



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE
ESCUELA DE INGENIERÍA
DEPARTAMENTO DE CIENCIA DE LA COMPUTACIÓN

IIC2513 — Tecnologías y Aplicaciones Web

Proyecto: Entrega 0

Actualización: 5 de mayo de 2025

Entrega

- **Fecha y hora:** Viernes 16 de mayo del 2025, a las 22:00
- **Lugar:** Repositorio grupal en la organización del curso en GitHub, **rama main**.

Objetivos

- **Planificar** el proyecto semestral a realizar.
- **Analizar** un problema medianamente complejo enfocado a la creación de un producto tecnológico.
- **Modelar** la solución del problema identificada y documentar la solución planteada.

Descripción

Para esta primera entrega, cada equipo de estudiantes deberá trabajar en la definición y consolidación de la descripción general del proyecto que desarrollarán. Para ello, tendrán que elegir una de las **cinco** opciones de tema entregados en el Enunciado General de Proyecto.

Debido a la naturaleza semestral del proyecto, es de suma importancia que tengan claridad sobre las características del proyecto que desarrollarán para poder planificar su correcto desarrollo con anticipación. Por lo tanto, para esta entrega se espera un primer acercamiento a la solución del proyecto y así definir lo que próximamente deberán implementar.

Deberán que escribir una descripción general de lo que planean hacer, respondiendo a las preguntas:

- ¿De qué se tratará el proyecto?
- ¿Cuál es el fin o la utilidad del proyecto?
- ¿Quiénes son los usuarios objetivo de su aplicación?

También, deberán agregar todos los detalles que consideren relevantes.

En segundo lugar, deberán entregar un diagrama Entidad-Relación (E/R) con todos los componentes que tendrá su aplicación a futuro (por ejemplo: Usuario, Tablero, Publicación, etc). Además, deberán escribir como mínimo 12 historias de usuario describiendo las *features* que su aplicación web abordará. Estos deberán estar escritos de la forma:

“Como [rol/persona], quiero [objetivo], para [motivo/razón].”

Por último, deberán entregar un documento de diseño de su página web, en donde deberán detallar

- Prototipos de las 3 interfaces de usuario.
- Paletas de colores (primarios, secundarios, alertas)
- Tipografía
- Ejemplos de aplicación de diseño
- Logo a utilizar

Entregables

Como equipo, deberán entregar:

- Descripción y consideraciones importantes del proyecto en formato.
- Historias de usuario en formato.
- Diagrama Entidad-Relación de la aplicación.
- Mockup de 3 principales vistas de su proyecto de forma responsiva (desktop, mobile y tablet).
- Documento de diseño.
- Vistas principales:
 - **Página de inicio (*Landing page*):** Esta página será la carta de presentación de su aplicación y deberá incluir el logo, una imagen representativa del objetivo de la página y una frase que resuma lo que buscan implementar. Se espera que el diseño de la página de inicio sea no solo funcional sino también estéticamente atractivo y moderno, reflejando las últimas tendencias en diseño web. Se otorga libertad a cada equipo para añadir elementos adicionales que consideren relevantes para la experiencia del usuario, como por ejemplo un formulario de *log in* o *sign in* estático, que se desarrollará para funcionar en entregas futuras. Se valorará especialmente la originalidad y la innovación en el diseño, evitando soluciones de diseño triviales o genéricas.
 - **Página del equipo (*About Us*):** Esta página deberá presentar a los miembros del equipo. Cada miembro deberá ser representado con una imagen y una breve descripción personal. Se espera que implementen componentes animados con CSS para enriquecer la presentación, tales como tarjetas animadas de presentación. Pueden inspirarse en ejemplos disponibles en [Uiverse.io](https://uiverse.io). **Recuerden citar en el *README.md* los elementos que utilicen.**

Rúbrica

A continuación, se describe el criterio de cada uno de los ítems de la rúbrica con la que se evaluará esta entrega. La nota se calcula al 50 % del puntaje total.

