

EQUIPOS

Equipo **Magenta**

Alejandro T., Jaime e Iván

Equipo **Índigo**

Vladi, Ian, Bruno

Equipo **Cian**

Eduardo, Manuel y Gregorio

Equipo **Verde**

Pablo D., Dima y Adrián

Equipo **Amarillo**

Sergio A., Pablo C. y Naggy

Equipo **Rojo**

Nati, Christian y David

Equipo **Negro**

Alejandro L., Paloma y Arturo

Equipo **Blanco**

Antonio, Gabriel, Javier

LENGUAJE DE MARCAS

REQUISITOS

Enunciado

Este proyecto final consiste en la realización de una página web funcional de un partido político que se presenta a las próximas elecciones generales, autonómicas, locales y europeas. Este partido político debe ser completamente ficticio y toda la información que aparezca en ella (nombres, fotos, logos, etc) deberá ser falsa obtenida a través de generadores aleatorios y bancos de imágenes abiertos.

Se deberá diseñar una identidad para el partido político y su página web:

- Colores: 3 colores diferentes, además del negro y el blanco.
- Fuentes: 3 fuentes diferentes, que se utilicen para representar informaciones diferentes.
- Logos e iconos, diseñados por el equipo y que aparecerán en aquellos puntos donde sea necesario.

Se valorará positivamente la adición de elementos no especificados en este enunciado que enriquezcan de contenido las páginas y que se acerquen a un resultado lo más realista posible.

Página Web

La web del partido contará con 8 páginas:

- Página “Principal”: En esta web deberá mostrarse un resumen con la información del partido, su eslogan, 4 noticias relativas a las últimas apariciones públicas de sus dirigentes y los próximos 5 actos de campaña. Ésta, y todas las demás páginas, deberán tener un menú superior que permita acceder al resto (excepto a la de “Administración”).
- Página “Elecciones Nacionales”: En esta página deberá mostrarse los 10 puntos más interesantes del programa a nivel nacional y el listado de todos los miembros que conforman la lista, con la autonomía a la que pertenecen. Permitirá filtrar estos resultados por los criterios que se desee y resaltará a aquellos candidatos que sean el cabeza de lista de cada una de ellas.
- Página “Elecciones Autonómicas”: En esta página deberá permitir seleccionar de qué comunidad quiere mostrarse información, mostrarse los 5 puntos más interesantes del programa electoral a nivel de comunidad, así como los miembros que forman la lista candidatos al parlamento autonómico de cada comunidad, remarcando a aquellos que sean cabeza de lista.
- Página “Elecciones Municipales”: En esta página deberá permitir seleccionar de qué municipio quiere mostrarse información, los puntos del programa que se ajustan a la búsqueda realizada y los miembros que optan al ayuntamiento, remarcando a aquella persona que se presenta al puesto de alcalde de la localidad.
- Página “Elecciones Europeas”: En esta página deberán mostrarse los 10 puntos más interesantes del programa a nivel europeo y el listado de todos los miembros que conforman la lista al Parlamento Europeo, resaltando al cabeza de lista.
- Página “Próximos eventos”: En esta página deberán mostrarse los próximos eventos que se van a realizar por el partido político, indicando la información de cada uno de ellos y dentro del ámbito al que pertenecen.
- Página de “Participa”: En esta página deberá mostrarse un formulario que permita a un usuario inscribirse como voluntario para colaborar en la campaña o como asistente a alguno de los eventos.
 - Acción que quiere realizar (ser voluntario o asistir a un evento)
 - Si es ser voluntario, especificar a qué quiere serlo: elecciones generales, autonómicas, municipales o europeas. Dependiendo de la selección, deberá permitirle elegir el resto de opciones (por ejemplo, si son generales, ser voluntario por Almería)
 - Si es asistir a un evento, deberá mostrarle los eventos disponibles y su información.
 - Datos personales:
 - Nombre
 - Apellidos
 - Fecha de nacimiento
 - Dirección de email
 - Teléfono de contacto
 - Autorización a recibir comunicaciones.
 - Autorización a que los datos sean tratados según la GDPR

