



**Bootcamp de Desarrollo Web**

**Clase 22**

**Proyecto Final – Parte 2**

1



## **Objetivo**

Este proyecto permitirá a los alumnos demostrar sus habilidades adquiridas durante el bootcamp, trabajando en un proyecto completo desde la planificación hasta el despliegue final.

**¡Buena suerte!**

Introducción a la programación

2



## Resumen

El proyecto final del curso consistirá en la creación de un portafolio web para los alumnos

utilizando diversas tecnologías aprendidas durante el bootcamp. Este portafolio será para mostrar los trabajos y habilidades de cada alumno.  
El desarrollo se realizará con las siguientes herramientas:

1. **Astro**: para la creación del sitio web.
2. **Jira**: para la planificación y seguimiento de las tareas del proyecto.
3. **Figma**: para prototipar y diseñar las páginas de los portafolios.
4. **Express**: para construir una API que sirva los datos de los alumnos.
5. **Vercel**: para el despliegue del proyecto en producción.

Introducción a la programación

3



## Entregables del Proyecto

**Documentación de Requerimientos:** Documento detallando los requisitos del proyecto.

**Documentación:** Instrucciones para desplegar y mantener el proyecto.

**Diseño en Figma:** Prototipo completo del portafolio.

Repositorio GitHub: Código del frontend (Astro) y backend (Express).

**Despliegue en Vercel:** URL del portafolio desplegado.

Dominio Personalizado: URL del dominio configurado para el portafolio.

Introducción a la programación

4



## Criterios de Evaluación

**Funcionalidad:** El portafolio debe funcionar correctamente y sin errores.

**Diseño:** La implementación debe reflejar fielmente el diseño en Figma.

**Calidad del Código:** El código debe ser limpio, estructurado y bien documentado.

**Despliegue:** El proyecto debe estar correctamente desplegado y accesible.

**Uso de Herramientas:** Uso efectivo de Jira y Figma para la gestión del proyecto y diseño.

Introducción a la programación

5



## Instrucciones del Proyecto

### Diseño y Arquitectura de la Aplicación

#### Diseño en Figma

- Crear wireframe del portafolio del Alumno.
- El wireframe debe de ser creado con base en la plantilla de Astro que se deseé utilizar para el portafolio del alumno
- Desarrollar un esquema básico de la página de perfil que incluya la disposición de los elementos principales como la foto del alumno, su biografía, lista de proyectos y enlaces de contacto.
- Compartir el wireframe con el equipo a través de Figma, permitiendo comentarios y sugerencias.
- Ajustar el diseño según las sugerencias y mejoras propuestas, enfocándose en la usabilidad y estética.

Introducción a la programación

6

**Instrucciones del Proyecto**  
**Diseño y Arquitectura de la Aplicación**

**Jumpstart your next project with a theme**

Recently Added

Atlas  
A fully featured business template with Tailwind, Keyframe CMS, blog, and more.

Astro Simple Portfolio  
A simple and high performing portfolio template.

Streamer  
A one page theme built with Astro and Tailwind CSS to host your event!

Introducción a la programación

7

## Arquitectura de la Aplicación

La arquitectura de la aplicación es fundamental para asegurar que el proyecto sea escalable, mantenible y eficiente.

- Dependiendo de la plantilla elegida de **Astro**, la estructura de proyecto puede variar un poco, motivo por el cual debemos eliminar el contenido no utilizado y customizar el contenido que queramos utilizar.
- Este contenido a utilizar, debe de estar alineado con los requerimientos definidos en el **brief**, es decir, debe de cumplir todas las definiciones.
- Al momento de elegir una plantilla, podemos elegir agregar el repositorio a nuestra cuenta de **Github** para poder hacer uso del control de versiones.
- Debido a la naturaleza del **framework** de Astro, la lógica, el estilo y el **html** regularmente, deben de estar contenidos dentro de un mismo archivo.

Introducción a la programación

8



## Arquitectura de la Aplicación



Diagrama de una página o componente de Astro.

Introducción a la programación

9



Bootcamp de Desarrollo Web

Clase 22

Proyecto Final – Parte 2

10