**UNIVERSIDAD EAN (ESCUELA DE ADMINISTRACIÓN DE NEGOCIOS)**

**DESARROLLO WEB**

**Integrantes**

YINETH PAOLA DUARTE CONTRERAS

**Docente**

FRANCISCO JAVIER PUCHANA HERNÁNDEZ

**GUÍA 2**

**2024**

Fondo negro con letras blancas

Descripción generada automáticamente con confianza media

**INTRODUCCIÓN**

El presente informe técnico detalla los avances realizados en el desarrollo y mejora de mi página web. Este documento abarca las actualizaciones implementadas, los desafíos enfrentados y las soluciones adoptadas durante su desarrollo. El objetivo principal es proporcionar una visión general del progreso alcanzado, destacando las mejoras en la funcionalidad, la experiencia del usuario y el rendimiento del sitio.

**ACTIVIDAD 1**

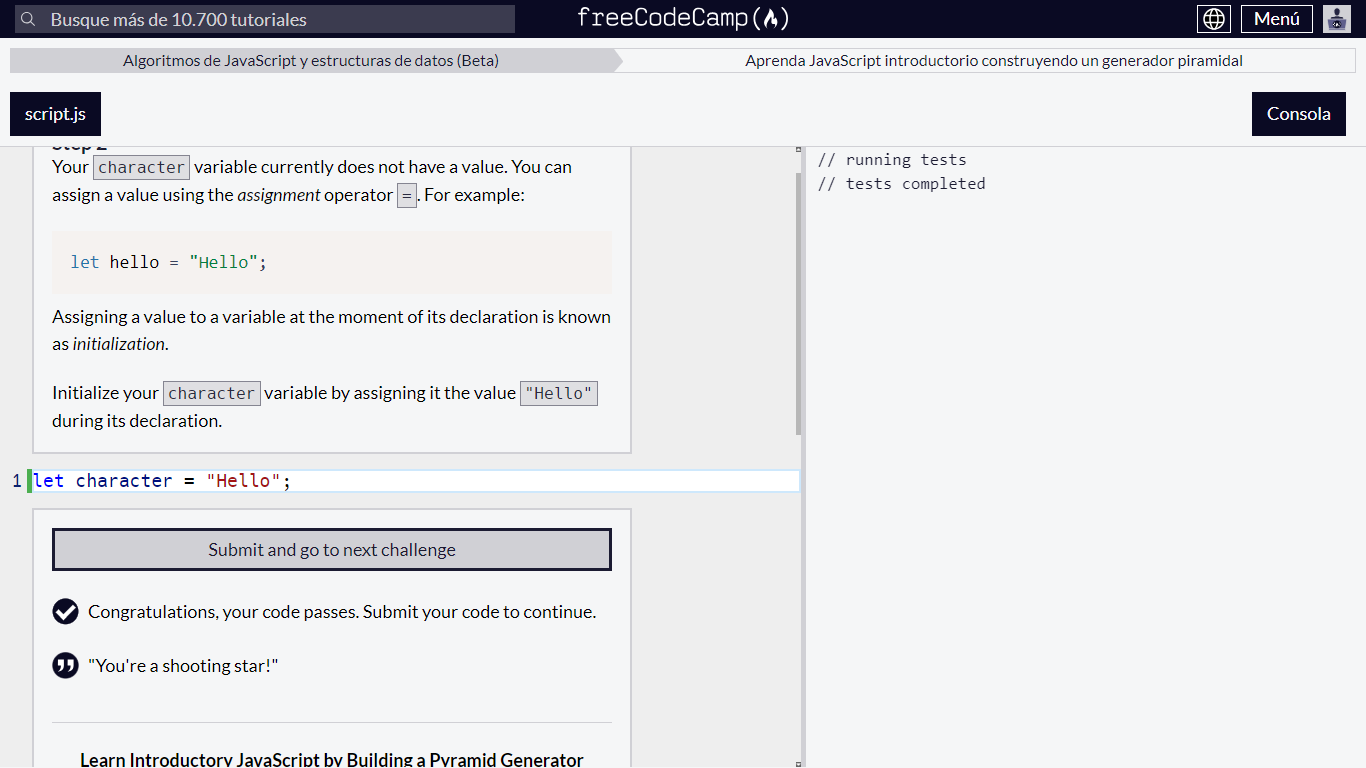
**Ingrese a**[**https://www.freecodecamp.org/Links to an external site.**](https://www.freecodecamp.org/)**y realice los desafíos de la sección Basic JavaScript.**

1.

