

PROYECTO

APLICACIÓN WEB JAVA SCRIPT

(20 puntos)



- ➔ Todos los trabajos del curso deben ser presentados en un repositorio personal GITHUB. El link se debe enviar al docente siempre que se entregue cada trabajo individual. Respalidar los trabajos es una responsabilidad total del estudiante.

INSTRUCCIONES

⇒ Desarrollar una aplicación web utilizando toda su habilidad en la programación Java Script. El enfoque debe ser pensando 100% de acuerdo al tema aprobado en el sitio web.

Los aspectos a cumplir son los siguientes:

- El trabajo se debe realizar de manera individual.
- Al dar clic al botón Apps del landing debe aparecer la página web donde se hizo el desarrollo.
- Aplicar toda su habilidad en programación web JS.
- La aplicación debe tener una buena experiencia de usuario UX.
- Use toda su habilidad para encontrar la solución de acuerdo a los requerimientos solicitados por el docente.
- El estudiante debe justificar en la exposición el uso de la programación JS aplicada. Solución y funcionalidad.
- Entregar y exponer el trabajo en la fecha final indicada por el docente. **NO** se dará más tiempo.
- Crear un manual de uso en formato PDF para el usuario final, que incluya el paso a paso por medio de pantallas de la aplicación web.
- Debe mantener el mismo diseño visual del sitio web que se desarrolló (encabezado, menú de navegación, pie de página).
- La programación aplicada debe ser efectiva validada usando la consola.
- Usar un medio de almacenamiento en el resultado final para su efectividad pensando en el usuario final (tablas/localstorage/email/BD JSON/arreglos).
- El manual debe indicar el paso a paso de la aplicación.
- Si la aplicación es la misma que se aplicó en las prácticas se obtiene de manera automática 5 puntos de opinión del docente.

- Al desarrollar un carrito de compras debe tener obligatoriamente los siguientes aspectos de un determinado producto: foto, nombre, precio, cantidad, subtotal, y un icono de X para borrar cada producto o todos al mismo tiempo. El botón de Finalizar compra para luego solicitar en un formulario todos los datos para terminar la compra virtual. Puede utilizar el inicio y cierre de una sesión (plus a sumar por el docente).
- **NO** poner pantallas ni elementos iguales a las que se utilizaron en las diversas prácticas a través del curso. Se perderá el puntaje total.
- La entrega del trabajo será explicada en clase por el docente.

Ejemplos de nombres de aplicaciones web:

- ✓ Agenda de citas en un taller mecánico
- ✓ Ecommerce de una perfumería
- ✓ Carrito de compras de productos de un supermercado
- ✓ Cotización de un modelo de carro en una agencia
- ✓ Carrito de compras de un restaurante
- ✓ Registro de la mascota veterinaria
- ✓ Pago de membresía en línea gimnasio
- ✓ Agenda de citas en un taller mecánico
- ✓ Compra en línea entradas de cine
- ✓ Reservación de catering service
- ✓ Búsqueda de juguetes para comprar en línea
- ✓ Reservación de hospedaje en el hotel de montaña
- ✓ Pago en línea de cursos virtuales
- ✓ Carrito de compras de una tienda de computación

Link de ejemplo:

<https://www.toyotacr.com/descubrir-mi-toyota>

En la aplicación se deben cumplir 7 aspectos de la siguiente lista:

Los mismos se deben indicar al docente en la exposición.

1. Quemado de datos
2. Programación básica (funciones, operadores, métodos, condicionales, ciclos)
3. Eventos interactivos
4. Reservaciones complejas
5. Carrito de compras (inicio y cierre de sesión)
6. Búsqueda y reporte de información
7. Filtrajes generales
8. Cálculos financieros
9. Programación de formularios usando email.js
10. Almacenaje de datos con arreglos, localStorage, json, correo electrónico.
11. Intercambio de colores JS
12. Uso de Json
13. Mapas interactivos
14. Modelos o recorridos 3D
15. Conexión a una API relacionada con el tema.

La evaluación y los puntos a cumplir son los siguientes:

Aspectos de evaluación	Valor en puntos	Puntos obtenidos	Observaciones
1. Evaluación docente de la aplicación	10		
2. Manual de la aplicación	5		
3. Usar micro interacciones	2		
4. Justificación de la aplicación	1		
5. Exposición de la aplicación	2		
TOTAL			

La aplicación debe tener un nivel de complejidad, que será evaluado exclusivamente por el docente, tomando en cuenta la escala evaluativa.

Puntos vitales decisivos que toma en cuenta el docente:

Escala evaluativa docente

Excelente = 10 puntos

Muy bueno = 9 puntos

Bueno = 8 puntos

Regular = 7 puntos

Malo= 5 puntos (copia, NO hubo complejidad-incompleta).

Manual de la aplicación

Excelente = 5 puntos

Muy bueno = 4 puntos

Bueno = 3 puntos

Regular = 2 puntos

Malo= 1 punto

NOTAS FINALES

- La experiencia de usuario UX debe ser efectiva.
- El diseño visual del sitio web debe ser uniforme y minimalista.
- La estructura de la aplicación web debe estar bien organizada.
- Las novedades incluidas serán un plus.
- La exposición del trabajo es obligatoria.
- **NO** utilizar ningún tipo de plantilla sino el trabajo será anulado 100%. Usar código web fuente desde cero.
- Respalidar el proyecto final, en caso de pérdida, se perderá todo el puntaje del mismo sin excusa alguna.
- El trabajo se debe de entregar en un link para que el docente lo pueda descargar.