



Proyecto de Desarrollo de Aplicaciones Web

1.Introducción

El proyecto final de módulo es una asignatura obligatoria de los ciclos de grado superior responsable de complementar la formación de otras asignaturas en las funciones de análisis del contexto, diseño y organización de la intervención y planificación de la evaluación. El proyecto se desarrollará como un trabajo donde se muestren los conocimientos adquiridos a lo largo del módulo, en el ámbito de investigación o desarrollo, según se especifica en BOE núm. 299, de 13 de diciembre de 2011.

Esta asignatura intenta desarrollar las siguientes habilidades en los alumnos:

- Identificar las necesidades del sector productivo, relacionándolas con proyectos tipo que las puedan satisfacer.
- Diseñar proyectos relacionados con las competencias expresadas en el título, incluyendo y desarrollando las fases que lo componen.
- Planificar la ejecución del proyecto, determinando el plan de intervención y la documentación asociada.
- Definir los procedimientos para el seguimiento y control en la ejecución del proyecto, justificando la selección de variables e instrumentos empleados.

2. Estructura

Se debe programar un sitio web completo. Una vez finalizado dicho proyecto se debe realizar una documentación con los siguientes puntos:

1. OBJETIVOS DEL PROYECTO.
 - 1.1. Introducción.
 - 1.2. Visión general del Sitio.
 - 1.2.1. Objetivo del proyecto.
 - 1.2.2. Alcance del proyecto.
 - 1.3. Método de Desarrollo del Sitio.
 - 1.4. Plan de Cambios.
 - 1.5. Condiciones de Ejecución.
2. ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS.
 - 2.1. Descripción del Interfaz del Sitio.
 - 2.2. Perfil de Usuarios.



3. ESPECIFICACIÓN DEL DISEÑO.
 - 3.1. Introducción.
 - 3.1.1. Principales Funciones del Sitio.
 - 3.1.2. Descripción del Entorno de Trabajo.
 - 3.2. Arquitectura Física y Entorno Tecnológico.
 - 3.2.1. Equipo Físico.
 - 3.2.2. Gestión de Datos.
 - 3.2.3. Comunicaciones.
 - 3.2.4. Equipo de Software.
4. MANUAL DE USUARIO.
 - 4.1. Presentación
 - 4.2. Requisitos de Instalación.
 - 4.3. Instalación de la Aplicación.
 - 4.4. Uso de la Aplicación.

La estructura del documento en el que se redactará el proyecto constará de 4 partes: portada, índice, contenido, bibliografía o webgrafía y anexos. Estas partes están compuestas por subpartes, que se desarrollan a lo largo de este apartado.

2.1. Portada

La portada constará de los siguientes y únicos elementos:

- Título del proyecto
- Nombre de l@s alumn@s
- Curso académico
- Nombre del tutor

2.2. Índice

En él se indicará el paginado del documento

2.3. Contenido

Este apartado se encargará del contenido del proyecto con los puntos indicados anteriormente.

2.4. Bibliografía y webgrafía

Según describe la RAE (Real Academia de la Lengua Española) en su segunda acepción, la bibliografía es la relación de textos procedentes de diversos soportes y utilizados como fuente documental. Para citar apropiadamente, se recomienda seguir la normativa APA. Podéis encontrar ejemplos en: <https://normasapa.org/referencias/>



2.5. Anexos

No son obligatorios, pero se puede adjuntar la información que se considere esencial para la comprensión del proyecto.

En caso de utilizar acrónimos en el documento, sería recomendable incluir como anexo una lista de acrónimos de modo que se facilite la lectura.

3. Estilo

Se utilizará el tipo de letra Times New Roman a tamaño 12, con interlineado a 1,5. En el caso de títulos, se puede utilizar el tamaño 16 y 14. Se numerarán los párrafos siguiendo el presente documento como ejemplo (1/1.1/1.1.1). Los párrafos se presentarán justificados. Se numerarán las hojas en la esquina inferior derecha. La extensión será la necesaria para incluir todos los ítems indicados.

Cada alumno seleccionará un color de fuente para especificar dentro del proyecto las secciones que ha aportado. Si fuera una aportación grupal en la que varios alumnos han aportado el mismo material se especificará con otro color.

4. Metodología

La asignatura de Proyecto se impartirá íntegramente por medio de la herramienta TEAMS.

