

APRENDIZAJE COLABORATIVO BASADO EN RETOS

2018/2019

RETO 3: “Gestor de pedidos online para hostelería”

DAW

DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

2



CFGS – DESARROLLO DE APLICACIONES WEB
APRENDIZAJE COLABORATIVO BASADO EN RETOS 2018/2019
RETO 3: “Gestor de pedidos online para hosteleria”

MÓDULOS IMPLICADOS

0612 Desarrollo web en entorno cliente
0613 Desarrollo web en entorno servidor
0614 Despliegue de aplicaciones web
0615 Diseño de interfaces web
0618 Empresa e iniciativa emprendedora

DURACIÓN

9 semanas
(3/12/2018 - 13/2/2019)

ORGANIZACIÓN

Grupos de 3 personas

EL RETO

La Escuela de Hostelería de Egibide (<https://www.egibide.org/escuela-de-hosteleria>) quiere comenzar a gestionar los pedidos de sus clientes mediante una aplicación web y ha contactado con vuestra empresa para llevar a cabo el desarrollo . Actualmente únicamente disponen de una web con un listado de productos y precios que acompañan mediante un simple formulario de pedido.

La idea que tienen en mente es, por un lado, disponer como mínimo de un catálogo de productos online que ellos mismos puedan gestionar mediante un usuario administrador, y por otro lado, una web responsive que los usuarios puedan visitar para realizar sus pedidos.. También han pensado, como funcionalidades extra, que los administradores podrían gestionar el estado de cada pedido (recibido, en proceso, preparado), ver estadísticas de los pedidos recibidos, avisos automáticos a clientes cuando el pedido esté listo, etc.

OBJETIVOS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Desarrollo web en entorno cliente

- RA1** Selecciona las arquitecturas y tecnologías de programación sobre clientes web, identificando y analizando las capacidades y características de cada una
- RA2** Escribe sentencias simples, aplicando la sintaxis del lenguaje y verificando su ejecución sobre navegadores web.
- RA3** Escribe código, identificando y aplicando las funcionalidades aportadas por los objetos predefinidos del lenguaje.
- RA4** Programa código para clientes web analizando y utilizando estructuras definidas por el usuario.
- RA5** Desarrolla aplicaciones web interactivas integrando mecanismos de manejo de eventos.
- RA6** Desarrolla aplicaciones web analizando y aplicando las características del modelo de objetos del documento.
- RA7** Desarrolla aplicaciones web dinámicas, reconociendo y aplicando mecanismos de comunicación asíncrona entre cliente y servidor.

Desarrollo web en entorno servidor

- RA1** Selecciona las arquitecturas y tecnologías de programación web en entorno servidor, analizando sus capacidades y características propias.
- RA2** Escribe sentencias ejecutables por un servidor web, reconociendo y aplicando procedimientos de integración del código en lenguajes de marcas.
- RA3** Escribe bloques de sentencias embebidos en lenguajes de marcas, seleccionando y utilizando las estructuras de programación.
- RA4** Desarrolla aplicaciones web embebidas en lenguajes de marcas, analizando e incorporando funcionalidades según especificaciones.
- RA5** Desarrolla aplicaciones web identificando y aplicando mecanismos para separar el código de presentación de la lógica de negocio.
- RA6** Desarrolla aplicaciones de acceso a almacenes de datos, aplicando medidas para mantener la seguridad y la integridad de la información
- RA8** Genera páginas web dinámicas analizando y utilizando tecnologías del servidor web que añadan código al lenguaje de marcas.

Despliegue de aplicaciones web

- RA1** Implanta arquitecturas web analizando y aplicando criterios de funcionalidad
- RA2** Gestiona servidores web, evaluando y aplicando criterios de configuración para el acceso seguro a los servicios.
- RA4** Administra servidores de transferencia de archivos, evaluando y aplicando criterios de configuración que garanticen la disponibilidad del servicio.

Diseño de interfaces web

- RA1** Planifica la creación de una interfaz web valorando y aplicando especificaciones de diseño.
- RA2** Crea interfaces web homogéneas definiendo y aplicando estilos.
- RA3** Prepara archivos multimedia para la Web, analizando sus características y manejando herramientas específicas.
- RA4** Integra contenido multimedia en documentos web, valorando su aportación y seleccionando adecuadamente los elementos interactivos
- RA5** Desarrolla interfaces web accesibles, analizando las pautas establecidas y aplicando técnicas de verificación.
- RA6** Desarrolla interfaces web amigables, analizando y aplicando las pautas de usabilidad establecidas.

Empresa e iniciativa emprendedora

2. Puesta en marcha (RA1, RA2, RA3, RA4)

3. Estudio de Mercado (RA2, RA3)

4. Marketing Mix (RA2, RA3)

5. Producción y Prestación de Servicios (RA3, RA4)

TAREAS A REALIZAR

Esquema orientativo de pasos a seguir

1. Análisis y estudio del reto propuesto.
2. Proponer y contrastar alguna innovación relevante para los restauradores.
3. Diseño de la base de datos.
4. Diseño de la interfaz de usuario y UX.
5. Lógica de presentación
6. Tratamiento de datos en el cliente.
7. Envío de datos al servidor.
8. Tratamiento de datos en el servidor.
9. Despliegue de la aplicación
10. Puesta en marcha de la empresa.
11. Elaboración del Marketing Mix del proyecto.
12. Documentación.
13. Presentación.

