





# I.E.S. San Sebastián

C.F.G.S. Desarrollo de Aplicaciones Web



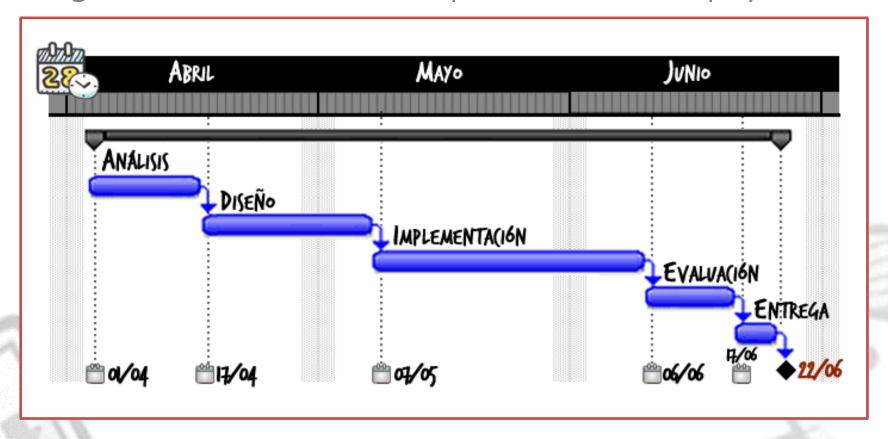


# Justificación del proyecto

- Hermandad de San Telmo venera la figura de Pedro Telmo en la localidad de San Telmo, Cortegana, Huelva.
- Gestión de la Hermandad *manual* mediante fichas de datos y resguardos en papel (*docs de datos y justificativos*).
- Existe escasa información registrada de los hermanos que dificulta la interacción Hermano-Hermandad. Problemático.
- La gestión manual y peculiar implica el manejo de gran cantidad de documentos. Difícil acceso a información.
- Desarrollar una aplicación web móvil que automatice el manejo de información y tareas, así como que minimice el número de documentos físicos a manejar

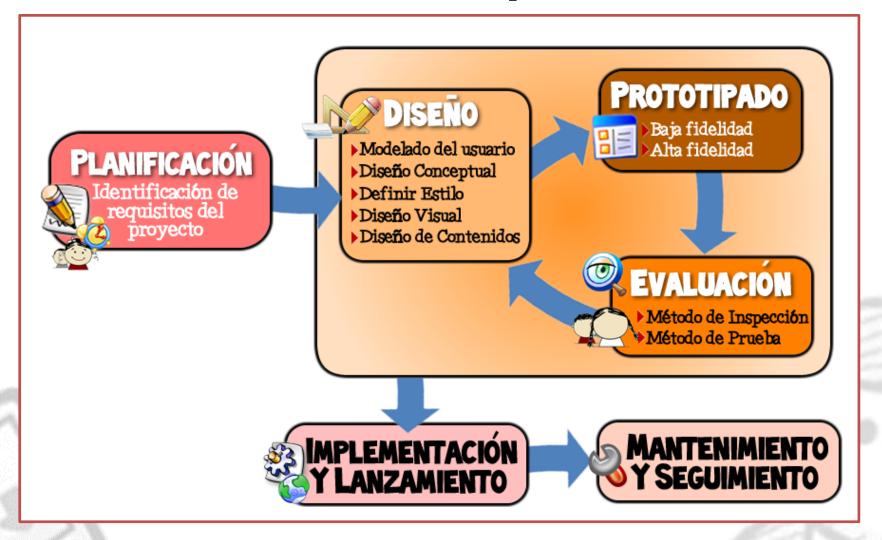
# 2 Planificación del proyecto

✓ Diagrama de Gantt. Planificación temporal del desarrollo del proyecto. Hitos





### Proceso de desarrollo de la aplicación Web



Proceso de desarrollo basado en Prototipo incremental iterativo







# Estimación de Costes del proyecto

Tarea	Horas	Precio	Coste
<ul><li>Análisis</li></ul>	16*6= 96	10€/h	960€
• Diseño	19*6= 114	10€/h	1140€
• Implementación	126	10€/h	1260€
→ Página Inicio	2*6= 12	10€/h	120€
→ Página Viviendas	l*6= 6	10€/h	60€
→ Página Hermanos	6*6= <del>3</del> 6	10€/h	360€
→ Página Remesas	1*6= 6	10€/h	60€
→ Página Pagos	1*6= 6	10€/h	60€
→ Página Agenda de Contactos	2*6= 12	10€/h	120€
→ Página Sorteo de Medallas	2*6= 12	10€/h	120€
<ul> <li>Evaluación y Pruebas</li> </ul>	10*6= 60	10€/h	600€
●Entrega de la aplicación	5*6= 30	10€/h	300€
Con	sta tatal da l	مرکزی معالمی م	

Coste total de la aplicación 3900€

→ Proceso de desarrollo *Unipersonal* 



# 3 Análisis de requisitos. NEDFINDING

- Entrevista con el secretario de la Hermandad.
- Preguntas sobre cómo realizan las tareas y qué dificultades encontraban para llevarlas a cabo.



