

# LISTA DE ACTIVIDADES



UNIVERSIDAD DE SEVILLA

**SISTEMA DE GESTIÓN DE RESERVA DE CURSOS**

Grupo 1.16

09/10/2024

## LISTA DE ACTIVIDADES

Nombre del Proyecto	Sistema de gestión de reserva de cursos de oposiciones	Código del Proyecto	2024-016	Fecha de Elaboración	19/10/2024
---------------------	--	---------------------	----------	----------------------	------------

ID	DENOMINACIÓN	DESCRIPCIÓN	ID PAQUETE DE TRABAJO
1.1.1	Formación para backend	Aprender a usar el backend con el framework de Django	1.1
1.1.2	Formación para frontend	Aprender a usar el frontend con el framework de Django	1.1
1.2.1.1	Diseño gráfico de la página de inicio.	Crear el diseño visual y estilo de la página de inicio, asegurando que cumpla con la identidad corporativa. Involucra elección de colores, tipografía y disposición de elementos clave.	1.2.1
1.2.1.2	Implementación de la sección de cursos destacados.	Desarrollar una sección visible en la página de inicio que muestre cursos populares o promocionados. Incluir la funcionalidad de enlaces a las páginas de cursos específicos.	1.2.1
1.2.1.3	Implementación de enlaces rápidos a las categorías principales	Crear accesos directos a las categorías de cursos más relevantes, mejorando la navegación del usuario. Los enlaces deben ser claramente visibles y fáciles de interactuar.	1.2.1
1.2.2.1	Diseño de la estructura visual del catálogo de cursos	Diseñar cómo se presentarán los cursos en el catálogo, organizando los elementos visuales como imágenes, títulos y descripciones. El diseño debe facilitar la navegación.	1.2.2
1.2.2.2	Integración de la paginación y opciones de ordenamiento de cursos.	Implementar un sistema que permita dividir los cursos en varias páginas y ofrecer al usuario la opción de ordenar los cursos por relevancia, precio, o popularidad.	1.2.2
1.2.2.3	Desarrollo de la vista de resultados de búsqueda.	Crear la página que muestre los resultados de búsqueda según los criterios del usuario, con opciones de filtro y paginación integradas.	1.2.2
1.2.3.1	Diseño del layout de la ficha de curso.	Definir el diseño de la página individual del curso, mostrando información clave como descripción, detalles técnicos y precio. Organizar los elementos para facilitar la lectura.	1.2.3
1.2.3.2	Implementación de la visualización de detalles del curso (descripción, precio, duración, etc.).	Mostrar claramente toda la información relevante del curso en su página individual, incluyendo precio, duración, horario y descripción detallada.	1.2.3
1.2.3.3	Integración de una imagen del curso.	Asociar una imagen representativa a cada curso en su ficha de detalle, mejorando la experiencia visual del usuario.	1.2.3

## LISTA DE ACTIVIDADES

1.2.3.4	Implementación de botones de acción (añadir al carrito, compartir, etc.).	Desarrollar botones interactivos para que el usuario pueda añadir el curso al carrito, compartirlo en redes sociales, o guardar como favorito.	1.2.3
1.2.4.1	Diseño del layout del carrito de compra.	Crear la disposición visual del carrito de compra, mostrando los cursos añadidos, precios, cantidades y opciones de edición o eliminación.	1.2.4
1.2.4.2	Implementación de la funcionalidad para añadir y eliminar cursos.	Desarrollar la funcionalidad que permita a los usuarios agregar cursos al carrito o eliminarlos si lo desean, garantizando una experiencia fluida.	1.2.4
1.2.4.3	Integración del cálculo automático del total	Implementar una funcionalidad que calcule automáticamente el costo total de los cursos en el carrito, incluyendo impuestos o descuentos si los hay.	1.2.4
1.2.5.1	Diseño de las pantallas del proceso de pago (checkout)	Crear el diseño de las páginas que guiarán al usuario durante el proceso de pago, asegurando una experiencia clara y sencilla.	1.2.5
1.2.5.2	Implementación del formulario para los datos de cliente (registro o invitado).	Desarrollar un formulario que permita al usuario introducir sus datos personales para completar la compra, ya sea como invitado o como usuario registrado.	1.2.5
1.2.5.3	Implementación del formulario de selección de métodos de pago (contrareembolso, pasarela).	Crear un formulario donde el usuario pueda elegir su método de pago preferido, entre contrareembolso o pago en línea mediante pasarela.	1.2.5
1.2.5.4	Implementación de las opciones de entrega y cálculo de envío.	Desarrollar opciones para que el usuario seleccione su forma de entrega y que el sistema calcule automáticamente los costos de envío, si aplican.	1.2.5
1.2.6.1	Implementación de registro y login	Desarrollar una vista para que los usuarios puedan registrarse con un correo electrónico y contraseña y posteriormente iniciar sesión	1.2.5
1.2.6.2	Implementación de perfil de usuario	Desarrollar una vista para que los usuarios puedan cambiar la dirección de entrega y la forma de pago una vez ya estén registrados.	1.2.5
1.2.7.1	Implementación de gestión como usuario	Desarrollar una vista para que el usuario pueda seguir el estado de sus pedidos por un ID.	1.2.5
1.2.7.2	Implementación de gestión como administrador	Desarrollar vistas para que el administrador pueda, seguir el estado de todos los pedidos, gestionar los clientes y las ventas	1.2.5
1.3.1.1	Diseño de la estructura de la base de	Crear el esquema de la base de datos, definiendo las tablas necesarias para categorías, usuarios,	1.3.1