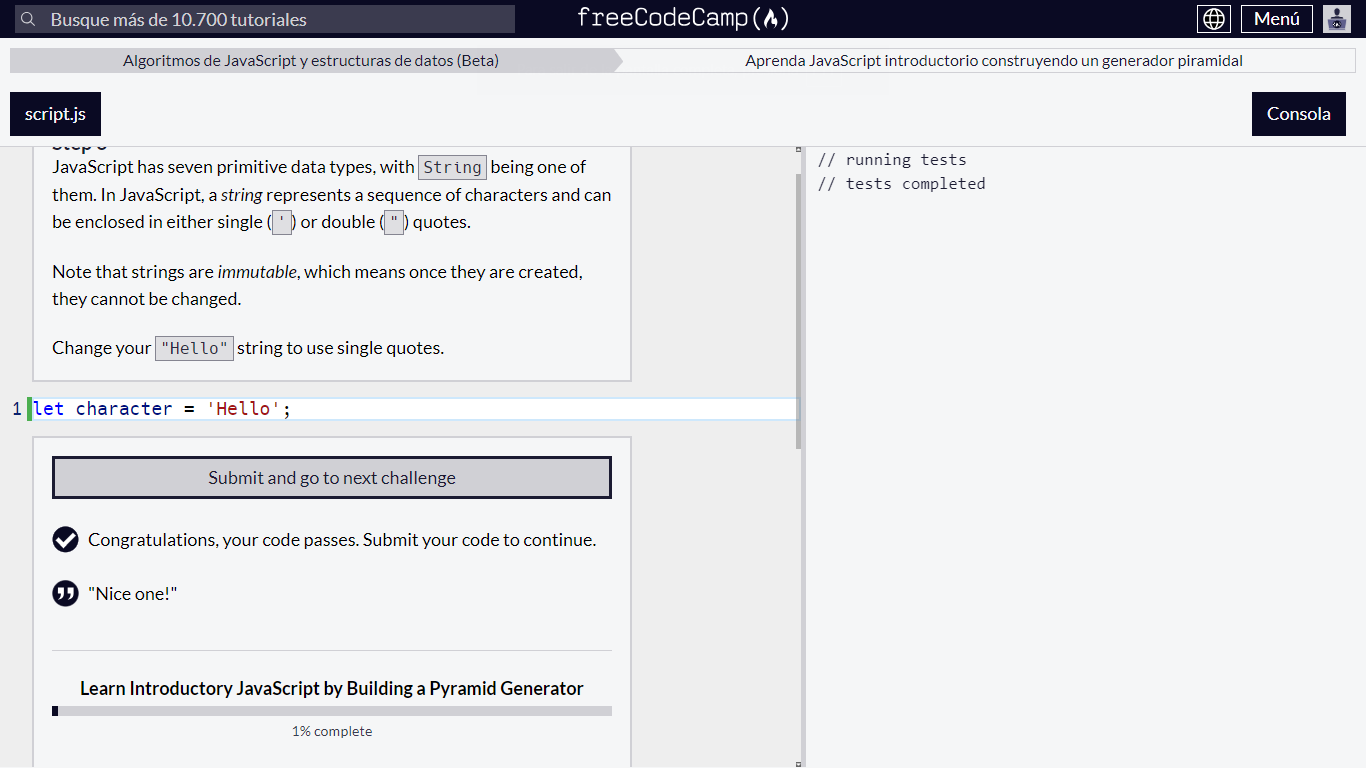
Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

2.

