10	10	9	24

La página de Posiciones contiene una tabla de posiciones con PJ partidos jugados, PG partidos ganados, PE partidos empatados, PP partidos perdidos, GF goles a favor, GC goles en contra, GD diferencia de goles (goles a favor – goles en contra) y puntos. Ordenada automáticamente por puntos y diferencia de gol.

FrontEnd:

- La interfaz contiene los elementos mínimos solicitados. **1 – 10.**
- En el diseño se implementan los elementos proporcionados para el desarrollo de la prueba. **1 – 5 – 10.**
- La tabla tiene el contenido solicitado. **1 – 10.**

BackEnd:

- Se observa que la interfaz está conectada o vinculada a un PHP Server a través de un EndPoint y realiza la consulta de los datos desde el server (base de datos). **1 – 10.**

- Trae PJ desde la base de datos para los partidos de forma coherente con los datos registrados (desde el server). **1 – 10.**
- Trae PG desde la base de datos para los partidos de forma coherente con los datos registrados (desde el server). **1 – 10.**
- Trae PE desde la base de datos para los partidos de forma coherente con los datos registrados (desde el server). **1 – 10.**
- Trae PP desde la base de datos para los partidos de forma coherente con los datos registrados (desde el server). **1 – 10.**
- Trae GF desde la base de datos para los partidos de forma coherente con los datos registrados (desde el server). **1 – 10.**
- Trae GC desde la base de datos para los partidos de forma coherente con los datos registrados (desde el server). **1 – 10.**
- Trae GD desde la base de datos para los partidos de forma coherente con los datos registrados (desde el server) y el cálculo es correcto. **1 – 10.**
- Se ordena de forma correcta la posiciones (de más puntos a menos). **1- 10**
- Si hay equipos empatados en puntos, el criterio de desempate es la **Diferencia de gol. 1 – 10.**

Diferencia de gol = Goles a favor - Goles en contra

Ejemplo:

Goles a favor: 10

Goles en contra: 6

Diferencia de gol = 10 - 6 = +4

Esta estadística se usa en la tabla de posiciones como criterio de desempate si dos o más equipos tienen los mismos puntos.

6. Página de Registro de resultados de partidos **(12 puntos)**

The image shows a smartphone screen with a dark blue background. At the top, the text 'Registrar resultados' is displayed in yellow. Below this are two blue buttons: 'Fecha' with a calendar icon and 'Hora' with a clock icon. Underneath is a table with two columns: 'Equipo Nacional' and 'Goles'. The first row shows 'COLOMBIA' and '5'. The second row shows 'BRASIL' and '5'. At the bottom is a large green button labeled 'Guardar'.

La página de registro de resultados de partidos contiene la fecha, la hora, una lista desplegable para la selección de los equipos registrados el equipo número 1 y la cantidad de goles marcados, otra lista desplegable para registrar el equipo 2 junto a sus goles. De este requerimiento se desprenden varios eventos a la hora de registrar:

- Registrar al equipo ganador los 3 puntos por la victoria.
- Registrar al equipo perdedor 0 puntos.
- Si los equipos empatan, se debe registrar 1 punto a cada equipo.
- Al equipo ganador se le deben registrar los goles que marco y los goles que le marcaron.
- Al equipo perdedor se les debe registrar los goles que se le marcaron y los que marcó.
- Si los equipos empatan, se les deben registrar los goles a favor y en contra.

FrontEnd:

- La interfaz contiene los elementos mínimos solicitados. **1 – 10.**
- En el diseño se implementan los elementos proporcionados para el desarrollo de la prueba. **1 – 5 – 10.**

- Los select traen los datos o lista desde la base de datos.

BackEnd:

- Registrar al equipo ganador los 3 puntos por la vitoria. **1 – 10.**
- Registrar al equipo perdedor 0 puntos. **1 – 10.**
- Si los equipos empatan, se debe registrar 1 punto a cada equipo. **1 – 10.**
- Al equipo ganador se le deben registrar los goles que marco y los goles que le marcaron. **1 – 10.**
- Al equipo perdedor se les debe registrar los goles que se le marcaron los que marcó. **1 – 10.**
- Si los equipos empatan, se les deben registrar los goles a favor y en contra. **1 – 10.**

7. Página de Registro de selección con imagen (8 puntos)



La página de registro de selección con imagen contiene el nombre y una imagen, el ID debe ser auto incrementable desde la base de datos.

FrontEnd:

- La interfaz contiene los elementos mínimos solicitados. **1 – 10.**
- En el diseño se implementan los elementos proporcionados para el desarrollo de la prueba. **1 – 5 – 10.**
- Se implementó de forma correcta un campo adecuado para manipular imágenes. **1 – 10.**

BackEnd:

- Desde la interfaz se puede insertar el nombre al server. **1 – 10.**
- Desde la interfaz se puede registrar de forma correcta la imagen de la bandera y se almacena en la base de datos.

Punto adicional o plus (cada punto correcto en el ítem tendrá un valor directo en el puntaje total de 3.

- Restringir la imagen que se almacena a un peso máximo de 3 mb. **1 – 10.**
- Restringir la imagen que se almacena en altura no mayor a 500 px y ancho máximo de 500 px. **1 – 10.**
- Valor agregado que el aprendiz plantee a la aplicación que se considere que sobresale y destaca. **1 – 10.**
- Se observa que el aprendiz estructuró un modelo de base de datos coherente, que se relaciona entre sí y se encuentra normalizado. **1 – 10-**

Maquetación y Diseño

Se debe seguir lo más fielmente posible los mockups incluidos en el documento. Cada pantalla tiene especificaciones visuales que deben respetarse: ubicación de botones, diseño de listas, entre otros aspectos.

Criterios de Evaluación (50 puntos)

Ítem	Sección	Puntuación posible	Puntuación obtenida
1	Página de Bienvenida:	3	
2	Página de Selecciones	4	
3	Página de selección específica	5	
4	Página de resultados	8	
5	Página de Posiciones	10	
6	Página de Registro de resultados de partidos.	12	
7	Página de Registro de selección con imagen.	8	
8	Punto adicional o plus	12	

PITCH 10(PUNTOS)

Un **Elevator Pitch** es una forma efectiva de comunicar tu propuesta de valor de manera clara y persuasiva en un tiempo muy corto. Se utiliza para presentar tu idea, proyecto o producto de forma concisa y atractiva, destacando sus beneficios y diferenciadores.

Tiempo: **3 minutos**.