## LISTA DE ACTIVIDADES

	datos	pedidos, cursos, y otras entidades del sistema.	
1.3.1.2	Creación de la tabla de las entidades	Crear las tablas de la base de datos para almacenar información de los cursos, categorías, usuarios, y pedidos, con sus respectivas relaciones.	1.3.1
1.3.1.3	Añadir los cursos	Añadir la oferta de cursos a la base de datos de la aplicación.	1.3.1
1.3.2.1	Definición de consultas para recuperar información de cursos.	Definir consultas SQL que permitan recuperar información específica de los cursos para mostrarlos en el catálogo, la ficha de curso, y la búsqueda.	1.3.2
1.3.3.1	Implementación del formulario de registro para nuevos usuarios	Desarrollar un formulario para que los nuevos usuarios puedan crear una cuenta introduciendo su correo y contraseña, almacenando los datos en la base de datos.	1.3.3
1.3.3.2	Implementación del sistema de autenticación por correo y contraseña.	Desarrollar la funcionalidad para que los usuarios se autenticuen en el sistema utilizando su correo electrónico y contraseña, validando los datos.	1.3.3
1.3.3.3	Desarrollo de funcionalidades de recuperación de contraseña.	Crear un mecanismo para que los usuarios puedan recuperar su contraseña en caso de olvido, mediante el envío de un correo con un enlace de restablecimiento.	1.3.3
1.3.4.1	Creación del panel de administración para la gestión de usuarios.	Desarrollar una interfaz de administración que permita a los administradores visualizar y gestionar la información de los usuarios registrados en el sistema.	1.3.4
1.3.4.2	Desarrollo de funcionalidades para ver, editar o eliminar usuarios.	Implementar funcionalidades que permitan a los administradores modificar o eliminar la información de los usuarios desde el panel de administración.	1.3.4
1.3.4.3	Implementación de la edición de datos del cliente por el propio usuario.	Desarrollar una interfaz para que los clientes puedan modificar sus datos personales, como dirección de entrega o métodos de pago, desde su perfil.	1.3.4
1.3.5.1	Desarrollo del sistema para registrar nuevos pedidos	Implementar la funcionalidad que registre un nuevo pedido en el sistema cuando un usuario complete el proceso de compra.	1.3.5
1.3.5.2	Implementación del sistema para modificar el estado de los pedidos.	Desarrollar la funcionalidad que permita a los administradores cambiar el estado de un pedido, como "En proceso" o "Enviado", desde el panel de administración.	1.3.5
1.3.6.1	Implementación de la funcionalidad de búsqueda filtrada	Desarrollar una función que permita a los usuarios realizar búsquedas de cursos aplicando filtros específicos como categoría o precio.	1.3.6
1.3.7.1	Integración de la API de la pasarela de pago seleccionada.	Conectar el sistema de pago con una pasarela de pagos externa, permitiendo procesar transacciones en línea de manera segura.	1.3.7

## LISTA DE ACTIVIDADES

1.3.7.2	Implementación del sistema de pago por contrarrembolso.	Desarrollar la funcionalidad que permita a los usuarios seleccionar la opción de pagar su pedido al momento de la entrega (contrarrembolso).	1.3.7
1.3.8.1	Desarrollo de la funcionalidad para generar un ID único de pedido.	Implementar una función que asigne un número de identificación único a cada pedido realizado en la tienda.	1.3.8
1.3.8.2	Implementación del seguimiento de pedidos para clientes (a través de ID de pedido).	Desarrollar consultas que permitan a los usuarios rastrear el estado de su pedido utilizando un ID único.	1.3.8
1.3.8.3	Implementación del seguimiento de pedidos para administradores (ver todos los pedidos)	Crear consultas para que los administradores puedan ver el estado y detalles de todos los pedidos, facilitando su seguimiento.	1.3.8
1.4.1	Creación de la imagen de contenedor	Esta actividad consiste en definir y construir una imagen de contenedor que incluya todas las dependencias y datos necesarios para ejecutar la aplicación.	1.4
1.4.2	Configuración y despliegue en PaaS	En esta actividad se configura y despliega la aplicación en plataformas de alojamiento en la nube.	1.4
2.1.1	Informe de Desempeño del Equipo de Trabajo	Generar un informe que detalle el rendimiento y los resultados alcanzados por el equipo durante el desarrollo del proyecto.	2.1
2.2.1	Informe de Seguimiento del Proyecto generado con MS Project	Crear un informe de seguimiento del progreso del proyecto, utilizando herramientas como MS Project para monitorear plazos y recursos.	2.2
3.1.1	Instrucciones para el despliegue del contenedor	Elaborar una guía detallada sobre cómo desplegar el sistema en producción utilizando contenedores, incluyendo configuraciones y comandos necesarios.	3.1
3.2.1	Informe de Cierre	Redactar un documento final que resuma el cumplimiento de los objetivos del proyecto, las actividades completadas y los resultados obtenidos.	3.2