

NOMBRE Y APELLIDOS: Ana Nadia Quesada García			FECHA: 18-08-2023		
DOCENTE: MANUEL MACÍAS PÉREZ			NOTA:		
(IFCD0210) DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB.			Nº CURSO: 22-35/008902		
MF:	0492	UNIDADES DE APRENDIZAJE A LAS QUE RESPONDE:	UA1	Duración:	2 h
UF:	1844				
PRÁCTICA Nº:	E1				
DENOMINACIÓN: Arquitecturas de aplicaciones web.					
<p>DESCRIPCIÓN</p> <p>1.- El alumno de forma individual deberá realizar un proyecto de una aplicación web aplicando el proceso de desarrollo de software:</p> <p>Aplicación para hacer pedidos. (TEMAS: Ropa, Juegos, Ilustraciones, Servicios)</p> <p>En el cual se debe detallar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La entrada de datos. (Como interactuará el usuario - Formularios – Botones – Elementos interactivos) • Proceso de manipulación o transformación de esos datos. (Cómo se trabajará con los datos – Cómo se guardarán los datos – Cómo se accederá a los datos). • Procesos de salida. (Cómo se mostrarán los datos – Cómo se enviarán los datos). <p>Ver ejemplo de esquema.</p> <p>Pegar en este Archivo el resultado de la prueba y convertir en pdf. Enviar o Subir a Github.</p> <p>La práctica se realizará de manera individual.</p> <p>MEDIOS PARA SU REALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Equipo informático. - Aplicación Visual Code Studio instalada en el equipo. - Navegadores actualizados <p>PAUTAS DE ACTUACIÓN DEL FORMADOR</p> <p><i>Al inicio de la práctica, que se desarrollará de manera individual por cada uno de los alumnos, el formador/a realizará las siguientes actuaciones:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Fijará los objetivos de la práctica. - Aportará las instrucciones necesarias a los alumnos/as para la realización de la misma, haciendo hincapié en aquellos aspectos más relevantes. - Facilitará a cada alumno/a la documentación necesaria para el desarrollo de la práctica. - Resolverá las dudas que se planteen durante el transcurso de la práctica, con objeto de que el alumnado aprenda y pueda concluir la realización de la misma. <p>Durante la realización de la práctica el formador/a supervisará el desarrollo de esta para evaluar tanto los procedimientos como el resultado final.</p> <p>Al finalizar la práctica el formador examinará el desarrollo que han realizado los/as alumnos/as, proponiendo las medidas de corrección, en caso necesario.</p>					

ESPECIFICACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA	
Resultados a comprobar	Indicadores de logro
1. En un supuesto práctico en el que se pide gestionar componentes software en el entorno del servidor mediante herramientas de desarrollo y lenguajes de programación contando con documentación de diseño detallado: – Crea y archiva componentes software. – Modifica y elimina componentes software. – Depura y verifica los componentes software elaborados. Conforme el criterio de evaluación CE 1.1	1.1 Crear y archivar componentes software
	1.2 Modificar y eliminar componentes software
	1.3 Depurar y verificar los componentes software elaborados
2. Formula estructuras de datos y flujo de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar Conforme el criterio de evaluación CE 1.3	2.1 Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar
	2.2 Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar

Sistema de valoración

Definición de indicadores y escalas de medida

Los indicadores que se van a establecer, será una hoja de chequeo, sistema de valoración, que complementa a este documento, donde se evalúan todos los resultados a comprobar (tareas). En este documento, se establecerán a su vez los indicadores de logro que se han de tener en cuenta, para conseguir los resultados a comprobar.

Mínimo exigible

El mínimo exigible para la superación de la práctica es de 50 puntos sobre 100 puntos

SUPUESTO PRÁCTICO

1.- El alumno de forma individual deberá realizar un proyecto de una aplicación web aplicando el proceso de desarrollo de software:

Aplicación para hacer pedidos. (TEMAS: Ropa, Juegos, Ilustraciones, Servicios)

En el cual se debe detallar:

- La entrada de datos. (Como interactuará el usuario - Formularios – Botones – Elementos interactivos)
- Proceso de manipulación o transformación de esos datos. (Cómo se trabajará con los datos – Cómo se guardarán los datos – Cómo se accederá a los datos).
- Procesos de salida. (Cómo se mostrarán los datos – Cómo se enviarán los datos).

[Ver ejemplo de esquema.](#)

Pegar en este Archivo el resultado de la prueba y convertir en pdf. Enviar o Subir a Github.

La práctica se realizará de manera individual.

Ejemplo:

- Interacción del usuario:
 - A través de botones en la parte superior – derecha:
 - Botón 1 – Acceder
 - .
 - .
 - .
 - A través de formularios de pedidos donde se recogerán los siguientes datos
 - Formulario de pedido
 - Nombre
 - Correo electrónico
 - Teléfono
 - Formulario de consulta
 - .
 - .
 - .

