

Proyecto final

Idear



Índice:

[Introducción](#)

[Fases](#)

[Asignaturas](#)

[Trabajo personal](#)

[DAFO](#)

[Pancarta publicitaria](#)

Introducción

Hemos considerado varias opciones como base del proyecto, una de ellas era un gestor para un concesionario en el que se pueda añadir coches, clientes, marcas, etc.

Pero al final nos hemos decantado por inaugurar un gimnasio llamado “jGym” (el nombre está inspirado en los objetos que usamos en JavaFX). Tenemos intención de crear una página web publicitaria del negocio desde la que se pueda descargar el programa. Este programa es un software de gestión empresarial para que cualquiera que quiera abrir su propio “jGym” pueda contactar con nosotros y abrir una nueva terminal de la franquicia.

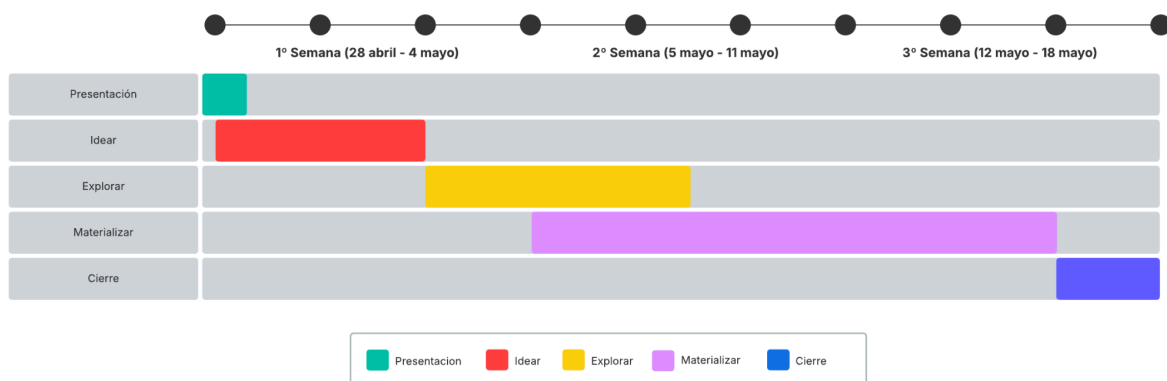
El proyecto tiene 5 partes: Presentación, Idear, Explorar, Materializar y el Cierre.

Fases

Presentación:

En la fase de presentación se nos introdujo al tipo de software que vamos a tener que desarrollar, las especificaciones que deben tener los distintos elementos (base de datos, programa de java, página web...) y los plazos aproximados que deberíamos cumplir.

Para organizar nuestro tiempo de manera eficiente, hemos hecho un diagrama de Gantt con el tiempo que esperamos gastar en cada parte del proyecto. Es algo orientativo para ver en ciertos momentos si tenemos que acelerar un poco o si vamos bien, no es un horario fijo.



Idear:

En esta fase hemos hecho una mini lluvia de ideas para elegir el tema.

Hemos empezado a pensar que elementos queremos que tenga la base de datos, las cosas que queremos incluir en la aplicación, hemos buscado algún elemento visual que queremos incluir en la página web, etc.

También hacemos en esta fase un documento con lo que vamos a hacer en cada asignatura, cada persona y elementos orientativos como el diagrama de Gantt o un DAFO. También nos adelantamos un poco y creamos ya el repositorio de Git para ir actualizando nuestro avance en este documento.

También hemos creado el logo de la marca:



Explorar:

En esta fase empezaremos la formación de los diagramas principales. Diagrama entidad-relación de una base de datos y lo avanzaremos hasta el modelo relacional. También haremos diagramas de casos de uso y de secuencia entre otros. Diseñaremos como queremos que sea la página web y las distintas pantallas de la aplicación de Java.

Materializar:

En esta fase le damos vida a todas las ideas que hemos ido teniendo, creamos ya el proyecto de Java para programar, creamos la base de datos con SQL para programarla, empezamos la página web con documentos .html y .css y vamos desarrollando la aplicación entre todos haciendo rotaciones de asignaturas para que cada uno vaya participando en todas y ayudándonos entre nosotros ante dudas que le puedan surgir a unos y que otros puedan resolver sin consultar a los profesores.