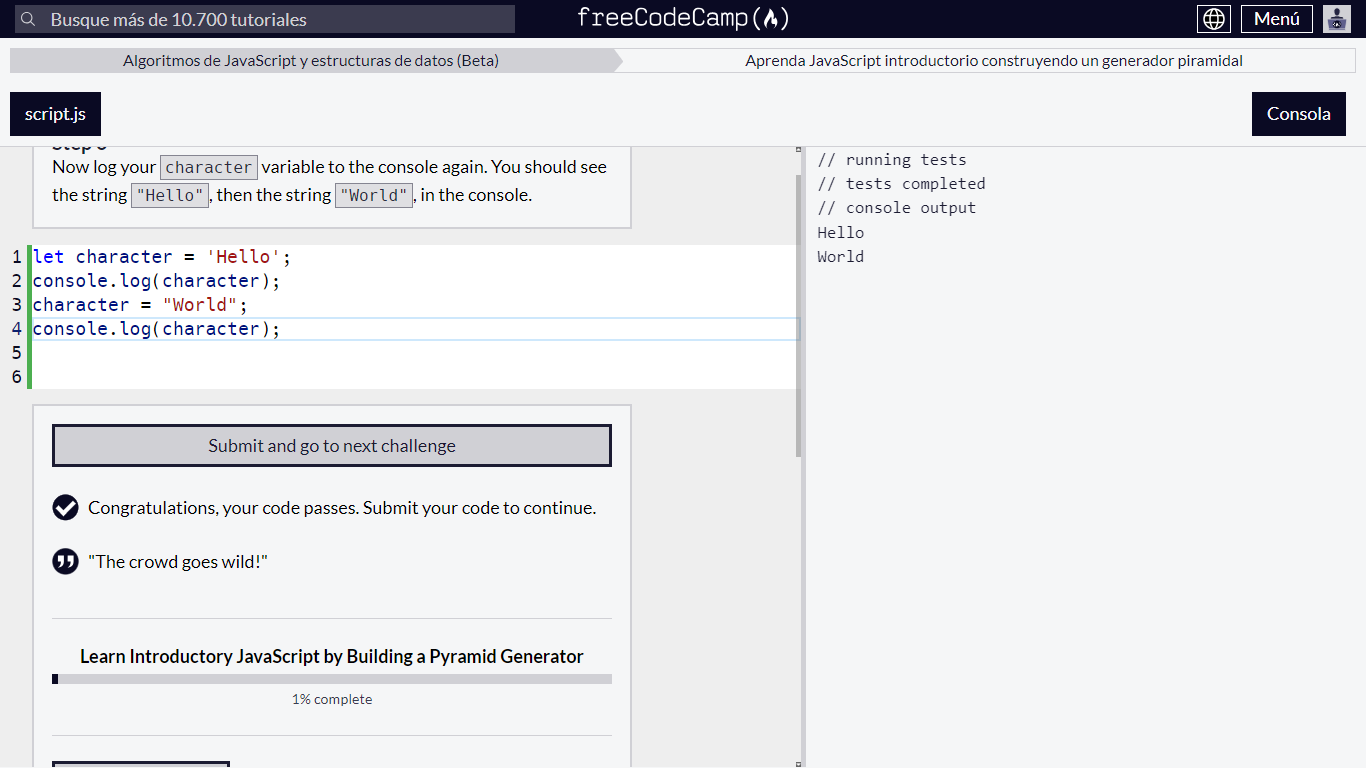


3.

