

Enunciado de proyecto

Rakuten TV queremos que sea la primera plataforma de streaming.

La **idea principal** es una plataforma de streaming donde los usuarios pueden contenidos como películas, series y documentales gracias a su conexión a Internet y sin necesidad de realizar ninguna descarga.

Tras reuniones con el gerente de la empresa, nos explica que su idea de negocio es ofrecer un servicio de “Streaming” lleno de propuestas, rankings, una web de máxima calidad, elegancia, sencillez y seguridad.

Se requiere de un sistema que, a través de un proceso seguro de acceso, el usuario pueda visualizar todas sus películas.

Usuario sin login:

- Películas, propuestas, categorías, populares, rankings, filtros, etc.
- Ficha descriptiva de película, tráiler, sugerencias al pie.

Una vez que el usuario accede al sistema, la plataforma le ofrece las siguientes actividades:

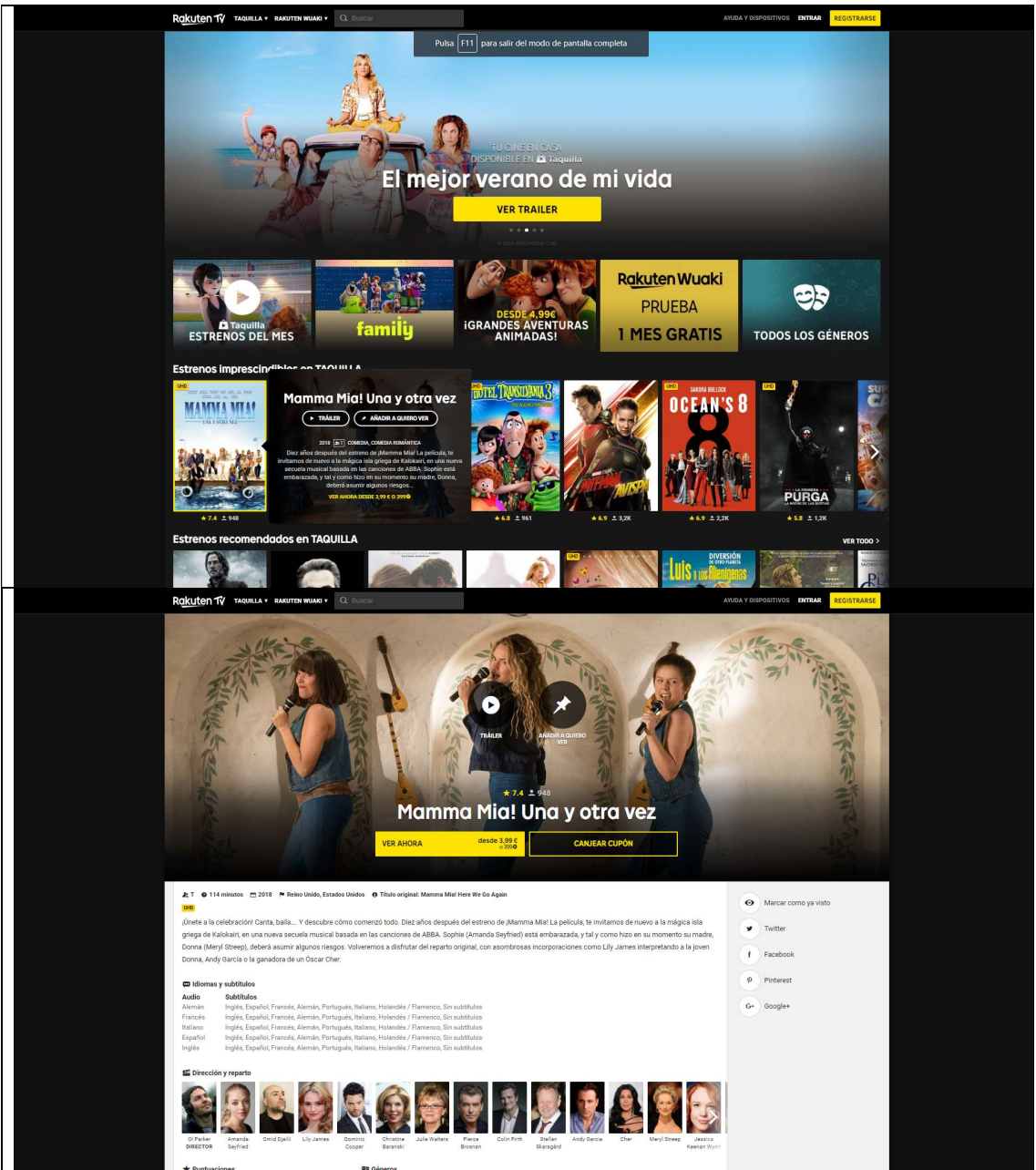
- Las mismas opciones que sin login.
- Añadir a favoritos.
- Visualizar favoritos.
- Compra efectiva de película y notificación vía email.

