

**PROYECTO DE DESARROLLO DE APLICACIONES WEB**

CURSO 2023/2024

Título del Proyecto de Desarrollo de Aplicaciones Web:

Aplicación para la Gestión de Calificaciones en Ciclos Formativos de Grado Superior en Base al Nuevo Sistema de Resultados de Aprendizaje y Criterios de Evaluación

Alumno/a:

José Luis De Jesús Ramón

Tutor/a:

Ing. Bartolomé Sabater Bosch

*CIFP FRANCESC DE BORJA MOLL*

*CICLOS FORMATIVOS DE GRADO SUPERIOR EN MODALIDAD INTENSIVA*

**TÉCNICO SUPERIOR EN DESARROLLO DE APLICACIONES WEB**

1. Introducción y justificación

[1.1. Introducción](#_79wkgbsvbdnn)

[1.2. Justificación del proyecto](#_xelmmu95s24v)

2. Descripción general del trabajo

[2.1. Finalidad y objetivos del proyecto](#_3xj18aezs8sa)

[2.2. Objetivos de Aprendizaje](#_s4yux68au38x)

[2.3. El Proceso o las Fases Que Se Han Seguido Para Su Elaboración (Pendiente)](#_lbsfz0hw9nu5)

3. Fundamentación teórica: estado de la cuestión

[3.1. Marco Legal](#_euzprxbmx7ry)

[3.2. Estado del Arte](#_qp81uh9cl3mn)

[4.](#) Marco de actuación de la buena práctica

[5. DESARROLLO DE LA BUENA PRÁCTICA (PENDIENTE)](#)

[6. ANÁLISIS DE RESULTADOS (PENDIENTE)](#)

[7.](#) Bibliografía

# INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

## Introducción

El Proyecto final de la formación informática de Desarrollo de Aplicaciones Web que se presenta es una aplicación en entorno Web que pretende dar soporte informativo a los usuarios que realizan una navegación en la propia aplicación en un dominio tan familiarizado como es el mundo del entretenimiento mediante los videojuegos. Pretende unificar tanto la opinión de los usuarios del mundo digital como la información detallada de cada uno de los videojuegos existentes en la actualidad.

## Justificación del proyecto

Se ha seleccionado esta temática debido a 2 principales objeciones personales. Para comenzar, se ha observado que aunque existan múltiples aplicaciones webs que permitan la opinión del usuario mediante publicaciones de blogs y/o canales, y existan webs totalmente especializadas en ofrecer la información técnica y real del videojuego objeto, se ha observado que no existe una aplicación que realmente unifique estos 2 grandes sectores.

Por último, esta temática de tan gran escala, conocido como el sector del entretenimiento mediante videojuegos, cada vez aumenta su inmensidad, a la vez de que el usuario es menos consciente de la información del mismo mundo, arriesgándose a consumir un producto de elevado coste que, a su vez, no produce un beneficio personal/sentimental del usuario (como ha sucedido durante estos últimos años)

# DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO

## Finalidad y objetivos del proyecto

Se define el Objetivo General como:

* **OG1:** Confeccionar una aplicación web para el sector del entretenimiento de videojuegos que se base en el derecho de conocer la información de forma real y veraz.

La finalidad del objetivo general es la de confeccionar una aplicación web que permita agrupar una gran cantidad de información tanto objetiva como subjetiva de forma que el usuario final no tenga una sensación de falta de información de cara al mundo de los videojuegos, un sector en el que cada vez se prioriza más, en términos vulgares, exprimir el último centavo del cliente final.

Se definirá como objetivo secundario:

* **OS1:** Corroborar la necesidad de un almacenamiento en caché en un escenario de motor de búsqueda

Se marcará como objetivo secundario el aprendizaje y la aplicación de una tecnología que permita el almacenamiento en caché de búsquedas con el fin de mantener una buena performance en el entorno de producción.