SISTEMAS DE VALORACIÓN MF 0492_3 – UF1844 – E1

RESULTADOS A COMPROBAR	INDICADORES DE LOGRO	ESCALA DE MEDIDAS		
1. En un supuesto práctico en el que se pide gestionar componentes software en el entorno del servidor mediante herramientas de desarrollo y lenguajes de programación contando con documentación de diseño detallado: – Crea y archiva componentes software. – Modifica y elimina componentes software. – Depura y verifica los componentes software elaborados. Conforme el criterio de evaluación CE 1.1	1.1 Crea y archiva componentes software	- Crea y archiva componentes software entre un 75% y 100% - Crea y archiva componentes software entre un 50 % y 75% - Crea y archiva componentes software por debajo de un 50 %	B R M	20 10 0
	1.2 Modifica y elimina componentes software	- Modifica y elimina componentes software entre un 75% y 100%. - Modifica y elimina componentes software entre un 50% y 75%. - Modifica y elimina componentes software por debajo de un 50%.	B R M	20 10 0
	1.3 Depura y verifica los componentes software elaborados	- Depura y verifica los componentes software elaborados entre un 75% y 100%. - Depura y verifica los componentes software elaborados entre un 50% y 75%. - Depura y verifica los componentes software elaborados por debajo de un 50%.	B	10
			R M	5 0
2. Formula estructuras de datos y flujo de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar Conforme el criterio de evaluación CE 1.3	2.1 Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar	- Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos entre un 75% y 100%. - Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos entre un 50% y 75%. - Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos por debajo de un 50%.	B R M	20 10 0
	2.2 Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar	- Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos entre un 75% y 100%. - Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos entre un 50% y 75%. - Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos por debajo de un 50%	B R M	30 15 0
	Valor mínimo exigible: 50	Valor máximo: 100		

Aplicación de compra de ilustraciones

La aplicación en cuestión será una especie de galería de arte donde autores pueden exponer y vender sus ilustraciones. Los usuarios pueden encargar una ilustración a un artista o lanzar su petición en una especie de foro donde los ilustradores pueden elegir hacer lo que está pidiendo el usuario. Si una petición de usuario ya ha sido seleccionada por un artista, ya no estará disponible.

1. Interacción del usuario con la aplicación

Botonera general:

1. **Registro:** Nos llevará a el formulario de registro, en el cual nos podemos registrar como usuario o como artista
2. **Inicio sesión:** Nos abrirá formulario de inicio de sesión
3. **Foro:** Donde podrás ponerte en contacto con los artistas, otros usuarios y hacer peticiones de ilustraciones
4. **Ilustradores:** En este apartado podemos encontrar todos los artistas registrados, información sobre estos y ver sus obras
5. **Ilustraciones:** Nos llevará a una galería con las ilustraciones a la venta que podremos organizar por temática o por artista.
6. **Buscador:** En el cual podemos buscar artistas u obras por su nombre
7. **Carrito:** Nos llevará a la zona donde podemos ver los productos seleccionados por el usuario y su valor monetario más los gastos de envío del pedido.

Botones de apartados:

1. En el apartado de **artistas** tendremos un select o desplegable para organizarlos por temáticas
2. En el apartado de **ilustraciones** tendremos un select o desplegable para ordenar por temáticas
3. En el apartado de **ilustraciones** tendremos un select para ordenar por artistas

Formulario Registro:

- A. Nombre y apellidos
- B. Usuario
- C. DNI
- D. Mail
- E. Contraseña
- F. Repetir contraseña
- G. Dirección
- H. Código postal
- I. Provincia
- J. País
- K. Select o checkbox para indicar si eres usuario o artista.

Formulario inicio sesión:

- A. Mail
- B. Contraseña
- C. Botón enviar
- D. Botón de registrarse

Formulario de contacto:

- A. Nombre o usuario
- B. Mail
- C. Asunto
- D. Text área con el mensaje
- E. Botón enviar

Formulario para subida de obras por los artistas:

- A. Campo en el que cargar la imagen
- B. Nombre de la obra
- C. Precio de la obra
- D. Artista
- E. Categoría de la ilustración
- F. Crear categoría si no existe
- G. Botón subir

2. Procesamiento de datos

Formulario de registro:

- Los datos se validarán antes de enviarlos al servidor y crear el nuevo usuario
- Solicitará validación por correo

Formulario inicio sesión:

- Se validará si el usuario está registrado en la base de datos y si no se le invitará a registrarse

Formulario de contacto:

- Se enviará mail al administrador y este lo contestará

Formulario para subida de obras por los artistas:

- Se subirán a la base de datos
- Se verificará que la obra no pertenezca a otro artista

3. Procesos de salida

Usuario registrado:

a) Al iniciar sesión:

- a. Podrá ver y publicar en el foro
- b. Realizar una compra

Artista:

a) Al iniciar sesión:

- a. Podrá subir ilustraciones
- b. Contestar y publicar en el foro
- c. Seleccionar una petición de ilustración de un usuario en el foro

Ilustraciones:

a) Para publicarla:

- a. Se verificará autoría de la obra por el artista

b) Una vez verificada:

- a. Se mostrará a los usuarios y otros artistas
- b. Se añadirá la categoría de la ilustración en la app si esta no existe y si no se añadirá la ilustración a la categoría determinada por el artista
- c. Se añadirá a la galería personal del artista

Usuario no registrado:

- a) Podrá ver las ilustraciones
- b) Podrá ver los perfiles de los artistas
- c) Si quiere realizar compra ha de registrarse

Proceso de compra (solo usuarios registrados):

- a) Usuario selecciona obra a que quiere comprar
- b) Llega petición al artista
 - a. Si la tiene disponible:
 - i. Si la tiene disponible se le solicitará el pago al usuario
 - ii. Una vez realizado el pago se le mandará al usuario un mail como que la compra se ha realizado y un código de seguimiento del envío
 - b. Si no la tiene disponible:
 - i. El artista se comunicará con el usuario para decirle cuanto tiempo tardará en realizarla
 - ii. Una vez realizada la obra se hace el proceso del punto anterior