

Evaluación del módulo 2

Consigna del trabajo 

Evaluación del módulo

Proyecto *Alke Wallet*

Situación inicial 📌

Unidad solicitante: Equipo de desarrollo de una empresa fintech

📌 El equipo de desarrollo ha recibido la solicitud de crear un Front-end dinámico para una **wallet digital**. La problemática a resolver es **brindar a los usuarios una solución segura y fácil de usar para administrar sus activos financieros de manera digital**. La wallet permitirá a los usuarios **loguearse, agendar contactos para futuras transferencias, así como realizar movimientos y transacciones dentro de la plataforma**. Nuestro líder técnico ya cuenta con los requerimientos desagregados en un backlog de tareas listo para que comencemos la etapa de desarrollo.

Nuestro objetivo 📋

El objetivo de nuestro proyecto "Alke Wallet" es desarrollar una aplicación de billetera digital que permita a los usuarios gestionar sus activos financieros de manera segura y conveniente.

Nuestro objetivo es entregar una vista funcional, segura y fácil de usar que proporcione a los usuarios una solución confiable para administrar sus activos financieros de manera digital.

Requerimientos 🤝

La aplicación "**Alke Wallet**" deberá cumplir con una serie de requisitos y especificaciones técnicas para garantizar su funcionalidad y calidad. A continuación, se detallan los requerimientos generales y técnicos:

Requerimientos generales:

- **Registro e inicio de sesión:** Se les asignará a los usuarios una cuenta y acceder a la aplicación utilizando credenciales seguras.
- **Administración de fondos:** Los usuarios deben poder ver su saldo disponible, realizar depósitos y retiros de fondos.

- **Envío y recepción de fondos:** Los usuarios deben poder simular un envío de fondos a otras cuentas dentro de la aplicación y recibir fondos propios.
- **Historial de transacciones:** Debe haber un registro completo de todas las transacciones realizadas en la aplicación.

Requerimientos técnicos/específicos:

- **Utilizar para el Frontend :**
 - HTML
 - CSS
 - JavaScript
 - Bootstrap
 - JQuery

Para desarrollar la interfaz de usuario responsive y mejorar la experiencia del usuario.

¿Qué vamos a validar?

Con el fin de garantizar la calidad y el éxito del proyecto "**Alke Wallet**", se evaluarán varios aspectos clave del producto.

- **Aspectos técnicos:**
 - **Legibilidad del código:** Se evaluará la claridad y organización del código desarrollado, asegurando buenas prácticas de programación y facilidad de mantenimiento.
- **Aspectos de performance:**
 - **Experiencia del usuario y desarrollo del proyecto:** Se evaluará la interfaz de usuario y la facilidad de uso de la aplicación, asegurando una experiencia agradable y sin problemas para los usuarios.

Referencias

Durante la construcción del proyecto "**Alke Wallet**", se valorarán diferentes recursos y referencias que pueden facilitar la resolución y mejorar la

calidad del trabajo realizado. A continuación, se enumeran algunos ejemplos de contenido referencial que pueden ser útiles:

1. Librerías y Frameworks:

- **Bootstrap** (<https://getbootstrap.com/>): Framework CSS para facilitar el diseño responsive y la creación de componentes visuales.
- **JQuery** (<https://jquery.com/>): Biblioteca JavaScript para facilitar la manipulación del DOM y realizar operaciones interactivas en el frontend.

2. Repositorios y documentación:

- **Repositorio de código:** Se puede utilizar sistemas de control de versiones como Git para mantener el código fuente y facilitar la colaboración en equipo.

3. Diseño de interfaz de usuario:

i. link de referencia:

[E-Wallet UI](#)
[Wallet App design](#)
[Mobile wallet](#)
[Wallet app UI](#)

Entregables

Al finalizar el proyecto "**Alke Wallet**", se espera que el equipo de desarrollo entregue los siguientes elementos como evidencia concreta del trabajo realizado:

- **Código fuente:** Se debe proporcionar el código fuente completo del proyecto, incluyendo todos los archivos y directorios necesarios para compilar y ejecutar la aplicación.
- **Prototipo o demostración funcional:** Se espera presentar un prototipo o una demostración funcional de la aplicación que muestre las principales características y funcionalidades implementadas. Esto puede incluir la navegación por la interfaz de usuario, la realización de transacciones, la gestión de login del usuario, entre otros.

Link entregable en Moodle: Se debe de subir el código a GITHUB que contenga todo lo descrito anteriormente, para entregar la vista de la Wallet.

Portafolio

¡Excelente! Poder subir el entregable del proyecto "**Alke Wallet**" a tu portafolio. Asegúrate de presentar el proyecto "**Alke Wallet**" de manera clara, concisa y atractiva, destacando tus contribuciones y los aspectos más relevantes del proyecto.

Paso a paso

Este proyecto será avanzado paso a paso en cada clase y podrás completarlo progresivamente a través de los ¡Ponte a Prueba!. También tendrás espacios de consulta en las clases sincrónicas para despejar tus dudas.

Para entregar una vista funcional, segura y fácil de usar se avanzará en los Ponte a Prueba #4 y #5 con la creación de las pantallas:

- Pantalla de inicio de sesión (login.html)
- Pantalla del menú principal (menu.html)
- Pantalla de depósito (deposit.html)
- Pantalla de enviar dinero (sendmoney.html)
- Pantalla de últimos movimientos (transactions.html)

También avanzaremos en la estructura de HTML y CSS para llegar a la evaluación final y avanzar en la dinámica de la pantalla:

- Pantalla de Depósito (deposit.html):
- Agregar el Evento "Realizar depósito".
- Pantalla de Enviar Dinero (sendmoney.html):
- Evento "Agregar nuevo contacto".
- Pantalla de Últimos Movimientos (transactions.html):
- Visualización de Últimos Movimientos.

Esto fue pensado para que llegues a completar esta Evaluación Integradora de manera progresiva, resolviendo el código a lo largo del módulo llegando al final del módulo con gran parte del trabajo resuelto. De esta manera, este trabajo final será un reflejo de todo lo aprendido a lo largo del Módulo 2.



¡Muchas gracias!

Nos vemos en la próxima lección

 English Always &  alkemy

