

ECOMMERCE

Estancia Industrial I

Erik de Jesús Toalá Gutiérrez

Actividad principal: Desarrollo Web



**Universidad Politécnica
de Chiapas**
Tecnología para el bien común

Tabla de contenido

ÍNDICE DE IMÁGENES.....	3
ÍNDICE DE TABLAS.....	3
ÍNDICE DE SEGMENTOS DE CÓDIGO.....	3
1 EMPRESA O INSTITUCIÓN	4
2 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	4
3 EXPECTATIVAS ACADÉMICAS	5
4 DIAGNÓSTICO SITUACIONAL.....	5
5 DESARROLLO DE PROYECTO.....	6
6 RESULTADOS.....	6
7 LECCIONES APRENDIDAS.....	6
8 COMPETENCIAS ADQUIRIDAS	6
9 CONCLUSIONES.....	6
10 ANEXOS	6
101 ANEXO A TAJERTA DE CONTACTO	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

Índice de imágenes

1.1 Fachada de la empresa o institución
51 Diseño arquitectónica del proyecto

Índice de tablas

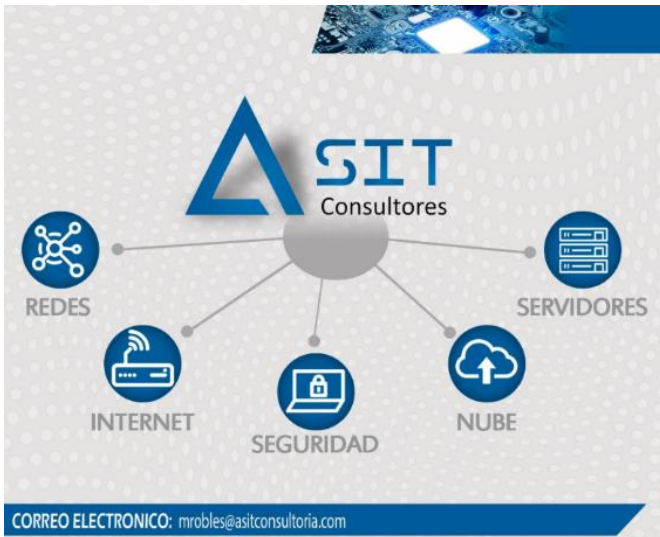
51 Historias de usuario del proyecto

Índice de segmentos de código

51 Código utilizado para la inserción de datos a la base de datos

1 Empresa o Institución

ASIT Consultoría Digital, es una empresa de consultores de Marketing Digital, seguridad de informática y aplicaciones de tecnologías de información en pequeñas y medianas empresas, ubicada en la 6ta Norte No.731 en la Ciudad de Tuxtla Gutiérrez Chiapas. Como parte de su historial de proyectos, desarrollan aplicaciones para Grupo conserva, UNICACH e Instituto Valle Dorado, como cartel de proyectos desarrollan sistemas de aplicaciones web, desarrollo de soluciones de software para micro finanzas, diseño, marketing digital, soporte técnico y seguridad de informática.



2 Descripción del proyecto

Ecommerce será una tienda online en donde pretende que diversas empresas permitan registrarse y vender sus productos, siendo un factor para la facilidad de compras para los usuarios y venta para las diversas tiendas comerciales. Además permite conocer los descuentos, ventas y stock de los productos más vendido, ayudando a la economía del cliente.

Dicho proyecto estoy asignado en la parte del backend, teniendo en cuenta las herramientas de trabajo como Mysql, lenguaje de programación Java y el framework Spring Boot. Definiendo diversos microservicios para la escalabilidad del proyecto.

3 Expectativas Académicas

1. Aprender más acerca de las buenas prácticas en la programación
2. Comunicación y organización con el equipo de trabajo
3. Que la estancia l sea muy productivo
4. Aprender mejor las herramientas y/o tecnología de trabajo
5. Aprender nuevas tecnologías de desarrollo
6. Interesarme por nuevas tecnologías
7. Lograr el objetivo de la estancia
8. Ser responsable con todas las actividades dadas por la empresa para su desarrollo
9. Tomar decisiones acertadas
10. Mejorar los estilos y análisis de programación
11. Obtener buenos conocimientos de la programación
12. Obtener un aprendizaje significativo
13. Crear un ambiente agradable con participación e ideas
14. Compromiso por concluir lo establecido desde un inicio de proyecto
15. Apoyo de ideas en la creación de un programa web
16. Controlar la presión de trabajos

4 Diagnóstico Situacional

Alumno que he aprendido a lo largo de la carrera los conocimientos de lenguajes de programación como C++, Java, JavaScript y Python; con uso de framework como Django, angular, entre otras. Manejo de base de datos como Mysql, SqlServer y PostgreSQL; uso de servidores de Amazon Web Services. He sabido utilizar las buenas prácticas de programación, implementando mis ideas y estilos de programación, como también las participaciones y apoyo en equipo. Destaco que el plan de estudios ha sido de aprendizaje con el reto que tengo hoy en día sobre la estancia, teniendo las bases fundamentales para participar en un proyecto de desarrollo web de la empresa ASIT Consultoría Digital.

No todo se alcanza a ver las herramientas o tecnologías claramente en la institución, ya que hay framework con mayor trabajo laboral y en la carrera no llegan a concluir de forma correcta o por cuestiones de tiempos ya no se toman.

Como todo alumno esta para tener iniciativa propia para mejorar y superase, por ende el plan de estudio de la universidad conlleva a esforzarnos para aprender y visualizar nuevas cosas que en la institución no se analiza, debido a no todo se va a aprender en un aula de clases, pero si nos asesoran, nos guían y nos ayudan con dudas dentro de un desarrollo de programación.

5 Desarrollo de Proyecto

6 Resultados

7 Lecciones Aprendidas

8 Competencias adquiridas

9 Conclusiones

10 Anexos

Historial de revisiones para este documento			
Fecha	Versión	Descripción	Autor
	10	Versión inicial	
	15	Se agregó el apartado Competencias Adquiridas y Tarjeta de Contacto	Mtro Alí Santiago López
04/06/2019	16	Se redefinio el estilo de redacción del capítulo 5 Desarrollo del proyecto	Mtro Alí Santiago López