

PROYECTO: Módulo Full Stack I

Índice

Introducción.....	2
Puesta en Marcha.....	2
Organización inicial de Proyecto.....	2
Requerimientos generales a todos los proyectos.....	2
Evidencia de Aprendizaje 1.....	3

Introducción

El proyecto del módulo Full Stack I tiene por objeto ofrecer la oportunidad de desarrollar y consolidar competencias fundamentales abordadas en los espacios Programación II y Modelado y Arquitectura de Software. A través de esta experiencia, se trabajará en el modelado y la construcción de aplicación fullstack dinámica.

Puesta en Marcha

Organización inicial de Proyecto

- **Crear Organización, Team y Repositorio del proyecto en Github.**

Nota. El repositorio de proyecto es único.

Estructurar el mismo con carpetas: maqueta, frontend y backend.

- **Novedades del Equipo.** Documentar en la **Wiki** del repositorio del Proyecto apellidos, nombres, usuario de Git (con el que realizarán las confirmaciones), rol y novedades personales de los integrantes del equipo.
- **Seleccionar el Proyecto a realizar.** Para ello, ir al documento [Lista de Proyectos](#) e inscribirse en 1.

Nota: Sólo se admiten 2 equipos por proyecto.

Si te interesa trabajar en un proyecto no listado, consulta al docente.

Requerimientos generales a todos los proyectos

La aplicación a desarrollar deberá cumplir con los siguientes ítems:

- **Registro e Inicio de Sesión:** Permitir a los usuarios crear una cuenta e iniciar sesión de manera segura utilizando credenciales únicas, como correo electrónico y contraseña. Mínimo 2 roles: Admin y User.

Nota: La autenticación será simplemente comprobando usuario y contraseña registrado en base de datos. No es obligatorio el procesos de autenticación basado en JWT, ni procesos de autorización basados en OAuth2, ni procesos de encriptación.

- **Página Principal (Home):** Diseñar una interfaz intuitiva y responsive que incluya un resumen visual de la aplicación. Integrar una barra de navegación con enlaces a las secciones clave del sistema.

- **Gestión de Datos (CRUD):** Permitir a los usuarios agregar, editar, visualizar y eliminar datos relevantes al propósito del sistema (por ejemplo: tareas, actividades, eventos según proyecto).
 - **Panel de Control (Dashboard):** Incorporar una sección dedicada a la visualización de métricas y datos relevantes para el usuario o el propósito del sistema.
 - **Página "Quiénes Somos":** Presentar información detallada sobre el propósito del sistema y los responsables detrás de su desarrollo. Incluir enlaces a los portafolios de los integrantes del equipo de desarrollo.
-

Evidencia de Aprendizaje 1

Por equipos (mantener los mismos de la práctica profesionalizante)

- En base al proyecto elegido, completar las siguientes secciones del documento [“Estructura para el Proyecto ABP - 2025”](#) publicado en el zócalo de Proyecto Final ABP.
 - Nombre del Proyecto.
 - Tipo de Proyecto.
 - Espacio Curricular o Espacios Participantes en el módulo:
 - Ejes temáticos/red de conceptos.
 - Problemáticas/necesidades.
 - Fundamentación.
 - Objetivo general.
 - Objetivos específicos.
- Documento con la lista de requerimientos funcionales a desarrollar en el proyecto.
- Documento con la lista de apellidos y nombres de los estudiantes que participaron ACTIVAMENTE de la resolución de actividades correspondiente para la presente evidencia del módulo FullStack I.
- Sólo un integrante del equipo realiza la entrega.

Aclaraciones:

- Aquellos estudiantes que NO participan de la Práctica Profesionalizante, deben sumarse a alguno de los equipos de la Práctica y participar sólo de las entregas y actividades propias del módulo Full Stack.
- *Para acreditar el módulo Full Stack I se requiere estar en condiciones de cursar ambos espacios: Programación II y Modelado y Arquitectura de Software.*