#### Lista de necesidades:

- → Aplicación que se pueda ejecutar sobre dispositivos móviles, preferentemente sobre *tablets*.
- → Control de acceso. Perfiles Administrador y Usuario.
- → Registro completo de datos de hermanos. Comunicación
- → Automatización del proceso de generar/pagar cuotas.
- Agenda de Contactos.
- Sorteo de Medallas.





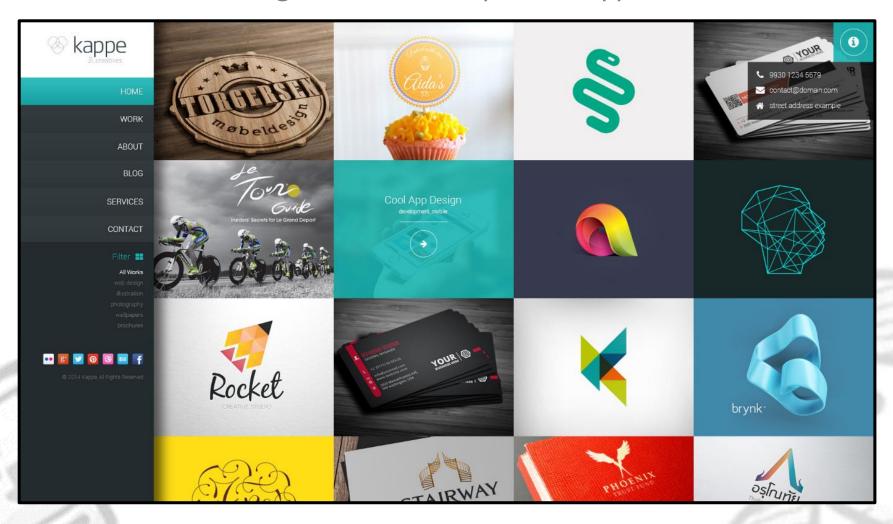
# Análisis de requisitos. TABLERO DE INSPRAÇIÓN

- → Uso de la plantilla web gratuita Kappe
  - ► Posee elementos estructurales y funcionales similares a las deseadas.
  - Posee un diseño y una forma de mostrar los distintos elementos y opciones disponibles bastante atractiva y dinámica.
  - Interface muy *usable* e *intuitiva*





#### Página de Inicio de la plantilla Kappe



# Requisitos físicos

→ Utilización de la aplicación fija o móvil.

### Fija:

- Equipo sobremesa.
- Sistema en Local. Conexión no disponible.
- Gestión de información: hermanos, contactos.

#### Móvil:

- Dispositivos móviles (netbook, tablet, smartphones,...).
- Hosting. Conexión disponible.
- Gestión de pagos. Visita domicilios de hermanos







# Requisitos lógicos/funcionales

→ Definen los comportamientos del sistema y las especificaciones de las distintas funcionalidades que implementa la aplicación.

### Perfiles de usuario:

Administrador.



Usuario.





### ► Bloques funcionales:

- ▶ Viviendas. Registro de viviendas donde los hermanos pagan sus cuotas y pueden recibir comunicaciones.
- Hermanos. Gestión integral de los Hermanos
- Premesas. Gestión de los distintos pagos que se definen.
- Pagos. Gestión del abono de los hermanos de los distintas cuotas asociadas a las distintas remesas.
- Agenda de Contactos. Gestión de la información de contacto de personas y empresas que prestan servicios.
- Sorteo de medallas. Definición y generación de la lista de papeletas del sorteo.







### Gestión de Viviendas

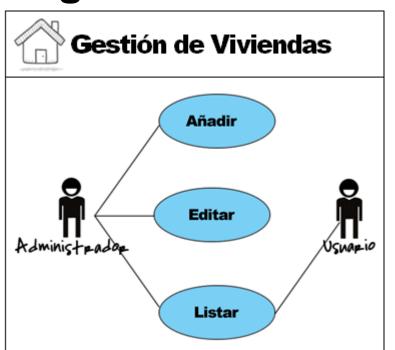
No	TAREA	QQ US	SUARIO USER	OBSERVACIONES
1	Añadir Vivienda	区	*	
2	EditarVivienda	<u> </u>	*	
3	ListarViviendas	<u> </u>	区	

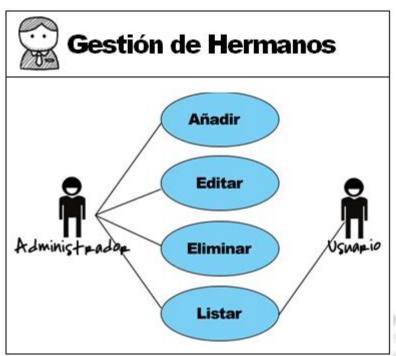
### Gestión de Hermanos

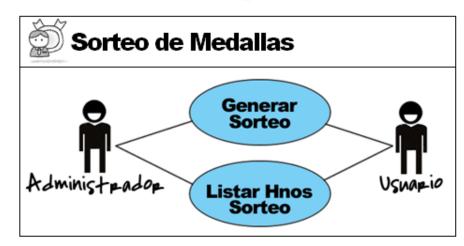
N	TAREA	E ADWN	ELIARIO USER	OBSERVACIONES
-1	Añadir Hermano	区	*	
2	Editar Hermano	区	*	
3	Eliminar Hermano	<b>E</b>	*	
4	Listar Hermano	$\mathbf{\Sigma}$	<b>N</b>	



