

Proyecto curso

“FORMACIÓN INICIAL JAVA/DIGITAL”

[Creación de una tienda online]

[Lucatic]

16/06/2017

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Planteamiento.....	3
Fundamentos del proyecto	3
❖ Tecnologías empleadas	3
❖ Objetivos marcados.....	3
Grupos de Trabajo.....	4
Roles de trabajo	4
Trabajo a realizar a lo largo del proyecto.....	4
Página de referencia.....	5
Descripción del proyecto Web	6
Normas para la elaboración del proyecto Web	7
Entregas a realizar a lo largo del proyecto.....	7
¿Cómo se valorará el proyecto?.....	7
ANEXO: Procedimiento para la creación de un proyecto	8

Planteamiento

Una empresa quiere disponer de un portal de comercio electrónico para poder poner a la venta sus productos.

Como la vida está muy “achuchada”, la empresa ha contactado con un equipo de trabajo recién salido de un curso que prometen ser mano de obra barata... pero muy responsable y que quieren aprender.... buena gente... tíos y tías “preparaos”.. orgullosos de ello, con tolerancia a la frustración, que saben trabajar en equipo... gente tecnológica, que se comen los problemas.. que los resuelven.. que analizan .. que buscan soluciones.. que pim-pam-pim-pam... que se adaptan.. son máquinas.. son bestias pardas... son mu buenos... son mu chetos... son OP y lo sabes.



Fundamentos del proyecto

❖ Tecnologías empleadas



- **No** se permite el uso de **herramientas CMS** (Magnolia, Alfresco, Joomla, etc.)
- Se **pueden utilizar plantillas CSS de terceros**
- Deben emplearse **EL** y/o **JSTL** y los patrones **DAO** y **MVC**

❖ Objetivos marcados

El **objetivo principal** de este proyecto es que el grupo de alumnos sepa **utilizar** y mezclar la **teoría** y las **técnicas** vistas durante el curso relacionadas con servlets, JSP y JDBC

Además, se busca que el alumno **desarrolle** y **potencie** las **competencias** marcadas para este curso.

Grupos de Trabajo

Para trabajar se realizarán **tres grupos**.

Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D
Mario	Sergio	Cristina	Paco
Anabel	Renzo	Alba	Jose Luis
Paloma	Beatriz	Oscar	Jose Javier
Will	Carlos	Juan	Juan Carlos

Roles de trabajo

Los propios de la metodología SCRUM

- SCRUM Master
- Equipo de desarrollo
- Product Owner: figura realizada por el profesor

Trabajo a realizar a lo largo del proyecto

Cada grupo de alumnos/as debe **desarrollar** y **programar** las distintas partes marcadas en la “Descripción del Proyecto Web”.

(Opcionalmente) se puede **llevar en paralelo una documentación** que muestre

- Propuesta elaborada al cliente
- Plan de proyecto
- Tareas que se van realizando
- Explicación breve de procesos
- ...

Página de referencia

Se puede tomar como referencia la web <http://www.agapea.com/>

agapea.com libros urgentes

915 757 000 L-V 9:00 a 19:00

Acceder a Mi Cuenta

Buscar: libro, autor, ISBN...

Q Buscar

Estás aquí: Informática

Informática

- Bases de Datos
- Hardware
- Otros temas
- Seguridad
- Diseño Gráfico
- Multimedia
- Programación
- Sistemas Operativos
- Diseño Páginas Web
- Ofimática
- Redes

Libros de Informática más vendidos

Salseo Gamer: Consejos Para Mejorar La Vida De Un Aficionado A Los Videojuegos
Mangel; Alexby11; Sr. Cheeto
192 páginas
9,90€ **9,41€** (\$10,05)

AutoCAD 2015
Antonio Manuel Reyes Rodríguez
448 páginas
27,50€ **26,12€** (\$27,90)

Office 2010
Patricia Scott Peña
Desde **19,47€** (\$20,80)
Ver ediciones

agapea.com libros urgentes

915 757 000 L-V 9:00 a 19:00

Acceder a Mi Cuenta

Buscar: libro, autor, ISBN...

