

Plan Formativo	Nivel de Dificultad:
Full Stack Python	Medio
<b>Nombre del proyecto:</b> "Te lo vendo" – Iteración 5	<b>Tema:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Desarrollo de Aplicaciones Web con Python Django</li></ul>
<b>Objetivo del proyecto:</b> (Competencias del Módulo):	Crear una aplicación web simple utilizando Python y el framework Django.  Implementar funcionalidades de Login y Logout.
<b>Aprendizaje esperado a trabajar (AD) a evaluar (Ev)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Reconocer los principales componentes de un proyecto desarrollado en Django</li></ul>
<b>Ejecución: Grupal</b>	
Descripción de la Evaluación	
<b>CONTEXTO</b> <p>Durante los últimos meses, las compras en línea han tenido un aumento significativo debido al avance tecnológico, las restricciones sanitarias impuestas y a los cambios en las formas de vida. Esto aplica para muchos sectores productivos, usando diversos tipos de medios para efectuar una transacción, como el teléfono, a través de un sitio web e incluso por medio de aplicaciones móviles.</p> <p>Es importante considerar que todo este cambio en la forma de hacer las cosas no es algo temporal o que haya sido implementado debido a la contingencia, sino que es un tema que llegó para quedarse, y que marcará la manera en la cual se adquieren bienes y servicios, en especial para negocios que están en etapas iniciales de desarrollo.</p>	
<b>PROBLEMA</b> <p>La empresa "Te lo Vendo" es un emprendimiento de un grupo de jóvenes, quienes necesitan vender sus productos en línea. Actualmente toman sus pedidos vía telefónica y a través del correo electrónico. Al no existir un sistema centralizado para los pedidos, es complejo tener control oportuno de las entregas, lo que genera que en algunos casos no se concreten algunos pedidos.</p> <p>Una opción propuesta es manejar una planilla de cálculo para el registro de los pedidos y realización de seguimiento. Si bien es factible su uso, a medida que se agreguen nuevos clientes el archivo irá creciendo, y será complejo mantener la integridad entre los datos, impidiendo relacionarlos adecuadamente.</p>	
<b>SOLUCIÓN</b> <p>Dados los antecedentes anteriores, es necesario desarrollar una solución tecnológica que cubra los procesos de negocio descritos y que proponga una mejora en la gestión, el control, la seguridad, y disponibilidad de información para el negocio y sus clientes. El sistema debe permitir presentar</p>	

productos, tomar pedidos y hacer seguimiento de estos y la gestión de clientes. Además, se requiere que el sistema genere reportes y estadísticas que ayuden a tomar de decisiones y mejorar el rendimiento de la empresa, considerando la cantidad de clientes, y la demanda de éstos. Es imprescindible mantener comunicación con los encargados de entregar los pedidos, y darles la posibilidad de realizar todas sus actividades teniendo conectividad a través de dispositivos móviles.

## DESARROLLO

Continuando con su proyecto, desarrolle toda la lógica necesaria para que los usuarios se puedan registrar.

Elaboren un template de login y un template de bienvenida posterior al login. Este último template debe mostrar un mensaje personalizado, saludando a quien haya iniciado sesión.

Si el usuario no ha iniciado sesión, bajo ninguna circunstancia podrá ver la página de bienvenida personalizada. Restringe los permisos correspondientes.

Elaboren un archivo README.txt donde se expliquen las funcionalidades de su aplicación y toda la información necesaria para que cualquier desarrollador pueda levantar su aplicación en un servidor local.

Actualice su repositorio en GitHub y envíelo en el archivo comprimido con su proyecto.

### Consideraciones generales

- El entregable es un archivo RAR o ZIP y el enlace al repositorio en github.
- El tiempo máximo para resolver la evaluación es el periodo correspondiente a una clase regular.
- Equipos máximos de 4 integrantes.

### Requerimientos de los participantes

Conocimientos previos	Actitudes para el trabajo	Valores
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instalación de Visual Studio Code con la extensión Python correspondiente.</li> <li>• Python Básico.</li> <li>• Principio Programación Orientada a Objetos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cumplimiento de plazos</li> <li>• Buenas prácticas de codificación</li> <li>• Trabajo en equipo</li> <li>• Optimización del tiempo</li> </ul>	<p>Tiempo de resolución.</p> <p>Enfoque al requerimiento.</p> <p>Estructura de Solución.</p>
Objetivo General de Aprendizaje	<p>El participante al finalizar el proyecto será capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender el paradigma de la programación orientada a objetos y las ventajas que tendrá respecto a la programación estructurada.</li> </ul>	
Objetivos particulares	<p>- Utilización de un editor de texto</p>	

	- Trabajo en equipo
Duración del proyecto	1 jornada de clases
Productos para obtener durante la realización del proyecto	
- Script .PY	
Especificaciones de desempeño	
Deberá realizar la actividad según requerimientos técnicos y en un plazo máximo de 1 clase; el resultado deberá ser entregado de acuerdo con lo indicado en el punto anterior.	