

# Tarea num. 0

## Proyecto de la Materia

---

- ❖ **Presentar un proyecto para una aplicación de WEB dinámica.**
- ❖ **Tener en cuenta los siguientes requisitos:**
  - Utilizar un lenguaje de programación en el servidor
  - Utilizar un lenguaje de programación en el cliente
  - Usar una base de datos
  - Uso de XML
  - Debe estar relacionada con un portal o página web
  - Los usuarios de la aplicación deben de validarse para acceder
  - Se debe guardar el estado de la sesión, de forma que no se pueda acceder a páginas que no se esté autorizado en ese momento, aun conociendo la ruta.
  - Debe de tener alguna clase de carrito de compra y se debe tener un medio de cobro
  - Zonas de acceso restringido, Autenticación de usuarios dinámicos
  - Menús dinámicos
  - Elementos de multimedia
  - Incrustación de banners /contadores de acceso
  - Debe de manejar un medio de comunicación con el usuario

# Tarea num. 0

## Proyecto de la Materia

---

- ❖ **Presentar un proyecto para una aplicación de WEB dinámica.**
- ❖ **Tener en cuenta los siguientes requisitos:**
  - Utilizar un lenguaje de programación en el servidor
  - Utilizar un lenguaje de programación en el cliente
  - Usar una base de datos
  - Uso de XML
  - Debe estar relacionada con un portal o página web
  - Los usuarios de la aplicación deben de validarse para acceder
  - Se debe guardar el estado de la sesión, de forma que no se pueda acceder a páginas que no se esté autorizado en ese momento, aun conociendo la ruta.
  - Debe de tener alguna clase de carrito de compra y se debe tener un medio de cobro
  - Zonas de acceso restringido, Autenticación de usuarios dinámicos
  - Menús dinámicos
  - Elementos de multimedia
  - Incrustación de banners /contadores de acceso
  - Debe de manejar un medio de comunicación con el usuario

# Tarea num. 0

## Fases de desarrollo

---

- ❖ **Confección de los grupos de proyecto.**
  - 3 personas por grupo.
- ❖ **Realización de una propuesta de proyecto:**
  - Descripción de la aplicación concreta.
  - Deberá ser una aplicación real o lo más realista posible.
  - Deberá hacer uso de las funcionalidades seleccionadas como requisito.
  - Deberá presentarse un documento de propuesta
  - Ver formato de propuesta
- ❖ **Aceptación de la propuesta por parte del profesor de la asignatura**
- ❖ **Desarrollo de la aplicación.**
- ❖ **Desarrollo de la documentación.**
  - Documento de diseño.
  - Manual de configuración y puesta en marcha del servicio.
  - Manual de usuario del servicio.
  - Mejoras y proyectos futuros.
- ❖ **Presentación y defensa del proyecto ante la clase.**

# Ejemplos de proyectos

---

- ❖ **Venta/reserva de entradas de un cine o teatro.**
- ❖ **Compra en un supermercado.**
- ❖ **Agencia de viajes.**
- ❖ **Bolsa de trabajo: Ofertas y demandas de empleo por temas.**
- ❖ **Segunda mano: Compro-vendo-alquilo-regalo.**
- ❖ **Subastas.**
- ❖ **Comunidades virtuales.**

# Tarea num. 0

## Proyecto de la Materia

---

### ❖ Formato del documento.

- Caratula (Datos de Identificación)
  - Nombre de la Materia
  - Nombre del Alumno
  - Fotos
  - Grupo
  - Nombre del trabajo
  - Nombre del Maestro
  - Fecha del trabajo
- Índice
- Introducción / Resumen
- Antecedentes
- Contenido
- Términos
- Anexos
- Referencias
  - Bibliográficas
  - Internet
  - de Párrafos citados

# Tarea num. 0

## Proyecto de la Materia

---

### ❖ **Contenido**

- Nombre del Proyecto
- Objetivo General
- Objetivos Específicos
- Metas
- Problemática a resolver
- Propuesta de solución
- Alcances
- Limitaciones

# Tarea num. 0

## Proyecto de la Materia

### ❖ **Formato de los documentos electrónicos**

- Investigación - Documento en word .
- Exposición - Documento en PowerPoint
- Cada uno empacado en formato rar

### ❖ **Forma de entrega**

- Envío a buzón electrónico
- Grupal de máximo 2 integrantes

**Tarea num. 0**

**Proyecto de la Materia**

---

❖ **Fecha de entrega:**  
**31/01/2019**

❖ **Hora Max. de entrega: 11:59**  
**p.m.**