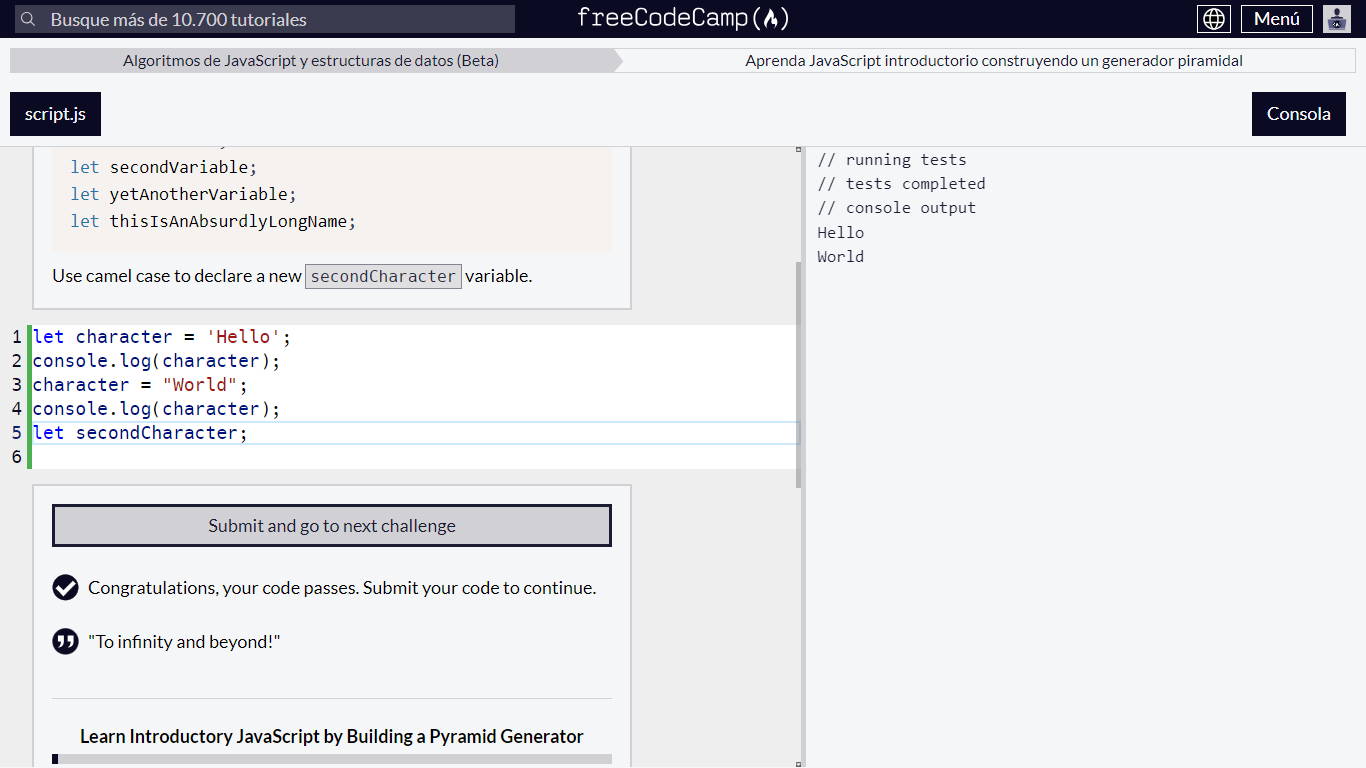


5. 

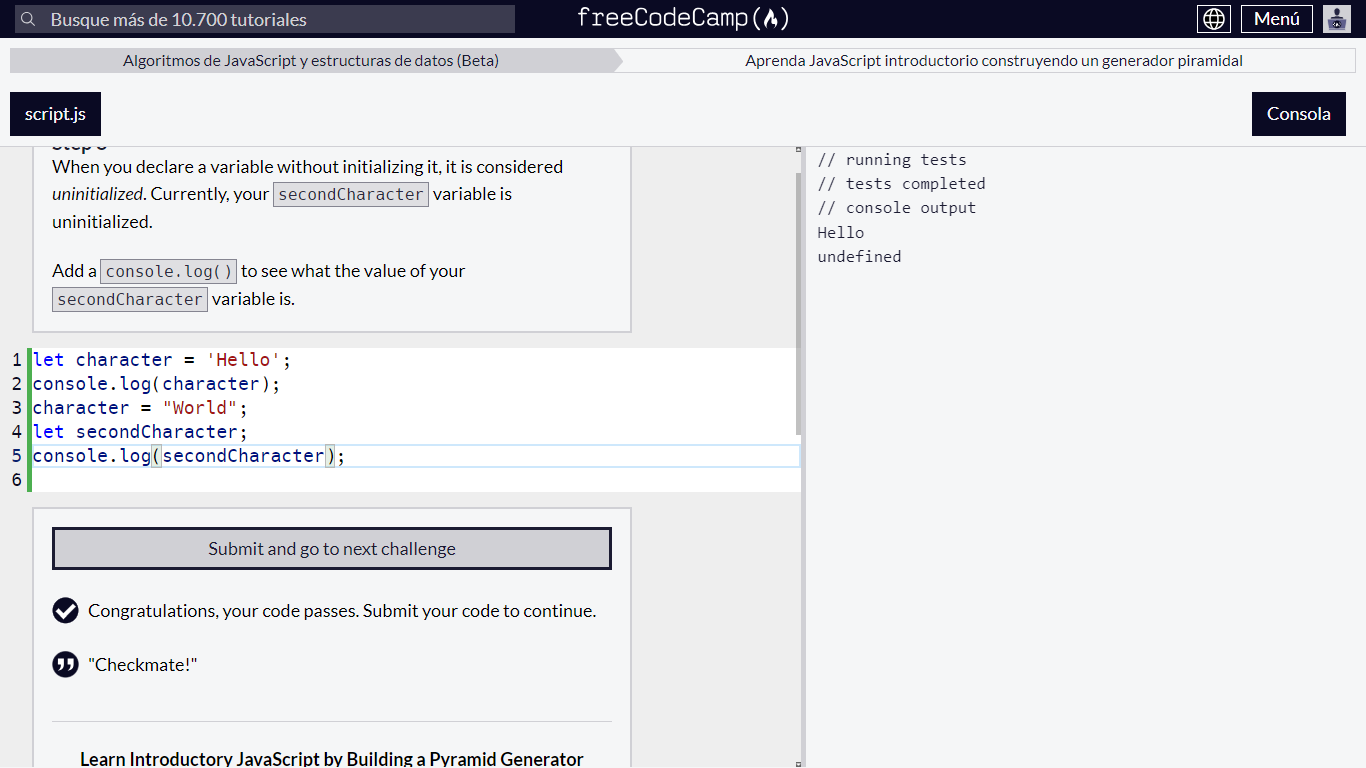
6.