Nota: Los ítems marcados como **ESENCIAL** son requisitos mínimos indispensables para la entrega. El incumplimiento de estos requisitos limitará la **nota máxima posible a 4,0**. Es decir que, bajo esta condición, un 4,0 se convierte en el puntaje máximo posible y la escala de calificación se ajustará en base a esto. Por ende, si la nota obtenida inicialmente supera el 4,0, esta se ajustará proporcionalmente de acuerdo con la nueva escala máxima establecida.

- **Código de conducta [0 puntos] [ESENCIAL]:** Cada grupo deberá contar con un CODE_OF_CONDUCT en ambos de sus repositorios, de forma actualizada. Pueden encontrar la documentación oficial en [este enlace de GitHub Docs](#), y un [template de ejemplo aquí](#).
- **Descripción del proyecto [3 puntos]:** contestar las tres preguntas planeadas, junto con cualquier otro detalle o consideración que sea necesario para que el ayudante guía entienda exactamente el trabajo a realizar.
- **Historias de usuario [4 puntos]:** cumplir con el número mínimo pedido, además de asegurar su correcta redacción y atinencia al proyecto a realizar.
- **Diagrama E/R [7 puntos]:** Deberán entregar un diagrama en el formato pedido que contenga todos los componentes necesarios para modelar su aplicación. El diagrama debe ser lo suficientemente complejo para reflejar adecuadamente las relaciones y procesos de la aplicación. Los componentes deben estar relacionados correctamente entre sí y tener cardinalidades adecuadas. Asegúrense de que el diagrama no sea demasiado simple; debe representar un desafío razonable en términos de modelado. Este debe ser entregado como imagen para facilitar su importación al README.MD.
- **Mockup vistas principales [6 puntos]:** diseñar tres vistas principales de la interfaz de usuario que sean responsivas y adaptables a diferentes tamaños de pantalla. Este debe estar como imagen, para poder importarlo al README.MD
- **Landing page [3 puntos]:** esta vista debe ser atractiva y aportar una introducción clara a la aplicación. Debe incluir un logo representativo, una frase que resuma la aplicación de manera concisa y una imagen relevante. Pueden agregar elementos adicionales que enriquezcan la página, como un formulario de inicio de sesión o registro, mostrando su comprensión de componentes y estilos en CSS.
- **About Us Page [3 puntos]:** Esta vista debe presentar a los miembros del equipo con una imagen y una pequeña descripción personal. Deberán utilizar componentes animados de CSS para la presentación de su equipo para enriquecer la presentación.
- **Documento de diseño [6 puntos]:** especificar los colores del logo, principales, secundarios y mensajes de éxito, error y advertencia. Junto con la tipografía y ejemplos de aplicación de diseño. Este debe estar como imagen, para poder importarlo al README.MD

Notas

- El formato de entrega es en el README.md del repositorio del *front-end* de su equipo. Se les entregará una planilla base en el README.md de su repositorio, en donde deberán rellenar las preguntas propuestas e importar las imágenes de los documentos solicitados desde la carpeta *assets*. El incumplimiento de esta regla resultará en una calificación automática de 1.0, sin posibilidad de re-corrección. Podrán ver un ejemplo de entrega en [este repositorio](#).
- (Opcional) Se recomienda que cada equipo se ponga en contacto con su ayudante **antes de que termine la entrega**, en caso de que requieran aclarar lo que se espera del proyecto en general y de la entrega en particular.
- Posterior a la entrega, cada equipo deberá coordinar una reunión con su ayudante para recibir *feedback* de la entrega. Además, en esa misma instancia, se le pedirá a cada integrante que hable de detalles funcionales y técnicos de lo que entregaron. Si bien puede ocurrir que se dividan ciertas responsabilidades, se espera que todos los integrantes manejen de manera general lo implementado. Es responsabilidad del grupo ponerse en contacto con el ayudante y gestionar la reunión. El no reunirse con su ayudante, luego de la primera semana terminada la entrega, significará un descuento del 50 % sobre la nota obtenida por él o los individuos.
- Durante el proyecto completo, cada grupo puede utilizar (3) cupones de atraso. En caso de no usarse en esta entrega, pueden ser utilizados durante el resto del proyecto. Los días de atraso incluyen fines de semana (utilizar un cupón de atraso un viernes, mueve la entrega al sábado, no al siguiente día hábil).