Q Buscar

Estás aquí: Informática > Programación > Libros de Java > Head First Java 2nd Edition, Kathy Sierra Bert Bates

Head First Java 2nd Edition

★★★★★
[Ver comentarios sobre Head First Java 2nd Edition](#)

Libro de Kathy Sierra Bert Bates
O'REILLY & ASSOCIATES
2ª ed. (02/2005)
686 páginas
ISBN: 0596009208 ISBN-13: **9780596009205**

33,75€ 35,53€ (\$36,05)

Entrega de 5 a 15 días por agencia urgente ⓘ

COMPRAR

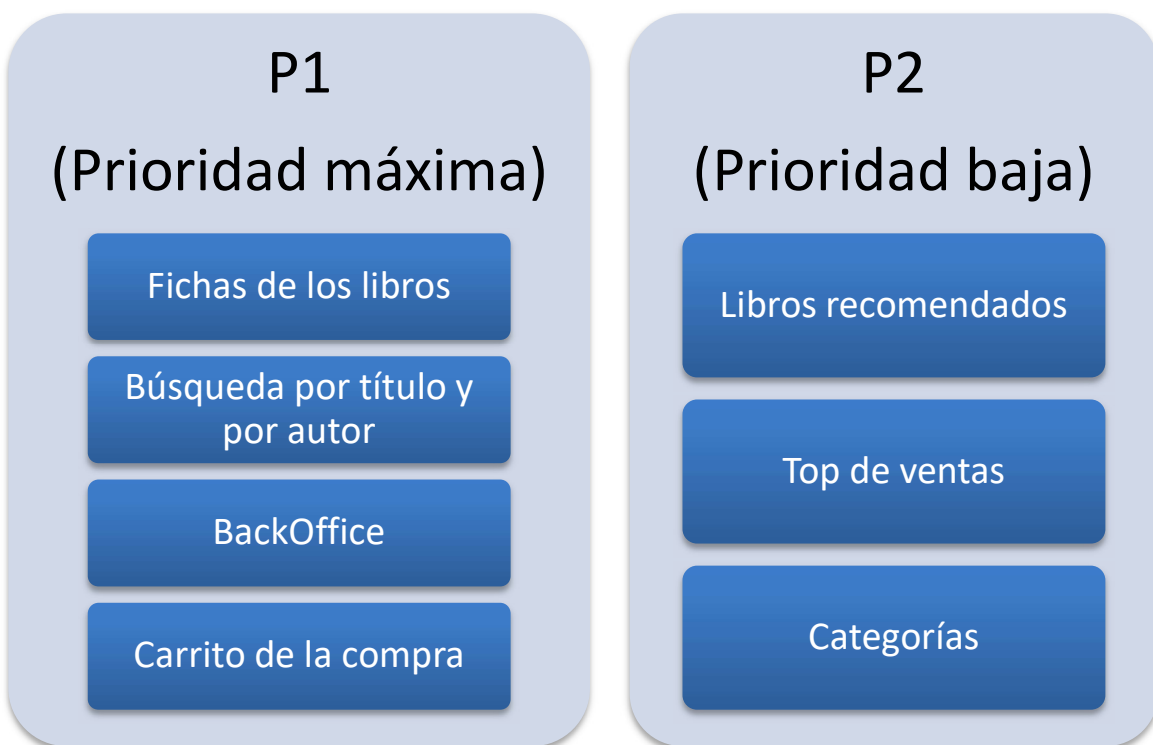
Gastos de envío **gratis** por compras superiores a 49€ ⓘ

Descripción del proyecto Web

Este portal tendrá dos partes claramente diferenciadas (para el ejemplo supondremos una tienda de venta de libros):

- a. **Parte pública** (FrontOffice): es la propia tienda online. Muestra el catálogo de libros y permite el acceso a diversas funcionalidades:
 1. Búsqueda de libros (básica)
 2. Ficha de cada libro. Vista detallada
 3. Selección de libros por categorías (acceso directo por link)
 4. Carrito de compra
- b. **Zona administración** (BackOffice): para realizar la gestión del sitio Web (dar de alta libros, bajas, etc). A esta zona se accede mediante un login.

