

DESCRIPCIÓN GENERAL

El sistema consiste en la construcción de un sistema gestor de contenidos (CMS) para la gestión de proyectos dentro de una empresa u organización. Los proyectos se caracterizan por una serie de propiedades y atributos además de por los recursos asignados a ellos (trabajadores). El sistema podrá de forma fácil:

- REQ-1. Autenticar usuarios. En el proceso de autenticación se determinará que tipo de usuario es y en función de eso dará acceso a unas funcionalidades u otras.
- REQ-2. Gestionar los trabajadores pertenecientes a la plantilla de la empresa:
 - ◆ Alta de trabajador. Campos: username, password, nombre, apellidos, email, cargo [CEO, directivo, jefe de proyecto, analista, desarrollador, consultor], foto, fecha de nacimiento, titulación académica, sueldo bruto anual)
 - ◆ Edición del perfil de un trabajador. Todos los campos son modificables excepto el username.
 - ◆ Baja de un trabajador (Pasa a estado inactivo, pero no se borra del almacén de datos)
 - ◆ Listado de trabajadores
- REQ-3. Gestionar proyectos:
 - ◆ Nuevo proyecto. Campos: acrónimo, nombre, logo, presupuesto total, descripción, año de inicio, año de finalización, porcentaje completado.
 - ◆ Modificar proyecto.
 - ◆ Eliminación del proyecto.
 - ◆ Listado de proyectos
- REQ-4. Asignar personal al proyecto. Mínimo habrá que asignar al director del proyecto, y luego a cuantos trabajadores de la empresa se desee. También, habrá que añadir una ficha o panel al perfil del trabajador en el que figure el listado de proyectos que tiene asignados.
- REQ-5. Funcionalidad extra:
 - Almacén de documentos asociado a cada proyecto. Subida y descarga de archivos
 - (Opcional) Descomposición del proyecto en fases o tareas [Campos: acrónimo fase, nombre fase, descripción, fecha_inicio, fecha_fin, completada]. Porcentaje de progreso en el proyecto calculado a partir de las fases
 - (Opcional) Alertas vía email de vencimiento de fechas de tareas o proyectos

DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA PRÁCTICA 3

Basándose en la práctica realizada en la asignatura **Desarrollo Web I**, se pide modificarla para convertirla en un sitio web dinámico.



PRÁCTICA 3. DESARROLLO DE UN SITIO WEB BÁSICO MEDIANTE LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN WEB

Para ello se realizarán las siguientes tareas:

- Modificar la práctica 2 de manera que se haga uso de una paradigma de programación orientado a objetos.
- Utilizar una capa de mapeo objeto relacional Doctrine para implementar las consultas para la recuperación y almacenamiento de información.
- Implementar los requisitos REQ-1, REQ-2, REQ-3 y REQ-4

FECHA ESTIMADA DE ENTREGA

28 de abril

ENTREGA

La entrega deberá hacerse a través de la plataforma eCampus, mediante la subida de un archivo zip que contenga todos los reursos de la práctica. Dicho archivo zip debe tener una estructura tal que si se descomprime en una instalación de xampp, se pueda probar (incluyendo ficheros de datos).

Cualquier instrucción adicional de instalación deberá especificarse en un fichero README.txt incluido en el archivo comprimido zip.