

NOMBRE Y APELLIDOS: Miguel Ramírez Ramos			FECHA: 18-08-2023		
DOCENTE: MANUEL MACÍAS PÉREZ			NOTA:		
(IFCD0210) DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB.			Nº CURSO: 22-35/008902		
MF:	0492	UNIDADES DE APRENDIZAJE A LAS QUE RESPONDE:	UA1	Duración:	2 h
UF:	1844				
PRÁCTICA Nº:	E1				
DENOMINACIÓN: Arquitecturas de aplicaciones web.					
<p>DESCRIPCIÓN</p> <p>1.- El alumno de forma individual deberá realizar un proyecto de una aplicación web aplicando el proceso de desarrollo de software:</p> <p>Aplicación para hacer pedidos. (TEMAS: Ropa, Juegos, Ilustraciones, Servicios)</p> <p>En el cual se debe detallar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La entrada de datos. (Como interactuará el usuario - Formularios – Botones – Elementos interactivos) • Proceso de manipulación o transformación de esos datos. (Cómo se trabajará con los datos – Cómo se guardarán los datos – Cómo se accederá a los datos). • Procesos de salida. (Cómo se mostrarán los datos – Cómo se enviarán los datos). <p>Ver ejemplo de esquema.</p> <p>Pegar en este Archivo el resultado de la prueba y convertir en pdf. Enviar o Subir a Github.</p> <p>La práctica se realizará de manera individual.</p> <p>MEDIOS PARA SU REALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Equipo informático. - Aplicación Visual Code Studio instalada en el equipo. - Navegadores actualizados <p>PAUTAS DE ACTUACIÓN DEL FORMADOR</p> <p><i>Al inicio de la práctica, que se desarrollará de manera individual por cada uno de los alumnos, el formador/a realizará las siguientes actuaciones:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Fijará los objetivos de la práctica. - Aportará las instrucciones necesarias a los alumnos/as para la realización de la misma, haciendo hincapié en aquellos aspectos más relevantes. - Facilitará a cada alumno/a la documentación necesaria para el desarrollo de la práctica. - Resolverá las dudas que se planteen durante el transcurso de la práctica, con objeto de que el alumnado aprenda y pueda concluir la realización de la misma. <p>Durante la realización de la práctica el formador/a supervisará el desarrollo de esta para evaluar tanto los procedimientos como el resultado final.</p> <p>Al finalizar la práctica el formador examinará el desarrollo que han realizado los/as alumnos/as, proponiendo las medidas de corrección, en caso necesario.</p>					

ESPECIFICACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA	
Resultados a comprobar	Indicadores de logro
1. En un supuesto práctico en el que se pide gestionar componentes software en el entorno del servidor mediante herramientas de desarrollo y lenguajes de programación contando con documentación de diseño detallado: – Crea y archiva componentes software. – Modifica y elimina componentes software. – Depura y verifica los componentes software elaborados. Conforme el criterio de evaluación CE 1.1	1.1 Crear y archivar componentes software
	1.2 Modificar y eliminar componentes software
	1.3 Depurar y verificar los componentes software elaborados
2. Formula estructuras de datos y flujo de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar Conforme el criterio de evaluación CE 1.3	2.1 Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar
	2.2 Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar

Sistema de valoración

Definición de indicadores y escalas de medida

Los indicadores que se van a establecer, será una hoja de chequeo, sistema de valoración, que complementa a este documento, donde se evalúan todos los resultados a comprobar (tareas). En este documento, se establecerán a su vez los indicadores de logro que se han de tener en cuenta, para conseguir los resultados a comprobar.

Mínimo exigible

El mínimo exigible para la superación de la práctica es de 50 puntos sobre 100 puntos

De qué trata mi App Web:

Mi App web tratará sobre la gestión de empleados y trabajadores. Se podrá dar de altas y bajas de empleados y jefes. Algunos ejemplos adicionales de industrias donde se podría emplear un gestor de empresa tipo app web:

Empresa de industria del metal, Constructora, farmacéuticas, empresas públicas de la administración. También podría ser en la industria de servicios financiero (bancos, compañía de seguros, firmas de inversión, Industria de la logística y transporte, Industria de la hostelería y turismo, Industria de la educación (escuelas, universidades y centros de formación) y la Industria de la consultoría (Las empresas de consultoría podrían emplear un gestor de empresa para administrar proyectos, asignar tareas a los miembros del equipo, realizar seguimiento del tiempo y los gastos, y generar informes para los clientes).

1. Entrada de datos (interactuar con el usuario)

Página de inicio: La aplicación contará con una página de inicio donde los usuarios podrán acceder a las diferentes funcionalidades de la aplicación.

Menú de navegación: Se incluirá un menú de navegación que permitirá a los usuarios acceder rápidamente a las diferentes secciones de la aplicación, como empleados, jefes, asistencia, gestión económica, etc.

Formularios de entrada de datos: Se utilizarán formularios para recopilar la información necesaria al dar de alta empleados y jefes, así como para actualizar los datos existentes.

Información de empleados

Nombre (input)

Apellidos (input)

Dirección (input)

Correo Electrónico (su correspondiente validación). (input)

Fecha de nacimiento (input)

(También pueden ingresar información relacionada con su empleo, como el departamento al que pertenecen, el cargo que ocupan, la fecha de inicio de empleo, etc.)

Información de clientes:

Nombre (input)

Apellidos (input)

Direcciones (input)

Número de teléfono (input)

Correo electrónico (input)

Registro de empleados y jefes: La aplicación permitirá dar de alta a nuevos empleados y jefes, recopilando información como nombre, dirección, número de teléfono, correo electrónico, cargo, salario, etc.

