



INGENIERIA DE TELECOMUNICACIONES

Curso Académico 2016/2017

Proyecto Fin de Carrera

APLICACIÓN WEB SOPA: SISTEMA DE OPINION SOBRE PRACTICAS DE ALUMNOS

Autor : Gregory Joel Sparton Alcobendas

Tutor : Dr. Gregorio Robles

Proyecto Fin de Carrera

APLICACIÓN WEB SOPA: SISTEMA DE OPINION DE PRACTICAS DE ALUMNOS

Autor : Gregory Joel Sparton Alcobendas

Tutor : Dr. Gregorio Robles Martínez

La defensa del presente Proyecto Fin de Carrera se realizó el día de
de 2017, siendo calificada por el siguiente tribunal:

Presidente:

Secretario:

Vocal:

y habiendo obtenido la siguiente calificación:

Calificación:

Fuenlabrada, a de de 20XX

*Dedicado a
mi familia*

Agradecimientos

Aquí vienen los agradecimientos... Aunque está bien acordarse de la pareja, no hay que olvidarse de dar las gracias a tu madre, que aunque a veces no lo parezca disfrutará tanto de tus logros como tú... Además, la pareja quizás no sea para siempre, pero tu madre sí.

Resumen

Aquí viene un resumen del proyecto. Ha de constar de tres o cuatro párrafos, donde se presente de manera clara y concisa de qué va el proyecto. Han de quedar respondidas las siguientes preguntas:

- ¿De qué va este proyecto? ¿Cuál es su objetivo principal?
- ¿Cómo se ha realizado? ¿Qué tecnologías están involucradas?
- ¿En qué contexto se ha realizado el proyecto? ¿Es un proyecto dentro de un marco general?

Lo mejor es escribir el resumen al final.

Summary

Here comes a translation of the “Resumen” into English. Please, double check it for correct grammar and spelling. As it is the translation of the “Resumen”, which is supposed to be written at the end, this as well should be filled out just before submitting.

Índice general

Agradecimientos	III
Resumen	V
Summary	VII
Lista de figuras	XI
1. Introducción	1
1.1. Motivación	1
1.1.1. SOPA: Sistema de Opinión sobre Prácticas de Alumnos	1
1.2. Prácticas en empresa	3
1.2.1. ¿Qué son?	3
1.2.2. Condiciones laborales	3
1.3. La web hoy	4
1.3.1. WebApps	4
1.4. Estructura de la memoria	5
2. Objetivos	7
2.1. Objetivo general	7
2.2. Objetivos específicos	7
3. Estado del arte	9
3.1. Python y Django	9
3.2. HTML5	12
3.3. CSS3	13

3.4. Bootstrap	13
3.5. JavaScript	14
3.6. Google Maps	15
3.7. Git y GitHub	15
3.8. Pythonanywhere	16
4. Diseño e implementación	19
4.1. Arquitectura general	19
4.1.1. El cliente	20
4.1.2. El servidor	20
4.1.3. La base de datos	20
4.2. Desarrollo de la aplicación	21
4.2.1. Documentación	21
4.2.2. Diseño de la base de datos	21
4.2.3. Creación de cuentas y login de los usuarios	22
4.2.4. Creación de perfiles de empresas	25
4.2.5. Preparación de las encuestas	28
4.2.6. Elaboración de la sección ayuda y pié de página	32
5. Resultados	33
6. Conclusiones	35
6.1. Consecución de objetivos	35
6.2. Aplicación de lo aprendido	35
6.3. Lecciones aprendidas	36
6.4. Trabajos futuros	36
6.5. Valoración personal	36
A. Manual de usuario	37

Índice de figuras

1.1. Home del sitio SOPA	2
1.2. WebApps	5
3.1. Logo de Django y Python	9
3.2. Diagrama del patrón MVC.	11
3.3. Logo de HTML5	12
3.4. Logo de CSS3	13
3.5. Logo de Bootstrap	13
3.6. Logo de JavaScript	14
3.7. Logo de Google Maps	15
3.8. Logos de Git yGitHub	15
3.9. Logo de Pythonanywhere	16
4.1. Modelo cliente servidor	19
4.2. Formulario de registro en el sistema	22
4.3. Formulario de identificación en el sistema	23
4.4. Perfil del usuario en el sistema	24
4.5. Lista de usuarios registrados	24
4.6. Detalle de la empresa	26
4.7. Consola de control de APIs de Google	26
4.8. Lista de empresas en el sistema	27
4.9. Primer bloque de preguntas de la encuesta	28
4.10. Segundo bloque de preguntas de la encuesta	29
4.11. Tercer bloque de preguntas de la encuesta	29

4.12. Cuarto bloque de preguntas de la encuesta	30
4.13. Detalle de la encuesta.	30
4.14. Detalle de la encuesta.	31

Capítulo 1

Introducción

En este capítulo se realiza una breve introducción sobre el contenido de esta memoria, las webs de nuestros días y su evolución en el tiempo

1.1. Motivación

Este proyecto busca continuar el camino que inician los foros web tradicionales fusionado con las funcionalidades de las redes sociales en un entorno Web 2.0, consiguiendo la colaboración entre alumnos para formar una biblioteca de opiniones y encuestas sobre la calidad y contenido de sus prácticas en empresa. La idea principal es la de conseguir resolver las principales dudas que puedan surgir a la hora de realizar unas prácticas en una determinada empresa. Existen foros y webs donde los usuarios reflejan opiniones sobre su experiencia laboral pero suelen ser sitios donde la gente vierte sus críticas sin objetividad.

1.1.1. SOPA: Sistema de Opinión sobre Prácticas de Alumnos

Esta aplicación web busca servir de ayuda a la hora de elegir o afrontar unas prácticas en empresa. La idea es que los alumnos con experiencia laboral reflejen sus impresiones y condiciones laborales para que sirvan de ayuda a sus compañeros. Estas cuestiones pueden ser de diversa índole, desde los conocimientos que son necesarios a la hora de trabajar a si se trata de prácticas remuneradas pasando por las relaciones con el tutor en la empresa o los compañeros. Todo con la idea de elegir las prácticas que mejor se adapten a las necesidades e inquietudes del

