CoBeer



**BARCELONA, SEPTIEMBRE DE 2022**

**ALUMNOS: segundo DAW**

**TUTOR: Albert Guardiala**

**ÍNDICE**

[**OBJETIVOS Y ESTRUCTURA ORGANIZATIVA**](#_9lz9x6z7d92u) **3**

[**DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA**](#_tzex0cef20h1) **4**

[**ARQUITECTURA Y PLATAFORMA**](#_ick40y7f4ekb) **5**

[**PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO**](#_s12tbd1oapcy) **6**

[**DEFINICIÓN DE ENTREGABLES**](#_waabmlmpkhiu) **8**

[**ANÁLISIS DE RIESGOS**](#_bvho9plf1u5g) **9**

# **OBJETIVOS Y ESTRUCTURA ORGANIZATIVA**

**Nuestro objetivo**

Para entender la motivación por la cual se va a llevar a cabo este proyecto, primero debemos contextualizar la situación.

El grado superior de dietética elabora cerveza durante todo un año, y ahora les ha surgido la necesidad de darle publicidad a tan arduo proceso, y es aquí dónde entramos nosotros como equipo de desarrolladores. Como alumnos de Daw nos vemos en la necesidad de emprender proyectos que nos motiven y nos animen a finalizar nuestros estudios.

El grado superior de dietética de ETP-Xavier (nuestro cliente) no está enfocado en el mundo del diseño web, por esta razón han solicitado nuestra ayuda. Por ello nos han pedido crear una web en la cual se publicite el proceso de elaboración de la cerveza, y a su vez informar a los espectadores sobre su producto.

**Cómo trabajaremos**

El trabajo está organizado y/o distribuído de la siguiente manera:

* Propietario del proyecto: Albert Guardiola , Marta Andreu
* Gestor proyectos: Bryan Sánchez
* Responsable técnico: Pascual Fort, Joel Adorno
* Equipo testing: Bryan Sanchez, Marta Andreu, Ramón Pompeo
* Diseñadores Gráficos: Yassine Karsasi, Olga Pérez , Kai Montaña

Para llevar a cabo la comunicación entre los diferentes miembros del equipo, la herramienta principal será Whatsapp. Para trabajar con documentos de texto, imágenes, powerpoints, excels, etc... utilizaremos Google Drive y por último para entrar en la fase de creación de la página web usaremos GitHub (esta herramienta de trabajo nos permitirá trabajar en equipo con un mismo software), con este programa nos aseguramos de que cada miembro del equipo tenga una copia del programa principal.

De todas formas, semanalmente vamos a realizar una copia de seguridad del proyecto para la correcta integridad del mismo.

# **DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA**

A raíz de la primera entrevista con el cliente, cuyo objetivo principal era saber exactamente qué era lo que quería el cliente y por otro lado, nosotros como equipo, pensar posteriormente cómo lo íbamos a hacer. Hemos conseguido sacar en claro qué es exactamente lo que el cliente pide.

Dada su necesidad a continuación encontraremos los requisitos mínimos que nuestro cliente solicita:

1. La página web deberá permitir que los departamentos puedan crear sus propias páginas.

2. La página web deberá permitir que los integrantes de los departamentos puedan publicar artículos.

3. Los artículos de la página web contendrán etiquetas descriptivas.

4. Los artículos podrán visualizarse en páginas organizadas por etiquetas.

5. La página deberá poder ser visualizable desde diferentes plataformas.

6. Las páginas deberán estar escritas en catalán.

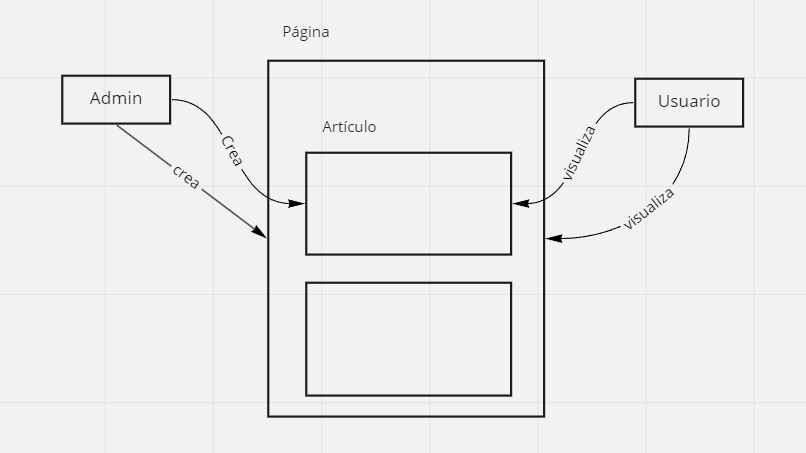
7. La página web deberá contener colores y diseños con la temática “cerveza”.

