

Introducción a la U.D. 1: Contexto y Propósito.....	2
Desarrollar una actividad de investigación y conceptualización de un proyecto web.....	3
Guion de la plantilla para el documento.....	4

Introducción a la U.D. 1: Contexto y Propósito

El objetivo principal de esta sesión es introducir al alumnado en la primera fase del proyecto intermodular: la **conceptualización y el análisis**. Esta etapa es crucial porque establece las bases de todo el trabajo posterior. La metodología se centrará en una concepción constructivista.,

1. Presentación del Proyecto Intermodular

Se comenzará explicando el propósito del proyecto intermodular en el contexto del ciclo de Desarrollo de Aplicaciones Web (DAW). Se destacará su importancia para integrar los conocimientos de todos los módulos del segundo curso.

¿Qué es? Es la culminación de su formación, donde aplicarán los conocimientos de programación, bases de datos y desarrollo web en un proyecto real.

2. Fundamentos de la Unidad Didáctica

Esta unidad es el punto de partida del proyecto. No se puede construir una aplicación sin entender el "por qué" y el "para quién". Los contenidos mínimos de esta unidad son la **detección de necesidades del sector**, la **identificación de oportunidades de negocio** y el **análisis de viabilidad**.

- **Análisis del contexto:** El primer paso es comprender el entorno. Deberán investigar el sector empresarial y las tecnologías que se utilizan en él para el diseño de páginas web.
- **Detección de necesidades:** A partir de ese análisis, se identificarán las necesidades del mercado que justifican la utilidad de un nuevo producto. Esto implica analizar aplicaciones web similares existentes, sus tecnologías y los problemas o comentarios de los usuarios.
- **Estudio de viabilidad:** Finalmente, se valorará la viabilidad técnica y económica de su proyecto, lo que les permitirá justificar la selección del mismo.

3. Actividad propuesta para la sesión (duración: 2 horas)

La actividad principal de esta sesión se centrará en la investigación inicial y la conceptualización del proyecto.

- **Enunciado de la actividad:** Cada estudiante o grupo deberá seleccionar un nicho de mercado (por ejemplo, una gestoría, una tienda de moda, un consultorio médico, etc.) y comenzar a investigar las tecnologías que se utilizan en ese sector. Deberán identificar las necesidades y problemas a los que se enfrentan las empresas de ese ámbito y cómo una aplicación web podría resolverlos.
- **Recursos:** Podrán utilizar herramientas de búsqueda, foros especializados y entrevistas simuladas para recopilar la información.

Esta sesión servirá para que el alumnado inicie la reflexión sobre el proyecto, sentando las bases para el trabajo posterior de diseño y desarrollo.

Desarrollar una actividad de investigación y conceptualización de un proyecto web

El propósito de esta actividad es iniciar el proceso de creación de una aplicación web, partiendo de la identificación de necesidades reales en un sector de mercado específico. El resultado será un documento que sirva como base para la memoria técnica final.

Pasos a seguir:

1. **Seleccionar un sector productivo:** Elegir un área de negocio, como la sanidad, la hostelería o la educación.
2. **Identificar problemáticas y necesidades:** Analizar las deficiencias, retos o áreas de mejora que puedan tener las empresas de ese sector.
3. **Analizar el ecosistema tecnológico actual:** Investigar las tecnologías, plataformas y sistemas informáticos que se utilizan en ese ámbito.
4. **Proponer una solución web:** A partir de los problemas detectados, proponer el desarrollo de una aplicación web que mejore los procesos y que represente una oportunidad de negocio viable.

Ejemplos de posibles sistemas informáticos:

- **Sector de la construcción:** Sistemas de gestión de obras, plataformas de gestión de inventario de materiales o sistemas de seguimiento de personal en tiempo real.
- **Sector de la moda:** Aplicaciones de probador virtual, plataformas de personalización de productos o sistemas de gestión de inventario para tiendas online.
- **Sector educativo:** Plataformas de e-learning personalizadas, sistemas de gestión académica o aplicaciones para la creación de contenido interactivo.
- **Sector financiero:** Aplicaciones para la gestión de finanzas personales, plataformas de inversión o sistemas de análisis de datos para la detección de fraudes.

Guion de la plantilla para el documento

El documento final que se debe generar a partir de esta actividad debe seguir la siguiente estructura:

- **Título del proyecto:** Asignar un nombre descriptivo al proyecto.
- **Introducción al sector:** Describir el sector seleccionado, sus principales tendencias tecnológicas y actores.
- **Análisis del problema:** Describir la problemática identificada, justificando por qué la tecnología actual no la resuelve de manera eficiente.
- **Propuesta de solución:** Describir la aplicación web a desarrollar, enumerando sus funcionalidades clave y justificando el valor que ofrecerá a los usuarios.
- **Viabilidad preliminar:** Realizar un breve análisis de la viabilidad técnica, económica y de mercado del proyecto propuesto.

La calificación de esta actividad se basará en dos instrumentos principales: la entrega del documento de investigación y la defensa oral del mismo, tal y como se establece en los criterios de evaluación de la programación didáctica. Estos instrumentos buscan evaluar los criterios del Resultado de Aprendizaje (RA) 1, que incluyen la identificación de necesidades, el análisis de proyectos tipo, la elaboración de la propuesta técnica y la justificación de la viabilidad del proyecto