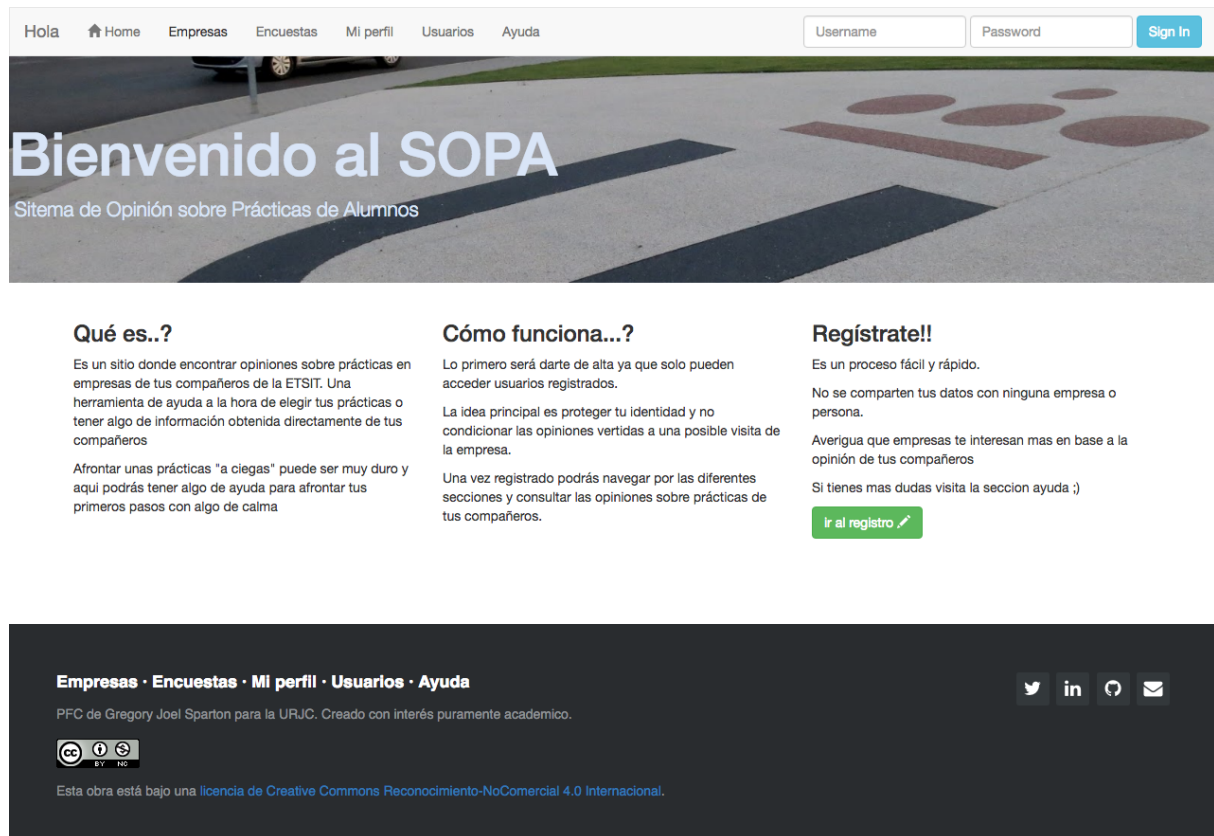


Figura 1.1: Home del sitio SOPA

alumno.

1.2. Prácticas en empresa

1.2.1. ¿Qué son?

Las prácticas en empresa son un periodo corto de tiempo en el que el alumno se integra en la empresa con unas condiciones diferentes a las de un empleado. El objetivo es la iniciación en el ejercicio de actividades profesionales relacionadas principalmente con su formación permitiendo que el alumno conozca de primera mano algunos aspectos de una futura vida laboral y obtenga alguna experiencia que incorporar a su curriculum.. A día de hoy las prácticas son un componente obligatorio de la formación del alumno y deben realizarse para poder conseguir el título Universitario. También es posible realizar prácticas en empresa de manera extracurricular para completar el expediente del alumno.

1.2.2. Condiciones laborales

Tal y como se ha mencionado anteriormente el objetivo de las prácticas es la integración del alumno, durante un periodo de tiempo determinado, dentro de la empresa. Las condiciones no son las mismas que la de una relación laboral estándar. El alumno irá asumiendo responsabilidades a medida que adquiera conocimientos, sus tareas deben ser supervisadas por su tutor en la empresa y en ningún caso el alumno debe servir de remplazo de un trabajador. Todas las condiciones se indican en reglamento de esta universidad, adaptado a la reciente normativa aprobada por el Gobierno de la Nación, mediante Real Decreto 592/2014, de 11 de julio, por el que se regulan las prácticas académicas externas de los estudiantes universitarios. Las prácticas no son obligatoriamente remuneradas. Opcionalmente la empresa puede otorgar al alumno algún tipo de remuneración (económica, de transporte, bono comida, etc.) siendo esto algo habitual en las empresas del sector de las telecomunicaciones.

1.3. La web hoy

Desde la aparición de las primeras webs hasta el día de hoy la evolución de las mismas ha sido sustancialmente notable. De simples páginas llenas de texto se ha dado paso a sitios que se comportan de diferente manera en función del dispositivo que se utiliza para acceder a dicho sitio o de quien es la persona que lo visita. Es la evolución de la **Web 1.0** a la **Web 2.0** donde el usuario tiene un papel relevante, más allá de ser un simple observador el usuario interactúa con el sitio para aportar su información o para obtener la información que necesita. Cuando se habla de **Web 2.0** se hace referencia a la segunda generación de las páginas web que son el resultado de la conversión de las antiguas webs, de texto plano y escasa o nula interacción donde el usuario es un simple lector, en webs de contenido dinámico y personalizado en función del usuario, buscando en muchas ocasiones la interacción entre usuarios y con cada vez más frecuencia y eficacia buscando de facilitar todo tipo de tareas al usuario. El incremento del ancho de banda en las conexiones de internet y de la capacidad de procesamiento de información de los dispositivos ha propiciado un aumento exponencial del tráfico generado en internet. Se ha pasado de webs de texto plano a web repletas de contenido multimedia y aplicaciones dinámicas.

1.3.1. WebApps

Paralelamente a la evolución de la Web, la aparición de los *smartphones* y posteriormente de las *tablets* supuso la aparición de las tiendas de aplicaciones móviles. En ellas se venden aplicaciones de todo tipo, de juegos a *suites* de ofimática o diseño. El principal problema de estas aplicaciones es que deben ser programadas para diferentes sistemas operativos y dispositivos, lo que resulta bastante costoso a la hora de desarrollarlas. En este punto es donde convergen la **Web 2.0** y las aplicaciones, dando como resultado lo que se conoce como **WebApps**. En su forma más sencilla las **WebApps** son páginas que se adaptan al dispositivo desde el que se visitan limitando o cambiando su comportamiento y forma de interacción con el usuario. Actualmente una tendencia creciente es desarrollar WebApps complejas que evitan el problema de las aplicaciones nativas, funcionan en cualquier dispositivo sin necesidad de instalarse en ningún momento, y solo exigen acceder desde un navegador web medianamente actualizado. Los ejemplos más representativos con los clientes de correo. Hoy en día son pocos los usuarios o empresas que no utilizan un cliente web (WebApp), al menos de manera paralela con una

aplicación nativa, para gestionar su correo, organizar citas, etc. Uno de los más notables en el caso de correo es *Gmail*, servicio de correo de **Google**. Hay todo tipo de software como las *suites* de ofimática o redes sociales que tienen una versión WebApp paralela a la aplicación nativa o directamente sólo son accesibles en su forma **WebApp**. Actualmente se puede asegurar que todo sitio relevante de internet ha sido transformado en **WebApp**. Sitios como **Wikipedia**, **Amazon**, **YouTube**, **Facebook**, **Google** son su *Google Docs*, o **Apple** y su *iCloud* son solo unos poco ejemplos. En todo caso estas aplicaciones suponen como mucho la instalación de algún complemento para el navegador o simplemente la utilización de un navegador determinado como es el caso de **Apple**.