Las tareas a realizar pueden dividirse en varios grupos dependiendo de su prioridad.



Normas para la elaboración del proyecto Web

Elementos básicos que deben ser tenerse en cuenta para la tienda online:

- a. Formato de las páginas del site
 1. Resolución mínima de 1024 * 768 píxeles.
 2. Todas las páginas deben llevar título
 3. En la web se empleará **HTML5** con **UTF-8**
- b. Maquetación
 1. Se aplicarán **hojas de estilo** para el diseño de los contenidos.
 2. Sólo se utilizarán **tablas para mostrar datos tabulados**.
 3. Para la **maquetación** se emplearán **capas** (DIVs) + CSS
 4. El **texto debe ser real** (no se puede incluir “lorem ipsum”).

Entregas a realizar a lo largo del proyecto

Cada uno de los sprints marcados en la metodología de Sprint

El primer sprint viene marcado por la entrega de la BBDD (versión compleja) y el sprint final viene marcado por la entrega del proyecto. La BBDD del proyecto será una versión simplificada

¿Cómo se valorará el proyecto?

Para valorar el proyecto se tendrán en cuenta tres aspectos

- a. **Valoración técnica:** se revisará la calidad de la solución, elementos empleados, técnicas utilizadas, empleo de tecnologías, aplicación de los conocimientos vistos en clase
- b. **Materiales aportados:** tanto el código como la documentación si se ha elaborado, valorando la calidad de la misma, la aportación al proyecto, la implicación del equipo en la misma, etc.
- c. **Valoración competencial:** tomando como referencia algunas ideas basadas en competencias profesionales como el trabajo en equipo, análisis y resolución de problemas, flexibilidad, etc.

ANEXO: Procedimiento para la creación de un proyecto

Esta tabla muestra algunas de las tareas en un proyecto real (aquí no son todas necesarias)

(1) Planificación del Proyecto	<ul style="list-style-type: none"> • Establecimiento de Acuerdo con Cliente. 	
	a. Elaboración de propuesta.	Fases a realizar Roles que intervienen Documentación a generar Plantillas Calendario Términos de contratación
	b. Establecimiento de acuerdo.	
	<ul style="list-style-type: none"> • Definición del Plan de Proyecto. 	Analizar requisitos del cliente Identificar recursos necesarios Definir metodología de trabajo Estimar coste y diagrama de Gantt Definir equipo Definir calendario Definir entorno de desarrollo y trabajo Definir fases de trabajo
(2) Ejecución del Proyecto	<ul style="list-style-type: none"> • Establecer entorno de desarrollo y de trabajo. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Asignar tareas a los miembros del equipo 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar tareas definidas. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Cierre de Hitos y/o entregables. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Gestión del cambio y modificaciones 	
(3) Seguimiento y Control del Proyecto	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluar el estado del proyecto. 	Tareas reales vs. Tareas estimadas Duración real vs. Duración estimada Cumplimiento de hitos vs calendario Costes reales vs. Costes estimados
	<ul style="list-style-type: none"> • Corregir desviaciones. 	
(4) Cierre del Proyecto	<ul style="list-style-type: none"> • Verificar que el Cliente dispone de todos los entregables. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Aceptación formal del cierre del proyecto. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar encuesta de satisfacción. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Backup del proyecto. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de resultados, actualización de base de conocimiento y modelo de estimación. 	Y pensar en cómo sobornar al profe si el proyecto no me ha funcionado. El jamón es una buena opción