

DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

PROYECTO

Prof. Dr. Jorge
Valverde-Rebaza



Tecnológico
de Monterrey



CREACIÓN DE UN SISTEMA WEB DE REPRODUCCIÓN MULTIMEDIA

Emularemos un sistema web multimedia de reproducción moderno:
Netflix, Disney+, Amazon Prime, Youtube, etc

Etapas de
desarrollo del
proyecto Web

DEFINICIÓN

PROYECTO

1. Definición del usuario: cliente y usuario final

- Necesitas definir adecuadamente a las entidades (personas) protagonistas de tu sistema.
- Puedes escoger como persona con el papel de cliente a alguna de las plataformas multimedia modernas
- Puedes escoger como persona con el papel de usuario final a un determinado segmento (adolescentes, niños, adultos, etc.); condición socioeconómica, ubicación geográfica, etc.
- Redactar un documento que responda, detalladamente, las siguientes preguntas:
 - ¿Quién es tu cliente? Y ¿quién es el usuario final?
 - ¿Qué datos/informaciones, tu cliente necesita ofrecerle al usuario final? ¿Qué datos/informaciones el usuario final desea proporcionar a tu cliente?
 - ¿Esos datos/informaciones son estáticos o sufren actualizaciones con cierta frecuencia?
 - ¿En qué formatos se encuentran esos datos/informaciones?
 - ¿Los datos/informaciones son de alta sensibilidad/privacidad?
 - ¿Cuál es el nivel de exigencia de tu cliente y del usuario final en relación al proyecto web a ser desarrollado?

PROYECTO

2. Define el sistema que desarrollarás

- En función de la definición de tu cliente y usuario final, deberás definir el sistema web que construirás. Para ello, debes redactar un documento en el que se defina:
 - Objetivo general y objetivos específicos del sistema web
 - Una lista de requisitos técnicos que tu sistema deberás cumplir
 - Para cada requisito se tendrá: identificador, descripción, fecha de inicio de su construcción, fecha de fin de su construcción, nivel de complejidad (básico, intermedio, difícil)

PROYECTO

3. Desarrolla un prototipo de tu sistema web

- Utiliza un software de prototipado de tu preferencia (Balsamiq - <https://balsamiq.com/wireframes>, Figma - <https://www.figma.com/>, Axure RP - <https://www.axure.com> , etc, inclusive el propio power point)
- Define y construye tu prototipo considerando los elementos definidos para el sistema
 - Se debe construir el prototipo para un sistema web en desktop (PC)
 - Recuerda, se trata solo de un prototipo, es decir, debes preocuparte en pasar la idea genérica de lo que será tu sistema web.

PROYECTO

4. Desarrolla tu sistema web

- A partir del prototipo desarrollado, construye el front-end de tu sistema web:
 - No es permitido el uso de plantillas preexistentes.
 - Utiliza HTML, CSS y Javascript
 - Debe considerarse un mínimo de 7 páginas web
- Construye tu back-end en función de
 - Creación de un servidor local (Apache u otro) de tu preferencia. De manera opcional, puedes usar un servidor web
 - Creación de un sistema manejador de datos. Puede ser una base de datos (MySQL u otras) o un simple sistema de archivos.
 - Creación de un sistema manejador de eventos entre back-end y front-end (API) es opcional
- El sistema debe ser 100% funcional, es decir, todo elemento que aparece en él, debe estar operativo (o simular operatividad)

PROYECTO

5. Presentación

- Deberás preparar diapositivas de presentación para exponer, en clase, el proyecto que desarrollaste
- Prepara tu exposición para un tiempo máximo de 15 minutos + 5 minutos de preguntas
- Tu presentación debe considerar los elementos 1, 2, 3 y 4, descritos anteriormente + desafíos enfrentados en el desarrollo + breve demostración del sistema desarrollado

Entregables del
proyecto

ENTREGAS

ENTREGAS

- El proyecto puede ser desarrollado en equipos de, como máximo, 4 miembros.
 - Cada alumno es libre de formar su propio grupo
 - Equipos con 1, 3 o con 3 miembros, serán evaluados de la misma manera que equipos con 4 miembros
 - En todos los elementos que componen el proyecto (documentos, código, etc.) deben aparecer los nombres de todos los miembros del equipo

