



José Francisco Esparza

Guillermo Iván Molero

Proyecto de final de grado

“TRAINAPP”

Índice

Fundamentos legales.....	3
Denominación.....	3
Alumnos.....	3
Breve descripción.....	3
Objetivos.....	4
Recursos necesarios.....	4
Fases del Proyecto.....	4
Forma de Entrega.....	5

Fundamentos legales

Este proyecto de investigación se circunscribe al apartado 4.c.3 de la resolución de 1 de marzo de 2010 de la Dirección General de Formación Profesional, por la que se establecen las instrucciones para el adecuado desarrollo docente del módulo de proyectos en los nuevos ciclos formativos de formación profesional de grado superior derivados de la Ley Orgánica de Educación 2/2006 de 3 de mayo, en el ámbito de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

Tal y como expone la citada resolución de 1 de marzo de 2010 de la Consejería de Educación en el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior de Desarrollo de Aplicaciones Web (DAW), la duración de este proyecto será de 30 horas.

Denominación

“TrainApp”

Alumnos

- José Francisco Esparza
- Guillermo Iván Molero

Breve descripción

El proyecto *TrainApp* consiste en la elaboración de una web de seguimiento para ayudar con el entrenamiento.

El diseño de la web es simple y minimalista, constará de una página principal con un login en el centro, así como información que describirá a la aplicación.

La web una vez el login sea satisfactorio constará de un menú para navegar por las distintas secciones en la parte superior, y un calendario que será nuestra mecánica principal.

El *calendario* como mecánica principal funcionará similar a una agenda:

1. Seleccionamos un día.
2. Asignamos qué tipo de entrenamiento vamos a efectuar.
3. Una vez realizado el entrenamiento anotaremos las repeticiones, peso y demás información para así llevar un seguimiento.
4. Los datos se envían al servidor y éste los guarda en una base de datos.

Con los datos en la base de datos crearemos un gráfico, así como una tabla que nos informará del progreso que hemos obtenido.

En la base de datos quedarán registrados los usuarios, sus rutinas personalizadas, su información y progreso.

Por otro lado también registraremos las máquinas más comunes así como los ejercicios. Además incluiremos rutinas de ejercicios de personas especializadas en el ámbito, como culturistas o deportistas de élite, para quien quiera seguir la rutina.

Toda la aplicación será llevada a móviles mediante PhoneGap.

A priori las tecnologías, frameworks y lenguajes de programación que vamos a utilizar serán:

- PHP: procesamiento de datos.
- MySQL: almacenamiento de información.
- BootStrap: diseño de la aplicación.
- PhoneGap: versión para móvil (diseño de la aplicación).
- jQuery: procesamiento de información/diseño.
- JavaScript: procesamiento de información/diseño.

Por otro lado, hay otros recursos (en principio menos trascendentes en el desarrollo de nuestra aplicación) que quizás también usemos si le vemos utilidad en la misma, que son:

- Wordpress: diseño de la aplicación.
- El Framework .NET: procesamiento de datos.

Objetivos

- Asimilación de los contenidos vistos durante el periodo teórico del Grado Superior.
- Desarrollo de una aplicación real y con utilidad para usuarios finales.
- Implementación de una idea, que bien puede ser cercana a un problema real que tengamos en un ambiente laboral, y su resolución a partir de nuestros conocimientos e investigación.

Recursos necesarios

- Servidor web para el alojamiento del prototipo a presentar.
- Conocimientos en las áreas de Desarrollo Web.
- Conocimientos en las áreas del tema que vamos a tratar en la aplicación.

Fases del Proyecto

- Obtención del código HTML y CSS de la web, consiguiendo a priori una web estática.

- Creación de una base de datos donde almacenaremos la información, en este caso, los usuarios de la aplicación y sus registros.
- Implementaremos el código que recogerá la información de cada usuario y hará la aplicación dinámica.
- Entre tanto, se llevarán a cabo unas memorias, recogiendo el progreso que llevemos a cabo y que se entregarán el día de la exposición.
- Preparación de la exposición, creando una defensa oral de nuestra web.

Forma de Entrega

- Memorias: documento impreso con la creación de nuestra web paso a paso, indicando las tecnologías que usamos, la bibliografía y las referencias necesarias.
- Exposición: Presentación en la que mostraremos la aplicación y sus diferentes apartados.
- Defensa oral: explicación de nuestro proyecto, la cual se dará a la misma vez que la exposición.
- Presentación del código fuente: muestra del código creado para nuestra web, su funcionamiento y el porqué de su planteamiento.
- Resolución de dudas: tras la defensa oral, se resolverán las dudas que hayan surgido a los asistentes referentes a nuestra exposición