Departamento de Ingeniería de Sistemas

TECH TREND EMPORIUM

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA
Facultad de Ingeniería

PRACTICANTE: Jhonatan Tamayo Morales

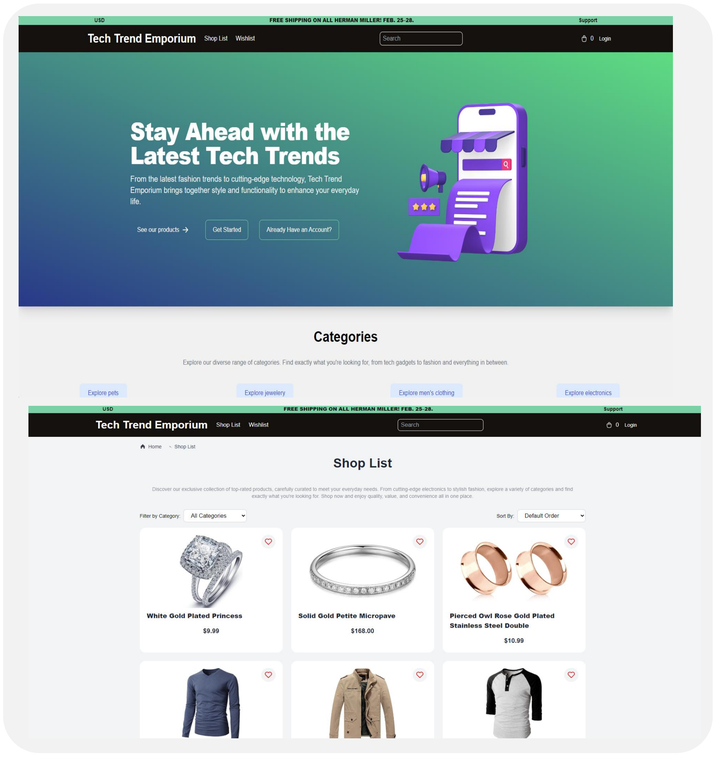
ASESORES: Catalina María Céspedes y Gabriel Jaime Gómez

PROGRAMA: Ingeniería de Sistemas

Semestre de la práctica: 2024-2

Las prácticas en Endava se dividen en dos etapas: Una primera fase de entrenamiento enfocada en potenciar las habilidades técnicas y blandas mediante sesiones formativas y retos. Luego, una segunda fase en la que se trabaja sobre un proyecto comercial real.

En la primera etapa, se desarrolló una aplicación de comercio electrónico, integrando funcionalidades típicas de este tipo de sistemas. En la segunda etapa, se colaboró en el desarrollo del frontend de una aplicación en curso, con el objetivo de incorporar nuevas funcionalidades.



Introducción

Durante la primera etapa de la práctica, se desarrolló una plataforma de comercio electrónico utilizando Angular y .NET como herramientas principales.

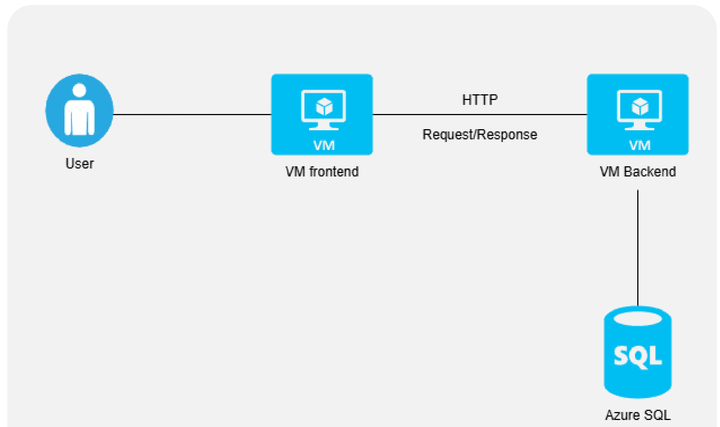
Además de poner en práctica los conocimientos en dichas tecnologías, el proyecto permitió enfrentar desafíos reales del ciclo de desarrollo de software, utilizando metodologías ágiles y herramientas como Jira y GitHub para la planificación y gestión del código.

Objetivos

- Implementar un sistema de gestión de productos que permita a los usuarios navegar por el catálogo, acceder a los detalles de cada producto y buscar artículos específicos.
- Incorporar herramientas para la gestión de compras, incluyendo un carrito de compras y una lista de deseos, para facilitar la selección y administración de productos.
- Crear un sistema de reseñas y calificaciones, permitiendo a los usuarios compartir sus opiniones y evaluar los productos de la plataforma.
- Implementar un sistema de autenticación y gestión de roles, que brinde a cada usuario permisos específicos dentro de la plataforma.

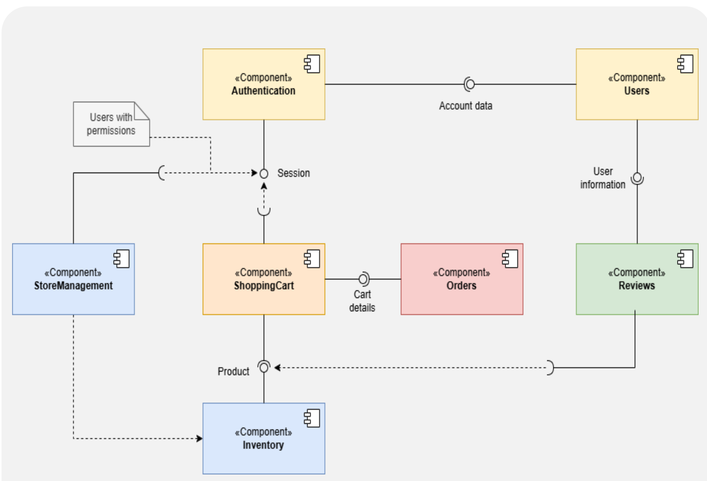
Metodología

Para el desarrollo se utilizó el marco de trabajo Scrum adaptado a un equipo pequeño y con sólo desarrolladores. Inicialmente se implementó el backend de la aplicación y posteriormente se desarrolló el frontend (esto debido a como se estaba dando la fase de entrenamiento en la compañía).



Resultados

El e-commerce se desarrolló con las funcionalidades clave del proyecto, incluyendo navegación por productos, filtrado por categorías, visualización de detalles y reseñas, gestión del carrito de compras y autenticación. Además, se implementó un portal de empleados para la administración de productos y categorías según los permisos asignados.



Conclusiones

- La implementación del e-commerce permitió aplicar conocimientos en frontend y backend, fortaleciendo habilidades en el desarrollo de sistemas completos.
- El uso de Scrum, Jira y GitHub facilitó la planificación, el trabajo en equipo y el control de versiones, alineándose con las prácticas de la industria.
- La fase final de las prácticas resaltó la importancia de adaptarse a un equipo de trabajo, comunicarse de manera efectiva y resolver desafíos en un entorno ágil.

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR:

+57 302 3321493 jhonatan.tamayom@udea.edu.co jhonatantmorales https://linkedin.com/in/jhonatan-tamayo-morales