Figura 1.2: WebApps

1.4. Estructura de la memoria

Esta memoria está compuesta por seis bloques correspondientes a seis capítulos:

- En el primer capítulo se hace una introducción al proyecto. Se indica el contexto y la
- En el capítulo 2 se muestran los objetivos del proyecto.
- A continuación se presenta el estado del arte.
- En el capítulo 4 se explican los procesos de diseño e implementación.
- Los resultados se muestran en el capítulo 5.
- Después, en el capítulo 6 se presentan las conclusiones.

Capítulo 2

Objetivos

2.1. Objetivo general

El objetivo general de este proyecto es la elaboración y puesta en marcha de una aplicación web (**WebApp**) con dos funciones: elaborar una base de datos de encuestas que contengan las condiciones y opiniones de los alumnos sobre sus prácticas en empresa y de forma paralela que esas opiniones sean accesibles a otros alumnos y les sean útiles a la hora de elegir una empresa donde realizarlas, o sirvan de respuesta ante las dudas que puedan surgir una vez que sean seleccionados.

2.2. Objetivos específicos

Los objetivos específicos que se persiguen en este proyecto son, por orden de importancia:

- **Hacer uso de tecnologías actuales como HTML5, CSS y JavaScript:** Éstas, junto a **PHP y MySQL** son los pilares principales de cualquier web actual. Mediante la interacción entre estas tecnologías se construyen las principales WebApps y sitios de internet. Actualmente el dominio de estas tecnologías es una condición con alta demanda en ciertos sectores del mundo laboral lo que es un gran aliciente para mejorar en su manejo.
- **Facilitar el manejo de información en la aplicación:** Conseguir que generar y consultar información en la aplicación sea intuitivo y no provoque dudas a la hora de hacerlo. Por otra parte se busca que consultar información sea rápido y generar opiniones mediante las

encuestas sea un proceso breve y eficiente.

- **Componer una interfaz atractiva:** Mejorar en el manejo de **Bootstrap** para trabajar con **CSS3** y crear una interfaz que resulte atractiva y agradable a la vista e intuitiva a la hora de utilizarla.
- **Que la interfaz sea responsiva:** Que todos los elementos se muestren de manera correcta y agradable para el usuario en función del dispositivo desde el que se visita.
- **Integrar Google Maps:** Aprovechar la versatilidad de uso de la API de Google, una de las más reconocidas, para generar mapas que muestren la ubicación de las empresas.

Capítulo 3

Estado del arte

A continuación se describen las tecnologías utilizadas para realizar este proyecto profundizando de manera breve en el estatus actual de su evolución.

3.1. Python y Django



Figura 3.1: Logo de Django y Python

Python¹. es un lenguaje de programación de alto nivel y con un enfoque simple pero efectivo a la programación orientada a objetos. Sus principales características son:

- Se trata de un lenguaje interpretado que no necesita compilación. Al ejecutar el código fuente el interprete lo transforma en un lenguaje comprensible para la máquina. Esto convierte a Python en un lenguaje portable al poder ser ejecutado con independencia de la máquina donde se haga. Además facilita la depuración de código.

¹<http://www.python.org>

- Su sintaxis es muy simple y fácil de manejar, lo que le hace fácil de aprender. Al ser de alto nivel de abstracción el programador no se debe preocupar de la gestión de memoria o registros. Se trata principalmente de escribir las instrucciones que deseas que se ejecuten en el orden correcto.
- Soporta múltiples estilos de programación, ya sea orientada a objetos, funcional o imperativa.
- Tanto el intérprete como la extensa biblioteca estándar son de código abierto y gratuito.

Django². es un *framework* para crear aplicaciones web gratuito y de código abierto escrito en Python. se trata de un *WEB framework*, un conjunto de herramientas para crear aplicaciones web de manera rápida y fácil. Fue publicado bajo licencia BSD en junio de 2005 siendo actualizado con frecuencia por la Django Software Foundation. Sus características principales son:

- Respeto el patrón de diseño modelo-vista-controlador (MVC). Este modelo separa los datos de la lógica de la aplicación y fomenta la reutilización de código y el principio DRY (Don't repeat yourself) que promueve evitar la duplicidad de código, aportando claridad y limpieza facilitando las tareas de desarrollo. El cliente genera una petición que recibe el **controlador**, este procesa la petición y solicita los datos que necesita al **modelo**, una vez que obtiene respuesta el controlador genera una **vista** como respuesta que se envía al cliente. Los desarrolladores de Django no sienten la necesidad de ceñirse a ningún paradigma por ello lo que en Django se llama "vista" es el "controlador" del MVC y lo que para Django es una "plantilla" para el MVC es una "vista". Por ello se dice que Django respeta el paradigma MTV o *Model Template View*

²<https://www.djangoproject.com/>

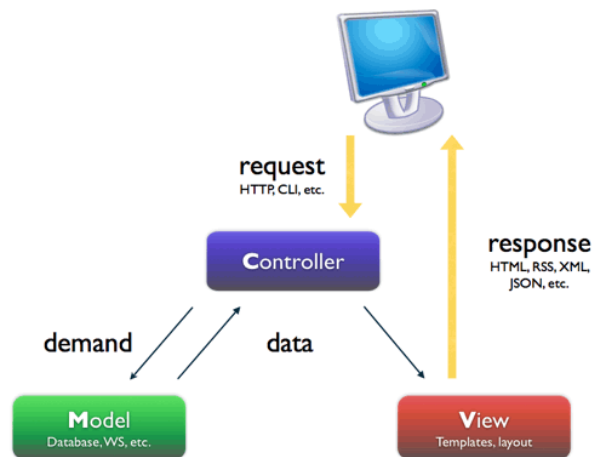


Figura 3.2: Diagrama del patrón MVC.

- Posee varios módulos previamente instalados que facilitan la gestión de nuestra aplicación. El más popular es el módulo de administración que permite administrar los usuarios, contraseñas y bases de datos con unos sencillos pasos.
- Su sistema de plantillas extensibles permite heredar código, lo que facilita la presentación de los datos ya sea en HTML o en otros formatos.
- Una robusta API de bases de datos.
- La gestión de URLs se basa en expresiones regulares que hace corresponder una URL con el código que maneja la petición.
- Utiliza Python en prácticamente todo lo que tenga que ver con el código de la parte servidor, la configuración, las vistas o los modelos de datos.