Obtener información

Aunque cada miembro del equipo se dedique más a una tarea determinada, todos se responsabilizarán del trabajo de los demás y deberán conocer la evolución del desarrollo global del reto.

Explorar estrategias

Además del software o las pautas propuestas por el profesorado se pueden (y se deberían) probar alternativas adicionales que hagan a nuestra empresa merecedora del encargo de más proyectos en el futuro.

Actuar

El grupo diseñará, implementará y probará la aplicación teniendo en cuenta las necesidades propuestas, e incluso deberá añadir requerimientos.

Logros

- Desarrollo e instalación de una aplicación web completa (lógica de presentación, de negocio y de datos).

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios para la elaboración de las calificaciones parciales

- La nota del reto se obtendrá de la siguiente manera:
 - 30% competencias transversales:
 - 10% auto-evaluación.
 - 60% valoración del equipo.
 - 30% evaluación del profesorado.
 - 40% valoración del reto.
 - 30% examen escrito y/o actividades propuestas.
- Para que los módulos puedan ser evaluados, no se podrá tener grado cero en NINGUNA de las rubricas asociadas a dicho módulo.
- Para dar un reto por superado, habrá que obtener un mínimo de cuatro puntos en cada una de las partes.
- Si un reto no ha sido superado por no haber alcanzado el mínimo correspondiente en la parte de evaluación, se realizará una prueba práctica individual.
- Si un reto no ha sido superado por no haber alcanzado el mínimo en el examen, se realizará un nuevo examen, siendo la nota máxima final posible, 5.
- Si la diferencia de nota entre las diferentes partes (prueba y reto) es superior a dos puntos, la calificación final será la más baja de las dos partes mencionadas.
- La nota de la evaluación se obtendrá de la media ponderada de cada uno los retos concluidos durante la evaluación; siempre y cuando estén aprobados. Si algún reto no ha sido superado, no se podrá aprobar la evaluación.
- Si la nota del reto es superior al cinco pero alguna de las partes está suspendida, se pondrá un cinco.
- Si un modulo no se ha visto implicado en ninguno de los retos de la evaluación, no se evaluará.
- Si en una evaluación no se finalizara ningún reto, no se evaluarán los módulos implicados. En el boletín de notas, se informará del motivo.

Para el desarrollo de los retos se crearán grupos de 3 personas. La nota del reto se multiplicará por el número de miembros del grupo que hayan participado activamente en el mismo y entre ellos se repartirán los puntos.



Procedimiento para la calificación en la primera evaluación final

- El alumno/a que tenga pendiente algún reto, deberá recuperar en la primera evaluación final la parte o partes pendientes a lo largo del curso. La no superación de dicha prueba conllevará acudir a la segunda evaluación final con todos los contenidos del módulo.
- La nota de la primera evaluación final será obtenida como media ponderada de las notas de los retos, siendo condición necesaria, tener aprobado todos.
- En la prueba de la primera evaluación final será obligatoria la entrega de las actividades y trabajos realizados durante el curso. La falta de dicho requisito supondrá la no superación del módulo. Si las actividades y/o trabajos no han sido superados, se realizará una prueba específica para él con dichos contenidos.

El resto de los criterios de evaluación son los indicados en las programaciones de cada uno de los módulos implicados en los retos.

COMPETENCIAS TÉCNICAS

Visibles en SET

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Visibles en SET

RECURSOS

Documentación y materiales

Todo el material necesario para el desarrollo del reto está disponible en el curso de moodle del reto: <https://ikas.egibide.org/moodle/course/view.php?id=1152>



Profesores de referencia

Módulo	Profesor	Email
DWEC	Nieves Ruiz	mnruiz@egibide.org
DWES	Jon Vadillo	jvadillo@egibide.org
DAW	Jaime Malvido	jmalvido@egibide.org
DIW	Mikel Martinez de Zuazo	mmartinezdezuazo@egibide.org
EIE	Iván Ramirez	iramirez@egibide.org

TEMPORIZACIÓN

El reto tiene una duración de 9 semanas.

	L	M	X	J	V
1 3/12				Fiesta	Fiesta
2 10/12					
3 17/12					Egibide eguna
4 7/1					
5 14/1		Seguimiento			
6 21/1					
7 28/1					
8 4/2			Entrega de documentación		Exposición
9 11/2	Exámenes	Exámenes	Exámenes		



CFGS – DESARROLLO DE APLICACIONES WEB
APRENDIZAJE COLABORATIVO BASADO EN RETOS 2018/2019
RETO 3: “Gestor de pedidos online para hosteleria”