-
- Página de “Administración”: En esta página (que se accederá a través de una URL específica y no desde la página Principal. En ella, se podrá dar de alta a los candidatos de cada una de las elecciones asignándoles la información que les corresponde y los eventos electorales que se van a realizar.
 - La información que se deberá guardar de los candidatos es:
 - Nombre.
 - Apellidos.
 - Fecha de nacimiento.
 - Lugar de nacimiento.
 - Foto.
 - Convocatoria a la que se presenta (Nacional, Autonómica, Local, Europea)
 - Si es nacional, la provincia por la que participa.
 - Si es autonómica, la comunidad a la que participa.
 - Si es municipal, el municipio, la provincia y la comunidad a la que participa.
 - Si es Europea, nada más.
 - Si es cabeza de lista o candidato a alcalde por la convocatoria a la que se presenta, o la posición en la que va.
 - La información que se deberá guardar de los eventos es:
 - Tipo: Generales, Autonómicas, Municipales, Europeas, con las particularidades de algunas de ellas.
 - Nombre del evento (por ejemplo “Presentación del programa electoral para Villaviciosa de Odón”)
 - Ubicación: Dirección completa donde se realizará el evento (Estadio Municipal de Vallehermoso, Av. de Filipinas, 7, 28003 Madrid)
 - Día del evento.
 - Hora del evento.
 - Descripción.

Estilo y funcionalidad

Toda la página web deberá estar programada en HTML, CSS y JavaScript, utilizando aquellas librerías (Bootstrap, jQuery, Velocity, etc) que se deseen para aplicar los efectos y la mejor apariencia posible a la web. Todo aquel código que no haya sido elaborado por el equipo deberá indicar su origen.

Aunque el diseño y la distribución de los elementos en la página web es libre, se pedirán este tipo de efectos en aquellos sitios donde son necesarios:

- Sobre los puntos del programa: deberá mostrarse una línea resumen de la propuesta y al pulsar sobre ella, deberá desplegarse un texto más amplio que detalle la propuesta.
- Sobre los candidatos: deberá mostrarse el nombre de la persona en el orden en que le corresponde dentro de la lista y, al pulsar sobre ella, un modal con toda la información (foto, cargo al que se presenta, descripción, edad, municipio, etc)
- Sobre el formulario de “Participa”: al pulsar el botón de enviar, deberá comprobar que todos los campos están rellenos correctamente y mostrará un mensaje si todo se ha

realizado de forma correcta y el usuario se ha inscrito como voluntario o como asistente a un evento.

- Sobre los eventos: los eventos se mostrarán con “Día, Hora, Nombre”. Al pasar el cursor por encima o pulsar sobre él mostrará el resto de la información.

EVALUACIÓN

1. Heteroevaluación (70%)

El docente valorará el proyecto atendiendo a la consecución de los requisitos planteados y el resultado final. Se apoyará en la siguiente rúbrica (por criterio más restrictivo):

	0	1	2	3
Página “Principal”	La página principal no muestra la información pedida	La página principal muestra todo lo que se pide.	La página principal muestra todo lo que se pide de una forma atractiva.	Se han añadido elementos que completan la información que se recoge en ella y que van acorde al proyecto.
Páginas de convocatorias	No se incluyen todas las páginas de convocatorias.	Se incluyen todas las páginas de convocatorias, pero no tienen o puntos de programa o candidatos	Las páginas incluyen puntos de programa y candidatos, tiene mecanismos para filtrarlos y una apariencia atractiva.	Las páginas de las convocatorias tienen remarcado al cabeza de lista de cada una de ellas.
Página “Participa”	No existe la página o no tiene lo mínimo que se pide	Existe un formulario pero no se ajusta a la especificación que se pide.	El formulario es como se pide en el enunciado y se validan correctamente gran parte de las entradas, todo con una apariencia atractiva.	El formulario se valida completamente y muestra mensajes de error o éxito a la hora de enviarlo.
Puntos del programa	No todas las páginas recogen los puntos del programa tal y como se especifica	Todas las páginas tienen sus puntos de sus correspondientes programas, pero no están	Todos los puntos de programa muestran su descripción al pulsar sobre ellos y con una apariencia	Al mostrar la información, esta aparece haciendo una animación.

