



ENTREGA FINAL

PROYECTO SEMESTRAL 1-2016

El proyecto de este semestre consistirá en un catálogo de productos online, de 2 familias de productos y promociones.

El proyecto se desarrollará en 5 entregas parciales más la entrega final:

~~E3. Viernes 8 de abril — Maquetas en HTML + CSS~~

~~E4. Martes 3 de mayo — Autenticación y manejo de usuarios~~

~~E5. Martes 17 de mayo — Catálogos y administrador~~

~~E6. Lunes 30 de mayo — Mejoras varias JS~~

~~E7. Lunes 20 de junio — Web Service RESTful~~

EF. 27-30 de junio – Mejoras varias y detalles

REPOSITORIO Y ENTREGAS

Esta entrega se realizará en los mismos grupos registrados desde la entrega 3, al igual que el resto del proyecto semestral. El grupo no podrá cambiar durante el transcurso del proyecto.

ENTREGA: REPOSITORIO Y SERVIDOR

Esta entrega se realizará igual que las entregas anteriores, mediante el repositorio privado registrado. Recordar que las entregas son evaluadas de acuerdo a **la última copia presente en el repositorio del grupo al momento de la entrega**.

También deben actualizar su aplicación **en producción (Heroku o equivalente)**.

ABANDONO DE UN GRUPO

En caso de que **un alumno no continúe con el proyecto**, será evaluado con la nota mínima en todas las entregas siguientes (incluyendo la entrega y presentación final, reprobando automáticamente el curso de acuerdo a las reglas publicadas en el programa).

Entrega final

Para **el integrante restante**, que deberá continuar sólo con el proyecto, se aplicarán reglas especiales en cada entrega (aunque probablemente esto no evitará que la carga individual sea mayor).

Estos casos excepcionales deben ser avisados a la brevedad al profesor.

ENTREGA FINAL

En esta entrega su objetivo es lograr una aplicación lo más acabada posible. El foco en esta entrega es **la calidad de las soluciones** implementadas, no en la cantidad. El cómo se medirá la "calidad" esperada se explicará más adelante.

PRESENTACIÓN (DEMO)

En esta entrega, como parte fundamental, deberán preparar una presentación de a lo más 15 minutos (se recomienda menos de 10 minutos, para reservar 5 minutos para preguntas).

La presentación debe estar pensada para mostrar lo que hace la aplicación y con ello convencer a un jurado que su aplicación es tan buena que merecería la pena invertir en ella (por ejemplo, si su aplicación posee un catálogo de venta de carnes de ave, pueden imaginar que el jurado es de representantes de la APA – Asociación de Productores Avícolas de Chile).

USUARIO

La calidad de una solución se medirá desde la perspectiva de un usuario. A priori, el jurado podría elegir el usuario que desee (un visitante, un usuario registrado habitual del sitio, un administrador, etc), a no ser que en la presentación ustedes definan claramente el usuario para el que su aplicación es óptima – es decir, es muy recomendable que definan para quién es la demo que están presentando.

OBJETIVO

Además de definir un usuario claro, se considerará un objetivo específico del usuario: el usuario busco resolver un "problema" que la aplicación resuelve. Nuevamente, si no lo especifican en la presentación, el jurado puede elegir el objetivo que desee.

EJEMPLO

Contexto: catálogos de calcetines y cortes de madera a la medida (más promociones).

Usuario: un usuario visitante (primerizo en el sitio).

Objetivo: comprar calcetines de regalo para el día del padre.

En este caso la aplicación debiera guiar al usuario desde que llega a la aplicación, permitiendo ver diversos modelos de calcetines y compararlos, hasta encontrar la forma de comprar (en este caso, como no hay catálogo en línea, sugiriendo una dirección dónde puede comprarlos, una página de facebook, un mail, etc).

Entrega final

FUNCIONALIDADES VS CÓDIGO

El énfasis de la presentación debe ser la aplicación como una solución desde el punto de vista del usuario. Sin embargo, es considerado un valor adicional el destacar alguna funcionalidad desde una perspectiva técnica siempre y cuando esta sea relevante (incluso podría incluir una breve muestra de código).

