

PROYECTO DE DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

CFGS DAW

CURSO 2020/2021

COLEGIO CALASANZ SALAMANCA



1.	Presentación.....	3
2.	Entrega	4
3.	Desarrollo	5
3.1.	Introducción	5
3.2.	Descripción de la aplicación	5
3.3.	Tecnologías escogidas y justificación	6
3.4.	Diseño de la aplicación.....	6
3.5.	Arquitectura de la aplicación	6
3.6.	Codificación	6
3.7.	Manual de despliegue	7



1. Presentación

El módulo "Proyecto de Desarrollo de Aplicaciones Web" tiene como objetivo poner en práctica todos los conocimientos adquiridos a lo largo de los dos cursos del ciclo. Es un módulo evaluable y obligatorio.

Según la legislación que aplica a este CFGS, el tiempo estipulado para este módulo es de 30 horas.

- ✓ Para el desarrollo del proyecto se van a establecer una serie de hitos, cada uno asociado a una fecha de entrega. Las entregas intermedias serán de carácter obligatorio.
- ✓ Estas entregas intermedias tendrán la finalidad de corregir a tiempo el rumbo del desarrollo en caso de que se desvíe del objetivo final, facilitando el desarrollo del proyecto y sirviendo de guía.
- ✓ Toda entrega intermedia se realizará a través del curso Proyecto del Aula Virtual.
- ✓ Las dudas surgidas durante el desarrollo de cada una de las partes a entregar se plantearán, preferiblemente, a través del foro del curso. De esta forma todos los alumnos podrán acceder al mismo y aprovechar las dudas resueltas a otros compañeros.
- ✓ En el Aula Virtual se irán actualizando las tareas, así como este documento. Se avisará de cada cambio a los alumnos.



2. Entrega

La entrega consta de dos grandes bloques:

1. Archivos necesarios para el despliegue y ejecución de la aplicación.
2. Documentación de la aplicación.

El contenido de dicha documentación será el siguiente:

1. Introducción
2. Descripción de la aplicación
3. Tecnologías escogidas y justificación
4. Diseño de la aplicación
 - 4.1. Diagramas y definición de casos de uso
 - 4.2. Diagramas de clases
 - 4.3. Modelo de dominio
5. Arquitectura de la aplicación
 - 5.1. Estructura del proyecto
 - 5.2. Librerías externas utilizadas
6. Manual de despliegue

El formato en que ha de entregarse la documentación se especificará en un apartado posterior.

La fecha tope de entrega del proyecto será el 19 de mayo de 2021, dedicándose la semana del 24 al 27 del mismo mes a las presentaciones y defensa del mismo.



3. Desarrollo

A continuación, se detallan los distintos hitos que habrá que cumplir para el correcto desarrollo del proyecto.

****Antes de comenzar la codificación, habrá que realizar(y completar) los hitos 1, 2 y 3.**

3.1. Introducción

Se corresponde con el hito nº 1.

Se ha de decidir una temática para el proyecto, un nombre para la aplicación y se concluirá con una breve introducción de lo que se pretende desarrollar.

En la tarea creada para este hito en el Aula Virtual se especifica la fecha de entrega y una segunda fecha tope de entrega:

- ✓ La primera de ellas es la fecha tope para completar este primer hito. A partir de esa fecha los tutores de los proyectos revisarán las entregas y las calificarán como APTA o NO APTA.
- ✓ En caso de no ser apta la entrega habrá que subsanar los errores siguiendo las pautas dadas por los tutores. La segunda de las fechas será el último día en que las modificaciones podrán ser entregadas.

3.2. Descripción de la aplicación

Se corresponde con el segundo hito.

Este apartado debe contener una descripción pormenorizada de la funcionalidad de la aplicación. Se han de detallar los distintos apartados que va a tener la aplicación y la funcionalidad de cada uno de ellos.

Esta descripción debe dejar claro que es lo que se va a hacer, qué pantallas y opciones se encontrará el usuario final así como el flujo entre las mismas. Es decir, deberán quedar establecidos los requisitos del proyecto a desarrollar. Esta fase es lo que conocemos como fase de análisis en el desarrollo de proyectos. Os podéis ayudar de alguna herramienta de prototipado para completar este apartado.

Cuanto más precisos sean estos requisitos, más fácil será la fase de diseño, por lo que es importante dedicar tiempo a pensar que se va a hacer en cada una de las opciones que la aplicación ofrezca.

Al igual que para el apartado 1, en la tarea creada para este hito en el Aula Virtual se especifica la fecha de entrega y una segunda fecha tope de entrega:

- ✓ La primera de ellas es la fecha tope para completar este segundo hito.



- ✓ La segunda de las fechas será el último día en que las modificaciones podrán ser realizadas. Estas modificaciones se harán teniendo en cuenta los comentarios de los tutores de los proyectos.

3.3. Tecnologías escogidas y justificación

En este apartado hay que incluir un resumen de las tecnologías y frameworks elegidos, tanto de back como de front.

Para este apartado no va a haber un hito como tal, pero es conveniente tener claro todas las tecnologías que se van a utilizar antes de comenzar el desarrollo.

3.4. Diseño de la aplicación

La primera parte de este apartado se corresponde con el **hito nº 3**.

Partiendo del análisis realizado, se ha de llevar a cabo la fase de diseño.

En esta fase se ha de especificar de forma técnica cada funcionalidad de la aplicación. Partiendo de los requisitos, se definirán:

- **Los diagramas de casos de uso** acompañados de una breve explicación de cada uno de ellos.
- **El modelo de dominio**. Debe quedar plasmado tanto el diagrama E-R del dominio de la aplicación, como su traslación a tablas de BBDD.

3.5. Arquitectura de la aplicación

Se corresponde con el **hito nº4**. Aunque la configuración final de la arquitectura puede no estar completa hasta bien avanzado el desarrollo, es importante tener un esbozo inicial de la misma.

En este apartado se deberá especificar la estructura general de la aplicación, explicando el tipo de arquitectura elegida, los paquetes, clases, componentes, etc

En el backend se deberá explicar qué tipo de arquitectura se ha utilizado (por ejemplo: MVC). Cómo se han dividido los paquetes y qué clases contiene cada paquete.

Se deberán incluir, asimismo, los diagramas de clases de la aplicación. En esta fase estos diagramas de clases deben servir como una visión general de la arquitectura de la aplicación, pudiendo retocarse con posterioridad.

3.6. Codificación

Sobre esta fase no se incluirá nada en la memoria del proyecto.

Habrà una serie de revisiones de código intermedias en las que se deberá tener un porcentaje concreto de desarrollo avanzado. Estos hitos, al igual que los anteriores, se irán publicando en el Aula Virtual de la asignatura con sus correspondientes fechas.



3.7. Manual de despliegue

En este apartado se detallarán:

- ✓ Las instrucciones para desplegar la aplicación y ponerla en marcha.
- ✓ Configuraciones necesarias para el correcto funcionamiento de la aplicación.
- ✓ Los requisitos hardware y software mínimos para poder desplegar la aplicación con garantías.
- ✓ Los navegadores soportados.