

EDUCANDO



2° PROYECTO INTEGRADOR INTERDISCIPLINARIO

**ALUMNOS: ECHENIQUE, KUNCA,
ROVERA Y ORTEGA
CURSO: 5° A INFO.
COLEGIO: PIO IX**

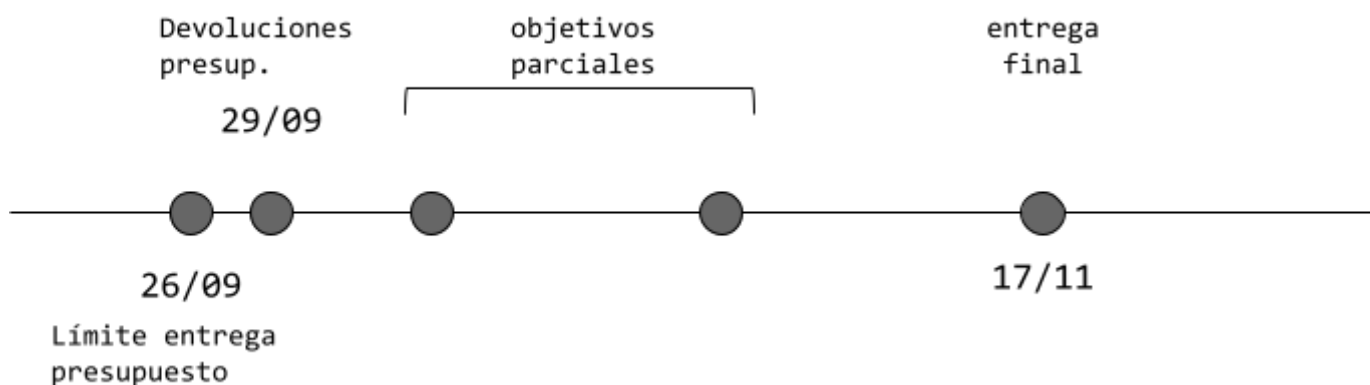


Proyecto Integrador Interdisciplinario

El objetivo de este trabajo es desarrollar una aplicación web completa por grupos de proyecto montada sobre Node JS integrando los temas vistos en clase.

Tiempos

Vamos a trabajar desde el 03/10 (depende la asignatura) hasta el 17/11 que es la Expo Pío; durante este tiempo las horas de clase de las asignaturas involucradas se dedican al desarrollo y -eventualmente- a explicar y reforzar procedimientos y conceptos que sean necesarios.



Asignaturas

Las asignaturas involucradas serán:

- Proyectos de Producción (4 Hs)
- Desarrollo de Aplicaciones Informáticas (4 Hs)
- Seminario (2 Hs)
- Estructura y Funcionamiento de Sistemas Informáticos (4 Hs)

Del desarrollo

Presupuesto

A modo de "presupuesto o documento de alcance" cada grupo entregará las características de su aplicación; los docentes, de ser necesario se reunirán con los grupos para re-pensar o adaptar la propuesta. Distribuirán las tareas entre los integrantes del equipo y se organizarán objetivos parciales.

Este documento se debe presentar antes del 26/09, el mismo debe contar con:

- Bocetos de las páginas que mantengan una estética general común para el trabajo (los mismos pueden ser realizados en Canva)
- Propuesta de la aplicación y funcionalidad de la misma.
- Diagramas de casos de uso realizados en DRAW.IO, dónde se identifiquen claramente los distintos actores involucrados en el software y las funcionalidades mínimas que pretendan alcanzar.
- Propuesta de las tablas de la base de datos y las relaciones en ella (Se debe incluir al menos una relación entre tablas)
- Listado de las distintas tareas que van a tener que desarrollar para hacer el trabajo. Planteando al menos 3 objetivos parciales para poder ir midiendo el avance del grupo. Definir fechas tentativas para estos objetivos parciales.
- División de responsabilidades entre los integrantes del grupo. Aunque a la hora de preguntarles todos los integrantes tendrán que tener conocimiento sobre la totalidad del trabajo.

Incumbencias

- Proyecto de Producción:
 - Formularios y fetch.
 - Manejo y conexión a la base de datos.
 - Autenticación de los usuarios.
 - Variables de sesión, multiusuario.
 - Handlebars.
 - Usuario CRUD (capaz de Crear, Leer, Actualizar y Eliminar datos de la DB).
- Desarrollo de Aplicaciones Informáticas:
Además de las de Proyecto de Producción:
 - Clases y objetos.
 - Manejo del DOM.
 - Diagramas de casos de uso.
 - Websockets (si corresponde).
- Seminario:
 - Manejo de repositorios (Github).
 - GitFlow.
- Estructura y Funcionamiento de Sistemas Informáticos:
 - Documentación de la API.
 - CRUD.
 - Uso de una API externa.

Forma de trabajo

Durante el tiempo asignado al proyecto podrán trabajar en equipo en los lugares que se disponga, en el horario de las asignaturas mencionadas.

El grupo irá actualizando un **repositorio Github** con el producto desarrollado, al menos una vez por semana. (Idealmente, cada integrante actualiza el repositorio al final de cada tarea relevante, realizando los correspondientes commits y pull requests).

