**– Instituto Superior Manuel Belgrano - IES "Manuel Belgrano"**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CARRERA:** **Tecnicatura Superior en Desarrollo de Software** | | |
| **UNIDAD/ESPACIO: Practica Prof. I** | **CURSO: 1ro** | **SEDE:** **Godoy Cruz/Las Heras** |
| **DOCENTE:**– Juan Caballero Gallar - Ciclo Lectivo 2024 | | |
| **ESTUDIANTES:**– | | |
| **Primer Examen Parcial** | | |
| **Fecha de presentación: 18/06/24 (Godoy Cruz) 24/06/24 (Las Heras) -**  **Forma de Presentación: Documento .pdf, archivos .html, .css y .js en A.Virtual** | | |
| **Notas:**   1. **Temas explicados en clase** 2. **Material en A.Virtual** 3. **Investigación por cuenta propia** | | |

# Consigna

Efectuar y documentar la primera iteración del proceso de desarrollo del proyecto integrador de Práctica Profesionalizante I. Debe:

1. Tomar un problema informático real o inventar uno cuya solución sea el desarrollo de un sitio web pequeño. Por este proyecto con fines didácticos no cause conflictos legales de confidencialidad, patentes u otro tipo.
2. Elegir una metodología iterativa incremental para el desarrollo del sitio web.
3. Definir un grupo de entre 1 y 4 desarrolladores. Este grupo será el mismo para el segundo examen parcial y el examen final. A mayor cantidad de integrantes, mayores serán las exigencias mínimas para el examen final.
4. Documentar la primera iteración.
   1. Descripción de proyecto: nombre, lugar, fecha de inicio y fin (de proyecto, no de iteración), integrantes, explicación.
   2. Fichero de stakeholders:
      1. desarrolladores,
      2. clientes o representantes,
      3. usuarios,
      4. inversores y demás stakeholders.
   3. Requerimientos:
      1. OPCIÓN A:
         1. listado de requerimientos funcionales y no funcionales,
         2. listado de alcances y límites;
      2. OPCIÓN B:
         1. historias de usuario;
      3. OPCIÓN C:
         1. método MoSCoW.
   4. Análisis:
      1. requisitos técnicos,
      2. escenario típico y alternativos (diagrama de flujo con alto nivel de abstracción / texto).
   5. Diseño:
      1. mapa de sitio,
      2. guía de estilo (colores, encabezado y pie de página, logo, tipografía),
      3. capturas.
   6. Prototipo: enlace a GitHub, árbol de directorios (y archivos) en lista de viñetas sobre lo entregado.
5. Programar el primer prototipo frontend con datos de fantasía como si fuera el primer avance que mostrar al cliente. Mínimo el index.html para el home del sitio web que navegue a otras 2 páginas y que estas páginas permitan volver al home. Puede entregar los archivos html, css y js en el aula virtual o compartir un enlace a un repositorio en línea donde se vea el versionado y que efectivamente participan todos los miembros del grupo.