3.2. HTML5



Figura 3.3: Logo de HTML5

HTML5 es la quinta versión de *HyperText Markup Language*, lenguaje principal de internet y núcleo de la *World Wide Web*. HTML es el estándar para la elaboración de páginas web, define una estructura básica y un código, basado en etiquetas para denominar o *marcar* contenido como texto o imágenes o video. En su quinta versión se incorporan nuevos elementos y atributos acordes a los sitios web modernos, siempre en forma de etiqueta pero son significado semánticos como *audio* o "video" para elementos multimedia, *header* para el encabezado, o *nav* para una barra de navegación. La lista de novedades es larga, algunas de las más interesantes son:

- Etiquetas nuevas como *canvas* 2d y 3d, que junto con las anteriormente mencionadas *audio* y *video* y los códecs incorporados sirven para mostrar contenido multimedia.
- Etiquetas para el manejo de la web semántica como la mencionada *header*, *footer* para el pie de página o *time* para la fecha del contenido.
- Mejoras para los buscadores, haciendo que busquen por tipos de contenido en lugar de por coincidencias de texto.
- APIs para trabajar *Off-line*, descargando el contenido necesario y trabajar en local. De geolocalización o de *Drag & Drop* para manejar archivos arrastrándolos.
- Mejoras en los formularios con nuevos tipos de datos y facilidades para validarlos.

3.3. CSS3



Figura 3.4: Logo de CSS3

CSS3, tercer nivel estandarizado del lenguaje de las hojas de estilo en cascada, *Cascading Style Sheets*, que amplía el nivel 2 que tardó 9 años en conseguir ser un estándar. Es un lenguaje de diseño utilizado para definir y modelar la presentación de un documento estructurado marcado por etiquetas, como es el caso de HTML5. Busca aislar el contenido de la presentación del mismo y define todo lo que tenga que ver con el aspecto visual, coles, estructura, estilo de las imágenes, etc. Permite mantener, con un único documento, el mismo estilo en todas las páginas de un sitio.

3.4. Bootstrap



Figura 3.5: Logo de Bootstrap

Bootstrap³ es un *framework front-end* de código abierto que se utiliza para generar documentos CSS con el objetivo de diseñar páginas o aplicaciones web. Fue creado por y para

³<http://getbootstrap.com/>

Twitter aunque actualmente se ha convertido en un estándar en el diseño de todo tipo de páginas y WebApp. Dispone de una gran biblioteca de plantillas HTML, hojas de estilo CSS y *scripts* JavaScript para mejorar el diseño de los formularios, botones, barras de navegación y cualquier elemento que se desee de nuestra página o WebApp. Las principales ventajas son:

- Ahorro de tiempo a la hora de crear el diseño de una página web pues se parte de elementos prediseñados por lo que no se parte de cero.
- Con unas pocas líneas de código se puede construir una interfaz realmente agradable, con un poco más de esfuerzo se consiguen grandes resultados.
- Implementa un diseño responsivo, que hace que el diseño se adapte al dispositivo que se utiliza
- Funciona en la mayoría de los navegadores actuales.

3.5. JavaScript



Figura 3.6: Logo de JavaScript

JavaScript es un lenguaje de programación interpretado, derivado del estándar ECMAScript. Orientado a objetos, basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico. Desarrollado por Netscape Communication, conocido como JS, es uno de los lenguajes de *scripting* más conocidos. Aunque puede ser usado en lado del servidor, lo mas normal es que sea utilizado en le lado cliente, mejorando la interfaz de la aplicación haciendo que responda a eventos de todo tipo, como clicks del ratón o formularios, lo que resulta en páginas web dinámicas. Al ser interpretado en el lado cliente por el navegador se alivia la carga de trabajo del servidor y se reducen los tiempos de espera del usuario ante ciertas peticiones.

3.6. Google Maps



Figura 3.7: Logo de Google Maps

Google Maps es un servidor de aplicaciones de mapas en la web que pertenece a Alphabet Inc. Ofrece imágenes de mapas desplazables, fotografías por satélite del mundo e incluso la ruta entre diferentes ubicaciones o imágenes a pie de calle con Google Street View. Anunciado por primera vez en 2005 hoy en día es una de las aplicaciones mas utilizadas para tareas relacionadas con la localización. Su API ofrece multitud de posibilidades que permiten crear mapas de manera sencilla y rápida. Con sólo unas líneas de código y la ayuda de su API se puede realizar una consulta sobre un lugar a la extensa base de datos de Google y recibir una rápida respuesta que será interpretada en un mapa. Con un poco mas de trabajo se puede personalizar a nuestro antojo los mapas para mostrar la información de la manera que estemos oportuna.

3.7. Git y GitHub

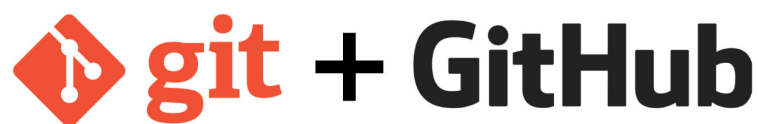


Figura 3.8: Logos de Git yGitHub

Git es un software de control de versiones pensando en la eficiencia y la confiabilidad del mantenimiento de versiones de aplicaciones cuando éstas tienen un gran número de archivos de código fuente. Busca la rapidez en la gestión de ramas y mezclado de diferentes versiones.

Git le da a cada programador una copia local del historial del desarrollo entero, y los cambios se propagan entre los repositorios locales. Los cambios se importan como ramas adicionales y pueden ser fusionados en la misma manera que se hace con la rama local.

GitHub es una forja (plataforma de desarrollo colaborativo) para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git. Utiliza el framework *Ruby on Rails*. El código se almacena de forma pública, aunque también se puede hacer de forma privada, creando una cuenta de pago. Ofrece:

- Wiki para cada proyecto
- Página web para cada proyecto
- Gráfico para ver cómo los desarrolladores trabajan en sus repositorios y bifurcaciones del proyecto
- Funcionalidades como si se tratase de una red social, como por ejemplo: seguidores;
- Herramienta para trabajo colaborativo entre programadores.

3.8. Pythonanywhere



Figura 3.9: Logo de Pythonanywhere

Pythonanywhere es un servicio de *hosting* web con un entorno de desarrollo integrado basado en Python. Tiene como principales características:

- Múltiples versiones de Python con las que trabajar, con una multitud de librerías instaladas.
- Permite alojar y depurar aplicaciones creadas con Django y otros frameworks como Flask o web2py.

- Consolas interactivas en el navegador que permiten trabajar con el código alojado en los servidores de manera compartida con otros usuarios.
- Editores de código con marcado de sintaxis.
- Permite establecer tarea tipo *Cron* como mantenimientos o reportes.

Se utilizará la modalidad gratuita con limitaciones en los accesos y usos de CPU pero con un margen mas que amplio para nosotros. Estas limitaciones crecen o desaparecen en las opciones de pago.

Capítulo 4

Diseño e implementación

Este capítulo describe las fases de desarrollo del proyecto, describe los módulos por lo que está formado el proyecto y se describe su funcionamiento.