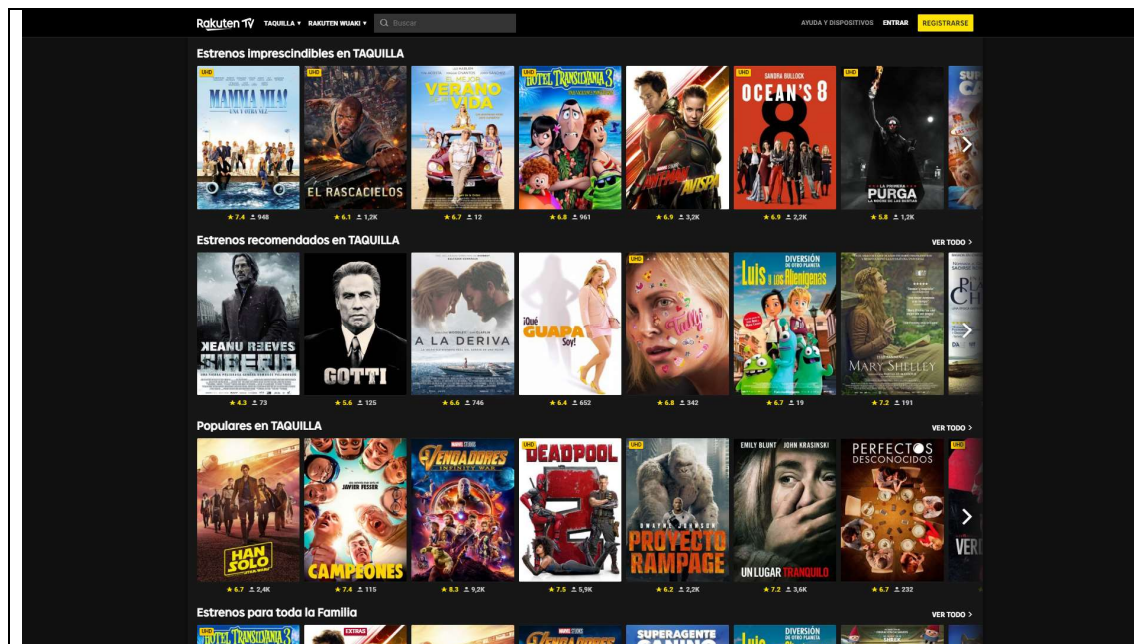
El gerente también nos hizo mucho hincapié en el Diseño. La web tiene que cumplir con los siguientes requerimientos:

- Intuitiva: Diseño fácil de recordar sin accesos raros.
- Elegante: Selección de colores que transmitan estilo.

- Atractiva: Elección de imágenes, texto, colores,..., que capte la atención máxima del cliente.
- Sencilla: Muy sencilla de manejar.

Se adjunta un pequeño prototipo de pantallas definido por el gerente de la empresa:





El trabajo se divide en tres etapas:

- Etapa 1: An lisis y Dise o (15%).
- Etapa 2: Codificaci n (75%).
- Etapa 4: Evaluaci n y Exposici n (10%).

Resultados de aprendizaje del módulo.

El trabajo se divide en tres etapas:

Etapla 1: Análisis y Diseño (15%).

Resultados de Aprendizaje
<ul style="list-style-type: none">• Interpretar requerimientos de software de clientes con necesidad de una solución Web.• Diseñar modelos estáticos que describan la estructura de un sistema.<ul style="list-style-type: none">○ <i>Entidad Relación, Esquema de Base de Datos, ...</i>• Justificar diseños visuales que potencien la UX (User Experience) de las aplicaciones Web.

Objetivos generales:

- **Analizar los requisitos de software identificando objetos descriptivos que detallen el comportamiento del sistema.**
- **Interpretar el modelo de clases que permita la construcción del sistema.**
- **Construir el modelo de datos identificando cada uno de los objetos de almacenamiento.**
- **Diseñar un prototipo de pantallas justificando el uso de colores y el uso de componentes visuales en términos de Usabilidad y Experiencia de Usuario.**

Etapla 3: Codificación (75%).