## Objetivos de Aprendizaje

Los objetivos que se desean alcanzar mediante el desarrollo de este proyecto serán:

* **OA1**: Refuerzo sobre las capacidades personales relacionados con los fundamentos adquiridos durante la Formación Profesional de Desarrollo de Aplicaciones Web.

Con este objetivo se pretende poner a prueba los conocimientos y capacidades que se han ido adquiriendo durante los años cursados, con el objetivo de reforzar y aumentar los conocimientos sobre las bases en el mundo de las aplicaciones webs.

* **OA2:** Profundizar en el conocimiento del funcionamiento real de un search engine, así como la adquisición de conocimientos de mayor nivel sobre la caché.

Debido a que el proyecto tendrá como requerimiento un motor de búsqueda, se pretende aprender más sobre el manejo de datos dentro de la aplicación mediante el uso de la caché, haciendo posible una aplicación de gran rendimiento y usabilidad.

* **OA3:** Adquirir diversos conocimientos sobre las diversas herramientas disponibles, como lenguajes de programación, base de datos, entre otros.

Se plantea esta idea con el objetivo de evaluar las capacidades de aprendizaje mediante la obligación de la salida de “zona de confort”, obligando a adquirir y perfeccionar herramientas no comunes. Complementa al **OA1** debido a que se plantea este objetivo con la finalidad de aplicar de forma correcta en distintas herramientas

* **OA4:** Adquirir conocimientos sobre el dominio en el que se está trabajando y evaluar el análisis realizado

Se plantea evaluar la capacidad de analizar el entorno/dominio en el que se planea realizar el proyecto con la finalidad de evaluar la misma, demostrando un nivel de análisis previo a realizar el proyecto.

Estos objetivos de aprendizaje se ligan a los criterios de evaluación establecidos en la legislación vigente por la que se establece el título de técnico superior en desarrollo de aplicaciones web y se fijan sus enseñanzas mínimas de la siguiente manera:

| **MÓDULO 0616 PROYECTO DE DESARROLLO DE APLICACIONES WEB** | |
| --- | --- |
| RA 1. Identifica necesidades del sector productivo, relacionándolas con los proyectos tipos que los puedan satisfacer. | |
| a) Se han clasificado las empresas del sector por sus características organizativas y el tipo de producto o servicio que ofrecen.  b) Se han caracterizado las empresas tipo indicando la estructura organizativa y las funciones de cada departamento.  c) Se han identificado las necesidades más demandadas a las empresas.  d) Se han valorado las oportunidades de negocio previsibles en el sector.  e) Se ha identificado el tipo de proyecto requerido para dar respuesta a las demandas previstas.  f) Se han determinado las características específicas requeridas al proyecto.  g) Se han determinado las obligaciones fiscales, laborales y de prevención de riesgos y sus condiciones de aplicación.  h) Se han identificado posibles ayudas o subvenciones para la incorporación de nuevas tecnologías de producción o de servicio que se proponen.  i) Se ha elaborado el guion de trabajo que se va a seguir para la elaboración del proyecto. | **OA4** |
| RA 2. Diseña proyectos relacionados con las competencias expresadas en el título, incluyendo y desarrollando las fases que lo componen. | |
| a) Se ha recopilado información relativa a los aspectos que van a ser tratados en el proyecto.  b) Se ha realizado el estudio de viabilidad técnica del mismo.  c) Se han identificado las fases o partes que componen el proyecto y su contenido.  d) Se han establecido los objetivos que se pretenden conseguir identificando su alcance.  e) Se han previsto los recursos materiales y personales necesarios para realizarlo.  f) Se ha realizado el presupuesto económico correspondiente.  g) Se han identificado las necesidades de financiación para la puesta en marcha de este.  h) Se ha definido y elaborado la documentación necesaria para su diseño.  i) Se han identificado los aspectos que se deben controlar para garantizar la calidad del proyecto. | **OA3** |
| RA 3. Planifica la ejecución del proyecto, determinando el plan de intervención y la documentación asociada. | |
| a) Se han secuenciado las actividades ordenándolas en función de las necesidades de ejecución.  b) Se han determinado los recursos y la logística necesarios para cada actividad.  c) Se han identificado las necesidades de permisos y autorizaciones para llevar a cabo las actividades.  d) Se han determinado los procedimientos de actuación o ejecución de las actividades.  e) Se han identificado los riesgos inherentes a la ejecución definiendo el plan de prevención de riesgos y los medios y equipos necesarios.  f) Se han planificado la asignación de recursos materiales y humanos y los tiempos de ejecución.  g) Se ha hecho la valoración económica que da respuesta a las condiciones de la implementación.  h) Se ha definido y elaborado la documentación necesaria para la implementación o ejecución. | **OA1, OA2,OA3** |
| RA 4. Define los procedimientos para el seguimiento y control en la ejecución del proyecto, justificando la selección de variables e instrumentos empleados. | |
| a) Se ha definido el procedimiento de evaluación de las actividades o intervenciones.  b) Se han definido los indicadores de calidad para realizar la evaluación.  c) Se ha definido el procedimiento para la evaluación de las incidencias que puedan presentarse durante la realización de las actividades, su posible solución y registro.  d) Se ha definido el procedimiento para gestionar los posibles cambios en los recursos y en las actividades, incluyendo el sistema de registro de los mismos.  e) Se ha definido y elaborado la documentación necesaria para la evaluación de las actividades y del proyecto.  f) Se ha establecido el procedimiento para la participación en la evaluación de los usuarios o clientes y se han elaborado los documentos específicos.  g) Se ha establecido un sistema para garantizar el cumplimiento del pliego de condiciones del proyecto cuando este existe. | **OA4** |
|  | |

