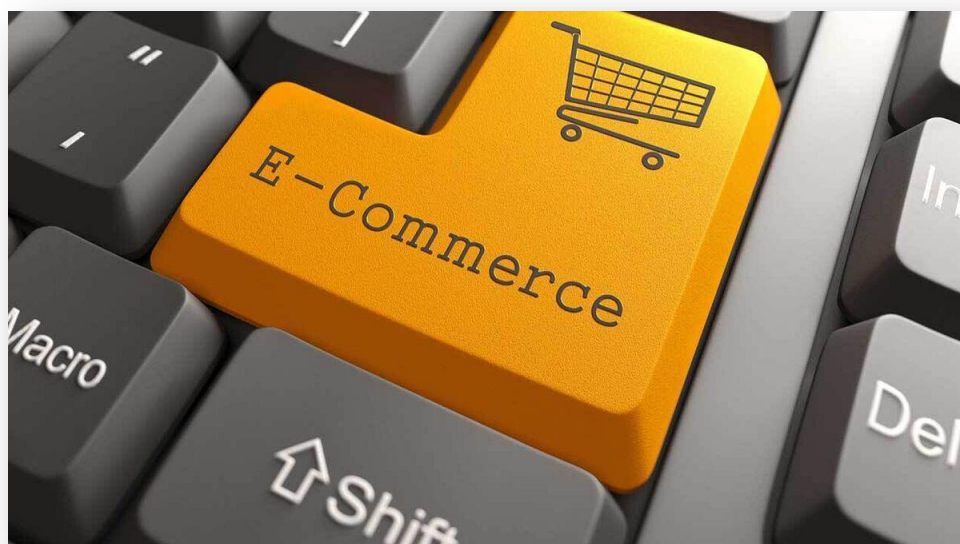


# Creación del frontend de un E-commerce temático



<b>Marcos de competencias.....</b>	<b>1</b>
<b>Contexto del proyecto .....</b>	<b>2</b>
<b>Modalidades pedagógicas.....</b>	<b>2</b>
<b>Criterios de rendimiento .....</b>	<b>3</b>
<b>Modalidades de evaluación.....</b>	<b>5</b>
<b>Entregables.....</b>	<b>5</b>

El e-commerce temático ofrece a los usuarios la visualización de productos, y su posterior adquisición con un carrito de compra y una página de detalle de producto. Existe una área de cliente y una intranet

- |                     |         |
|---------------------|---------|
| • html              | • JSON  |
| • bootstrap         | • SCRUM |
| • Responsive design | • UX/UI |
| • Flex              | • UI    |
| • Git               | • SEO   |
| • Javascript        | • css   |

## Marcos de competencias

Desarrollador web y web móvil

## Contexto del proyecto

El proyecto de comercio electrónico temático, creará una interfaz que pueda presentar al usuario un catálogo de productos, con un carrito de la compra y la creación de un formulario para un checkout final.

Cada producto podrá visualizarse en una página detalle. También tendrá acceso a una página de cliente y a una intranet para poder hacer la gestión de alta de los productos (esta última parte se considera como mejora del proyecto inicial). El proyecto será multilingüe y tendrá un sistema de registro y de logueo para la intranet y las cuentas de cliente.

No existe en esta fase del proyecto un almacenamiento de los datos en una base de datos en un backend. Se utilizan recursos del propio navegador (Local Storage) para guardar los datos y recuperarlos.

La temática de los productos se presenta como propuesta que debe ser validada por el formador/producto owner. Se proponen entre otras de productos de zapatería, parafarmacia, artículos deportivos de patinaje sobre ruedas, alimentos precocinados, papelería, artículos para mascotas e instrumentos musicales.

El proyecto hay que desarrollarlo utilizando herramientas de HTML y CSS, como Bootstrap 5, Figma y Sass, para la parte del código que crea la visualización de la página.

Para los comportamientos e interactividad se utiliza Javascript (ECMAScript 6), creando los scripts que aseguran la funcionalidad del sitio.

## Modalidades pedagógicas

### Secuencia pedagógica

Trabajo en grupos de 5, los grupos son autónomos para la realización del proyecto. En cada grupo, designamos la figura de Scrum Master. El equipo trabaja con una metodología Scrum, se organiza una reunión cada 2 días con el product owner (representado por el formador). Al final del proyecto, el equipo realiza una demostración de 15 minutos al cliente (representado por el capacitador) de las características agregadas.