Resultados de Aprendizaje
<ul style="list-style-type: none">• Construir aplicaciones Web bajo arquitectura MVC con Ajax, patrones y consumo de datos mediante JSON.

Objetivos generales:

- **Construir software Web bajo arquitectura MVC con Ajax, patrones y consumo de datos mediante JSON.**

Fase 4: Evaluación y Exposición (10%).

Resultados de Aprendizaje
<ul style="list-style-type: none">• Defender la solución final entregada al cliente.

Objetivos generales:

- **Exposición oral grabada que explique todas las actividades que ofrece el software desarrollado y que explique la solución adoptada a todos los requerimientos exigidos por el Cliente.**

Bibliografía y páginas de interés.

- w3schools.
 - Link: <http://www.w3schools.com/>.
- Ajax en J2EE.
 - Editorial: Ra-Ma.
 - Autores/as: Martín Sierra.
- Desarrollo Web con JSP y Servlets.
 - Link: <https://www.udemy.com/desarrollo-web-con-jsp-y-servlets/>.

Criterios de evaluación

La evaluación, es una componente fundamental de la formación. Este trabajo obligatorio formará parte de tú calificación final. En esta tabla, se resumen los aspectos a valorar y el porcentaje que representa cada uno de los mismos.

	% Total	% Ob.	% 2ª Correc.
Contenidos generales			
<u>Etapas 1:</u> Análisis y Diseño. <ul style="list-style-type: none">Analizar los requisitos de software identificando objetos descriptivos que detallen el comportamiento del sistema.Interpretar el modelo de clases que permita la construcción del sistema.Construir el modelo de datos identificando cada uno de los objetos de almacenamiento.Diseñar un prototipo de pantallas justificando el uso de colores y el uso de componentes visuales en términos de Usabilidad y Experiencia de Usuario.	15		
<u>Etapas 2:</u> Codificación. <ul style="list-style-type: none">Construir software Web bajo arquitectura MVC con Ajax, patrones y consumo de datos mediante JSON.	75		
<u>Etapas 4:</u> Evaluación y Exposición. <ul style="list-style-type: none">Exposición oral grabada que explique todas las actividades que ofrece el software desarrollado y que explique la solución adoptada a todos los requerimientos exigidos por el Cliente.	10		
TOTAL	100		

Fecha límite de recepción de trabajos

Están disponibles en el apartado “Fechas de Examen” de la plataforma informática.

Ficha de Corrección del Trabajo

(Espacio reservado para anotaciones del profesor y doble corrector)

Profesor:	
Alumno (Código / Nombre):	
Fecha de Entrega:	Fecha de Calificación:

Observaciones sobre el trabajo:

Este espacio está reservado para que el profesor titular describa anotaciones que considera importantes sobre la realización del trabajo

También está destinado para que el profesor que efectúa la doble corrección pueda realizar sus anotaciones, asimismo se podrán describir las conclusiones a las que se ha llegado tras realizar la doble corrección.

Formato de presentación

1. El trabajo se entrega en formato digital con toda la información realizada en las cuatro etapas y que consta de:
 - Especificación de requisitos.
 - Diagrama de clases.
 - Modelo de dominio.
 - Prototipo de pantallas:
 - Documento explicativo que justifique las pantallas del sistema y la toma de decisiones en términos de color, usabilidad y experiencia de usuario.
 - Proyecto en NetBeans completo.
 - Base de datos.
 - Exposición oral grabada en vídeo.
 - Vídeo explicativo de todas las funcionalidades visuales implementadas en tu proyecto.
2. Si el trabajo consta de varios archivos deberá enviarse en un solo fichero comprimido.
3. Si el tamaño del archivo a enviar excede de 5Mb, en lugar de enviarse por correo electrónico puede usarse un servidor de archivos pesados como HotShare, MegaUpload, GigaSize, DropBox, Box, WeTransfer, ...
4. El código de la aplicación siempre debe subirse en la pestaña de Trabajo Obligatorio de la plataforma On-Line.

Desarrollo de trabajo

Espacio reservado para el desarrollo del trabajo por parte del alumno.

El alumno deberá entregar el trabajo en este mismo formato con el objetivo de que el profesor pueda asignar la nota en el apartado criterios de calificación y aportar observaciones en el apartado ficha de corrección.