4.1. Arquitectura general

La base de este proyecto es el modelo cliente-servidor. En este modelo existen dos actores con funciones diferenciadas: el cliente elabora las peticiones y las envía al servidor, pasando a esperar una respuesta; el servidor, que tiene como misión atender dichas peticiones, generar la respuesta correspondiente a dicha petición y devolverla al cliente.

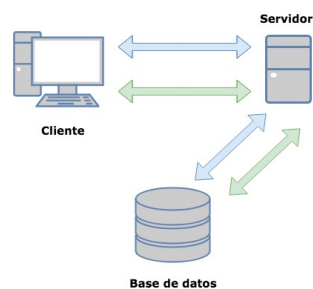


Figura 4.1: Modelo cliente servidor

Se puede considerar un tercer actor que a efectos prácticos es una abstracción del servidor, es el servidor de datos o la base de datos, donde se almacenan y se sirven los datos que el servidor procesa en la elaboración de respuestas. En este caso el servidor pasa a comportarse como cliente de la base de datos y la base de datos toma el rol de servidor. La separación entre

servidor y base de datos no está condicionada a una separación física y pueden estar alojados en la misma máquina.

4.1.1. El cliente

El **cliente** es el navegador web mediante el que el usuario de la aplicación accede a ella. Este se encarga de procesar la solicitudes del usuario que realiza escribiendo urls o pulsando en enlaces o botones. Estas acciones son transformadas por el cliente en peticiones *HTTP* que envía al servidor pasando a esperar la respuesta del mismo. Una vez que recibe la respuesta la procesa y muestra al usuario.

4.1.2. El servidor

El **servidor** es el lugar donde se puede encontrar toda la lógica de la aplicación. Para la fase de desarrollo **Django** incorpora un servidor de desarrollo, ligero y escrito en **Python**. Este Servidor no se debe utilizar en entornos de producción ya que no es para lo que está pensado. El servidor de Django está pensado para escuchar conexiones locales, puede configurarse para que se comporte de manera diferente pero no es recomendable. Este servidor recibe una petición, mediante el archivo `urls.py` determina que información se está solicitando, para componer la respuesta consulta el archivo `views.py` que contiene la lógica de la aplicación, solicita información la base de datos si es preciso y devuelve el código **HTML** que se debe enviar al cliente. Para ejecutar el servidor de desarrollo de Django basta con ejecutar desde la shell la orden *python manage.py runserver 8000* en el directorio de nuestro proyecto Django.

4.1.3. La base de datos

la **base de datos** en nuestro caso se encuentra en el mismo equipo que el servidor, tanto en la fase de desarrollo como en la de despliegue y puesta en producción. **Django** proporciona compatibilidad con un gran número de tecnologías de bases de datos. En nuestro caso como la aplicación se basa en entrada y salida de texto se elige una opción de fácil sintaxis y totalmente integrada dentro de Django como es *SQLite3*.

4.2. Desarrollo de la aplicación

A continuación se describen las diferentes fases que se han ido completando a medida que se avanzaba en el desarrollo de la aplicación.

4.2.1. Documentación

Una vez decidido el objetivo con el que se construirá la aplicación el primer paso, como en todo proyecto, es el de documentarse tanto sobre las aplicaciones similares disponibles, si existen, como de las tecnologías necesarias para realizar la aplicación. La cantidad de contenido que se puede encontrar en internet sobre todas las tecnologías utilizadas facilita conseguir información, pero lo hace laborioso a la hora de seleccionar lo que nos interesa. Posteriormente se instala Django y se prepara el entorno de programación adecuado para elaborar el proyecto.

4.2.2. Diseño de la base de datos

Un objetivo básico de toda aplicación es el manejo de datos, en mayor o menor medida, de manera rápida y eficiente. Tener una base de datos estructurada de manera correcta es imprescindible para poder hacerlo. Se busca que los recursos importantes solo sean accesibles para los usuarios registrados, por esto se crea un modelo que hereda de la clase *Users* predefinida de Django y le se le añade el campo *id_grado*. Esto facilita la tarea de trabajar con los datos y formularios de creación de cuentas y autenticación en el sistema. La tabla *grados* contiene los diferentes grados que se imparten en la URJC y se utilizan para definir el Grado que estudia o ha estudiado el usuario.

En lo referente a las **empresas** sobre las que se realizarán encuestas se dispone de una tabla con el nombre de la misma, el departamento, nombre del tutor y la dirección para obtener su ubicación.

Para las **encuestas** que reflejan las opiniones de los usuarios sobre sus experiencias en prácticas se genera la tabla *encuestas*. Esta contiene todos los campos que se recopilan mediante una formulario en varios pasos.

Tras realizar unas pequeñas modificaciones en el archivo *admin.py* las entradas de la base de datos se mostrarán con los datos que se indiquen en lugar de como un simple objeto cuando

se trabaje administrando nuestro site. De este modo si estamos administrando la tabla *empresas*, para cada entrada, se mostrarán el nombre de la empresa, el departamento y el tutor.

4.2.3. Creación de cuentas y login de los usuarios

Con el objetivo de permitir el acceso exclusivamente a usuarios pertenecientes a la comunidad de estudiantes, se elabora una página de creación de cuentas, a la que se invita a ir desde la home en caso de no estar identificados dentro del sistema. Durante el registro se solicitan al estudiante diversos datos como su nombre, apellidos o estudios que cursan. Antes de proceder a la creación de la cuenta se validan los campos, mostrando mensajes de error en caso de que falle la validación.

The image shows a registration form titled "Registro en SOPA" in a large blue font. The form is set against a light blue background with a faint image of a building and trees. It contains several input fields: "Usuario", "Contraseña (8 caracteres min.)", "Confirme contraseña", "Nombre", "Apellido", and "Correo". Below these fields is a section titled "Seleccione su titulación" in blue, followed by a dropdown menu currently showing "Ing. Aeroespacial en Aeronavegación". At the bottom of the form is a large blue button labeled "Enviar" and a smaller blue link labeled "VOLVER".

Registro en SOPA	
Usuario	
Contraseña (8 caracteres min.)	
Confirme contraseña	
Nombre	
Apellido	
Correo	
Seleccione su titulación	
Ing. Aeroespacial en Aeronavegación	▼
Enviar	
VOLVER	

Figura 4.2: Formulario de registro en el sistema

Una vez que el usuario se ha registrado en el sistema tiene la opción de identificarse en el sistema mediante el formulario de login ubicado en la barra de navegación. También es posible iniciar sesión si se intenta solicitar un recurso protegido sin estar identificado, en ese caso la aplicación lleva al usuario a una página de Login donde el usuario puede identificarse o acceder a la creación de cuentas.

El formulario de login tiene un fondo azul claro con un recuadro gris que contiene los campos de entrada. El título "Login obligatorio" está en azul oscuro. Los campos "Usuario" y "Contraseña" están en gris claro. El botón "Login" es azul oscuro con texto blanco. El enlace "CREAR CUENTA" está en azul claro.