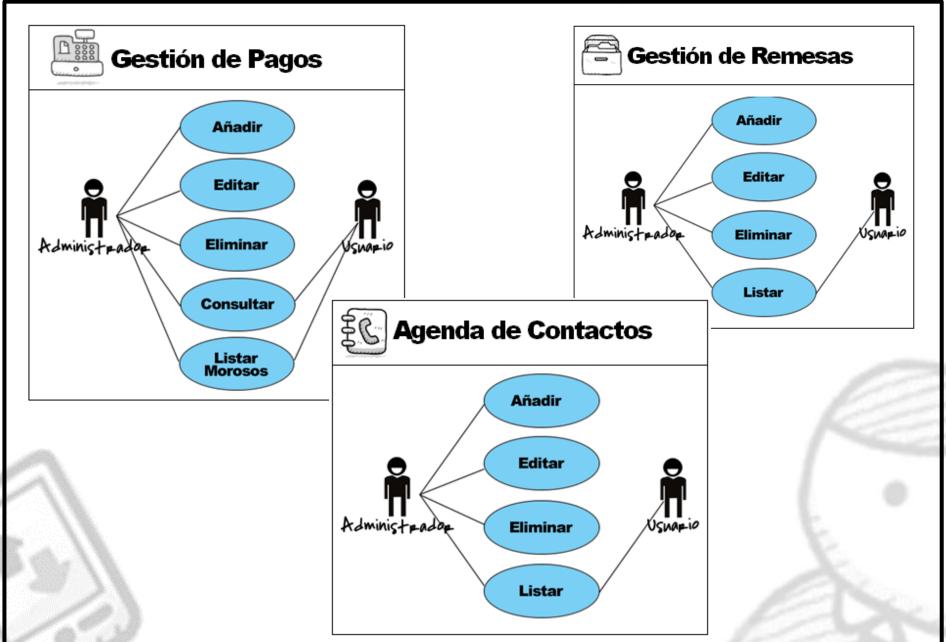
### **▶ Diagramas de Casos de Uso**













### Requisitos no funcionales

- → Propiedades o cualidades que nuestro sistema debe poseer:
  - Disponibilidad. Aplicación siempre accesible y operativa.
  - >Seguridad. Autenticación de usuarios. Perfiles.
  - **▶ Usabilidad.** Diseño intuitivo. Facilidad de uso.
  - ▶ Rendimiento. Velocidad de conexión.
  - ▶ Coste. Herramientas y plantilla gratuitas. Software Libre.
  - Mantenibilidad. Uso de arquitectura MVC. Fácil añadir/modificar funcionalidades.

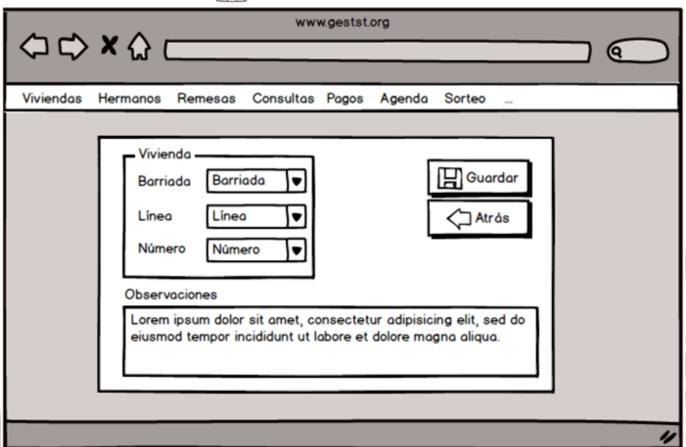




### Prototipo de la aplicación

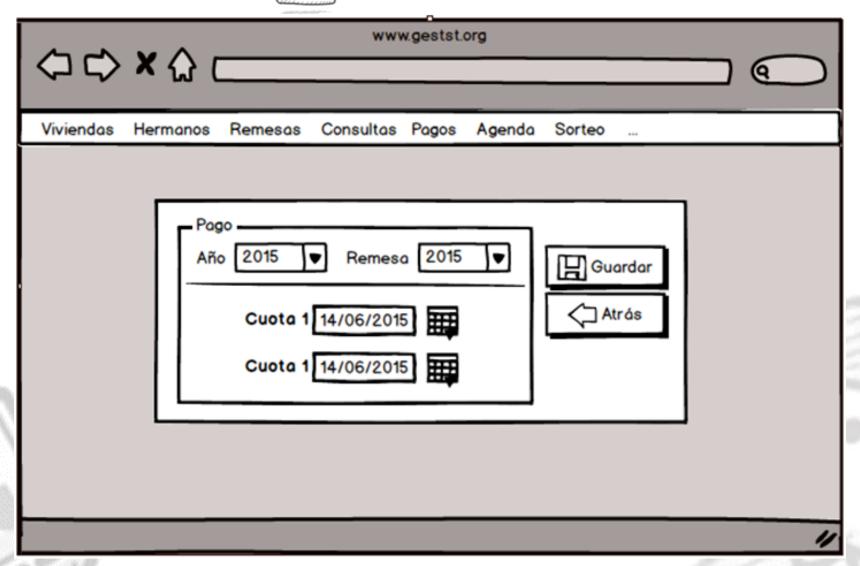
- Proceso de desarrollo basado en Prototipo incremental iterativo.
- Diseño consensuado con el cliente.







