**Grado en Ingeniería Informática del Software**

Software y estándares para la Web

**Propuesta de proyecto convocatoria extraordinaria 2020/2021**

**Nombre**: <<nombre del estudiante>>

UOXXXXX



Contenido

[Objetivo 2](#_Toc63182664)

[Temática 2](#_Toc63182665)

[HTML 2](#_Toc63182666)

[CSS 2](#_Toc63182667)

[XML 3](#_Toc63182668)

[Computación ECMAScript en el cliente 3](#_Toc63182669)

[Computación PHP en el servidor 3](#_Toc63182670)

[Pruebas 4](#_Toc63182671)

# Objetivo

El proyecto de la convocatoria extraordinaria debe ser un proyecto web completo de una temática seleccionada por el estudiante (no se admiten ejercicios/módulos independientes) que contemple los módulos especificados en la guía docente de la asignatura.

Se debe realizar una **Bitácora** explicando todos los pasos del desarrollo y pruebas del proyecto, así como material consultado (enlaces, videos, libros, etc.). La bitácora deberá contener la fecha y hora de cada entrada. El formato es libre. Se presentará en un único archivo en formato PDF.

# Temática

Resumen de la temática general del sitio web a desarrolla en el proyecto. Todos los módulos deben tener relación con la temática.

RELLENAR POR EL ESTUDIANTE

# HTML

Se deben realizar al menos 3 documentos HTML5 (no generados) para el desarrollo del sitio web. Debe utilizarse el marcado semántico correcto, así como la estructuración correcta de los contenidos.

RELLENAR POR EL ESTUDIANTE

# CSS

Deberá realizarse una (o varias) hojas de estilo para el sitio web propuesto. Se deben realizar una definición de selectores correcta y óptima. Se debe garantizar la adaptabilidad del sitio web.

RELLENAR POR EL ESTUDIANTE

# XML

Se debe diseñar un archivo XML, de complejidad similar a las prácticas de la convocatoria ordinaria, con varios niveles de anidamiento.

* Deberá contener validadores DTD y Schema
* Deberá contener procesamiento de XML en ECMAScript utilizando jQuery
* Opcionalmente si se usan trasformaciones XSLT no se pueden hacer con los navegadores (agentes de usuario)

RELLENAR POR EL ESTUDIANTE

# Computación ECMAScript en el cliente

* Se debe describir la aplicación de computación en el cliente que se desarrollará en ECMAScript.
* Deberá usar obligatoriamente el paradigma de orientación a objetos. No se admitirá el paradigma procedimental ni otros paradigmas soportados por ECMAScript.
* No se pueden usar bibliotecas externas (a excepción de jQuery)
* Deberá usar jQuery
* Deberá usar JSON
* Deberá usar Ajax
* Deberá usar el API de HTML5 de Geolocalización
* Deberá usar otro API de HTML5
* Deberá consumir servicios Web. Es necesario especificar el sitio (o los sitios) web de donde se van a consumir los servicios web

RELLENAR POR EL ESTUDIANTE

# Computación PHP en el servidor

Se debe describir la aplicación de computación en el servidor que se desarrollará en PHP. Se debe describir la Base de Datos MySQL y cómo van a ser tratados estos para obtener informes, cálculos, etc. La Base de Datos debe tener un mínimo de 3 tablas relacionadas y normalizadas.

* Deberá usar el paradigma orientado a objetos obligatoriamente
* Deberá usar el sistema de gestión de bases de datos en el servidor
* No se pueden usar bibliotecas externas

El usuario y password de la Base de Datos MySQL en XAMPP debe ser el mismo que en la convocatoria ordinaria.

RELLENAR POR EL ESTUDIANTE

# Pruebas

Se debe realizar las pruebas siguientes que deben **ser documentadas en la Bitácora**:

* Funcionamiento en máquina local mediante XAMPP
* Funcionamiento en la nube con una cuenta de estudiante
* Validación del cumplimiento de los estándares HTML5 y CSS3, sin errores ni advertencias, mediante los validadores del W3C
* Pruebas de usabilidad del proyecto con al menos 12 personas indicando su nivel de destreza en la web, en 3 tandas de 4 personas. Se debe explicar en la Bitácora las tareas solicitadas a los usuarios y los tiempos que tardan en realizarlas. Entre las tandas se debe especificar en la Bitácora los cambios realizados para mejorar la usabilidad.
* Pruebas de adaptabilidad usando varios validadores. Se debe documentar en la Bitácora
* Pruebas de accesibilidad utilizando al menos 3 herramientas. Se debe documentar en la Bitácora