# **ARQUITECTURA Y PLATAFORMA**

Para ejecutar éste proyecto usaremos los siguientes lenguajes de programación: HTML, CSS, Javascript, PHP y MySQL.

La página web estará dividida en dos vistas; una donde los usuarios podrán visualizar el contenido publicado por los departamentos y otra en la que los miembros de los departamentos podrán publicar los artículos y crear páginas.

Todos los artículos y las páginas compartirán el diseño, pero al crearlos se les podrán customizar diferentes aspectos.



# **PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO**

El proyecto se dividirá en tres partes las cuales serán: PROTOTIPO NO INTERACTIVO, PROTOTIPO INTERACTIVO y ANÀLISIS DE USABILIDAD Y DE ACCESIBILIDAD. Para tenerlo todo más organizado y más inteligible, vamos a crear diversas fases para cada una de las partes mencionadas previamente.

**Primera parte: PROTOTIPO NO INTERACTIVO**

* **Se divide en 6 fases:**

1. Planificación del proyecto (duración estimada de 2 semanas). Se define el proyecto, se definen roles, se lleva a cabo un planificación, se hará una entrevista técnica y así se obtendrán los requisitos.

**Duración estimada: 2 semanas.**

1. Diseño técnico del proyecto. Esta es la fase más técnica a nivel de programación, el equipo de DAW pensará en la parte más técnica (a nivel de programación) para el cliente. Se definirá: wireframe, mockup, mapa de navegación, gama de colores (estilos de botones y tipografías), presentación de logos (iconos e ilustraciones), arquitectura técnica.

**Duración estimada: 1 semana.**

1. Desarrollo del proyecto-estructura. Se indagará sobre el tipo de estructura HTML que tendrá la web. Se definirá el SEO (técnica que permitirá a la página web aparecer en los principales navegadores web).

**Duración estimada: 1 semanas.**

1. Desarrollo del proyecto-estilos. Se diseñará el estilo de la web, su estructura, y cómo serán las transiciones y la animación de la web.

**Duración estimada: 4 semanas.**

1. Desarrollo del proyecto-responsiveness. Se adecua el diseño para que cumpla las reglas de adaptabilidad de la interfaz, todo lo que se ha diseñado lo pondremos a prueba en los diferentes navegadores y/o plataformas (móvil, web).

**Duración estimada: 3 semanas.**

1. Despliega la primera versión. Se buscará un hosting donde hospedar la web (el usuario ya podrá visitar la web), se validará la primera versión del proyecto.

**Duración estimada: 1 semanas.**

**Segunda parte: PROTOTIPO INTERACTIVO**

* **Se divide en 4 fases:**

1. Trabajo de backend. Se trabajará con la base de datos, la gestión de formularios, correos electrónicos y otros temas relacionados con el **backend** (aquello que solo el programador o el propietario de la página web puede ver y modificar).

**Duración estimada: 3 semanas.**

1. Trabajo multimedia. Editará y se integrarán los elementos multimedia (videos, audios…), la animación web, logotipos e ilustraciones definitivas.

**Duración estimada: 2 semanas.**

1. Interactividad **frontend (todo aquello que el cliente/usuario verá en la web)**. Se definirán los elementos interactivos de la web, la validación de entradas de usuario.

**Duración estimada: 3 semanas.**

1. Despliegue segunda versión. Se subirá nuevamente al hosting la nueva versión, se llevará a cabo la segunda validación del proyecto.

**Duración estimada: 1 semanas.**

**Tercera parte: ANÁLISIS DE USABILIDAD Y DE ACCESIBILIDAD**

* **Constará de 3 fases:**

1. Análisis de usabilidad. Se analizará a nivel de usuario el pleno funcionamiento de la web, se implementarán mejoras de usabilidad.

**Duración estimada: 3 semanas.**

1. Análisis de accesibilidad. Se analizará a nivel de usuario accesibilidad de la web, se implementarán mejoras de accesibilidad.