		descritos	atractiva.	
Candidatos	No se muestra la información de los candidatos de la forma en que se especifica.	Aparecen los candidatos pero no en el orden en el que van en lista	Al pulsar sobre los candidatos aparece la información que se pide en un modal y una apariencia atractiva.	El modal que aparece tiene una animación y permite cerrarlo pulsando en cualquier parte de la página.
Eventos	No se muestran los eventos	Los eventos aparecen con su descripción mínima (día, hora y nombre)	Al pulsar sobre los eventos aparece toda la descripción de una forma atractiva.	A partir de la descripción de los eventos, permite al usuario ir al formulario de inscripción.
Defensa	El proyecto no se presenta o se hace vagamente.	Se echa en falta más originalidad o no se entiende bien.	No se adapta al tiempo o no se responde a todas las preguntas.	Se presenta un proyecto original, claro y estructurado.

2. Coevaluación (30%)

Cada miembro del grupo harán una valoración del resto atendiendo a la siguiente rúbrica:

1 → Deficiente

2 → Mejorable

3 → Destacable

4 → Excelente

Nombre:	1	2	3	4
Realiza aportes de interés y hace por que estos se entiendan.				
Asume responsabilidades de forma activa y cumple en tiempo las tareas que se le asignan.				
Escucha e interacciona con el resto de miembros, respetando y debatiendo las ideas con respeto.				
Se preocupa por el correcto avance de la tarea y la calidad del trabajo.				

OTROS DETALLES

Si no os funciona, algo tendréis mal.

PROGRAMACIÓN

REQUISITOS MÍNIMOS

Basándote en los requisitos del proyecto de la parte de Lenguaje de Marcas, deberás implementar la programación en Java y Jsp a todas las páginas del proyecto.

Toda la aplicación deberá estar basada en una base de datos de al menos 6 tablas todas y cada una de ellas relacionadas entre sí.

Deberás crear un proyecto web con al menos 7 clases de diferentes entidades y un BDControler que gestione la conexión a la base de datos y todas las operaciones sobre esta. En el proyecto deberá haber todos los tipos de consultas vistos en clase, preparadas y simples. Al menos 1 de las clases deberá heredar de una clase padre.

De entre todos los métodos del BDControler que devuelven ArrayList con resultados de consultas, al menos uno de ellos deberá devolver un objeto de la clase Hashtable con los datos de una consulta. Este método deberá devolver varios registros en un Hashtable. Deberás estudiar por tu cuenta el uso del Hashtable para implementarlo en tu proyecto.

De cada entidad existente deberás crear páginas de listados con todos sus miembros y páginas con las operaciones básicas de alta, baja y modificación. Al menos 4 de las entidades deberán llevar asociado algún logotipo o elemento en forma de imagen que al visualizar los listados aparezcan junto con la información en modo texto. Todos los formularios de alta y baja deberán contener dropdowns con las imágenes asociadas a las entidades que las tengan.

Al menos uno de los listados con imágenes asociadas deberá poder exportarse a documento pdf con toda la información contenida bien formateada y ordenada y las imágenes asociadas. Se calificará el aspecto visual.

Al menos uno de los listados deberá poder exportarse a documento de texto con toda la información contenida bien formateada y ordenada a excepción de la imagen asociada.

Se deberá implementar al menos una funcionalidad nueva al proyecto no vista en clase utilizando alguna de las miles de librerías que nos brinda Java. Esta funcionalidad puede ser también una característica dada por la librería.