Figura 4.3: Formulario de identificación en el sistema

El usuario dispone de una sección con los datos de su cuenta a la que puede acceder desde la barra de navegación en la sección *Mi perfil*. Desde esta página puede consultar y eliminar las encuestas que ha realizado. En la sección *Usuarios* se muestra una lista de usuarios donde se indican su nick, nombre y apellidos y por cada uno un botón para acceder al detalle de ese usuario. En ese detalle se suman los estudios y encuestas que que el usuario ha creado, con botones para acceder al detalle de la misma y para crear una encuesta con datos similares de empresa, departamento y tutor.

Hola joelespa [Home](#) [Empresas](#) [Encuestas](#) [Mi perfil](#) [Usuarios](#) [Ayuda](#) [Logout](#)

Mi perfil. Mis datos dentro del sistema

Usuario: joelespa
Nombre: Joel
Apellido: Sparton
mail: joel.sparton@gmail.com
Grado: no especificado
Fecha de alta: 4 de Julio de 2017 a las 00:30

Opiniones que he aportado:

Opinion sobre: Eleonor **Departamento:** FTTH
Tutor: Juan Miguel Camacho
Publicada el 4 de Julio de 2017 a las 01:08
Mi valoración de la empresa: ★★☆☆☆
[Ver encuesta](#) [Eliminar encuesta](#)

Opinion sobre: Huawei **Departamento:** FTTH
Tutor: Juan Gutierrez
Publicada el 4 de Julio de 2017 a las 03:11
Mi valoración de la empresa: ★★☆☆☆
[Ver encuesta](#) [Eliminar encuesta](#)

[Empresas](#) • [Encuestas](#) • [Mi perfil](#) • [Usuarios](#) • [Ayuda](#)

PFC de Gregory Joel Sparton para la URJC. Creado con interés puramente académico.

[Twitter](#) [LinkedIn](#) [G+](#) [Email](#)

Figura 4.4: Perfil del usuario en el sistema

Hola joelespa [Home](#) [Empresas](#) [Encuestas](#) [Mi perfil](#) [Usuarios](#) [Ayuda](#) [Logout](#)

Lista de usuarios. Alumnos registrados en el sistema

Búsqueda de Alumnos:
Nombre del alumno:
[Buscar](#)

Página 1 de 2

Usuario: joelespa
Nombre: Joel
Apellido: Sparton
[info detallada](#)

Usuario: Juan
Nombre: Juan
Apellido: España
[info detallada](#)

Usuario: Cheliny
Nombre: Celia
Apellido: Rivero
[info detallada](#)

Usuario: ePeter87
Nombre: Pedro
Apellido: Arroyo
[info detallada](#)

Usuario: BecarioPrecario
Nombre: Miguel
Apellido: Martinez
[info detallada](#)

Página 1 de 2 [Siguiete](#)

[Empresas](#) • [Encuestas](#) • [Mi perfil](#) • [Usuarios](#) • [Ayuda](#)

PFC de Gregory Joel Sparton para la URJC. Creado con interés puramente académico.

[CC](#) [BY](#) [NC](#)

Esta obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional](#).

[Twitter](#) [LinkedIn](#) [G+](#) [Email](#)

Figura 4.5: Lista de usuarios registrados

4.2.4. Creación de perfiles de empresas

Tras completar la fase de creación de cuentas y la identificación dentro del sistema del usuario el siguiente paso en el desarrollo se centra en la creación de los perfiles de las empresas y las páginas que muestran esta información. Para ello se crea un formulario de creación de empresas en el que se solicitan: Nombre de la empresa, departamento, tutor y dirección. Esto genera el perfil de la empresa en el que se mostrarán los datos de la misma y su valoración media en forma de gráfico de estrellas, un mapa con su ubicación y a medida que se realicen las encuestas, los enlaces a las encuestas, indicando su autor y la valoración que el autor otorga a la empresa también en forma de gráfico de estrellas. Desde esta página se puede acceder a la edición de los datos de la empresa en un formulario similar al del registro de la empresa en el sistema.

Es en el detalle de la empresa donde entra en juego la API de Google Maps. Tras completar el registro en Google Developers¹ se solicita el permiso de uso de las diferentes herramientas de interés, en el caso de este proyecto se utilizarán google Maps JavaScript API y Google Maps Geocoding API. Con la ayuda de la última se solicitan la coordenadas de la dirección de la empresa introducida por el usuario, la segunda toma la respuesta y genera el mapa con la ubicación de la empresa en el centro.

¹<https://developers.google.com>

Hola joespa

Home Empresas Encuestas Mi perfil Usuarios Ayuda

Logout

Detalle de Universidad Rey Juan Carlos. Departamento: GSyC. Tutor: Gregorio Robles

Nombre de la empresa: Universidad Rey Juan Carlos

Departamento: GSyC

Ubicación de la empresa: Camino del Molino, Fuenlabrada

Tutor de la empresa: Gregorio Robles

Valoración general de las practicas (por departamento y tutor):
No hay valoraciones

[crear encuesta](#)

Opiniones sobre esta empresa:
No se han añadido opiniones

Empresas · Encuestas · Mi perfil · Usuarios · Ayuda

PFC de Gregory Joel Sparton para la URJC. Creado con interés puramente academico.

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional.

