

Somos Nerds! puros Nerds toDevelope

Proyecto final de CFGS Desarrollo de Aplicacions Web

por Adam JJ, Aleix RA y Roger CR

Esta web surge del proyecto de final de curso de tres compañeros de DAW. Ideado principalmente para dar respuesta a un proyecto personal que seguidamente exponedremos, junto al interés por desarrollar un producto en el que poder integrar al mismo tiempo, todas o casi todas las cosas que hemos ido aprendiendo a lo largo del nuesta formación.

Elegir la temàtica no fue tarea fàcil, pues encontrar un producto en el que se pudiesen integrar los contenidos acadèmicos trabajados, como demostración de las aptitudes y conocimientos adquiridos, era complejo por la dificultad de conseguir que pudiesen coexistir distintas tecnologías de frontend, backend y sistemas sin xocar entre ellas.

Por ello elegimos como aplicación web que para muchos seria a primera vista un simple blog de artículos (posts). No obstante, desde cero, sin usar ningun CRM, template o plantilla predefinida. Permittiendonos compartir nuestro aprendizaje con artículos repartido en categorias para los distintos idiomas de programación, frameworks o temas en general. Marcandonos como objetivos principales:

- Desarrollar el backend con Symfony para una gestión del enrutado de las URL que nos permitiese jugar con las categorias inCSS, inPHP, inApache...)
- Aplicar en frontend todos las teorias trabajadas en sobre diseño y tecnicas en Responisve, User Experience, OG y SEO)
- Integrar un frontend reactivo con VUE, que no conseguimos y terminamos creando nuestro propio javascript full Modelo Vista Controlador.
- Hacer el Deployment de la web en un entorno de producción real, con configuraciones hoy en dia básicas sobre accesos, redireccionados, permisos, SSL, mails...
- Utiliza herramientas de trabajo coordinado como Git, SCRUM y Basecamp, actualmente muy extendidas en la mayoría de empresas.

Solo en 4 semanas y con la complejidad añadida de un confinamiento, que no ha impedido a 3 personas de 3 provincias distintas, comunicar-se a diario, organizar-se y realizar casi todos los objetivos que nos propusimos, creemos que con exito



b-nerd!



b-Nerd! El producto objetivo

Como estudiantes, comprobamos hasta la saciedad, cuantas veces uno termina buscando por internet explicaciones, ejemplos, respuestas o mauales sobre pequeñas cosas, a menudo muy específicas sobre infinidad de cosas que en un momento determinado estan impidiendote terminar una tarea.

Somos conscientes que elegimos estudiar en un sector en el que debemos estar en constante aprendizaje y no se equivocan los docentes al insistir en la habilidad y soltura a la hora de consultar por internet en webs oficiales, documentacion de referencia, foros de contrastada reputación... No obstante observamos tres apuntes que consideramos muy relevantes.

1. Existe infinidad e información en internet. A menudo perdemos mas tiempo en detectar que información correcta, obsoleta o de una fuente de reputación, que no leyendo y aprendiendo.

Lo peor de todo es que cuando encuentras una solución que te vale, nunca la guardas. Y pasado un tiempo, si vuelves a necessitar de esa información, ni te acuerdas de donde la encontraste.

2. En segundo plano, pero muy relevante. Observamos como parecen exisitir dos grandes bloques de tipologia de contenidos con un gran salto diferencial entre ellos. Los contenidos para noobs y los que van de Pro! Este punto es muy importante y permitidnos que lo expliquemos con cierto detalle.

- Primero estan esas pàginas web, motivadas por la monetización y por ello, mas centradas en el uso de estrategias SEO, que no de explicar algo util, explicito, de forma resumida y con los pertinentes ejemplos. Te pegan un artículo extra largo, indigerible, con explicaciones pa tontos y que encima, al final del articulo, no encuentras ni un fragmento de codigo ilustrativo. Se preocupan mas en repetir mil veces las palabras clave del SEO que de compartir conocimientos.
Ya no leemos estos articulos en diagonal, los leemos directamente en vertical, buscando ese codigo de ejemplo que dudosamente encontraremos.
- Pero luego estan los Pro. Esas pàginas web donde alguien que parece falto de autoestima o reconocimiento social, aprovecha para soltar todas las palabrotas y tecnicismos posibles para explicar algo excesivamente complejo, amenudo porque el mismo se ha complicado la vida innecesariamente. Esas pàginas web que se pueden detectar ràpidamente por un estilo vanidosidad y una elevada capacidad por menospreciar el trabajo de otros.
Facilmente podemos asociarlos al extenso grupo de minadores de moral.

