**PROYECTO FINAL MÓDULO FRONT-END**

**ENTREGABLES:**

1. **Modelo del negocio:** Un documento netamente descriptivo de lo que contempla el proyecto que se va a desarrollar. En el documento debe estar descrito de forma narrativa, todos los procesos que incluyen el proyecto desde el registro de un usuario hasta los reportes que se mostrarán en el lado administrativo. Este documento debe ser breve pero no deben dejar de contemplar ningún procedimiento que sea importante. Por ejemplo, si se hace un e-commerce, se debe describir cómo se registra un usuario, qué filtros podrá usar para hacer la búsqueda de productos, qué características de cada producto han de mostrarse en la aplicación, cómo llevar los productos a un carrito de compras, cómo concretar una compra e incluso el proceso poscompra. Ver Anexo 1
   1. **Ver ANEXO 1**
2. **Requerimientos del negocio:** Un documento que reúne características funcionales y no funcionales a partir de haber entendido correctamente el modelo de negocio. Estas características describen detalladamente cómo será un proceso en la aplicación web; Si el proceso es muy largo y conforma muchos pasos, dicho proceso se puede dividir en distintos requerimientos. Para ello, en una metodología ágil como SCRUM, se usa un artefacto llamado **historias de usuario**, que al igual que un documento de requerimientos, reúne todas las características que se deben contemplar para la realización de un sistema.
   1. **Ver ANEXO 2**: Historias de Usuario Extendida
   2. **Ver ANEXO 3:** Historias de Usurario Simplificada (recomendado para el curso)

Ambos anexos contienen ejemplos y manual instructivo del uso y creación de las historias de usuario. Sin embargo, por motivos de tiempo, se sugiere usar la forma simplificada.

1. **Diagrama de Gantt:** Un diagrama en el que se colocan los hitos de avances de la aplicación que se va a desarrollar. Un proyecto pasa por diferentes etapas que no siempre son las mismas para todos los proyectos; Sin embargo, es necesario considerar una reunión diaria (DAILY MEETING) con todo el equipo de desarrollo y una reunión en cada fase de avance del proyecto (SPRINT), que bien por ejemplo, podría ser considerado como cada requerimiento de la aplicación para obtener un feedback inmediato del cliente final.
   1. **Ver Anexo 4:** Diagrama de Gantt de las fases de un software, sin embargo, en el ejemplo no están contemplando las reuniones diarias.

Los hitos del proyecto pueden variar de acuerdo a la envergadura del mismo.

1. **Wireframes:** Son diseños en papel y/o en algunas herramientas en línea como FIGMA, del cual vimos su uso. Sin embargo, los wireframes son diseños en blanco y negro o sin color, sólo son estructuras que describen más que diseño, la experiencia del usuario (UX), pues cuando uno ve colores, se puede dejar llevar y perder de foco de concentración la lógica que maneja la aplicación y la cantidad de pasos que tiene que seguir un usuario para cumplir un determinado proceso propio del modelo de negocio.
   1. **Ver ANEXO 5**
2. **Prototipos:** Los wireframes previamente diseñados, describen la experiencia del usuario en cuanto a usabilidad. Los prototipos le añaden color y estilo a dichos wireframes para un resultado óptimo y final a nivel UI/UX. No se consideran **ANEXOS** en este apartado ya que todos los ejemplos que se ven en páginas como DRIBBBLE o FRONTENDMENTOR, por ejemplo, serían una buena representación de los mismos.

Consideración: Para los siguientes puntos, se debe crear un repositorio en github en el que se incluyan como colaboradores a todo el equipo de desarrollo y compartir dicho link para las presentaciones.

1. **Maquetado en código HTML, CSS y JS:** Un entregable a nivel de código con todas las pantallas desarrolladas en los prototipos en HTML, CSS y JS. Se sugiere como primer proceso que, a partir de los prototipos, se identifiquen los principales componentes y etiquetas a nivel HTML,
2. **Maquetado en código HTML, CSS y JS con MediaQueries:** El código del punto anterior con sus respectivas vistas responsivas y/o adaptables a diferentes medidas y tamaños de pantallas y dispositivos.
3. **Maquetado en código con un Framework JS REACT JS/ANGULAR:** Usando algún framework JS, el proyecto se debe migrar en su totalidad, los datos que se van a consumir, no necesariamente deben estar en un backend. Pueden ser datos falsos, de prueba o similares, sin embargo, la funcionalidad de la aplicación web a nivel de código debe ser optima en cuanto a procesos inclusive con dicha data de prueba.