Los alumnos serán agrupados en equipos de 2 personas y se abrirá un equipo para cada grupo de trabajo.

Se facilitarán 6 proyectos y deberéis elegir uno de ellos.

En el canal de Teams creado para cada equipo se deberán crear carpetas con cada uno de los nombres del equipo, para adjuntar en la carpeta correspondiente todo el material que aporte cada uno de forma individual.

Es necesario que hagáis todas las reuniones por Teams y que las dejéis grabadas. De esta manera, se podrá evaluar la participación activa.

Cualquier información que compartáis fuera de Teams no podrá tomarse en cuenta para la nota. Por ello, todas las dudas y comentarios deberéis hacerlos por medio del canal.

Podréis solicitar tutorías grupales o individuales con vuestro profesor, a través del formulario habilitado para ello. No obstante, el profesor os dará soporte de forma regular.

Una vez terminado el documento del proyecto tendréis que hacer una exposición grupal del mismo, también por medio de una sesión grabada de duración máxima de 30 minutos, donde cada uno de vosotros detallará un apartado del proyecto. El título de la grabación final tendrá el título "Equipo (vuestro equipo) - Proyecto (el nº del proyecto elegido) 24-25"



5. Criterios de evaluación

Para establecer la nota final nos guiaremos por los siguientes baremos:

- 1º) Programación del sitio web (2 PUNTOS SOBRE 10)
- 2º) Proyecto final entregado en PDF (4 PUNTOS SOBRE 10)
- 2º) Presentación grupal y exposición individual final del proyecto. (2 PUNTOS SOBRE 10)
- 3º) Participación activa en Teams, reuniones y chat del canal. (2 PUNTOS SOBRE 10)

6. Duración

Fecha de inicio: jueves, 27 de marzo de 2025

Fecha fin: viernes, 20 de junio de 2025

*Todos los proyectos deberán ser entregados y presentados antes de la fecha de fin de proyecto, deberán estar subidos en el equipo de Teams asignado para el proyecto, no se permitirá la recepción de los proyectos por otro medio que no sea el indicado ya que no será corregido ni evaluado.

1. Proyecto A

Se necesita un sitio web con PHP para una tienda de muebles de segunda mano. El sitio web debe tener un catálogo de productos, búsqueda avanzada, registro de usuarios, carrito de compras, pago integrado, sección de administración para la gestión de productos y pedidos, una sección de contacto para consultas y un diseño atractivo que refleje la identidad de la empresa.

2. Proyecto B

Se necesita un sitio web con PHP para una tienda online de mariscos gallegos. El sitio web debe tener un catálogo de productos, búsqueda avanzada, registro de usuarios, carrito de compras, pago integrado, sección de administración para la gestión de productos y pedidos, una sección de contacto para consultas y un diseño atractivo que refleje la identidad de la empresa.

3. Proyecto C

Se necesita un sitio web con PHP para una tienda online de frutas y verduras ecológicas. El sitio web debe tener un catálogo de productos, búsqueda avanzada, registro de usuarios, carrito de compras, pago integrado, sección de administración para la gestión de productos y pedidos, una sección de contacto para consultas y un diseño atractivo que refleje la identidad de la empresa.

4. Proyecto D

Se necesita un sitio web con PHP para una tienda online de alfombras. El sitio web debe tener un catálogo de productos, búsqueda avanzada, registro de usuarios, carrito de compras, pago integrado, sección de administración para la gestión de productos y pedidos, una sección de contacto para consultas y un diseño atractivo que refleje la identidad de la empresa.

5. Proyecto E

Se necesita un sitio web con PHP para una tienda online de juguetes de madera. El sitio web debe tener un catálogo de productos, búsqueda avanzada, registro de usuarios, carrito de compras, pago integrado, sección de administración para la gestión de productos y pedidos, una sección de contacto para consultas y un diseño atractivo que refleje la identidad de la empresa.

6. Proyecto E

Se necesita un sitio web con PHP para una tienda online de robots educativos. El sitio web debe tener un catálogo de productos, búsqueda avanzada, registro de usuarios,



FP+ Professional Education

carrinho de compras, pago integrado, seção de administração para la gestión de productos y pedidos, una sección de contacto para consultas y un diseño atractivo que refleje la identidad de la empresa.