Cierre:

En el cierre presentaremos el proyecto de manera individual y en grupo, al profesor y a toda la clase para mostrar nuestro progreso y logros.

Asignaturas

Programación

Para programación vamos a proceder con el desarrollo de un CRUD, un programa para añadir, eliminar y modificar elementos en una base de datos, que se descargará desde nuestra página web (alojada en un servidor) y que constará de una interfaz orientada a trabajadores, donde podrán modificar y consultar todos los aspectos del gimnasio, guardado en la base de datos.

Es un software empresarial para que podamos controlar toda la información de nuestro negocio.

Sistemas Informáticos

Para sistemas informáticos vamos a implementar un servidor web, donde alojaremos tanto nuestra página web como la base de datos.

Bases de Datos

En Bases de Datos vamos a realizar una base de datos que incluya elementos como los clientes, trabajadores, materiales que tiene el gimnasio, clases que imparten los monitores... Esta base de datos estará alojada en el servidor web que crearemos para este propósito. Primero diseñaremos un diagrama entidad-relación para tener una idea general de cómo queremos que sea el proyecto, después concretaremos más con un modelo relacional y después ya crearemos la base de datos físicamente.

Entornos de desarrollo

Para entornos de desarrollo vamos a mantener el proyecto actualizado mediante la subida diaria del proyecto a un repositorio remoto, para que el equipo pueda trabajar cómodamente con los proyectos, además de la realización de los distintos diagramas para poder materializar cómodamente y con menor dificultad nuestro software.

Lenguaje de marcas

En esta asignatura vamos a hacer una página web para la marca que sirva de soporte visual y anuncio que llame a emprendedores que quieran formar parte de la marca para contactarnos y abrir su propio gimnasio de la franquicia “jGym”. Tenemos pensado que tenga animaciones y sea creativo con distintas secciones en la página.

Trabajo personal

Tenemos pensado que todos participemos en cierta medida en todas las partes del proyecto para que se nos pueda evaluar de manera acorde pero cada uno tenemos distintas aptitudes y asignaturas que se nos dan mejor así que cada uno se dedicará en mayor medida a estos elementos:

Jorge:

Se maneja muy bien con las bases de datos y es resolutivo a la hora de hacer consultas así que se dedicará en gran parte a la sección de la base de datos.

Martín:

Destaca su nivel en programación así que estará dedicándose al desarrollo de la aplicación de Java principalmente.

David:

Es versátil así que se dedicará a otras tareas como el diseño de variedad de diagramas necesarios para el proyecto y como apoyo en otras áreas.

Miguel Ángel:

Es muy creativo y se le dan bien los lenguajes de marcas así que hemos decidido que destacaría en la creación de la página web y su alojamiento en el servidor web.

DAFO

Hemos hecho un esquema con nuestras fortalezas, debilidades, amenazas y oportunidades como grupo para ver en qué aspectos debemos poner más esfuerzo y tener más en cuenta para aprovecharnos de lo que podamos:

Debilidades	Amenazas
Falta de experiencia	Plazos de entrega
Distancia geográfica de los miembros	Captación de clientes
	Alta competencia
Fortalezas	Oportunidades
Trato al cliente	Utilización de prácticas sostenibles
Variedad de servicios	Mayor conciencia sobre bienestar y salud
Horarios de atención	Aumento de interés sobre el fitness personalizado
Servicios de comunicación e información	Mayor aceptación de la tecnología en el fitness
Precios competitivos	
Buenas instalaciones	
Equipo joven y activo	

Pancarta publicitaria

Como empresa, nos interesa captar la mayor cantidad de inversores para dar a conocer nuestra marca y obtener los mayores ingresos posibles sin dañar nuestra imagen de marca. Para ello hemos realizado una pancarta con información general de nuestra empresa, con las aptitudes que tenemos como programadores y lo que ofrecemos en nuestro gimnasio:

