UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA CENTROAMERICANA

Facultad de Ingeniería

**Carrera de Ingeniería en Sistemas Computacionales**

Clase: Experiencia de Usuario

Proyecto de fin de Curso

**Objetivo:** Fortalecer las competencias adquiridas en tecnologías del frontend y backend a través de la elaboración y publicación de una aplicación web y móvil funcional.

**Requerimiento mínimo:** De forma individual, cada estudiante construirá una tienda web; El tema de la tienda es libre. Cuando un nuevo visitante llegue a su página podrá ver una lista de productos; pueden estar organizados por categorías o cualquier otro criterio que estime conveniente. Al ingresar a cada producto, él visitante podrá ver los detalles de cada artículo: foto, nombre, precio, características y cualquier otro dato que estime conveniente; adicionalmente, la página de cada producto dispondrá de un botón “Agregar” que permita llevar la lista de productos seleccionados.

También habrá un botón “Comprar” que permitirá ver la lista de productos seleccionados y decidir si comprarlos o no. Para proceder a la compra, si el usuario aun no se ha identificado, debe ofrecerle el inicio de sesión o el registro. Si el usuario ya ha iniciado sesión, debe proceder a la compra directamente.

En la compra, debe ofrecerle los métodos de pago: 1. “Pago contra entrega” por lo que usará los datos de contacto del usuario o le pedirá únicamente la dirección de entrega: Nombre, dirección, teléfono. O 2. Paypal, por lo que deberá procurar la integración con paypal.

Si inicia sesión el usuario administrador, dispondrá de una pantalla administrativa en la que podrá crear productos y decidir si publicarlos o no.

**Requerimientos funcionales**

|  |  |
| --- | --- |
| **Funcionalidad** | **Puntos** |
| Mobile first: La aplicación es responsiva | 4 |
| Progressive Web Application: Debe permitir instalarse en el escritorio de la computadora o del teléfono como una aplicación nativa | 4 |
| Interfaz de creación de productos | 4 |
| Interfaz de navegación para el visitante | 4 |
| Funcionalidad de agregar al carrito | 4 |
| Funcionalidad de compra | 4 |
| Autenticación de usuarios con 2 redes sociales y protección de rutas | 4 |
| Uso de mongodb | 4 |
| Publicación de la App y control de versiones con git | 4 |
| Look and feel: Apariencia visual | 4 |
| **Total** | **40** |

**Entregables:**

Los estudiantes deben realizar los entregables acordados en clase en tiempo y forma. De no hacerlo, podran verse penalizados hasta en un 50% de la nota total del proyecto.

El entregable final, debe ser la aplicación funcional publicada y el repositorio en github.

**Otras consideraciones:**

Siempre que la tecnolgía subyacente sea Node.js, el estudiante es libre de usar las herramientas técnológicas que estime conveniente.