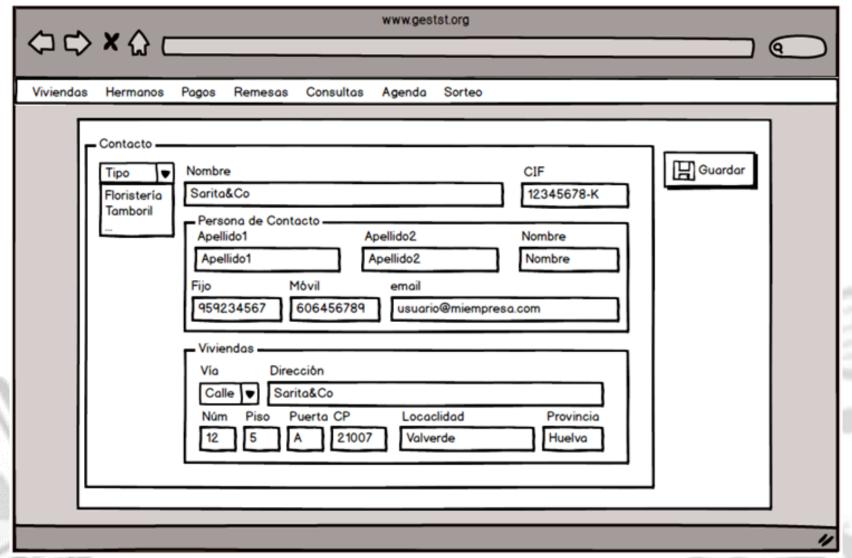
# Gestión de Pagos



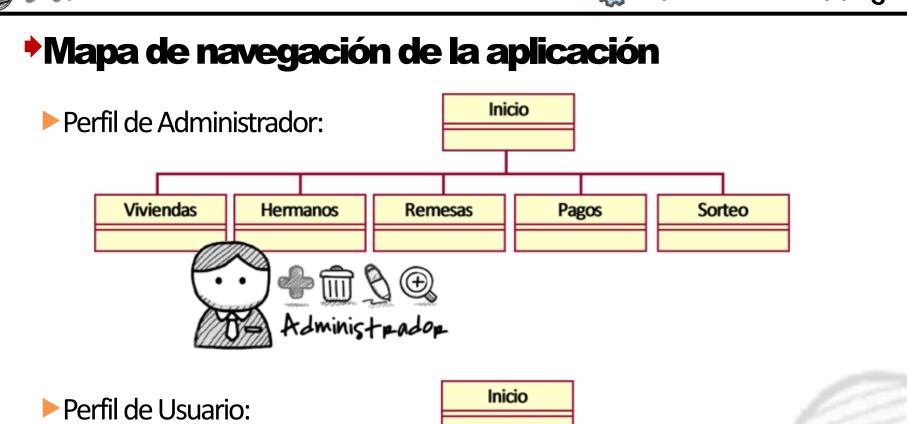


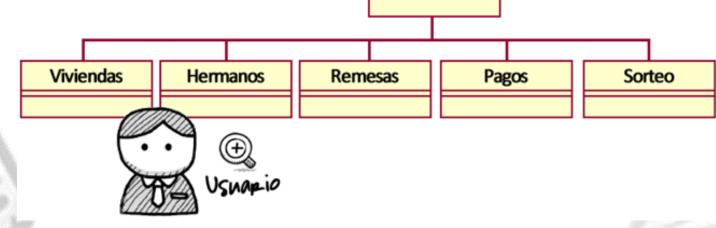


#### Gestión de Agenda de Contactos



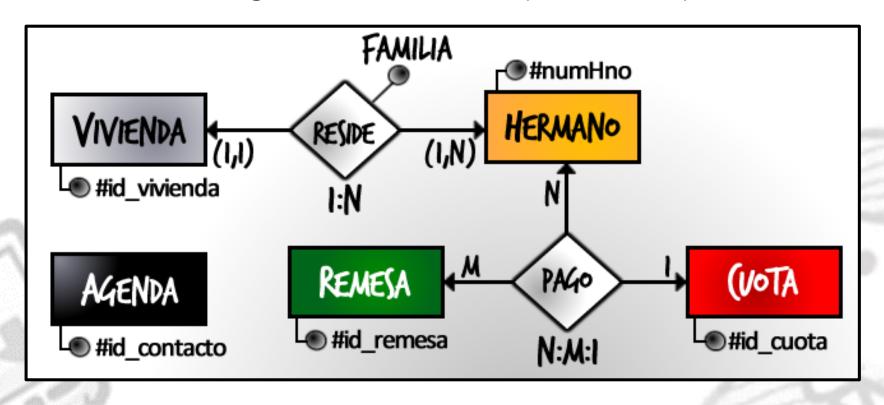






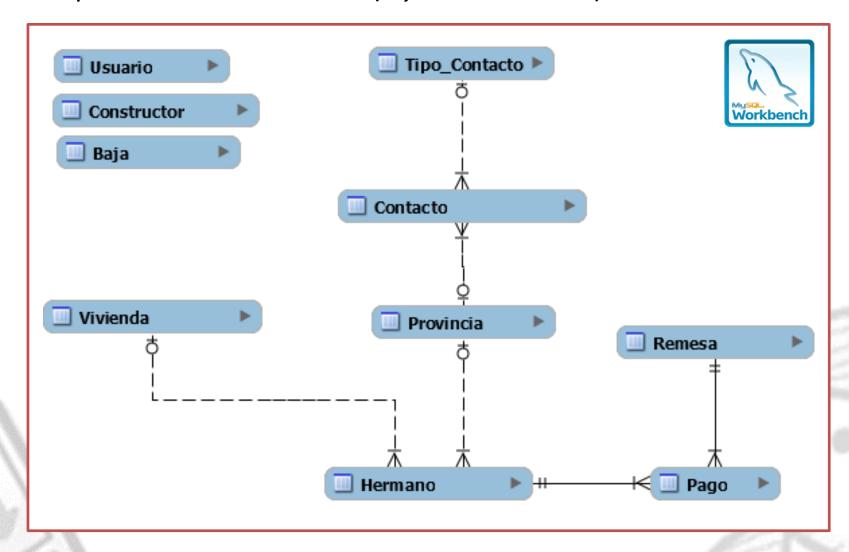
# **4 → Modelo de datos**

- Describe de una forma abstracta las estructuras de datos y las restricciones de integridad así como las operaciones de manipulación de los datos.
  - → Diagrama Entidad/Relación (modelo inicial)



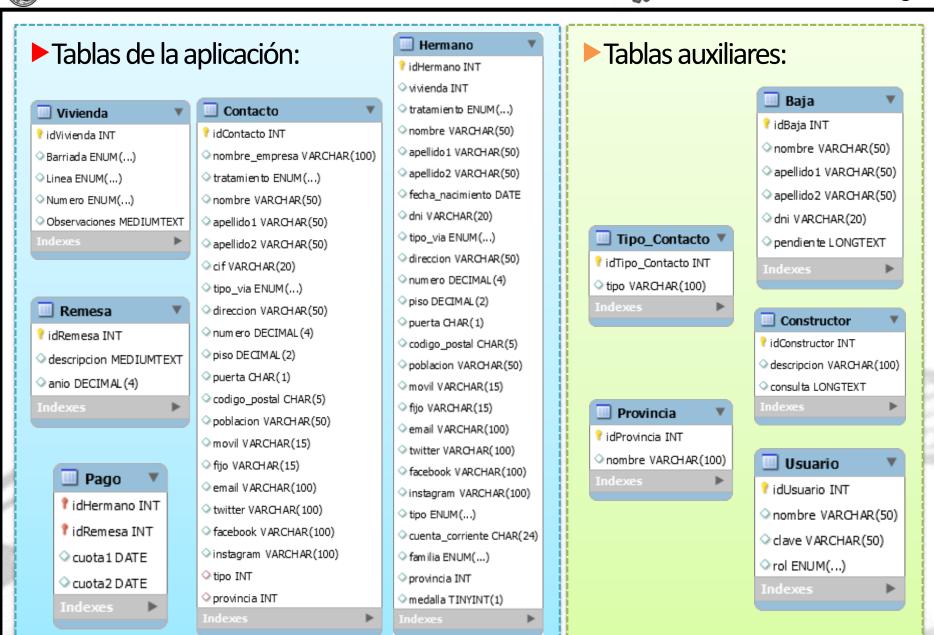


Esquema de la Base de Datos (MySQL Workbench)





