

Plan Formativo	Nivel de Dificultad:
Full Stack Python	Medio
<b>Nombre del proyecto:</b> "Te lo vendo" – Iteración 3	<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.
<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>
Ejecución: Grupal	
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 productos, tomar pedidos y hacer seguimiento de estos y la gestión de clientes. Además, se requiere que</p>	

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

Cree un entorno virtual e instalen Django (si ya está creado, utilicen el desarrollado en el ejercicio anterior). Verifiquen la versión de Python y Django.

Desarrollen elementos de la página principal elaborada en la actividad anterior. Incorporen aspectos de bootstrap según lo comentado en las cápsulas.

Creen una nueva plantilla, que muestre información de 5 clientes de su plataforma. Cada cliente debe tener al menos 5 atributos. Incorporen elementos gráficos mediante CSS.

Elementos como footer y navbar deben ser compartidos entre las diferentes páginas. Para esto utilice block content.

Elaboren una pequeña guía para que cualquier persona pueda mostrar contenido dinámico desde un archivo sqlite3 a una aplicación web.

### 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	<ul style="list-style-type: none"><li>- Utilización de un editor de texto</li><li>- Trabajo en equipo</li></ul>
Duración del proyecto	1 jornada de clases
Productos para obtener durante la realización del proyecto	
<ul style="list-style-type: none"><li>- Script .PY</li></ul>	
Especificaciones de desempeño	
<p>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.</p>	