Figura 4.6: Detalle de la empresa

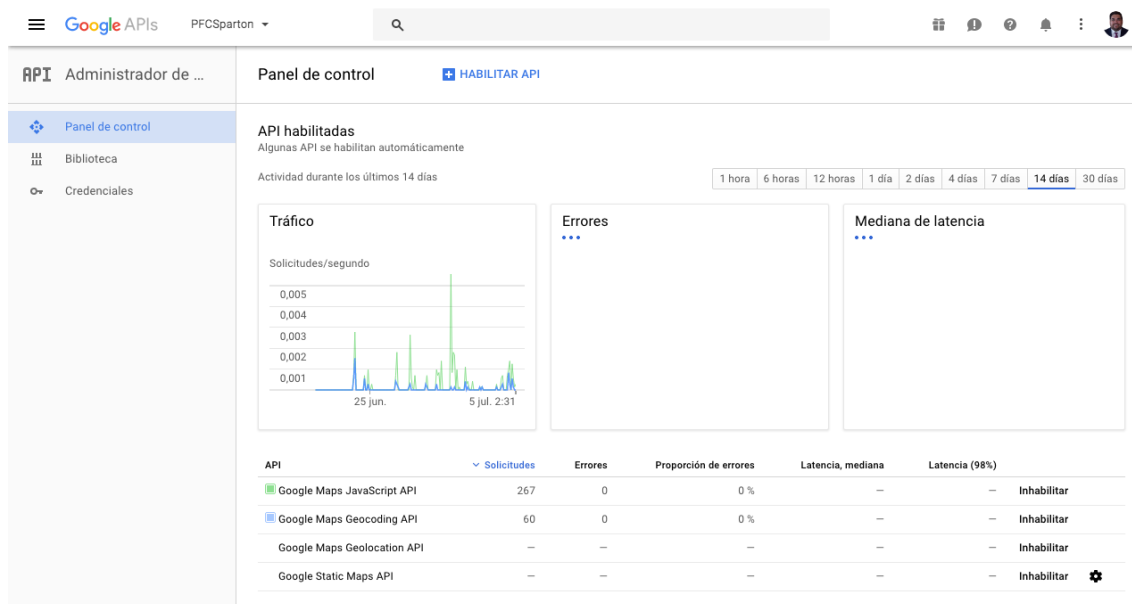


Figura 4.7: Consola de control de APIs de Google

Otro recurso importante que utiliza la información sobre la empresa que se crea es la sección *empresas*, en ella se muestra una lista de las empresas que se han ido incorporando al sistema con los datos del departamento y tutor mediante dos botones podemos entrar en el detalle de dicha empresa o directamente crear una encuesta sobre esa empresa. El usuario puede explorar esta lista o utilizar el cuadro de búsqueda para encontrar la empresa por su nombre. Como es posible que en una misma empresa existan varios departamentos y tutores para realizar prácticas se pueden crear varios perfiles con el mismo nombre de empresa, variando los datos de departamento y tutor. La lista se muestra en bloques de cinco empresas por página por si el usuario quiere navegar y descubrir empresas pero la acción mas recomendable y cómoda es la de buscar por el nombre de la empresa.

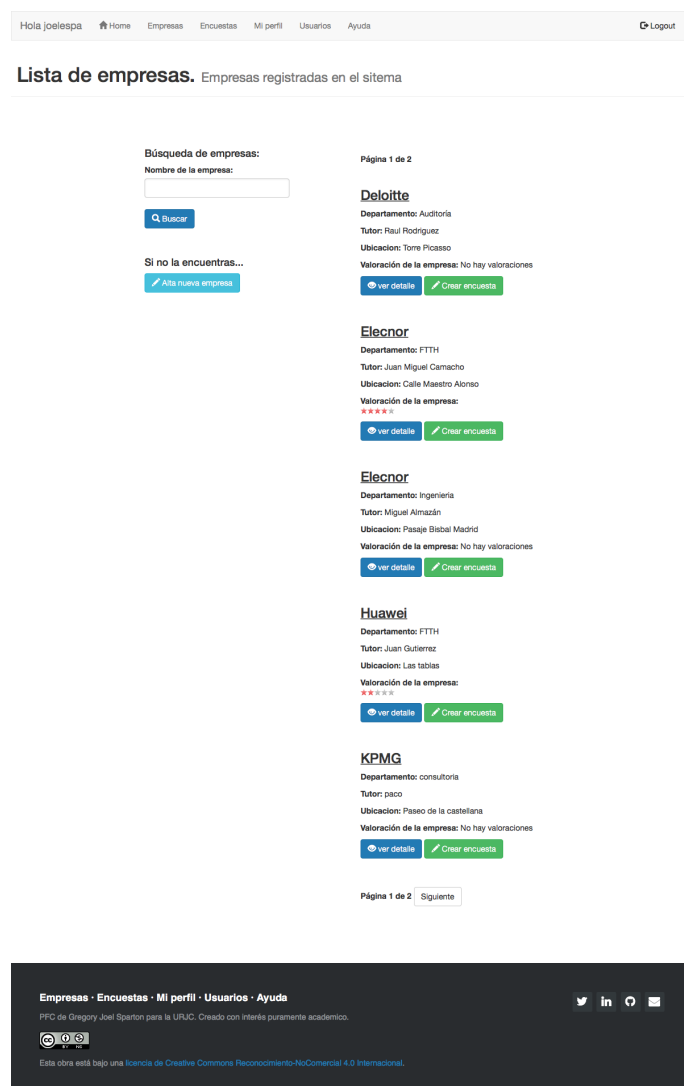


Figura 4.8: Lista de empresas en el sistema

4.2.5. Preparación de las encuestas

Esta es otra de las fases fundamentales del proyecto, ya que se trata del momento de obtener las opiniones y observaciones de los alumnos sobre sus prácticas. A esta función se accede de varios puntos, como la lista de empresas, el detalle de las mismas o la lista de encuestas. Para que la información sea precisa en lo referente a la empresa, las encuestas irán vinculadas por nombre de la empresa, departamento y tutor, de modo que para completar una encuesta estos datos no es necesario que se rellenen a mano.

Para poder elaborar un formulario en múltiples pasos se utiliza la librería *Django Formtools* que se integra dentro de Django. Con la ayuda de esa librería se crea una encuesta en cuatro bloques, de mayor a menor importancia de las preguntas que contienen. En el primer bloque de preguntas se realizan preguntas referentes a la temática de las prácticas, es decir, a que se ha dedicado el alumno en términos generales (programación, Electrónica, Gestión...) con un campo de texto opcional por si no encuentran la respuesta precisa, al mismo tiempo se pregunta sobre si se dotaba de ayudas al alumno(económica, transporte...) y su nivel de satisfacción con la empresa con el que se calcula la valoración media. Este primer bloque de preguntas es el único obligatorio de cumplimentar.

Formulario de opinión y calidad sobre prácticas externas

Paso 1 de 4

Los campos con * son obligatorios

*Temáticas:

- ☐ Programacion web
- ☐ Redes
- ☐ Big Data
- ☐ Programacion de escritorio
- ☐ Gestion
- ☐ Economia
- ☐ Electronica

Otras tematicas:

*Ayudas:

- ☐ Transporte
- ☐ Economica
- ☐ Bono comida
- ☐ Nada

Otras ayudas:

*Opinión general sobre la empresa:

- ☐ Muy mala
- ☐ Mala
- ☐ Normal
- ☐ Buena
- ☐ Muy buena

Figura 4.9: Primer bloque de preguntas de la encuesta

En el segundo bloque de preguntas se profundiza y se pregunta sobre si se trata de prácticas remuneradas, o si existe la posibilidad de una posterior contratación, la relación en términos generales, con el tutor y los requisitos previos necesarios para realizar las prácticas. en todo momento el alumno puede ir a cualquier paso para cambiar una respuesta o verificar que los datos son correctos.

Formulario de opinión y calidad sobre prácticas externas

Paso 2 de 4

Los campos con * son obligatorios

Practicas remuneradas: ☐ Si
☐ No

Posibilidad de posterior contratacion: ☐ Si
☐ No
☐ Tal vez

Relacion personal y laboral con el tutor: ☐ Malo
☐ Normal
☐ Bueno

Requisitos previos:

[Cancelar](#) [Primer Paso](#) [paso anterior](#) [Enviar](#)

Figura 4.10: Segundo bloque de preguntas de la encuesta

En el tercer bloque, que contiene preguntas de menos importancia se solicita al usuario información referente a la forma de trabajo, al tipo de jornada, duración de las prácticas y el ambiente laboral.