# Sapa Alamillo Appoyo





# Tecnologías utilizadas









► Uso de software libre. Ventajas



#### CLIENTE:



◆HTML









▶Bootstrap

#### **SERVIDOR:**



Servidor Web Apache



Codelgniter





MySQL S.G.B.D. MySQL Workbe





#### Herramientas de desarrollo:





NetBeans + 🗾 + 🤅

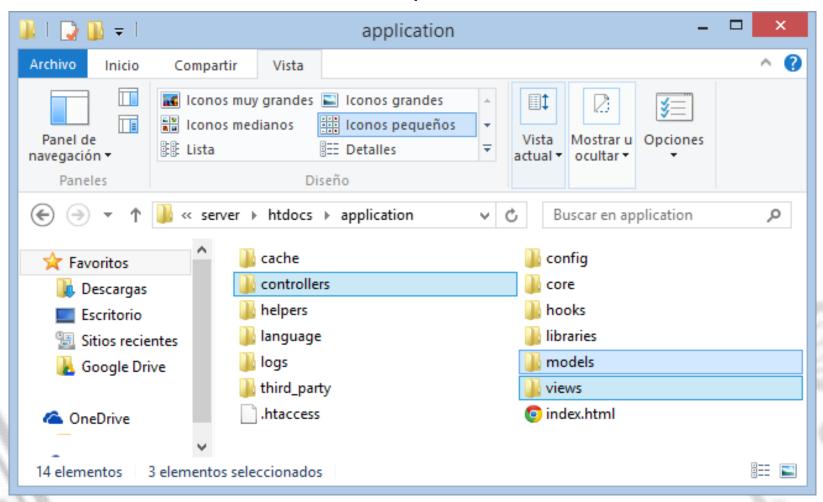




# 6 Arquitectura de la aplicación

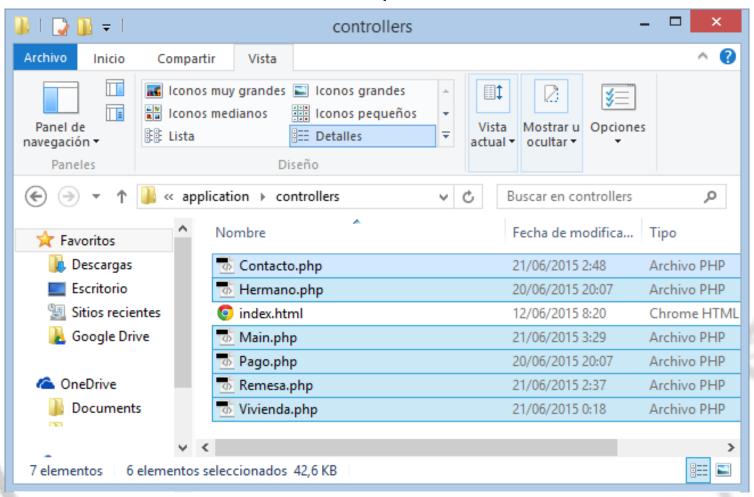
- Modelo Vista-Controlador. Clara separación entre interfaz, lógica de negocio y la presentación.
  - → Ventajas que aporta el uso del Modelo Vista-Controlador
    - Sencillez para crear distintas representaciones de los mismos datos.
    - Facilidad para la realización de pruebas unitarias de los componentes.
    - Reutilización de los componentes.
    - Simplicidad en el mantenimiento de los sistemas.
    - Facilidad para desarrollar prototipos rápidos.
    - Desarrollos más escalables.





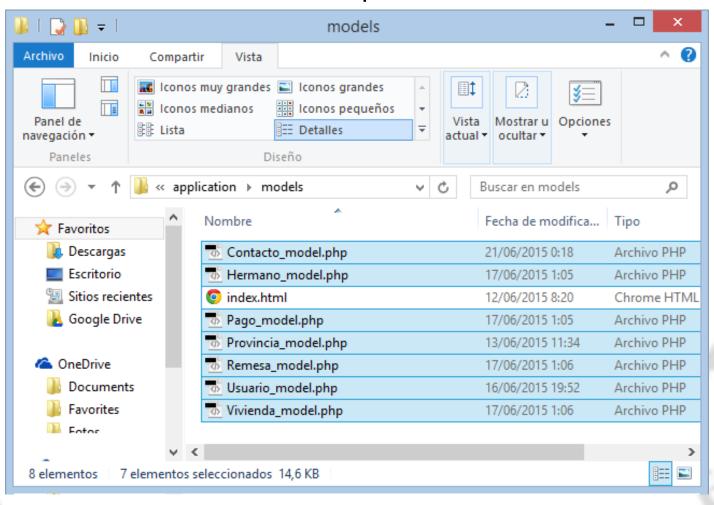
Estructura de directorios de la aplicación MVC-Codelgniter





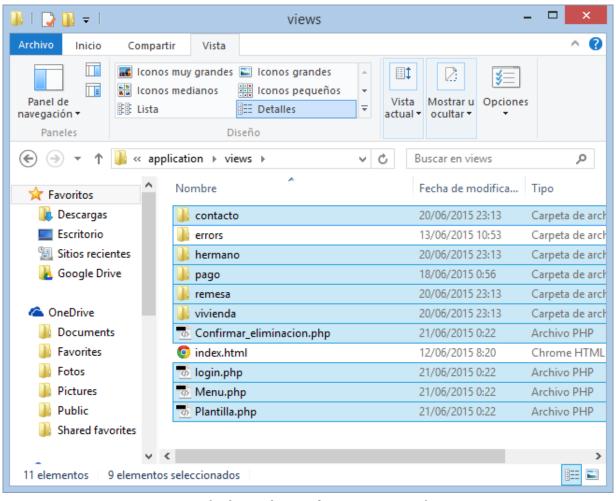
Controlador de la aplicación MVC-Codelgniter