3. Por ultimo, no lo observamos, lo padecemos todos a diario. La busqueda recuerrente de ese fragmento de codigo que ya hiciste en su dia y no tienes ni idea de en que carpeta, proyecto, archivo, maquina virtual.... y donde lo metiste?

A todo esto pues, juntando los tres motivos, detectmos una cantidad innecesaria de tiempo perdido en la busqueda de información que o ya tienes pero no sabes donde, o buscaste en su dia pero no recuerda la web, o tenias unos apuntes pero no sabes donde,

Objetivos

En la fase inicial de toma de decsiones sobre el producto que esperabamos obtener al final del proyecto, nos marcamos unos objetivos globales que ya mencionamos anteriormente al inicio de esta documentación. A continuacion intentaremos exponer una lista mas específica sobre aquellos puntos en los que sobretodo queriamos trabajar

Frontend

- Utilización correcta de las etiquetas HTML5 y distribución correcta en su estructura y orden tanto para accesibilidad como para posicionamente SEO. Concretamente, uso del header, nav, main, section, label. La web no tiene footer así que esta etiqueta la omitimos.
- Uso de alt en todos los enlaces y title en su mayoría para la doble AA de accesibilidad.
- Que en todo momento se aplicasen las recomendaciones UX sobre navegabilidad y validación de formularios ontime para evitar la molesta recarga de una página con una respuesta de error
- Que en la lectura de un articulo, el autor y fecha de publicación estuviesen siempre visible y la gama de colores cambiase adaptandose al color del logo de la categoria de ese artículo
- Que en la vista de un articulo, los fragmento de codigo se viesen formatados como en un IDE
- Crear nuestros propio CSS y JS, evitando el uso de frameworks com Bootstrap, jQuery o googleapis, así como el peso de las imagenes. Basicamente reducir al máximo el numero de request del head procurando así una carga ràpida de la web.
- Mobile first. Usar media querys y JS para una adaptacion full responsive
- Un diseño sencillo, simple y minimalista, que al mismo tiempo, mediante sutiles detalles, sugiriese nuestra capacidad para la programación de elementos dinàmicos complejos (hover, scroll, focusin, modales...)
- Usar un framework reactivo como VUE para dar agilidad en algunas funcionalidades como el listado de artículos de una categoria

Backend

- Utilizar Symfony por sus facilidades en la gestión de la base de datos.
- Potenciar el enrutado de Symfony que te permite estrucutar las URL del navegador para integrar estrategias de marketing o posicionamiento SEO.
- Aprovechar al máximo las ventajas que ofrece TWIG en el renderizado con el uso de Objetos y JSONs.
- Conseguir coexistir una carpeta de demos ajena al enrutador de Symfony

Deployment

- Que el desarrolo del producto final, nos permita simular precisamente el desarrolo de un producto real, por lo tanto, que saliese a mercado, publico y accesible para todo el mundo, aprovechando el dominio y hosting gratuito, que nos regalaban en concurso webs al punt cat
- Que la web tubiese certificado SSL para https
- Que la web tubiese estadísticas propias o implementar Google Analytics

Accesibilidad, User Experience y posicionamiento SEO

- Que la web valide doble AA en cuanto a accesibilidad
- Integrar meta etiquetas de idioma, descripcion, viewport... para el posicionamiento SEO como haria un CRM Wordpress

- Integrar funciones que renderizen las meta etiquetas OG para posibilitar el "compartir" los articulos en moviles o redes sociales, usando el propio contenido del artículo y el logo de su categoria principal.

b-nerd!

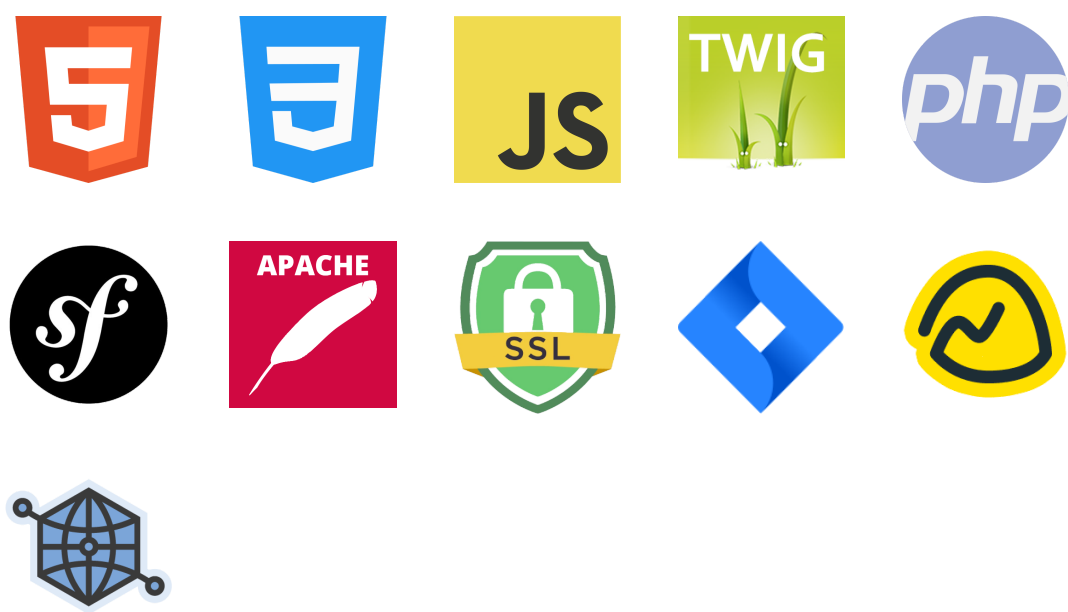
- INICIO
- B-NERD
- OBJETIVOS
- TECHS
- PLANIFICACIÓN
- WIREFRAMES
- FUNCIONALIDADES**