- Gestión de empleados: Los usuarios podrán visualizar y actualizar la información de los empleados, incluyendo datos personales, información de contacto, historial laboral, etc.
- Gestión de jefes: Los usuarios con los permisos adecuados podrán asignar empleados a jefes, establecer jerarquías y gestionar la estructura organizativa de la empresa.
- Control de asistencia: La aplicación permitirá llevar un registro de la asistencia de los empleados, incluyendo horas trabajadas, días de vacaciones, permisos, etc.
- Gestión económica: Se podrán registrar y controlar los salarios de los empleados, así como generar informes financieros relacionados con la nómina, impuestos, beneficios, etc.

Tablas y listas: Se mostrarán tablas y listas para visualizar y gestionar la información de los empleados, jefes y otros datos relevantes.

Botones de acción: Se incluirán botones de acción para realizar acciones como guardar cambios, eliminar registros, generar informes, etc.

Gráficos e informes: La aplicación podrá generar gráficos e informes visuales para mostrar datos estadísticos y financieros de manera clara y concisa.

Como procesamos los datos y cómo los transformamos

Almacenar los datos

Los datos de la gestión de empleados, jefes y clientes se almacenarán en una base de datos. Por ejemplo, en MYSQL o MaríaDB y asegurar la seguridad y privacidad de los datos almacenados

Validación de datos.

La validación de datos se hará con reglas de validación predefinidas, como la verificación de formatos de correo electrónico o números de teléfono, y cómo se manejan los errores de validación.

Procesos de datos.

El flujo de los datos dentro de la aplicación. Aquí se capturan, procesan y utilizan los datos de los empleados y trabajadores. cálculos o análisis con los datos y garantizar la integridad y confidencialidad durante todo el proceso. También se hará procesos de datos en el apartado de facturas, salida de Gráficos en Informes.

3. Salida de Datos

1-Tablas: Organizar los datos en filas y columnas para facilitar la lectura y comprensión. Puedes incluir encabezados de columna para identificar cada tipo de dato.

2-Listas: Presentar los datos en forma de lista, donde cada elemento de la lista representa un registro o una entidad. Esto puede ser útil cuando los datos no se pueden organizar fácilmente en una tabla.

3-Gráficos: Si los datos son numéricos y para resaltar tendencias o patrones, se pueden utilizar gráficos como barras, líneas o pastel para visualizarlos de manera más intuitiva.

4-Formatos específicos: fechas, direcciones o números de teléfono, asegurarse de que se muestren correctamente según las convenciones establecidas.



SUPUESTO PRÁCTICO

1.- El alumno de forma individual deberá realizar un proyecto de una aplicación web aplicando el proceso de desarrollo de software:

Aplicación para hacer pedidos. (TEMAS: Ropa, Juegos, Ilustraciones, Servicios)

En el cual se debe detallar:

- La entrada de datos. (Como interactuará el usuario - Formularios – Botones – Elementos interactivos)
- Proceso de manipulación o transformación de esos datos. (Cómo se trabajará con los datos – Cómo se guardarán los datos – Cómo se accederá a los datos).
- Procesos de salida. (Cómo se mostrarán los datos – Cómo se enviarán los datos).

[Ver ejemplo de esquema.](#)

Pegar en este Archivo el resultado de la prueba y convertir en pdf. Enviar o Subir a Github.

La práctica se realizará de manera individual.

Ejemplo:

- Interacción del usuario:
 - A través de botones en la parte superior – derecha:
 - Botón 1 – Acceder
 - .
 - .
 - .
 - A través de formularios de pedidos donde se recogerán los siguientes datos
 - Formulario de pedido
 - Nombre
 - Correo electrónico
 - Teléfono
 - Formulario de consulta
 - .
 - .
 - .



SISTEMAS DE VALORACIÓN MF 0492_3 – UF1844 – E1

RESULTADOS A COMPROBAR	INDICADORES DE LOGRO	ESCALA DE MEDIDAS		
1. En un supuesto práctico en el que se pide gestionar componentes software en el entorno del servidor mediante herramientas de desarrollo y lenguajes de programación contando con documentación de diseño detallado: – Crea y archiva componentes software. – Modifica y elimina componentes software. – Depura y verifica los componentes software elaborados. Conforme el criterio de evaluación CE 1.1	1.1 Crea y archiva componentes software	- Crea y archiva componentes software entre un 75% y 100%	B	20
		- Crea y archiva componentes software entre un 50 % y 75%	R	10
		- Crea y archiva componentes software por debajo de un 50 %	M	0
	1.2 Modifica y elimina componentes software	- Modifica y elimina componentes software entre un 75% y 100%.	B	20
		- Modifica y elimina componentes software entre un 50% y 75%.	R	10
		- Modifica y elimina componentes software por debajo de un 50%.	M	0
2. Formula estructuras de datos y flujo de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar Conforme el criterio de evaluación CE 1.3	1.3 Depura y verifica los componentes software elaborados	- Depura y verifica los componentes software elaborados entre un 75% y 100%.	B	10
		- Depura y verifica los componentes software elaborados entre un 50% y 75%.	R	5
		- Depura y verifica los componentes software elaborados por debajo de un 50%.	M	0
	2.1 Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar	- Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos entre un 75% y 100%.	B	20
		- Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos entre un 50% y 75%.	R	10
		- Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos por debajo de un 50%.	M	0
	2.2 Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar	- Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos entre un 75% y 100%.	B	30
		- Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos entre un 50% y 75%.	R	15
		- Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos por debajo de un 50%	M	0
	Valor mínimo exigible: 50	Valor máximo: 100		