Formulario de opinión y calidad sobre prácticas externas

Paso 3 de 4

Los campos con * son obligatorios

Forma de trabajo: ☐ Grupal
☐ Individual

Tipo de jornada: ☐ Jornada completa (40h)
☐ Media jornada (20h)
☐ Jornada intensiva (35h)

Flexibilidad de la jornada: ☐ Si
☐ No

Periodo Vacacional: ☐ Si
☐ No

Duracion de la beca: ☐ 6 meses
☐ 3 meses

Ambiente laboral: ☐ Malo
☐ Normal
☐ Bueno

Descripcion breve del contenido de la beca:

[Cancelar](#) [Primer Paso](#) [paso anterior](#) [Enviar](#)

Figura 4.11: Tercer bloque de preguntas de la encuesta

Por último se solicitan un par de comentarios, sobre que conocimientos adquiridos se añadirían al curriculum del alumno o si hay algún comentario o recomendación adicional de relevancia.

Formulario de opinión y calidad sobre prácticas externas

Paso 4 de 4

Los campos con * son obligatorios

Conocimientos adquiridos que añadiras a tu CV:

Comentarios y recomendaciones adicionales:

[Cancelar](#) [Primer Paso](#) [paso anterior](#) [Enviar](#)

Figura 4.12: Cuarto bloque de preguntas de la encuesta

Tras completar la encuesta se nos lleva al detalle de la misma para poder comprobar los datos introducidos.

Hola joelespa

Home Empresas Encuestas Mi perfil Usuarios Ayuda

Logout

Opinión sobre Elecnor FTTH. Creada por joelespa el 04 Jul 2017

Cuestiones fundamentales:

Nombre de la empresa: Elecnor

Departamento: FTTH

Tutor: Juan Miguel Camacho

Creador de la encuesta: joelespa

Fecha de creación: 4 de Julio de 2017 a las 01:08

Temáticas de trabajo: Gestion, Economia

Otras temáticas: FTTH

Ayudas: Economica

Otras ayudas: Ninguna

Cuestiones importantes

Prácticas remuneradas: Si

Posibilidad de posterior contratación: Tal vez

Relación personal y laboral con el tutor: Normal

Requisitos previos:

Cuestiones de menor importancia

Forma de trabajo: Grupal

Tipo de jornada: Jornada completa (40h)

Flexibilidad de la jornada: No

Periodo vacacional: No

Duración de la beca: 6 meses

Ambiente laboral: Normal

Descripción breve del contenido de la beca:

Cuestiones anecdóticas

Conocimientos adquiridos que añadiras a tu CV:

Comentarios y recomendaciones adicionales:

Empresas · Encuestas · Mi perfil · Usuarios · Ayuda

PFC de Gregory Joel Spanton para la URJC. Creado con interés puramente academico.

CC BY NC

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional.

Figura 4.13: Detalle de la encuesta.

Todas las encuestas se muestran listadas en la sección *Encuestas*. Como en el caso de las empresas y con el objetivo de mantener una coherencia en el diseño, también de manera paginada para facilitar la navegación. En esta lista se muestran para cada encuesta el nombre de la empresa, departamento y tutor sobre los que trata dicha encuesta, así como su autor y la valoración que le ha otorgado a esa empresa en forma de gráfico de estrellas.

Hola joelespa

Home Empresas Encuestas Mi perfil Usuarios Ayuda

Logout

Lista de encuestas. Opiniones vertidas por los usuarios

Búsqueda de encuestas:

Nombre de la empresa:

Buscar

Página 1 de 1

Opinion sobre: Elecnor. Departamento FTTH

Tutor: Juan Miguel Camacho

Creada por joelespa el 4 de Julio de 2017 a las 01:08

Valoración por parte del alumno:

★★★★★

ver encuesta crear encuesta similar

Opinion sobre: Huawei. Departamento FTTH

Tutor: Juan Gutierrez

Creada por joelespa el 4 de Julio de 2017 a las 03:11

Valoración por parte del alumno:

★★★★★

ver encuesta crear encuesta similar

Opinion sobre: Tornillería Critina. Departamento Calidad

Tutor: Cristina

Creada por joelespa el 4 de Julio de 2017 a las 14:09

Valoración por parte del alumno:

★★★★★

ver encuesta crear encuesta similar

Opinion sobre: Deloitte. Departamento Auditoría

Tutor: Raul Rodriguez

Creada por joelespa el 4 de Julio de 2017 a las 21:41

Valoración por parte del alumno:

★★★★★

ver encuesta crear encuesta similar

Opinion sobre: KPMG. Departamento consultoria

Tutor: paco

Creada por Juan el 5 de Julio de 2017 a las 03:06

Valoración por parte del alumno:

★★★★★

ver encuesta crear encuesta similar

Página 1 de 1

Empresas · Encuestas · Mi perfil · Usuarios · Ayuda

PFC de Gregory Joel Spanton para la URJC. Creado con interés puramente academico.

CC BY NC

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional.

Figura 4.14: Listado de encuestas

4.2.6. Elaboración de la sección ayuda y pie de página

Capítulo 5

Resultados

Capítulo 6

Conclusiones

En nuestro caso el *framework* **Django** cumple todos los requisitos para crear nuestra aplicación ya que se trata de una herramienta que ya hemos utilizado previamente. Esto no evita que debamos pasar unas cuantas horas actualizando e incrementando nuestros conocimientos de la herramienta. Con **HTML5** tampoco ha habido grandes problemas una vez que se han. El esfuerzo en esta fase viene provocado por el escaso conocimiento del *framework* **Bootstrap** que en los primeros pasos puede ser algo mas complejo de lo que termina siendo una vez que se manejan bien un par de conceptos. Otro desafío ha sido actualizar los conocimientos

6.1. Consecución de objetivos

Esta sección es la sección espejo de las dos primeras del capítulo de objetivos, donde se planteaba el objetivo general y se elaboraban los específicos.

Es aquí donde hay que debatir qué se ha conseguido y qué no. Cuando algo no se ha conseguido, se ha de justificar, en términos de qué problemas se han encontrado y qué medidas se han tomado para mitigar esos problemas.

6.2. Aplicación de lo aprendido

Aquí viene lo que has aprendido durante el Grado/Máster y que has aplicado en el TFG/TFM. Una buena idea es poner las asignaturas más relacionadas y comentar en un párrafo los conocimientos y habilidades puestos en práctica.

1. a

2. b

6.3. Lecciones aprendidas

Aquí viene lo que has aprendido en el Trabajo Fin de Grado/Máster.

1. a

2. b

6.4. Trabajos futuros

Ningún software se termina, así que aquí vienen ideas y funcionalidades que estaría bien tener implementadas en el futuro.

Es un apartado que sirve para dar ideas de cara a futuros TFGs/TFMs.

6.5. Valoración personal

Finalmente (y de manera opcional), hay gente que se anima a dar su punto de vista sobre el proyecto, lo que ha aprendido, lo que le gustaría haber aprendido, las tecnologías utilizadas y demás.

Apéndice A

Manual de usuario