Modelo de la aplicación MVC-Codelgniter





Vistas de la aplicación MVC-Codelgniter

### Instalador de la aplicación

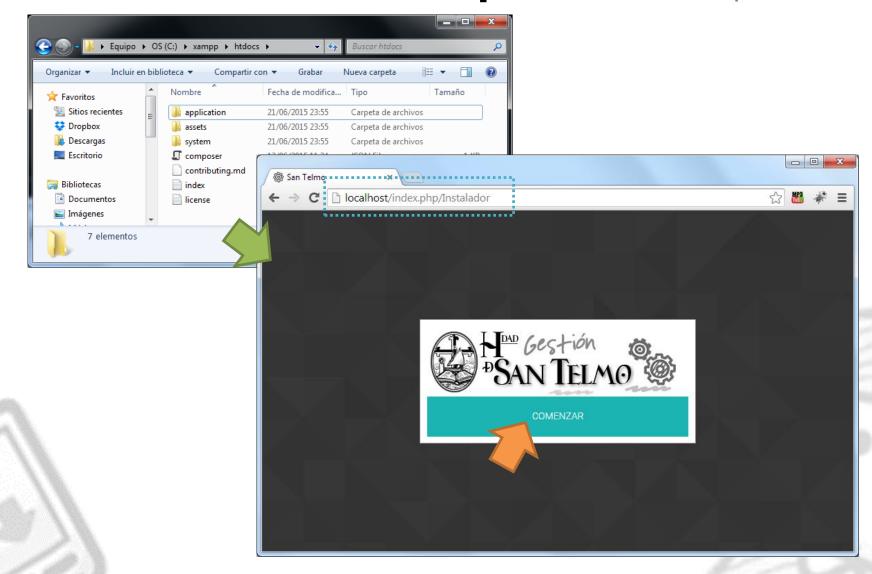
► El instalador permite crear el "contexto funcional" necesario para que nuestra aplicación se instale en cualquier sistema y sea totalmente funcional.

Script con la siguiente secuencia de pasos generales a seguir:

- Instalar el Servidor Web (Wamp, Xampp,...)
- 2. Crear la Base de Datos en MySQL
- 5. Copiar la carpeta del proyecto a la carpeta *localhost*
- 4. Crear un acceso directo a *localhost/miaplicación/* en el escritorio para acceder al sistema
- 5. Crear un icono en el menú de inicio que inicie el Servidor Web y acceda a la aplicación automáticamente.