EVALUACIÓN

El docente valorará el proyecto atendiendo a la consecución de los requisitos planteados y el resultado final.

De cada proyecto se valorarán todos los aspectos concernientes a la programación vista durante el curso, limpieza del código, orden, estructura, sintaxis, nomenclatura, uso de variables y sus nombres, complejidad del código, simplicidad del código, código basura, código duplicado, uso eficiente del código, uso ineficiente del código, reutilización del propio código, etc.

Por otro lado, se evaluará el aspecto visual de las páginas jsp, formularios, css, etc.

Además de la evaluación del proyecto de manera grupal, se evaluará por separado el trabajo realizado por cada integrante del grupo.

También se realizará una auto evaluación anónima de cada uno de los integrantes del grupo, cada compañero evaluará a todos sus compañeros de grupo.

Se deberá entregar un documento en el que venga reflejado la parte realizada por cada miembro del grupo o partes realizadas por miembros del grupo.

OTROS DETALLES

Todas las funcionalidades y librerías utilizadas a mayores de las vistas y utilizadas en clase se valorarán positivamente.

ENTORNOS

REQUISITOS

- Investigación

En esta tarea os debéis implicar con el tema de vuestro proyecto. Para ello, el primer paso es recabar información que pueda seros útil: problema real, estado actual, proyectos relacionados, asociaciones... Enriqueced vuestro proyecto, dadle valor, hacedlo vuestro, hacedlo único.

- Planificación

A modo de Kanban, se deberá separar el proyecto por tareas (orientadas a cumplir los diferentes requisitos), estimar tiempo y esfuerzo que conlleva cada tarea y distribuir el trabajo entre los integrantes. Si hubiera algún cambio en los requisitos del proyecto durante su desarrollo, también deberá recogerse.

Para esta parte se utilizará un tablero de **Trello** que deberá compartirse con el docente, quien realizará un seguimiento semanal del mismo.

- Control de versiones

Se deberá guardar el proyecto en **GitHub** o en **Bitblock**. Todos los integrantes deberán ser colaboradores y cada uno tendrá una rama propia donde subir sus aportaciones al proyecto (que,

en un principio, deberán coincidir con las tareas asignadas en Trello). En la rama principal se presentará el proyecto completo (código, pruebas, documentación...), una vez se hayan probado satisfactoriamente las nuevas aportaciones.

- Creación de bocetos previos

Se realizarán bocetos que permitan proyectar la estructura de la web, tanto la visual como la funcional. En estos bocetos aparecerán de forma esquemática los diferentes elementos ya situados, la navegación en el sitio y la posible interacción.

- Realización de pruebas

Se realizará un plan de pruebas para las diferentes tareas de desarrollo que incluirán pruebas unitarias y de usabilidad bien documentadas. Las pruebas planteadas deberán cumplirse en la medida que se avance con el proyecto y se corregirá el proyecto de acuerdo al resultado de las mismas.

- Evaluación

Se elaborará una auto-evaluación indicando:

1. una valoración del trabajo realizado en conjunto y del resultado obtenido,
2. una nota estimada para vuestro proyecto,
3. una distribución del trabajo con porcentajes de implicación individual consensuados y
4. una apreciación sobre qué os ha aportado la elaboración del proyecto.

- Documentación

Se realizará durante todo el proyecto. Se crearán varios documentos que registren la actividad realizada y otros datos que aporten información sobre el desarrollo del resto de tareas y las decisiones tomadas.