### Herramientas

Editor de código Visual Studio Code, Control de versiones Git, Figma, Bootstrap, Sass, Internet

## Criterios de rendimiento

El sitio web responsive, deberá tener una home que puede ser directamente la página de tienda del proyecto. La página de la tienda mostrara no menos de 12 productos (máximo de 50), que estarán repartidos en 3 o 4 categorías por lo menos.

Habrà una página de acceso a los clientes, que hayan realizado compra o que se loguen en la misma. Otro acceso con registro/logueo llevara a una intranet. La operatividad de la intranet, se considera un elemento de mejora del proyecto

Cada producto tendrá un enlace a su página detalle que permitirá visualizarlo de forma individual y plena. La visualización de la página detalle puede ser estática en un momento inicial, pero deberá ser (al menos en parte) dinámica en un estadio final de entrega. Entre otros aspectos el proyecto deberá recoger

Elección de colores y tipografía corporativos, creando una interfaz con coherencia en su identidad corporativa. Se puede de forma complementaria crear un logotipo e imagen de marca. Reflejar estos elementos en la presentación.

- Análisis de la interfaz bajo los criterios UI/UX. Habrá en el grupo una persona específica para supervisar esa responsabilidad con un análisis cada 3 días, que se reflejara en la daily.
- SEO: Elementos de etiquetas y archivos necesarios para la optimización del posicionamiento de la página por los buscadores
- Plataforma multilingue. Crear un site que contenga dos idiomas fijos (castellano e inglés) un idioma preparado en script pero comentado (euskara) y posibilidad en código de escalar a otro idioma más por lo menos. La web bilingue tendrá dos páginas de los siguientes elementos: home, tienda, cliente, 1 etiqueta y 1 detalle de producto.
- La página de tienda catálogo, tendrá un botón de añadir al carrito y un botón para incrementar/decrementar el número de cantidad de producto
- La página o el display de carrito de compra visualizara los elementos adquiridos que se mostraran en una lista de elementos con su nombre y precio y un elemento que permita su borrado. Como en una lista de tareas o un toDo.list

- La página de checkout o finalización de la compra recuperara el objeto pedido generado desde el carrito y lo volverá a mostrar junto con un formulario de comprador para poder emitir factura y poder añadir al comprador como cliente de la tienda -La página detalle mostrara el producto con más información de detalle, cada elemento de información del producto se guardara en LS(Local Storage) y se recuperara de forma dinámica para componer una estructura de visualización según el producto seleccionado. Inicialmente la página detalle del producto puede tener un ejemplo estático.
- Acceso a la página de clientes e intranet, a través de una ventana de registro/logueo, que recoja un user y password los guarde en LS y los valida con la entrada de datos de un nuevo usuario
- La página principal home o tienda/catalogo mostrara un display con la información de díaSemana(letras)-hora-mesAño(letras)-año en un elemento visible según criterios UI/UX
- Se considera una mejora la integración en el carrito o en el checkout de un botón que elimine el iva de los productos adquiridos.
- Se considera una mejora la integración en el carrito o en el checkout de un botón que quite el precio de los tres últimos artículos si en la lista del carrito hay más de 5 productos. Presentarlo como una promoción de fidelización de compra.
- PopUp o ventana emergente que se activa recordando al usuario la oportunidad de compra o la posibilidad de suscribirse a una newsletter. Ligar la acción a un retardo 7" después de cargar la página o a un evento de abandono de pagina
- Se tendrán en cuenta las buenas prácticas en la construcción del product backlog, como también el desempeño de los roles SCRUM dentro del equipo.
- Se tendrá en cuenta la construcción de un buen Readme. El vocabulario y la actitud empleados a la hora de demostrar son profesionales y adaptados al mundo empresarial.
- Se evaluará el cumplimiento de los requerimientos.

## Modalidades de evaluación

Se debe hacer Daily todos los días y se revisará. El sprint review tendrá:  
Entrega del código fuente Presentación del WebSite con proyector mostrando el resultado en formato usuario web y código

## Entregables

- Código fuente, en forma de repositorio de Git disponible en GitHub
- Bocetado completo del prototipado realizado en Figma (formato pdf o imágenes montadas en pdf)
- Evidencia de trabajo individual realizado con capturas de pantalla (4) del proceso y una (1) de producto
- Enlace a la herramienta de colaboración utilizada (Trello o similar)
- Trabajo para ser entregado en DOS Y MEDIA semanas.
- Es posible y aconsejable una presentación para asegurar la continuidad y coherencia de la sprint review