Se considera entregado el trabajo que cumpla las características acordadas con el grupo según el presupuesto presentado, con el código completo y funcionando

Cada miembro del grupo tendrá diferentes tareas, cada una con su tiempo de finalización, **cuyo progreso se debe reflejar en la actividad del repositorio según lo acordado en el presupuesto.**

Profesores

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Nicolás Facón		1 2 3 4	1 2 3 4		
Felipe Vázquez	1 2 3 4	1 2	1 2 7 8	1 2	
Martín Rivas García		1 2 3 4 5 6 7 8	1 2 3 4 5 6 7 8		3 4 5 6
Federico Paul			5 6 7 8		3 4

Horarios y espacios

	Lunes	Martes			Miércoles			Jueves		Viernes	
1 2	Vázq (DIG1)	Rivas (MT1)	Facón (MT1)	Vázq (DIG1)	Rivas (MT1)	Facón (MT1)	Vázq (MT4)	Vázq ()			
3 4	Vázq (MT2)	Rivas (MT1)	Facón (MT1)		Rivas (MT1)	Facón (MT1)				Rivas (DIG1)	Paul (DIG1)
5 6		Rivas			Rivas (MT4)	Paul (DIG1)				Rivas (DIG2)	
7 8		Rivas			Rivas (MT3)	Paul (DIG1)	Vázq (MT1)				

Evaluación

La evaluación tendrá en cuenta el desarrollo realizado, el cumplimiento de deadlines acordados y el trabajo en clase y grupal.

En forma individual se considerarán los aportes individuales y la defensa del trabajo en un coloquio.

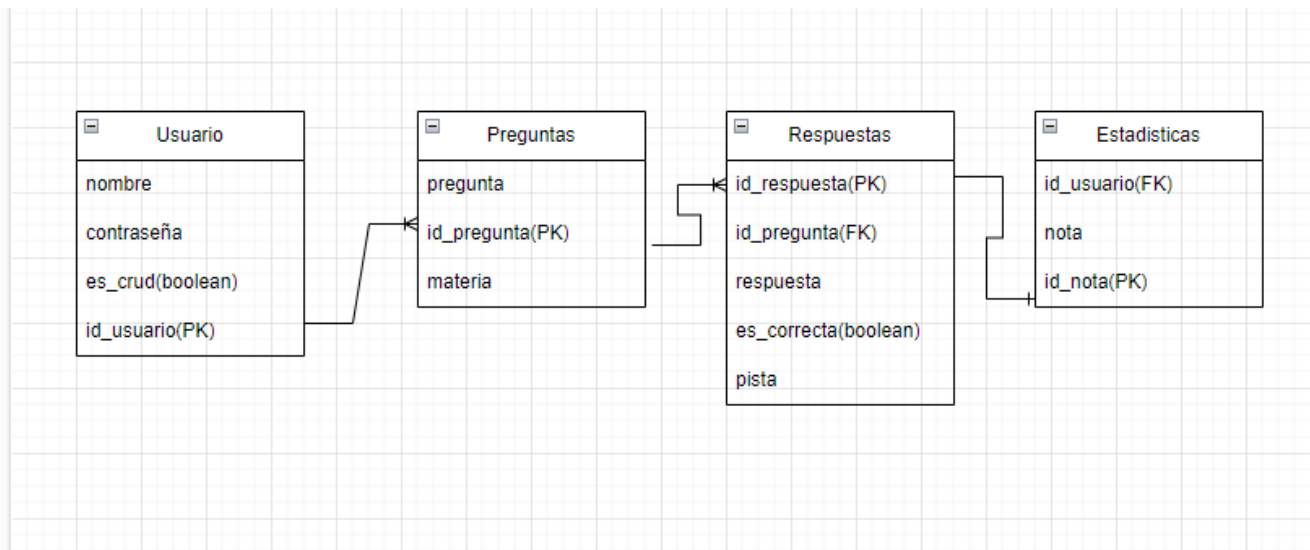
IDEA: EducANDO

Página interactiva para niños con juegos para aprender acerca de materias y contenidos escolares.

-Link a la presentación con los bocetos/propuesta/mockups
[EducANDO \(click aqui!\)](#)

-Diagrama de casos de uso
[Diagrama \(click aqui!\)](#)

- Tabla base de datos:



Lista de tareas:

1. Diseño del juego dentro de un boceto con sus instrucciones. **(26/9)** Kunca- Echenique
2. Diseño de la base de datos **(26/9)** Ortega- Rovera
3. Diseño de diagramas de caso de uso **(26/9)** Kunca
4. Investigación y elección de fuentes a utilizar dentro del CSS. **(2/10)** Kunca
5. Investigación y redacción de preguntas y sus respuestas de cada juego. **(4/10)** Echenique
6. Diseño de la idea base en CSS. **(10/10)** Kunca- Echenique
7. Creación login/registro **(10/10)** Echenique
8. Creación de cada página con el uso de CSS. **(20/10)** Ortega-Rovera
9. Relación de base de datos con las preguntas y respuesta correcta de cada materia **(23/10)** Ortega-Rovera
10. Uso de página admin **(10/11)** Ortega
11. Funciones de interacción con la base (API) **(15/11)** Rovera
12. Testeo **(17/11)**
13. Puesta en producción **(17/11)**