## El Proceso o las Fases Que Se Han Seguido Para Su Elaboración (Pendiente)

# FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA: ESTADO DE LA CUESTIÓN

## Marco Legal

La legislación bajo la cual se lleva a cabo el proyecto está completamente determinada tanto el BOE como el BOIB y hoy en día (curso 2023/24) es la siguiente:

* *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.*
* *Real Decreto 686/2010, de 20 de mayo, por el que se establece el título de Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web y se fijan sus enseñanzas mínimas.*
* *Real Decreto 405/2023, de 29 de mayo, por el que se actualizan los títulos de la formación profesional del sistema educativo de Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma y Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web, de la familia profesional Informática y Comunicaciones, y se fijan sus enseñanzas mínimas.*
* *Orden EDU/2887/2010, de 2 de noviembre, por la que se establece el currículo de ciclo formativo de Grado Superior correspondiente al título de Técnico Superior de Desarrollo de Aplicaciones Web.*

También afectarán las siguientes legislaciones generales del BOE y del Reglamento de la UE:

* *Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales*
* *Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo de 27 de abril de 2016 relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos y por el que se deroga la Directiva 95/46/CE (Reglamento general de protección de datos)*

En este proyecto, no hay ninguna legislación específica del sector que pueda afectarle de forma negativa, debido a que el dominio que se estará tratando es el mundo de los videojuegos, una de las muchas ramas del entretenimiento público. Sí que es verdad que existe la ley de derechos de autor, pero al tratarse de información pública de un videojuego (como su título final, fecha de salida al mercado, distribuidora…) no se verá afectada por esa misma ley. Se aplicará un filtro a la información por tema de protección de datos en caso de que aparezca información sensible de un desarrollador.

