

Trabajo Fin de Grado: Anteproyecto



Francisco José de Vicente
Escolante.

Instituto Tecnológico Edix

2ºDAW

INDICE

Definición del Proyecto

Antecedentes: razones de la elección de la temática Pág. 02

Descripción del Trabajo: en qué consiste la aplicación web Pág. 03

Mockup: imágenes de aplicaciones similares Pág. 04

Módulos Formativos: módulos incluidos en el proyecto Pág. 05

Tecnologías y Herramientas: aquellas que se utilizarán Pág. 07

ANTECEDENTES:

Razones de la elección de la temática.

Este Trabajo Fin de Grado para el Ciclo Formativo de Grado Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web, expone la gestión de información acerca de los diferentes cursos de formación que existen en el mercado y los centros formativos que lo imparten.

Esta idea surge debido a que el presente alumno se ha dedicado a este sector durante seis años y medio, hasta que tuvo que finalizar su relación laboral para centrarse en sus estudios actuales. Durante su etapa laboral, ha visto y ha vivido en primera persona las necesidades que se pueden presentar a la hora de elegir una formación concreta, así como la dificultad que genera la elección de un centro formativo concreto y porque no mencionarlo, el incordio que genera el recibo masivo de llamadas comerciales con las respectivas ofertas que hay en el mercado, generando así un agobio al estudiante/cliente y creando incluso una sensación de rechazo, no sólo por parte del centro en el cual formarse sino también en la decisión final sobre si estudiar o no dicha formación.

Dada la experiencia personal del alumno, tomó la decisión de formarme con el Instituto Tecnológico Telefónica porque fue la única escuela que no se preocupó en acosarle a llamadas comerciales para venderle su formación, sino que atendió sus necesidades, explicándole su oferta formativa y dejando finalmente en sus manos la toma de su decisión final, sin ningún tipo de insistencia. Esta idea fue la que llamó su atención para dar un giro radical sobre la gestión profesional que realizaba en aquel entonces y en la que aprendió a escuchar a sus clientes, trayéndose como consecuencia la generación casi de manera automática, de más matriculados y por lo tanto más ventas, llegando a superar incluso los objetivos estipulados por parte de su empresa.

Con esta página web lo que trata el alumno es de aliviar al futuro estudiante de las diversas llamadas comerciales y que si se siente en una situación de estancamiento personal y pretende dar un cambio profesional, que esta situación no afecte en su decisión, como ocurre en el 70% de los casos, en los que este tipo de perfil acaba por desestimar formarse y finalmente perder el interés por desarrollarse.

DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO:

En qué consiste la Aplicación Web.

La Aplicación Web consiste en una interfaz en la que una vez se acceda a la página, el usuario tendrá que logearse para poder ingresar y ver el contenido de la misma. Una vez haya accedido, el futuro alumno podrá buscar los cursos que más le puedan interesar, realizando filtros de búsquedas según sus intereses personales, así como la posibilidad de ver todas las alternativas que haya disponibles.

Con el fin de evitar el tráfico de llamadas comerciales, una vez haya escogido uno o varios cursos formativos, deberá cumplimentar un formulario de solicitud para recibir la información deseada, dando su autorización previa para ello.

Dentro de la página web será posible acceder a través de enlaces externos a otras páginas de interés, así como a enlaces para la compra directa del curso formativo que desee, sin necesidad de solicitar información previa. A su vez dispondrá de un menú personal, en donde el usuario podrá visualizar su carro con las compras realizadas y las facturas correspondientes

Por otro lado, la plataforma incluirá un menú de selección con opciones tales como la información sobre el propósito de la web, quiénes la componen, artículos y demás, así como noticias y publicaciones acerca de la formación y de la importancia que tiene realizarla, de tal modo que capte la atención del usuario y éste sienta la motivación que impulse su instinto de compra pues, aunque el propósito de la aplicación web sea desvincular al alumno del ámbito de comercialización, no podemos olvidar la finalidad de la página.

Por último, se estudiará la opción de añadir un foro interno para los usuarios que hayan adquirido uno o varios productos y que de esta manera, puedan incluir sus comentarios y opiniones acerca de la experiencia recibida tanto por parte de la formación realizada como de la gestión de la web, además de ver la experiencia y opinión de los demás usuarios.

MOCKUP:

Imágenes de Aplicaciones Similares.

A continuación, se muestran imágenes de páginas similares para la venta de formación.

