



Desarrollo web (HTML5, CSS3, JS, Bootstrap)

Desarrollar una plataforma de E-commerce del tipo C2C (Customer to Consumer), que permite a los usuarios solicitar u ofrecer servicios de alojamiento, inicialmente por medio de un sitio web. Este sistema permite al usuario encontrar alojamiento, con la diferencia de que la opciones no solo incluyen habitaciones de hotel sino también distintas modalidades de alojamiento: Alojamiento Entero, Habitación privada, Habitación de hotel o habitación compartida. Los pasos de navegación para completar una reservación son los siguientes:

1. Selección de ciudad o zona de interés (nacional o internacional)
2. Rango de fechas de reservación
3. Cantidad de personas
4. Criterios adicionales (Rango de precio, piscina, parqueo, entre otros)

Esta plataforma web debe ser desarrollada en esta primer etapa, únicamente con tecnologías web básicas (HTML5 para estructura y maquetado, CSS3 para estilos y diseño de UI/UX, JS para funcionalidades adicionales y Bootstrap para visualización Responsive del sitio).

Especificaciones técnicas:

1. Se debe contar con un mínimo de 10 opciones de alojamientos para lograr realizar las pruebas de todos los filtros especificados. Cada uno debe contar con nombre, descripción, precio, fotos del alojamiento, foto de ubicación aproximada, especificaciones de capacidad y demás criterios de búsqueda
2. El sitio se compone de al menos 4 pantallas:
 - a. Pantalla Principal: muestra lugares recomendados y campos para realizar búsquedas filtradas.
 - b. Pantalla de detalle de alojamiento: Muestra todos los detalles del alojamiento, fotografías (se recomienda Slider, carrusel de imágenes o una galería interactiva) y un mapa con la ubicación del lugar.
 - c. Pantalla de pasarela de pago (Simula el pago electrónico del servicio por lo que solicita los datos requeridos para un pago mediante Tarjeta (simulación, no es necesario validar los datos pero sí solicitar todos los campos requeridos)
 - d. Pantalla de confirmación de reserva con todos los detalles del lugar, itinerario y resumen de pago
4. Se debe confeccionar un logo personalizado (hecho por el estudiante) para la sección de logo.
5. Incluya algún tipo de menú (lateral, superior o emergente) respetando un buen diseño gráfico y una buena Experiencia de Usuario UX)
6. El calendario para selección de fechas debe aparecer como un elemento emergente que permita al usuario seleccionar los rangos de fecha seleccionados de forma interactiva. No es válido ingresar los valores de la fecha manualmente.

7. La pantalla de pasarela de pago debe mostrar el detalle de la reserva seleccionada junto con todos los filtros aplicados, el precio total de la reserva, 8% del servicio de la plataforma, 13% de I.V.A y un 5% de servicio de limpieza. Además, debe contar con la opción de agregar dinámicamente un monto de apoyo a la persona que ofrece el alojamiento, por ejemplo, 4 botones con la opción de \$2000, \$5000, \$10.000, \$15.000 que al ser presionados cambia el detalle de la pantalla de pago. Para realizar esto, puede agregar dinámicamente elementos en el DOM con el contenido esperado.
8. En la pantalla de Detalle de Alojamiento debe mostrar un mapa interactivo posicionado en la ubicación del alojamiento. (Utilice una librería externa para este propósito, el mapa debe ser interactivo y no una imagen estática).
5. No es requerida la integración con una base de datos remota, por lo que puede aprovechar técnicas de almacenamiento local o contenido “*Hardcoded*” en el código para así enfocarse en el diseño gráfico (UI) y experiencia de usuario y navegación (UX)
6. Se debe implementar el proyecto en HTML5, CSS3 y JavaScript
7. El sitio debe ser Responsive, investigar cómo realizar adaptaciones dinámicas de las reglas de css del componente de acuerdo al tamaño de display. Asegúrese de implementar las reglas necesarias tanto para Display Grande (PC Display), mediano (tablet) y pequeño (smartphone) desde el navegador.
8. Cumplir con los estándares de programación vistos en clase, el incumplimiento de alguno resultará en la rebaja de 10 pts de manera automática.
9. El proyecto debe ser subido a Mediación Virtual antes del Domingo 24 de Mayo 11:50 p.m. y posteriormente se coordinará una cita para revisión individual de detalles técnicos y retroalimentación por parte de docentes. **Únicamente a los proyectos subidos a tiempo se les asignará fecha y hora de revisión.**
10. El sitio web debe ser subido a un servidor para revisar la funcionalidad del mismo. Puede utilizar el servidor universitario en caso de disponibilidad o un servidor de hosting gratuito público que permita la conexión y visualización remota del sitio.
11. **No se puede utilizar ninguna plantilla (template) ni generadores de páginas web. Todo el sitio debe ser construido por el estudiante, caso contrario se anula la totalidad del proyecto.**
12. Asegúrese de cumplir con las recomendaciones básicas de UI, UX, Psicología del color, formatos y cualquier otra recomendación sobre diseño de aplicaciones web. ¡Infórmese!
13. **Proyecto en parejas**

Enlaces de referencia:

- Airbnb: <https://www.airbnb.com/s/Costa-Rica>
- HomeAway: <https://www.homeaway.com/d/39170/costa-rica>
- HomeStay: <https://www.homestay.com/costa-rica>
- Booking: <https://www.booking.com/>

La comprobación de que el contenido de cualquiera de los entregables es una copia o tienen contenido similar, incluyendo documentos, código fuente, diseños o características propias de una implementación, aplicará las sanciones que contemple el Reglamento de Régimen Académico Estudiantil. Consultar artículo 4, inciso C en: http://cu.ucr.ac.cr/normativ/regimen_academico_estudiantil.pdf