ENTREGAS

- El proyecto tiene 2 entregas:
- **Primera entrega:**
 - Fecha: última sesión de la semana del 12 al 16 de abril
 - Corresponde a 30% de la nota del proyecto
 - Se deberán entregar los resultados de los elementos 1, 2 y 3 del proyecto
- **Segunda entrega**
 - Fecha: primera sesión de la semana del 24 al 28 de mayo
 - Corresponde a 70% de la nota del proyecto
 - Se deberán entregar los resultados de los elementos 4 y 5 del proyecto

ENTREGAS

- La entrega se realizará **EXCLUSIVAMENTE** por Canvas. No se aceptará, bajo ninguna justificativa, entregas por otros medios.
 - El alumno que no entregue por Canvas tendrá, automáticamente, nota CERO (0)
- A pesar de que el proyecto es en grupo, cada alumno es responsable por entregar, individualmente, el proyecto en Canvas
 - Si algún miembro del grupo no hace su envío individual por Canvas, tendrá nota CERO (0) sin importar que los otros miembros de su equipo hayan hecho sus envíos

Factores de
evaluación del
proyecto

EVALUACIÓN

EVALUACIÓN — PRIMERA ENTREGA

- Documento detallado con la definición del cliente y usuario final
 - Responde en alto nivel de detalle las preguntas para definición del cliente y usuario final **(20 puntos)**
- Documento detallado de la definición del sistema web
 - Objetivos del proyecto web **(10 puntos)**
 - Lista de requisitos técnicos altamente detallados **(25 puntos)**
- Prototipo
 - Diversidad de elementos visuales contemplados **(20 puntos)**
 - Considera (casi) todos los requisitos técnicos observados **(25 puntos)**

EVALUACIÓN — PRIMERA ENTREGA

- No realiza la entrega o lo realiza por otro medio que no sea Canvas: **-100 puntos**
- Entrega con atraso: **-15 puntos**, siendo permitido un máximo de 1 día de atraso. Después de ello será considerado como entrega no realizada
- Identificado como copia/plagio u otro comportamiento anti-ético: **-100 puntos**. La identificación de este comportamiento queda a criterio estricto y único del profesor.

EVALUACIÓN - SEGUNDA ENTREGA

Sistema Web

- Front-end (40 puntos)
 - El sistema web cuenta con los requisitos mínimos solicitados
 - Todos los elementos que la componen (bloques, colores, tipos de letra, multimedia, etc.) dan apariencia visual de unicidade
 - Diseño basado en el prototipo previamente desarrollado
- Back-end (40 puntos)
 - Sistema funcional o simulando funcionamiento de manera adecuada
 - Evidencias de instalación/configuración de los elementos que permiten el funcionamiento on-line del sistema

EVALUACIÓN — SEGUNDA ENTREGA

- **Presentación:**
 - Diapositivas con contenido completo y dinámico (**7 puntos**)
 - Claridad en la exposición, dominio del tema (**8 puntos**)
 - Cada miembro del equipo deberá exponer una parte de la presentación para, de esa manera, ser evaluado. Este elemento será considerado como evaluación individual
 - Claridad en la respuesta de preguntas (**5 puntos**)
 - Cada miembro del equipo deberá responder, por lo menos, una pregunta para, de esa manera, ser evaluado. Este elemento será considerado como evaluación individual.

EVALUACIÓN — SEGUNDA ENTREGA

- No realiza la entrega o lo realiza por otro medio que no sea Canvas: **-100 puntos**
- Entrega con atraso: **-15 puntos**, siendo permitido un máximo de 1 día de atraso. Después de ello será considerado como entrega no realizada
- Uso de plantillas o cualquier otra herramienta de soporte web (front-end) no permitido: **-40 puntos**
- Identificado como copia/plagio u otro comportamiento anti-ético: **-100 puntos**. La identificación de este comportamiento queda a criterio estricto y único del profesor.



PREGUNTAS?

jvalverr@tec.mx