7.



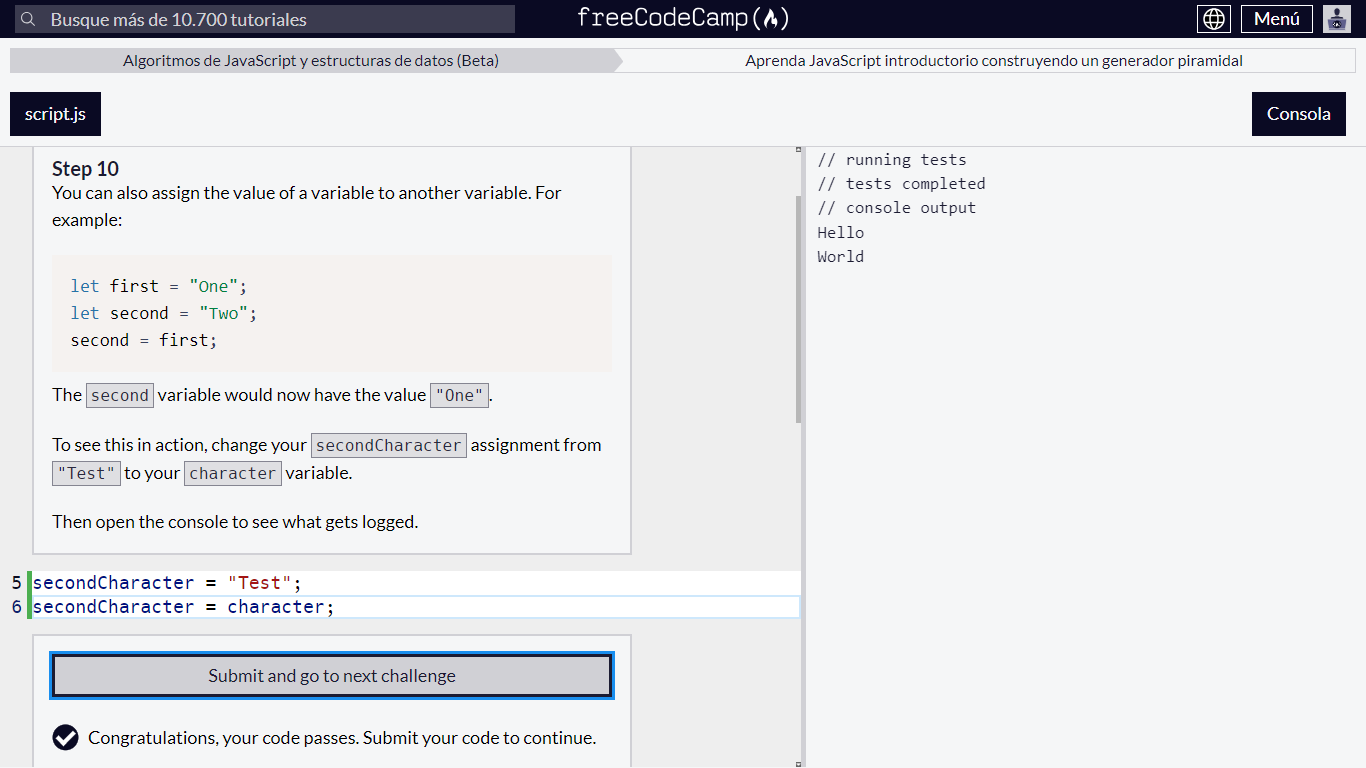
8.



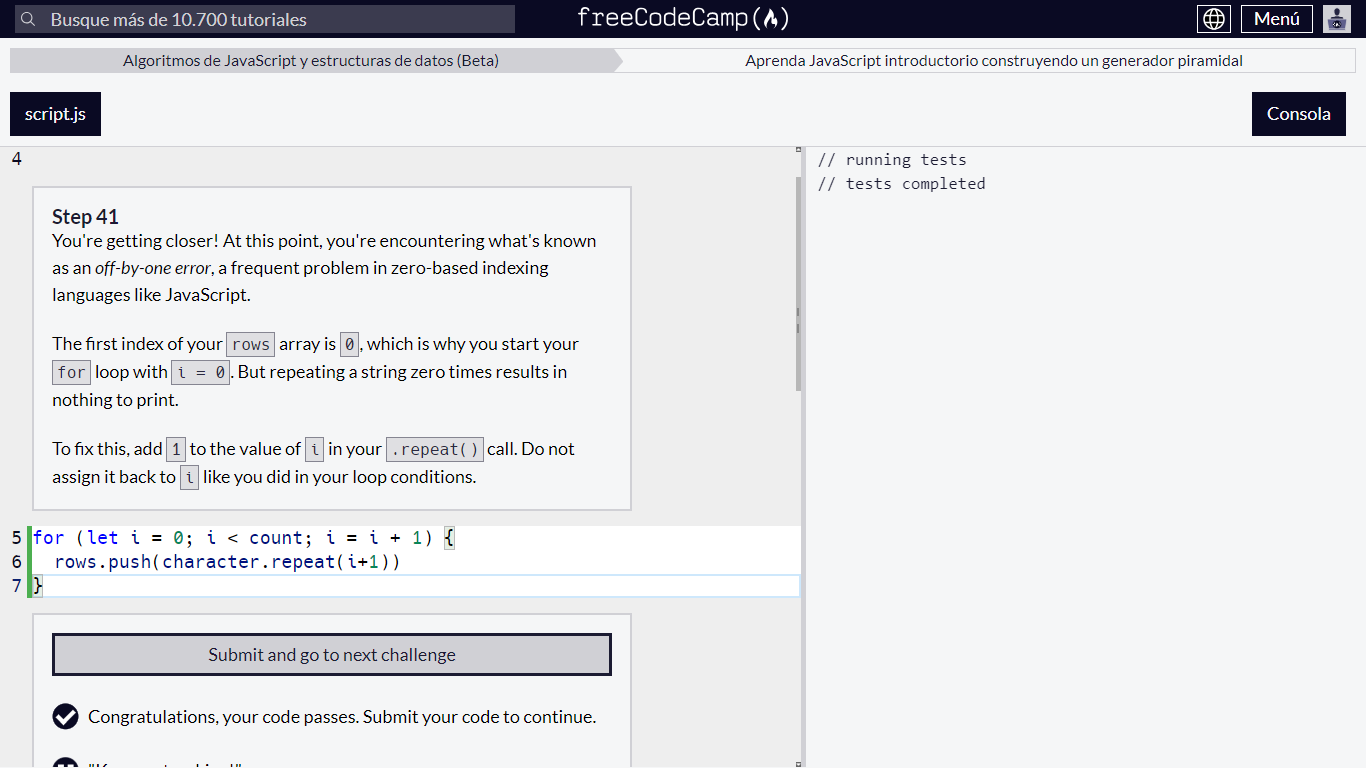
9.



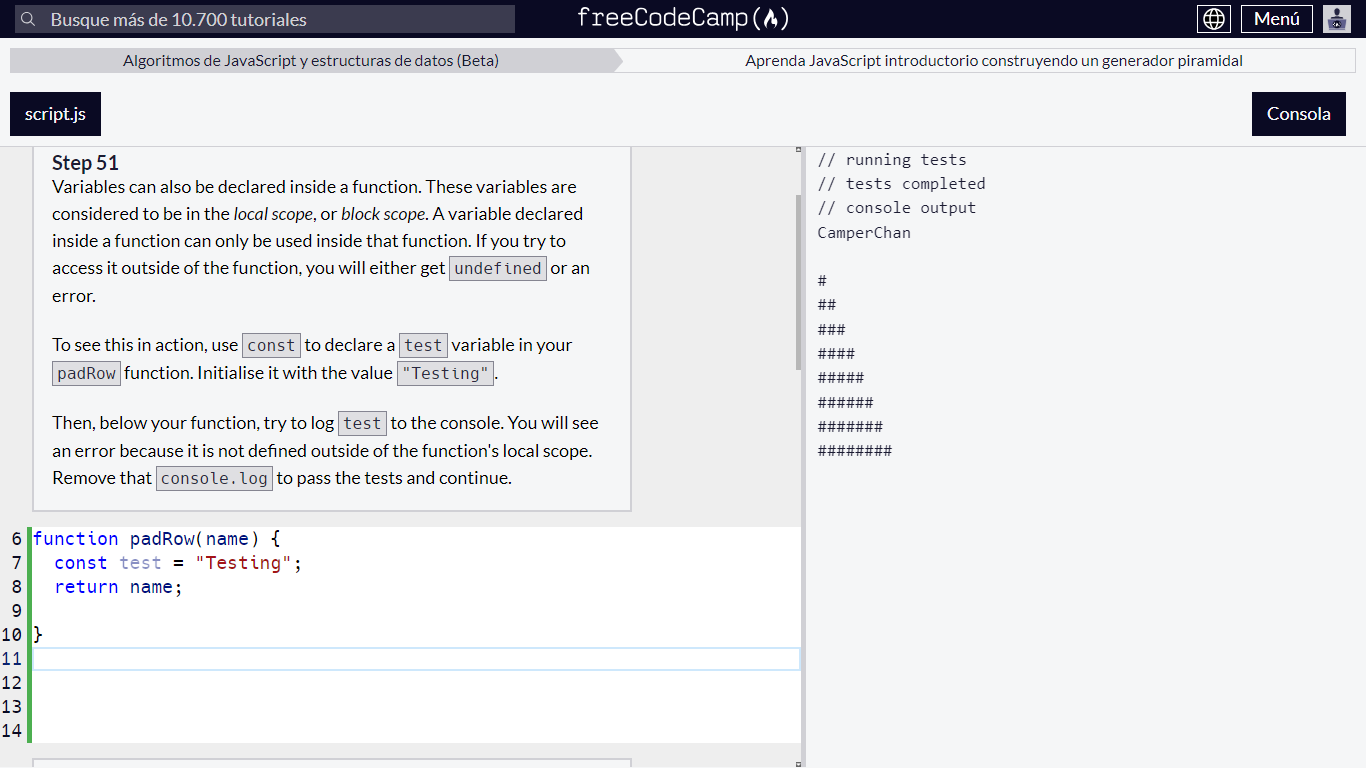
10.



41.



51.



**Realice un video explicativo de 3 minutos mostrando las funcionalidades y mejoras de su página web, código JavaScript incorporado e interfaz gráfica. Este video deberá ser creado y subido a la plataforma YouTube. El tutor verificará que la fecha de montaje del video en la plataforma YouTube sea previo a la fecha de entrega de la actividad.**

* **Enlace Vídeo donde se explica la funcionalidad de la página.**

<https://youtu.be/NS89BcE9z8E>

* **Enlace repositorio GitHub donde se encuentra alojado el proyecto**

<https://github.com/yinethduarte/proyecto-desarrollo-web.git>

**ACTIVIDAD 2**

**Elabore el diseño y planeación de la aplicación web para el proyecto seleccionado con base en la metodología SCRUM.**

### **Definición del Proyecto y Objetivos**

**Objetivo General:**

Crear una aplicación web para un blog de viajes especializado en conocer animales salvajes, proporcionando a los usuarios información, experiencias, y recursos sobre destinos y especies animales.

**Objetivos específicos:**

* Publicar artículos de blog con imágenes y videos.
* Proveer una funcionalidad de búsqueda y categorización por especies y destinos.
* Integrar un mapa interactivo con ubicaciones relevantes.
* Permitir suscripciones.

**Roles en SCRUM**

* **Product Owner**: Responsable de definir las características y funcionalidades del producto, priorizando el Backlog del Producto.
* **Scrum Master**: Facilita el proceso SCRUM, ayudando al equipo a seguir la metodología y eliminando impedimentos.
* **Development Team**: Grupo multifuncional que desarrolla el producto, incluyendo desarrolladores, diseñadores, testers, etc.

**Product Backlog**

Lista priorizada de todas las funcionalidades, mejoras, y correcciones que se requieren en el producto. Ejemplos de ítems en el Blog para esta aplicación:

1. Inicio de sesión y registro de usuarios.

2. Perfil de usuario.

3. Publicación y gestión de artículos del blog.

4. Búsqueda y filtrado de contenido por categorías.

5. Mapa interactivo con destinos y especies.

6. Galería de imágenes y videos.

7. Integración con redes sociales.

8. Panel de administración para gestión de contenido.

**Sprint Planning (Planificación del Sprint)**

Cada Sprint tiene una duración fija (ej. 2-4 semanas). En la planificación del Sprint se seleccionan los ítems del Product Backlog que se completarán en ese Sprint. Se crea un Sprint Backlog con los elementos seleccionados y se define el objetivo del Sprint.