La documentación mínima que se deberán entregar es:

EED.01 - Estado del arte	Recoge la investigación previa realizada sobre el tema a desarrollar.
EED.02 - Requisitos	Lista de requisitos y división temporalizada en tareas del trabajo.
EED.03 - Bocetos	Recoge los bocetos realizados para el diseño de la interfaz web (a modo de wireframe).
EED.04 - Herramientas	Un resumen de las herramientas utilizadas, indicando para qué.
EED.05 - Plan de pruebas	Descripción del alcance, enfoque, recursos y calendario de las actividades a realizar en fase de pruebas. Se identificarán los elementos y características a probar y se reflejarán las tareas a realizar.
EED.06 - Especificación de	Conjunto de pruebas y formularios creados para validar y verificar la aplicación, con justificación del uso de cada uno. Se recogerán requisitos,

pruebas	procedimientos, casos de prueba, datos utilizados y esperados, pasos necesarios a seguir...)
EED.07 - Informe de pruebas	Análisis de las pruebas realizadas y cambios propuestos justificados en base a ellas.
EED.08 - Evaluación	Evaluación del trabajo realizado.
-	Todo código deberá estar correctamente comentado.

EVALUACIÓN

Para optar a la evaluación, el proyecto deberá entregarse en plazo, no más tarde de la fecha límite. El proyecto en el módulo de Entornos de Desarrollo tendrá en cuenta tres tipos de evaluaciones (con su correspondiente peso en la valoración final).

1. Heteroevaluación (60%)

El docente valorará el proyecto atendiendo a la consecución de los requisitos planteados y el resultado final. Se apoyará en la siguiente rúbrica* (por criterio más restrictivo):

	0	1	2	3
Planificación	No se ha llevado a cabo división de tareas.	El trabajo no se ha distribuido en el tiempo.	Algunas tareas no se han cumplido en tiempo.	Se ha conseguido seguir la planificación.
Control de versiones	No se ha realizado control de versiones.	El control no se corresponde con la planificación.	No se han usado adecuadamente ramas.	Se ha llevado a cabo un correcto control.
Creación de bocetos	No se presentan bocetos.	Los bocetos se presentan sin un análisis de componentes.	Se echa en falta algún elemento, enlace o interacción.	Los bocetos son completos, dan información y están analizados.
Realización de pruebas	No se planifican, realizan o analizan pruebas.	Las pruebas realizadas son escasas o excesivas o su análisis es poco relevante.	Se plantean más pruebas que las realizadas o los resultados no se aplican en la corrección.	Las pruebas planteadas y realizadas son relevantes y se usan para la mejora.
Documentación	Falta documentación o las	Es escaso en aportaciones de interés o están	Algunas aportaciones no son de interés o	Toda aportación es de interés y se presenta de

	aportaciones no son de interés.	incompletos dos o más documentos.	la información se presenta desorganizada.	forma limpia y ordenada.
Defensa	El proyecto no se presenta o se hace vagamente.	Se echa en falta más originalidad o no se entiende bien.	No se adapta al tiempo o no se responde a todas las preguntas.	Se presenta un proyecto original, claro y estructurado.

(*) Se evalúa por criterio más restrictivo. Habiendo obtenido un cero (0) en dos o más aspectos, no se valorarán el resto de aspectos.

2. Coevaluación (15%)

Cada miembro del grupo harán una valoración del resto atendiendo a la siguiente rúbrica:

1 → Deficiente

2 → Mejorable

3 → Destacable

4 → Excelente

Nombre:	1	2	3	4
Realiza aportes de interés y hace por que estos se entiendan.				
Asume responsabilidades de forma activa y cumple en tiempo las tareas que se le asignan.				
Escucha e interacciona con el resto de miembros, respetando y debatiendo las ideas con respeto.				
Se preocupa por el correcto avance de la tarea y la calidad del trabajo.				

Autoevaluación (25%)

Se generará una nota atendiendo a la nota estimada y los porcentajes establecidos en el documento de Evaluación del proyecto. Si la nota estimada difiere en más de un punto y medio (1,5) de la dada por el docente, se tendrá en cuenta la del docente. Si no se ha realizado la evaluación del proyecto por parte del grupo, esta nota será un cero.

OTROS DETALLES

Si no os funciona, algo tendréis mal.