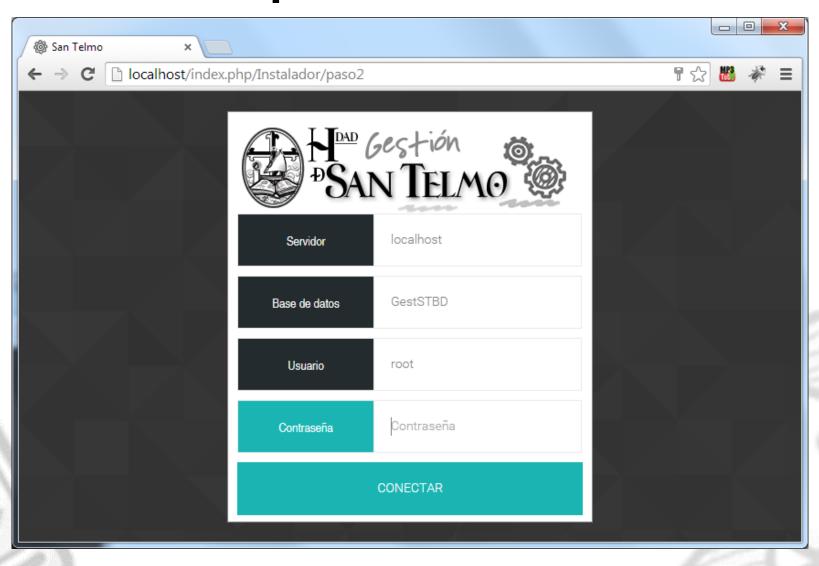


#### Proceso de instalación de la aplicación. Inicio del proceso



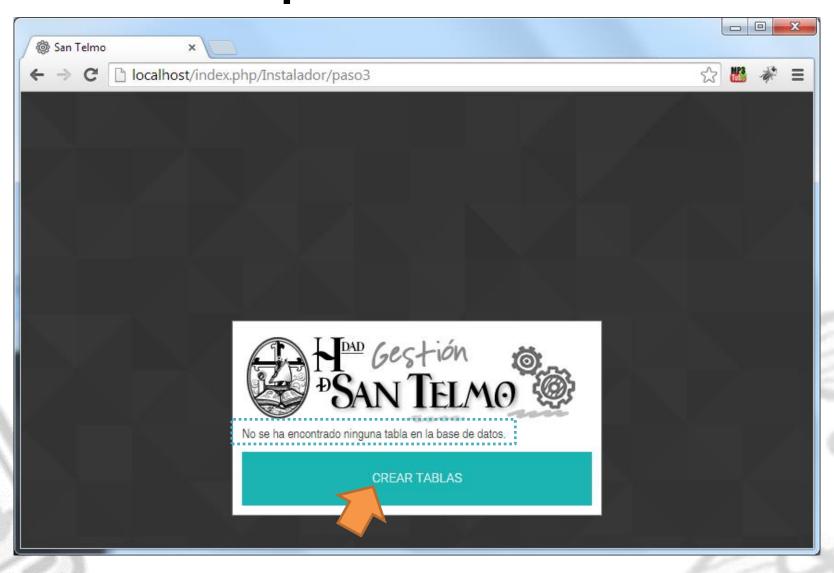


#### ◆Instalación de la aplicación. Conexión a la Base de Datos





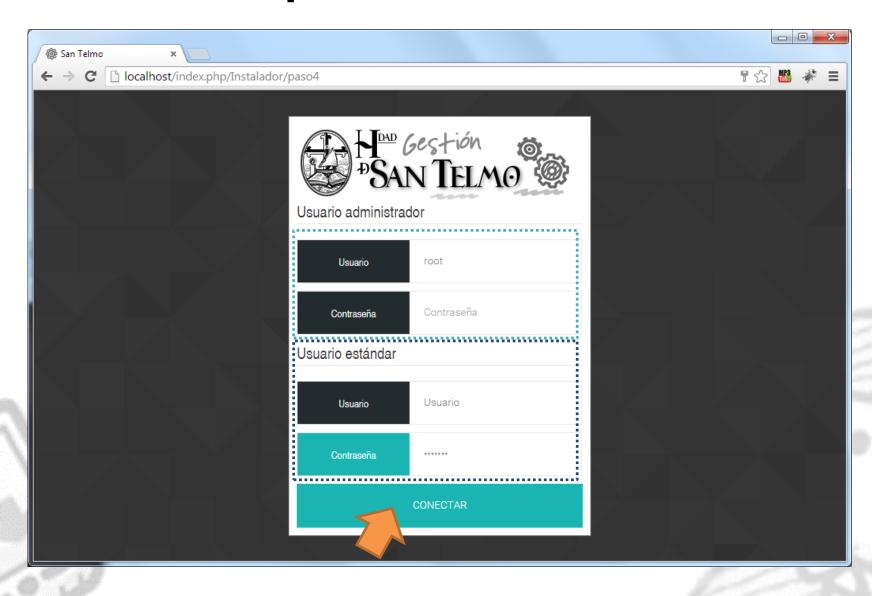
◆Instalación de la aplicación. Creación de tablas de la Base de Datos





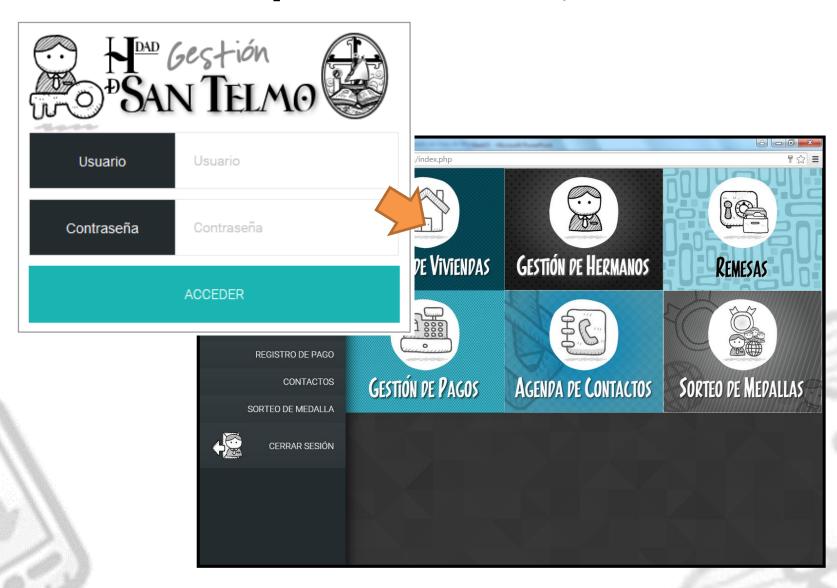


#### Instalador de la aplicación





#### Instalador de la aplicación. Acceso a la aplicación







# 7 • Evaluación

- Realización de la prueba.
  - → Objetivos. Grado de usabilidad. Interface/funcionalidades
  - → Hora y lugar de realización.
  - → Participante/s.
- Instrucciones para la realización de la prueba.
  - → Presentación de la aplicación.
  - → Enumerar las funcionalidades a evaluar.
  - → Entrega del cuestionario de evaluación.
- ► Valoración de resultados de la prueba.
  - → Tasas de éxito. Porcentaje de tareas completadas.
  - → Tasas de error. Porcentaje de tareas no completadas.
  - → Tiempo de finalización de tarea. Mide complejidad del proceso.
- Lista de cambios.
  - Resolver problemas y/o dificultades detectadas en el diseño de la interface o en la lógica de las funcionalidades implementadas.



Ejemplo de tarea a completar en el proceso de Evaluación

	TAREA #3
Completada Sí 🗆 No 🗆	Con el rol de administrador, registre los datos de un hermano asociado a una determinada vivienda. Liste los hermanos, edite los datos de hermano introducido y verifique que los datos se actualizaron correctamente.
① Tiempo	Nivel de dificultad (15)
Problemas detectados	
Cambios /Sugerencias	





# Posibles mejoras y/o ampliaciones

- Implementar un bloque de consultas. (Ya iniciado)
  - → Lista de consultas frecuentes parametrizadas.
  - Constructor de consultas.
  - → Resultados impresos por pantalla o impresora.
- Implementar distintos sistemas de comunicación Hermandad/Hermano.
  - → Creación de una lista de distribución. Comunicación vía email.
  - Creación de una lista de correspondencia. Comunicación vía Correo ordinario.

Sobre+Membrete+Contenido de la carta

# 9 Prueba de la aplicación

