

PROYECTO DE APLICACIÓN 2025S2

CARBID

ENUNCIADO

La compra y venta de vehículos es un mercado activo y competitivo, donde tanto compradores como vendedores buscan plataformas seguras, transparentes y accesibles para realizar transacciones. Los sistemas de subastas en línea han cobrado relevancia, ya que permiten a los usuarios participar en procesos de puja desde cualquier lugar, aumentando la competitividad y el alcance de las ventas.

CarBid surge como un sistema web de subastas de carros que permitirá a vendedores publicar vehículos con información detallada (marca, modelo, año, precio base, fotos), y a compradores participar en pujas en tiempo real hasta el cierre de la subasta. El proyecto busca ofrecer una plataforma intuitiva, confiable y eficiente.

Como responsable del área de Informática y Sistemas de CarBid, se espera que diseñe el sistema y colabore con su desarrollo e implementación.

REQUISITOS FUNCIONALES

1. Los usuarios deben registrarse y autenticarse para participar en las subastas.
2. Los vendedores podrán crear publicaciones de vehículos con fotos, descripción, precio base y tiempo límite de la subasta.
3. Los compradores podrán ofertar sobre los vehículos mientras la subasta esté activa.
4. El sistema debe registrar todas las pujas, mostrar en tiempo real la oferta más alta y notificar al ganador al cierre de la subasta.
5. Los usuarios deben poder acceder a su historial de subastas (participaciones y resultados).

ENTREGABLES

1. Diseño de la aplicación web
 - a. Wireframe de la aplicación.
 - b. Mockup con elementos visuales de la aplicación.
 - c. Flujo de navegación entre las vistas.

2. Documentación técnica
 - a. Descripción del entorno de desarrollo (frameworks, librerías, versiones).
 - b. Instrucciones para desplegar la aplicación en ambiente local y en la nube.
 - c. Información sobre la estructura del proyecto y organización del código fuente.
 - d. Repositorio(s) de código fuente.
 - e. Diagrama de arquitectura de los servicios en la nube empleados.
 - f. Set de pruebas realizadas para asegurar el funcionamiento del código.
3. Manual de usuario
 - a. Instrucciones claras sobre cómo utilizar cada funcionalidad.
 - b. Capturas de pantalla de apoyo.
4. Aplicación web
 - a. Aplicación desplegada y publicada en internet.

TECNOLOGÍAS DISPONIBLES

Pueden emplearse las siguientes tecnologías para cada entorno:

1. Backend
 - a. Express
 - b. Flask
2. Frontend
 - a. React
3. Base de datos
 - a. MySQL
 - b. MongoDB
 - c. DynamoDB
4. Despliegue
 - a. Amazon Web Services

FECHA DE ENTREGA

Se realizarán dos fases para la entrega de la siguiente manera:

1. Primera fase: entrega el **10 de septiembre de 2025**.
 - a. Diseño de la aplicación web.
 - b. Prototipo.

2. Segunda fase: entrega el **25 de octubre de 2025**.

- a. Aplicación web completa desplegada.
- b. Documentación técnica.
- c. Manual de usuario.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Calidad de la documentación
 - a. Ortografía, redacción clara y estructura organizada.
 - b. Información completa.
2. Correcta implementación del proyecto
 - a. Uso adecuado de tecnologías y buenas prácticas.
 - b. Implementación de estrategias de seguridad y optimización.
3. Funcionalidad
 - a. Debe cumplir a cabalidad con todos los requerimientos.
 - b. Debe ejecutarse sin errores y permitir la interacción esperada.
4. Manejo adecuado de errores y excepciones
 - a. Validación de entradas y manejo de respuestas de error.
 - b. Implementación de logs o mecanismos de depuración.
 - c. Implementación de set de pruebas de código.

Diseño de la aplicación	10 puntos
Documentación técnica	10 puntos
Manual de usuario	05 puntos
Interfaz adecuada a la información y experiencia de usuario	15 puntos
Codificación, funcionalidad, eficiencia y seguridad	60 puntos
Total	100 puntos

CONSIDERACIONES

1. Este proyecto se trabajará en PAREJAS formadas por afinidad.
2. Durante la calificación del proyecto es requerido que ambos miembros demuestren el dominio completo de lo implementado para que se asigne la nota obtenida.

3. Toda solución presentada debe ejecutarse correctamente para tener derecho a revisión.
4. El uso de código de terceros debe estar documentado, referenciado y justificado su uso, debe demostrarse el dominio completo de lo implementado. No se permite el uso de plantillas de terceros.
5. Cada entrega deberá hacerse en el espacio habilitado en el portal dentro del tiempo establecido. Para la calificación se descargará el proyecto entregado por esta vía. No se aceptan entregas vía correo electrónico u otro medio.
6. **Se podrá demandar que en la calificación presencial del proyecto se realicen cambios de funcionalidad.**
7. **COPIA PARCIAL O TOTAL DEL PROYECTO TENDRÁ UNA NOTA DE 0 PUNTOS Y SE NOTIFICARÁ A LA COORDINACIÓN DEL ÁREA PARA QUE SE APLIQUEN LAS SANCIONES CORRESPONDIENTES A LOS ESTUDIANTES DEL EQUIPO DE TRABAJO.**