b-nerd!

Tecnologías utilizadas

Como mencionamos anteriormente, con el fin de mostrarlo mas gráfica y visualmente, las tecnologías, herramientas, frameworks o lenguajes de programación que se han requerido para el desarrollo de este proyecto han sido los indicados a continuación



- INICIO
- B-NERD
- OBJETIVOS
- TECHS
- PLANIFICACIÓN
- WIREFRAMES
- FUNCIONALIDADES**



b-nerd!



Organización y planificación

Con una duración estimada de 300 horas (3 personas x 100h), repartidas en 4 semanas, aprovechamos la metodològia Agile de SCRUM, concretamente el entorno JIRA.

Asi mismo, el instituto nos facilitó acceso a otro entorno de trabajo llamado Basecamp con el que poder comunicar-nos e interactuar a diaro entre nosotros.

No obstante, dada la situación de confinamiento sufrido, para incrementar el contacto entre nosotros, acordamos una conexión diaria via Hangouts cada mañana para garantizar que si en algun momento algun miembro del grupo se estancaba o atrasaba en alguna tarea, pudiese comunicarlo y asi, todos estubiesemos informados y al mismo tiempo disponibles para poder ayudar si era necessario.

Dado que elegimos un producte parecido a un blog, que en principio no mostraba gran complejidad, estructuramos las cuatro semanas (sprints) de trabajo con unos objetivos globales de:

Semana 1

- Test de las arquitecturas y idiomas de programación elegidos en un entorno de produccion para comprobar si debiamos redirigir hacia otros.
- Bocetos de moqups, wireframes y plantillas html que serian la base para las futuras implementacions del frontend
- Creacion del entorno de trabajo compartido (Repositorio Git, Backlog de JIRA, Drive, zona de pruebas en labs.iam.cat...)
- Creacion de las entidades bàsicas en Symfony (usuarios y articulos) junto a controladores y formularios.

Semana 2

- Todas las funcionalidades de Usuario y Articulos debian estar implementades, en crudo, pero funcionales
- Enlazar frontend (plantillas que teniamos) con backend (controlladores)
- Que en todo momento se aplicasen las recomendaciones UX sobre navegabilidad y validación de formularios ontime para evitar la molesta recarga de una página con una respuesta de error

Semana 3

- Añadir contenido de prueba (lorem ipsum)
- Añadir funcionalidades extras (IDE online parecido a codepen)
- Añadir Entidades y Controladores secundarios para comentarios y admin

Semana 4

- Test de funcionalidades y corrección de errores
- Redacción de contenido. Eliminar lorem ipsum de prueba
- Añadir articulos reales y demos
- Integrar las meta tags del posicionamiento SEO y las meta OG del Mobile First
- Deployment en servidor real con SSL, htaces...

Semana 5 (post entrega proyecto)

- Documentación

Prototipos iniciales de diseño

imagenes del wireframe

b-nerd!

- INICIO
- B-NERD
- OBJETIVOS
- TECHS
- PLANIFICACIÓN
- WIREFRAMES
- FUNCIONALIDADES**



Diagrama de casos de uso

lista con la sfuncionalidades que esperabamos que tubiese la web

b-nerd!

- INICIO
- B-NERD
- OBJETIVOS
- TECHS
- PLANIFICACIÓN
- WIREFRAMES
- FUNCIONALIDADES**



b-nerd!

- INICIO
- B-NERD
- OBJETIVOS
- TECHS
- PLANIFICACIÓN
- WIREFRAMES
- FUNCIONALIDADES**