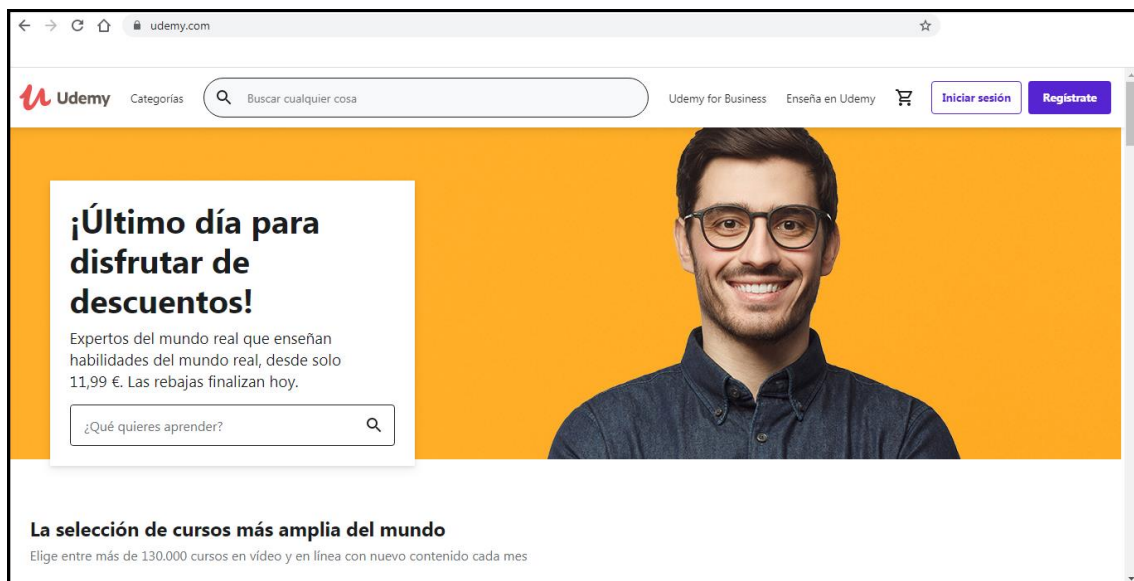
Educable: <https://discover.teachable.com/courses-popular>

Es un portal de formación online, en la que muestra al usuario diferentes categorías y da la posibilidad de adquirir los cursos así como también de crearlos en caso de ser un profesional del sector.



Udemy: <https://www.udemy.com/>

Es uno de los portales de venta de formación más conocidos del mercado. Su metodología se centra en la formación online, y da la posibilidad de ofertar cursos propios impartidos por el usuario.



MÓDULOS FORMATIVOS:

Módulos que incluirá el proyecto.

Este proyecto, intenta abarcar el máximo número de los módulos impartidos durante los dos años formativos siendo los siguientes:

- **Programación**

Se realizará la programación orientada a objetos en lenguaje JAVA impartido desde la unidad formativa 2 desde el primer año del ciclo.

- **Bases de Datos**

Junto a la programación de la página web, estará asociada una base de datos con tablas relacionales en las que se realizarán altas, modificaciones, bajas, etc. así como la formulación de consultas avanzadas para realizar filtros de búsqueda y programación de acceso a datos.

- **Entornos de Desarrollo**

Se manejará ID explicados en el apartado “tecnologías y herramientas”. Todo el proceso de la aplicación web irá documentado en su correspondiente control de versiones.

Acompañará los casos de uso para el usuario así como un diagrama de clases que generará el código JAVA correspondiente.

- **Lenguajes de Marcas**

El proyecto se realizará en los lenguajes de marcas aplicados en el ciclo formativo, tales como HTML, CSS, XML o JSON aplicados para las vistas del usuario en su interfaz.

- **Diseño de Interfaces Web**

Se incluirá el mapa conceptual de la Aplicación Web, así como un wireframe de la página principal una vez acceda el usuario además de una hoja de estilos con las indicaciones de tipografías, colores, etc.

Se presentará la idea de la web con su correspondiente ficha sobre el perfil del usuario y StoryBoards.

- **Desarrollo Web Entorno Cliente**

En toda la parte Front-End, el cumplimiento de formularios será validado mediante JavaScript.

Uso de peticiones AJAX para mostrar contenidos sin dar visibilidad de recargar la página al usuario.

- **Inglés**

El contenido de la página web, tendrá la opción de mostrarse tanto en castellano como en inglés si el usuario así lo escoge.

- **Desarrollo Web Entorno Servidor**

Se conectarán BBDD mediante la tecnología JEE.

Programación realizada en Servlets que redirigen las peticiones del usuario.

La Aplicación Web se realizará mediante el patrón Modelo Vista Controlador.

Toda la lógica se desarrollará en JPA, sabiendo que internamente se ejecuta en JDBC.

- **Empresa e Iniciativa Emprendedora**

El proyecto buscará el máximo rendimiento posible como negocio estudiando el correspondiente Plan de Empresa y describiendo los campos del producto, estudio de mercado, análisis DAFO, plan de Marketing, precios, plan económico-financiero, etc.

TECNOLOGÍAS Y HERRAMIENTAS:

Aquellas utilizadas en el proyecto.

Las tecnologías y herramientas utilizadas en el proyecto serán:



ID **Eclipse Java EE** para toda la parte de programación y acceso a datos.



MySQL Workbench será utilizado para la creación de BBDD y tablas relacionales.



Se utilizará el editor Visual Studio Code para la realización de código y pruebas Front-End.



Git es la herramienta que se utilizará para subir todo el contenido a GitHub.



Software Ideas Modeler utilizada en la realización de Casos de Uso y Diagrama de Clases.

Serán utilizadas a su vez, las herramientas online necesarias tales como para la creación de StoryBoards y Wireframe