

Módulo PROYECTO

El objetivo del módulo Proyecto es **diseñar, desarrollar y distribuir aplicaciones informáticas** destinadas al entorno web (intranets e Internet).

Los proyectos deben plantearse desde el punto de vista profesional, **considerando que van a ejecutarse sobre una empresa u organización real.**

La evaluación de este módulo se calificará de 1 a 10. Para ello, el equipo educativo calificará tanto la calidad del proyecto presentado por el alumno como la exposición que el alumno realice sobre dicho proyecto.

El proyecto deberá realizarse de forma individual y el tema será elegido por el alumno (siempre bajo el consejo y supervisión del equipo educativo del grupo) y puede consistir en cualquier tarea que esté relacionada con los módulos de Informática que el alumno ha cursado en DAW, siempre y cuando utilice tecnologías relacionadas con la Web. En caso de que el proyecto consista en el desarrollo de un Portal Web deben considerarse los siguientes contenidos mínimos:

- Uso de lenguajes del lado servidor y frameworks.
- Uso de BBDD.
- Uso de lenguajes del lado cliente y bibliotecas y herramientas asociadas.
- No debe vulnerar los derechos de autor.

Anteproyecto

El alumno deberá presentar en primer lugar un documento llamado anteproyecto. El equipo educativo decidirá si reúne las condiciones para que sea desarrollado como proyecto.

Este anteproyecto constará de unas pocas páginas (2 -5) y deberá seguir el siguiente esquema:

- **Título del proyecto**
- **Introducción del proyecto** (“Que quiero hacer”)
- **Finalidad** (“Para qué puede servir”)
- **Objetivos** (“Una vez puesto en marcha, que permitirá hacer”)
- **Medios hardware y software a utilizar** (“Que necesito”)
- **Planificación** (“Como voy a hacerlo, cuánto tiempo creo que tardaré”)

Para presentar este anteproyecto, el equipo educativo establecerá una fecha límite. Si se llega a esta fecha límite sin que el alumno haya presentado un anteproyecto que haya sido considerado válido por los profesores del grupo, éstos le asignarán un proyecto concreto.

Una vez aprobado el anteproyecto, el alumno podrá pasar a realizar el proyecto.

Proyecto

Documentación

Por cada proyecto hay que realizar una memoria del mismo que contendrá los siguientes apartados:

Portada.

Contiene el título del proyecto, el nombre del autor, el nombre del ciclo formativo y el curso escolar.

1. Introducción.

Se expone brevemente la situación que ha impulsado el desarrollo de este proyecto, explicando así cuál es la finalidad del mismo. Se describe la metodología seguida para su elaboración, así como la estructura que sigue el presente documento.

2. . Planteamiento del problema.

Se ofrece una descripción del estado de las investigaciones y trabajos desarrollados en el área de la evaluación de la usabilidad. Se hace una breve introducción a la usabilidad dentro de la interacción persona-ordenador.

3. Solución del problema.

Representa la arquitectura implementada para el desarrollo del presente proyecto, así como las tecnologías y el entorno de desarrollo empleados para llevarlo a cabo.

4. Análisis de la aplicación.

Se exponen los requisitos de usuario extraídos a través de las reuniones con el “cliente”, así como los casos de uso derivados de los mismos y un primer diagrama Entidad/Relación obtenido a partir de los anteriores.

Todos ellos servirán de referencia para la fase de diseño.

5. Diseño de la aplicación.

Se ofrece el diseño de la aplicación. Esta fase la componen los requisitos de software, el diseño de la base de datos, el diseño detallado de la lógica de negocio así como el diseño de la interfaz.

Respecto al diseño de la interfaz es necesario:

- Presentar un prototipo del proyecto utilizando alguna herramienta de prototipado.
- Presentar una guía de estilo de la aplicación donde estén concretados los elementos fundamentales del diseño, colores, tipografía, maquetación, etc.
- Medidas utilizadas para garantizar una correcta accesibilidad y usabilidad.
- Medidas utilizadas para mejorar el posicionamiento de la página.

6. Manuales.

Contiene el manual de configuración, necesario para poner en funcionamiento la aplicación, así como un breve manual de uso de la misma con el objetivo de mostrar al usuario su funcionamiento. Deberá indicarse, en su caso, los usuarios/contraseñas necesarios para la prueba completa del proyecto.

7. Gestión del proyecto.

Ofrece la planificación del proyecto, describiendo las tareas a seguir así como el tiempo planificado para cada una de ellas. Añade también un presupuesto orientativo del coste de la aplicación. Añade, en su caso, una relación de casos de pruebas realizadas sobre el software.

8. Conclusiones.

Se exponen las reflexiones del autor acerca de la consecución de los objetivos marcados y se esbozan líneas de trabajo futuras para la posible ampliación del proyecto.

9. Bibliografía.

El alumno deberá entregar, antes del plazo establecido por el equipo educativo:

- Una copia digital de la memoria del proyecto.
- El propio proyecto.
- Todas las utilidades necesarias para la instalación y ejecución del proyecto

Debe indicarse claramente el nombre del alumno y el curso lectivo.

Seguimiento del Proyecto

Durante la fase de FCT se establecerá un horario específico de seguimiento del proyecto para la realización del seguimiento del mismo.

La finalidad de estas horas de seguimiento es la observación de la evolución del proyecto y el asesoramiento por parte del profesorado encargado del mismo.

Se **requiere** mostrar la evolución del proyecto al profesorado de forma presencial y/o virtual en el día y hora que se concrete al menos con una periodicidad mensual, aunque sería ideal con una periodicidad quincenal/semanal.

El alumno es el que debe realizar íntegramente el proyecto y es el responsable del mismo.

Exposición del Proyecto

Si el equipo educativo del grupo considera que el Proyecto entregado es correcto, se convocará al alumno para que realice una exposición (o defensa) del mismo.

En dicha exposición el alumno realizará una breve presentación de su proyecto y demostrará el funcionamiento del mismo. El alumno podrá utilizar una presentación digital como ayuda, si lo considera necesario. Previamente, el alumno tendrá que instalar/montar/configurar su proyecto sobre uno de los ordenadores del laboratorio o lo presentará ubicado en un hosting.

Esta exposición tendrá un límite de tiempo que será establecido con anterioridad por el equipo educativo (alrededor de 15 minutos).

Una vez presentado el proyecto, los profesores presentes realizarán una serie de preguntas sobre el mismo al alumno si lo consideran necesario. Las respuestas a estas preguntas serán tenidas en cuenta para la calificación del proyecto.

Notas Adicionales

- Aspectos favorables para calificación: asistencia a seguimiento del proyecto, no presentar faltas de ortografía, innovación, accesibilidad, uso de herramientas novedosas, buena documentación, etc.
- Si un alumno solicita **CAMBIAR SU PROYECTO** durante el periodo de desarrollo establecido, debe entregar al equipo educativo un nuevo “Anteproyecto” además de un escrito con las motivaciones que le han impulsado a hacer el cambio. El equipo educativo decidirá la aceptación o no del cambio solicitado.