



Bootcamp de Desarrollo Web

Clase 21

Proyecto Final – Parte 1

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

Identificación y Definición de Requerimientos del Proyecto

Objetivos:

- Realizar una reunión inicial para definir los objetivos del portafolio.
- Establecer las funcionalidades necesarias, como perfiles de alumnos, presentación de proyectos, contacto, etc.

Introducción a la programación

6



Identificación y Definición de Requerimientos del Proyecto

Reunir Requisitos

La fase de reunión de requisitos es crucial para el éxito de cualquier proyecto de desarrollo de software. Aquí se definen claramente los objetivos y necesidades del proyecto, asegurando que todas las partes interesadas estén alineadas.

A continuación, se describen los pasos detallados para esta fase:

Introducción a la programación

7



Identificación y Definición de Requerimientos del Proyecto

Identificar a las Partes Interesadas

Realizar una reunión Inicial para definir los objetivos del portafolio, involucrar a todas las partes interesadas para comprender sus expectativas y necesidades.

Introducción a la programación

8



Identificación y Definición de Requerimientos del Proyecto

Establecer las funcionalidades requeridas

- Información personal (nombre, foto, biografía).
- Detalles de contacto (email, redes sociales).
- Habilidades y competencias.
- Presentación de Proyectos:
- Listado de proyectos realizados.
- Descripciones detalladas de cada proyecto (objetivos, tecnologías usadas, resultados).
- Sección de Contacto:
- Formulario de contacto.
- Enlaces a redes sociales y otras formas de contacto.

Introducción a la programación

9



Identificación y Definición de Requerimientos del Proyecto

Documentación Inicial

- Registrar todas las decisiones, y objetivos acordados durante la reunión.
- Se hará uso de un documento de Google , el cuál llamaremos **brief**, el cual contendrá un resumen que destaque los objetivos clave y las funcionalidades principales del portafolio.
- El enlace al **brief** se encuentra en el archivo de material adicional.

Introducción a la programación

10




Identificación y Definición de Requerimientos del Proyecto

CLIENTE	
Nombre del proyecto	
Nombre cliente	
DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO Y ENTREGABLES	
¿Qué implica este proyecto?	Escribe aquí la descripción del entregable o enlace a plantilla
¿Cuál es el propósito?	
Entregable_1	
DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	
Información relevante	
OBJETIVOS	
Objetivo 1	
Objetivo 2	
Objetivo 3	
Objetivo 4	
Objetivo 5	
PÚBLICO OBJETIVO	
Público Objetivo	Describe al target

Introducción a la programación

11




Gestión del proyecto

Documentación Inicial - Jira

Crear un Nuevo Proyecto

- Asignar el nombre "Portafolio de Alumnos" y completar la configuración inicial.
- Configurar columnas del tablero: Backlog, En Proceso, En Revisión, Completado.

Crear Historias de Usuario

Nota: No olvides describir las historias de usuario como el siguiente ejemplo : "Como alumno, quiero crear un perfil para mostrar mi información personal y proyectos".

Introducción a la programación

12



Gestión del proyecto

Crear Tareas y Subtareas

- Crear las sub tareas relacionadas con la historia de usuario.
Ejemplo: Diseñar la página de perfil de alumno en Figma.
- Luego de creadas las tareas, asignar estas a los responsables correspondientes, estableciendo fechas límite.
- Finalmente, se planifica un sprint de 2 semanas y se asignan historias de usuario y tareas prioritarias a este sprint.

Nota: Nuestro tablero de Scrum, nos ayudará a darle seguimiento al desarrollo de nuestro proyecto.

Introducción a la programación

13



Bootcamp de Desarrollo Web

Clase 21

Proyecto Final – Parte 1

14