**Sprint 1: Duración 2 semanas**

* Objetivo: Implementar la funcionalidad básica de autenticación y el perfil de usuario.
* Ítems:
  1. Diseño e implementación de la página de inicio de sesión.
  2. Registro de nuevos usuarios.
  3. Creación y visualización del perfil de usuario.

**Daily Scrum (Reunión Diaria)**

Reuniones diarias de 15 minutos donde el equipo responde tres preguntas:

1. ¿Qué hice ayer que ayudó al equipo a cumplir el Sprint?
2. ¿Qué haré hoy para ayudar al equipo a cumplir el Sprint?
3. ¿Hay algún impedimento que impida cumplir con el Sprint?

**Sprint Review (Revisión del Sprint)**

Al final del Sprint, el equipo presenta lo que ha logrado al Product Owner y a los interesados. Se demuestra el incremento de producto desarrollado y se obtiene feedback.

**Sprint Retrospective (Retrospectiva del Sprint)**

Después de la revisión del Sprint, el equipo se reúne para discutir lo que funcionó bien, lo que no funcionó y cómo pueden mejorar en el próximo Sprint.

**Sprints y Actividades**

**Sprint 2**

Objetivo: Publicación y gestión de artículos del blog.

* Ítems:
  1. Diseño de la página de creación de artículos.
  2. Funcionalidad para editar y eliminar artículos.
  3. Visualización de artículos en el blog.

**Sprint 3**

* Objetivo: Búsqueda de contenido.
* Ítems:
  1. Implementación de comentarios en los artículos.
  2. Diseño de la funcionalidad de búsqueda y filtrado.
  3. Pruebas y ajustes.

**Sprint 4**

* Objetivo: Mapa interactivo y galería multimedia.
* Ítems:
  1. Integración de un mapa interactivo.
  2. Implementación de una galería de imágenes y videos.
  3. Pruebas de integración y rendimiento.

**Finalización y Entrega**

Tras varios Sprints, el producto debe estar listo para el lanzamiento. Se hace una revisión final para asegurar que todos los requerimientos estén cumplidos y se realiza el despliegue de la aplicación.

**Realice un cuadro comparativo entre los paradigmas de programación procedimental, orientada a objetos y programación funcional en ES6 mencionando el uso de las funciones flecha, y las funciones map, filter y reduce.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Ítem | Procedimental | | Orientado a objetos | Funcional |
| Enfoque | Basado en procedimientos o funciones | Basado en objetos que contienen datos y métodos | | Basado en funciones puras y datos inmutables. |
| Organización del Código | Secuencial, con llamadas a funciones | Clases y objetos, con métodos y propiedades | | Funciones puras, composición de funciones |
| Estado | Estado global y variables locales | Estado mantenido en objetos | | Estado inmutable, uso de funciones sin efectos secundarios |
| Funciones flecha | Uso en funciones de callback y funciones simples | Métodos de objetos pueden ser funciones flecha | | Uso extensivo en funciones de orden superior |
| Map | Transformar elementos de un array | Aplicado a propiedades de objetos si es necesario | | Transformar elementos de un array |
| Filter | Filtrar elementos de un array | Aplicado a propiedades de objetos si es necesario | | Filtrar elementos de un array |
| reduce | Reducir un array a un valor acumulado | Aplicado a propiedades de objetos si es necesario | | Reducir un array a un valor acumulado |

**BIBLIOGRAFÍA**

# What Is JavaScript? What Does It Do? Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=0ciwEXbkqB4>

### HTML5, CSS3 and JavaScript demo. Recuperado de: <https://a14438-12146170.cluster99.canvas-user-content.com/courses/14438~22476/files/14438~12146170/course%20files/Ambientes%20de%20aprendizaje/OVAs/guia02-ob07/index.html?context_id=14438~22476&context_type=Course&download=1&id=144380000012146170&inline=1>

FreeCodeCamp. Recuperado de: <https://www.freecodecamp.org/>.

W3.org. Recuperado de: <https://www.w3.org/developers/tools/>

[JavaScript Lint](https://www.javascriptlint.com/). Recuperado de: <https://www.javascriptlint.com/>