## Estado del Arte

| ***TÍTULO*** | *Reddit* | |
| --- | --- | --- |
| ***ÁREA DE NEGOCIO*** | *Su área de negocio se basa en la publ* | |
| ***ABSTRACT*** | *Elaborar una aplicación web que permita otorgar a los usuarios una libertad de expresión total mientras que a su vez se entrega una experiencia de usuario agradable mediante la simplicidad de su interfaz* | |
| ***PUNTOS FUERTES*** | *Gran libertad para opiniones de usuarios*  *Gran ordenación de posts*  *Interfaz de usuario simple* | |
| ***PUNTOS DÉBILES*** | *Trata de todos los temas disponibles en el mundo*  *Dificultad de encontrar un post en concreto*  *Muchos posts antiguos/despreciados*  *Gran cantidad de contenido NSFW (Not Suitable For Work)* | |
| ***ELEMENTOS INNOVADORES*** | *Define una forma original de ordenación de temas mediante subreddits* | |
| ***HUECOS EN LA SOLUCIÓN*** |  | |

# MARCO DE ACTUACIÓN DE LA BUENA PRÁCTICA

El marco de actuación de la buena práctica está formado por un amplio conjunto de personas de todas las edades que muestran tener en común una cierta pasión por los videojuegos. Este público objetivo, entienden y muestran un conocimiento bastante avanzado de este mundo o área de conocimiento si los comparamos con el resto de los usuarios que no consumen este tipo de entretenimiento. Es decir, el público objetivo son aquellas personas o jugadores que conocen de una forma más extensa los videojuegos y sus características, como pueden ser los desarrolladores, sus publishers, sagas asociadas al juego, estilo gráfico preferido de los desarrolladores…

Debido a que son una gran cantidad de personas dentro del público objetivo, cuyo crecimiento no parece tener un final, se suelen dividir entre subgrupos de jugadores, aunque al final, la aplicación que se desarrollará irá destinado a todos los jugadores por igual, dando igual su plataforma de juego preferida, su estilo de juego, etc…

Un gran factor de este público objetivo a tener en cuenta es su poder adquisitivo. En el día de hoy, y con la subida de precios constante, para que una persona se pueda considerar jugadora, debe tener, como mínimo, una plataforma de juego y un videojuego, dando igual si este último es gratuito o de pago. Además, como el mundo de los videojuegos sigue cada vez más en aumento, son cada vez más los videojuegos disponibles para los jugadores, y la pasión de los mismos usuarios es cada vez mayor hasta el punto de que muchos de ellos pueden permitirse su asistencia a grandes eventos relacionados con este mundo. Además, muchos usuarios deciden plantar cara al gran desafío de hoy en día sobre este mundo: *además de ser un jugador con una gran pasión y habilidad en los videojuegos, deciden saltar a la creación de contenido y entretenimiento.*

Finalmente, se recalca la importancia de la pasión de los jugadores por un videojuego en concreto. Muchos de estos usuarios que disfrutan del videojuego, o bien se enfrentan a sus mayores desafíos para realizar lo conocido como un *speedrun*, o bien, deciden consumir en grandes cantidades el contenido generado por otros jugadores con una gran pasión, o bien deciden realizar el completado del videojuego como logro personal, o, en el caso de los videojuegos online, deciden escalar rangos y puestos en una tabla mediante partidas competitivas contra otros jugadores con la misma pasión. En estos cuatro casos nombrados anteriormente, se requiere de una gran dedicación y esfuerzo por el jugador, resaltando, sobre todo, la gran fidelidad de los jugadores con respecto al mundo en el que disfrutan con tanta énfasis.

# DESARROLLO DE LA BUENA PRÁCTICA (PENDIENTE)

# ANÁLISIS DE RESULTADOS (PENDIENTE)

# BIBLIOGRAFÍA

* [La guía legal de los videojuegos](https://www.algoritmolegal.com/propiedad-intelectual/guia-legal-de-los-videojuegos/)
* [Legislación Europea](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?qid=1532348683434&uri=CELEX%3A02016R0679-20160504)
* [Legislación Española Protección de Datos](https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2018-16673)
* [Redis (Almacenamiento en Caché)](https://redis.io/docs/)
* [Api Videojuegos](https://rawg.io/apidocs)
* [MongoDB Atlas (DataBase)](https://www.mongodb.com/docs/atlas/getting-started/)