

**Módulo: Fundamentos del desarrollo web**  
**Generación: 15 - Desarrollo Web Full Stack**  
**Fecha: 10/05/2022**

## **Criterios de evaluación y reglas para repetir el módulo de Fundamentos del Desarrollo Web**

Academlo es una escuela de programación en mejora continua, es por eso que compartimos las reglas que ayudarán tanto a mejorar la calidad de nuestros cursos como a que nuestros estudiantes desarrollen los conocimientos y habilidades que necesitarán para conseguir un empleo.

Recordemos que el éxito de Academlo está totalmente basado en el éxito de nuestros estudiantes, por lo tanto, todas las medidas que tomamos son pensando en ese objetivo.

¡Queremos que cada uno de ustedes se sienta orgulloso de decir que estudia o estudió en Academlo!

### **Criterios de evaluación para aprobar el módulo de Fundamentos del Desarrollo Web**

Para que el estudiante pueda aprobar el módulo y recibir el certificado debe de cumplir con lo siguiente.

1. **Resolver al menos 15 de los 18 ejercicios de lógica (replit)**  
el instructor se encargará de proveer los ejercicios.
2. **Aprobar el examen correspondiente a la fase de prueba**
3. **Entregar el portafolio web con diseño responsivo**
4. **Entregar el proyecto final (e-commerce)**

#### **Requisitos portafolio**

Debe de ser una réplica de los diseños provistos por el instructor, cambiando los datos del diseño por datos del estudiante.

#### **Requisitos proyecto final**

Carrito de Compras

Debe cumplir con las siguientes características:

1. Una página donde se mostrarán los productos
2. Deberá tener al menos una navbar y un footer aparte de la sección de los productos

3. Persistencia de datos usando local storage.  
Los productos deberán tener al menos un nombre, una imagen, el precio y un botón para agregar al carrito.
  4. Deberán tener una sección para para mostrar los productos agregados (carrito)
  5. En el carrito se deben ir listando los productos que se agreguen
  6. Deberá tener un total dónde se sumen los precios de los productos agregados
  7. Deberá tener un botón para realizar la compra
- Reto adicional 1 incrementar o disminuir la cantidad de productos en el carrito
  - Reto adicional 2 manejar un stock si el producto tiene un stock de 5 unidades no dejará agregar más de 6 unidades del mismo producto
  - Reto adicional 3 descontar del stock, si la compra de un producto con un stock de 5 unidades es de 3, el stock de ese producto deberá ser ahora de 2.
  - Reto adicional 4 p

Notas:

Los proyectos sólo se considerarán válidos si cumplen con todos los puntos.