

# LA NUBE

08/03/22



Flavio de Diego Montes

## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>3</b>
<b>OBJETIVOS</b>	<b>3</b>
<b>TIPOS DE USUARIO</b>	<b>3</b>
¿Qué se le está ofreciendo al usuario?	3
¿Quiénes son los potenciales usuarios y qué formación o conocimientos tendrán?	4
¿Qué necesitarán o buscarán los usuarios?	4
<b>2. PLANIFICACIÓN</b>	<b>4</b>
2.1. Fase de planificación.	4
2.2. Fase de diseño.	4
2.3. Fase de implementación.	4
2.4. Fase de evaluación.	4
2.5. Fase de producción.	4
2.6. Fase mantenimiento y seguimiento.	4
<b>3. PROTOTIPO</b>	<b>5</b>
<b>4. ELEMENTOS PARA EL DISEÑO</b>	<b>5</b>
<b>5. FRAMEWORKS</b>	<b>5</b>
<b>6. ACCESIBILIDAD</b>	<b>5</b>
<b>7. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>6</b>
<b>8. ANEXO</b>	<b>6</b>

## 1. INTRODUCCIÓN

Hoy en día estamos continuamente conectados a la red global e intercambiando información. Esto hace que podamos tener mucha información a tiempo real. Podemos trasladarlo al caso concreto de un padre-hijo y vemos como el padre quiere tener información constante sobre lo que hace su hijo cuando no está con él. Por ejemplo, la comida que ha ingerido, tareas que tiene que realizar, como está yendo en el centro escolar, etc.

Esto es una necesidad real que existe en el mercado. Concretamente nos vamos a centrar en la gestión de guarderías.

### OBJETIVOS

El principal objetivo es crear una aplicación empresarial que facilite la gestión de guarderías. Haciendo fluida la comunicación entre profesorado, dirección y padres. No solo estableceremos una línea de comunicación rápida entre profesorado-padres, sino que también ayudaremos a la dirección con control de empleados, generación de informes, etc. Otro objetivo es que la aplicación cuente con versión móvil.

A la hora de trabajar en el centro, es necesario poder actualizar la información tan solo con el móvil. Esto lo dejaremos para realizarlo en futuros proyectos.

### TIPOS DE USUARIO

- Administrador: Tendrá acceso al panel principal de gestión. Aquí tendrá permisos especiales (añadir alumnos, profesores, generar informes, consultar toda la información, etc).
- Profesor: Tendrá poderes para publicar. Es decir, cambiar el estado de la comida ingerida, hora de entrada-salida, etc. Este tipo de usuario no aparecerá en la primera versión.
- Padre/madre/tutor: Podrá consultar información (o modificar la suya propia) y escribir mensajes al profesorado

¿Qué se le está ofreciendo al usuario?

Facilita la comunicación entre personal y padres. Le ofrecemos una manera amigable y sencilla de ver el estado de sus hijos, concertar una cita con el profesor, etc. Además, es rápido consultar o modificar datos del alumnado.

¿Quiénes son los potenciales usuarios y qué formación o conocimientos tendrán?

El perfil general de usuario es una persona adulta entre 25 y 50 años que tiene hijos o trata con niños. La formación será muy variada, aunque la mayoría se desenvuelve correctamente con una aplicación móvil o página web.

¿Qué necesitarán o buscarán los usuarios?

Consultar las acciones de su hijo y poder enviar / leer mensajes.

## **2. PLANIFICACIÓN**

### **2.1. Fase de planificación.**

Equipo de trabajo: Flavio.  
Tiempo estimado: 3 meses.

### **2.2. Fase de diseño.**

La estructura de la web será sencilla. Dispondrá de un menú lateral para navegar (donde nos indicará en qué punto estamos). A su vez, en la parte izquierda, irá cambiando el contenido. Para la vista del profesorado y director, en el header podrán cambiar de centro fácilmente.

### **2.3. Fase de implementación.**

Tecnologías a utilizar: Angular, Bootstrap y SpringBoot.  
Herramientas que vamos a utilizar: Eclipse, VCode, PostMan y Datagrip.

### **2.4. Fase de evaluación.**

Para evaluar nuestra aplicación, la probarán diversos usuarios (director, profesores, padres). Recibiremos feedback en formato “reseña, sugerencias”. Además para evaluar la accesibilidad y usabilidad pasará por las principales herramientas de testeo.

### **2.5. Fase de producción.**

Se desplegará el proyecto en 3 partes:

- BBDD: Usaremos MariaDB y se desplegará a través del portal de CleverCloud.
- ApiRest: Se desplegará a través de heroku.
- Front: Se desplegará a través de gitPages.

### **2.6. Fase mantenimiento y seguimiento.**

Siguiendo las reseñas y opiniones obtenidas, haremos cambios en la aplicación. Una vez estén implementadas se volverá unas fases atrás. De esta forma, desplegaremos, probaremos y obtendremos feedback. Repitiendo el ciclo.

### 3. PROTOTIPO

Como modelo he hecho un repaso por webs similares, intentando hacer un diseño similar al de la web kidFy. He escogido esta por su facilidad de uso e intuición a la hora de moverte por los menús.

### 4. ELEMENTOS PARA EL DISEÑO

La estructura de la web será sencilla. Dispondrá de un menú lateral para navegar (donde nos indicará en qué punto estamos). A su vez, en la parte izquierda, irá cambiando el contenido. Una vez dentro de cada página podemos

Para la vista del profesorado y director, en el header podrán cambiar de centro fácilmente.

Se intentará en todo momento tener los elementos accesibles, por ejemplo:

- Barra superior en el header para cambiar de centro
- Icono de persona para el perfil en la esquina superior derecha
- Menú lateral de navegación entre páginas.

### 5. FRAMEWORKS

- BBDD: Usaremos MariaDB y se desplegará a través del portal de CleverCloud.
- ApiRest: Se desplegará a través de heroku.
- Front: Se desplegará a través de gitPages.
- Angular, Bootstrap y SpringBoot.
- Herramientas que vamos a utilizar: Eclipse, VCode, PostMan y Datagrip.

### 6. ACCESIBILIDAD

Se han implementado las siguientes técnicas W3C WCAG 2.1:

- **2.3.2 Tres destellos:** Las páginas web no contienen nada que destelle más de tres veces por segundo. (Nivel AAA)
- **Daltonismo:** Todo en escala de grises, sin color, para favorecer la visión. Al iniciar sesión puedes decidir si lo quieres todo GRIS.
- **3.3.1 Identificación de errores:** Si se detecta automáticamente un error en la entrada de datos, el elemento erróneo es identificado y el error se describe al usuario mediante un texto. (Nivel A)

- **1.4.9 Imágenes de texto (sin excepciones):** Las imágenes de texto sólo se utilizan como simple decoración o cuando una forma de presentación particular del texto resulta esencial para la información transmitida. (Nivel AAA)
- **2.4.9 Propósito de los enlaces (sólo enlaces):** Se proporciona un mecanismo que permite identificar el propósito de cada enlace con sólo el texto del enlace, excepto cuando el propósito del enlace resultara ambiguo para los usuarios en general. (Nivel AAA)

## 7. BIBLIOGRAFÍA

<http://www.sidar.org/traducciones/wcag20/es/#seizure>

<https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/es>

## 8. ANEXO



### Acceso

Inserta tus datos para acceder

---

Usuario

Contraseña

☐ Recordar contraseña

Usuario o Contraseña incorrecto

Entrar