Es decir, es buena idea destacar una funcionalidad desde la perspectiva de ustedes como desarrolladores siempre y cuando esta funcionalidad realmente tenga valor técnico. Algunos ejemplos de esto pueden ser: algo que fue difícil de resolver y que quedó muy bien; algo que es complejo y luego de mucho trabajo funcionó; algo que parecía difícil y luego de algunas iteraciones resolvieron de manera "bonita". En general, pueden destacar algo cuya solución haga que ustedes destaquen como desarrolladores hábiles.

Un contraejemplo de esto (NO HACER) sería algo del estilo "esto fue muy difícil y no funcionó" o "esto nos costó mucho porque no sabíamos nada del tema, pero cuando lo entendimos descubrimos que era muy fácil de hacer".

PLAZO, FECHAS Y FORMA DE ENTREGA

Para la evaluación del código se usará la última copia en su repositorio anterior al **lunes 27 de junio, 23:59 hrs.**

Para las presentaciones el plazo máximo será, evidentemente, el momento en que presenten.

Las presentaciones serán los días martes 28 de junio o jueves 30 de junio, entre las 9:00 y las 12:00 horas, en bloques continuados de 20 minutos. Para poder presentar deben reservar una hora en el Doodle <http://doodle.com/poll/iesfh7fbzddkvwpj> - la toma de horas será por orden de llegada y una vez tomada una hora, esta no podrá ser cambiada. En caso de no poder realizar la presentación en ninguna de las fechas / horas disponibles, enviar un mail a jeowen@uc.cl.

EVALUACIÓN DE CÓDIGO (SEGÚN CÓDIGO EN REPOSITORIO)

Justo a continuación de la presentación se realizará la evaluación del código, de manera presencial, de acuerdo a la última copia "a tiempo" en el repositorio.

EVALUACIÓN

La evaluación se realizará con la siguiente rúbrica:

Ptje ítem	Ítem / aspecto	Excelente (5)	Bueno (4)	Deficiente (2)	No logrado (0)
10	a) Presentación "happy path" (sucesión de pasos correctos para que el usuario logre su objetivo, es decir, sin considerar errores).	El usuario puede lograr su objetivo completamente sin interrupciones.	El usuario puede lograr su objetivo con a lo más 1 interrupción.	El usuario puede lograr su objetivo con más de 1 interrupción.	El usuario no puede lograr su objetivo

Entrega final

4	b) Presentación de manejo de errores (manejo de los casos en que el usuario comete un error para lograr su objetivo)	Se manejan bien todos los errores presentados (al menos 1, puede ser en las preguntas)	Hay a lo más un caso de error que no se maneja bien, pero se presenta al menos un caso en que si se maneja bien (puede ser en las preguntas)	Hay 2 o más casos de errores que no se manejan bien, pero se presenta al menos 1 caso en que se maneja bien (puede ser en las preguntas).	No se presenta ningún caso de error bien manejado.
2	c) (bonus) Presentación de aspecto técnico destacado.	Se presenta un aspecto técnico muy relevante que demuestra la gran capacidad de los desarrolladores.	Aunque se presenta un aspecto técnico que podría ser interesante, en la presentación esto no es claro.	N/A	No se presenta ningún aspecto técnico relevante.
3	d) Evaluación técnica general del código de la aplicación relevante para la funcionalidad presentada: MVC, revisión de modelo, templates, layout, helpers, assets (CSS, javascript e imágenes), controladores, controles de acceso (si aplica) y rutas. Revisión superficial rápida.	Revisión general: ningún elemento evidentemente erróneo.	Revisión general: a lo más hay 2 errores evidentes.	Revisión general: hay a lo más 4 errores evidentes.	Revisión general: hay más de 4 errores evidentes.
2	e) Evaluación técnica aleatoria del código del resto de la aplicación.	No hay ningún elemento evidentemente erróneo.	A lo más hay 2 errores evidentes.	A lo más hay 4 errores evidentes.	Hay más de 4 errores evidentes.