**Duración estimada: 3 semanas.**

1. Despliegue de la tercera versión. Se subirá al hosting, y se validará la tercera versión del proyecto.

**Duración estimada: 2 semanas.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO | | SEMANAS |
| PROTOTIPO NO INTERACTIVO | Planificación del Proyecto (1ª fase) | 2 Semanas |
| Diseño Técnico del Proyecto (2ª fase) | 1 Semana |
| Desarrollo del Proyecto-estructura (3ª fase) | 1 Semana |
| Desarrollo del Proyecto-estilos (4ª fase) | 4 Semanas |
| Desarrollo del Proyecto-responsiveness (5ª fase) | 3 Semanas |
| Despliega 1a versión (6ª fase) | 1 Semana |
| PROTOTIPO INTERACTIVO | Trabajo de backend (1ª fase) | 9 semanas |
| Trabajo multimedia (2ª fase) |
| Interactividad frontend (3ª fase) |
| Despliega 2a versión (4ª fase) |
| ANALISIS DE USABILIDAD | Análisis de usabilidad (1ª fase) | 8 semanas |
| Análisis de accesibilidad (2ª fase) |
| Despliega 3a versión (3ª fase) |

# **DEFINICIÓN DE ENTREGABLES**

**Primera part: PROTOTIP NO INTERACTIU**

* **Es divideix en 6 fases:**
  + **Primera fase(2 entregables):**

1. El primer entregable és el Pla de Projecte (duració 1 setmana), en aquest es definirà el projecte amb la seva planificació i una entrevista tècnica amb el client per especificar els requisits que volen.
2. El segon entregable és l'Especificació Funcional (duració 1 setmana), en aquest entregable es definiran al rol que tindrá cada membre del projecte i la infraestructura del treball de grup.

* **Segona fase (1 entregable):**

1. Es lliurarà l'Especificació tècnica (durada 1 setmana), aquest entregable serà més tècnica, ja que inclou **l'arquitectura tècnica**, el **Wireframe** (consisteix en visualitzar el contingut de cada pantalla de la pàgina web i definir les funcionalitats que aquesta tindrà), **Mockup** (poder tenir una idea del disseny que tindrà la pàgina), al **Mapa de Navegació** (consisteix en fer un esquema al qual representarà l'estructura general del sistema), **gamma de colors** i la **presentació de logos**.

* **Tercera fase (1 entregable):**

1. En aquesta fase s'entregarà l'informe de SEO (durada 1 setmana), el qual contindrà l'estructura HTML que tindrà la web i el SEO el qual consisteix en millorar la visibilitat de la pàgina web en el posicionament dels buscadors.

* **Cuarta fase (1 entregable):**

1. En aquesta fase es lliurarà el Disseny tèncic (durada 4 setmanes), serà la fase la qual dedicarem més temps, ja que en aquesta es dissenyarà tota la pàgina web, els estils que s'utilitzaran i animacions que la pàgina tindrà.

* **Cinquena fase (1 entregable):**

1. L'Informe de validació (duració 3 setmanes), en aquesta entregable ens assegurarem que la pàgina web funcioni de manera correcta, això vol dir que haurà de funcionar de manera correcta totes les seves funcionalitats tant en pàgina web com al mòbil i no tingui errors.

* **Sisena fase (1 entregable):**

1. L'entregable Codi allotjat (duració 1 setmana) consisteix en buscar un hosting, això en permetrà publicar el lloc web a internet i validar la primera versió del projecte.

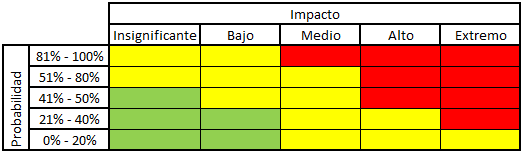
**Pendent a realitzar Segona i Tercera part.**

**Al projecte l'estem enfocant de moment de cara a tres mesos quan es finalitzi la primera part el projecta, en reorganitzarem per dur a terme el nou calendari per a la Segona part i així succesivament.**

# **ANÁLISIS DE RIESGOS**

Todo proyecto está expuesto a diferentes vicisitudes o peligros, por ese motivo se ha llevado a cabo un análisis de riesgos con sus correspondientes medidas preventivas.

En la siguiente imagen veremos que los indicadores (según porcentaje e impacto) hemos seguido para crear nuestra tabla de riesgos.



**TABLA DE RIESGOS**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **RIESGOS** | **PROBABILIDAD** | **IMPACTO** |
|  | **ALGUIEN SE DÉ DE BAJA (MARCHE DEL COLE)** | **0% - 20%** | **MEDIO** |
|  | **QUE SE BORRE TODO EL PROYECTO** | **0% - 20%** | **EXTREMO** |
|  | **ROBO DE SOFTWARE** | **0% - 20%** | **EXTREMO** |
|  | **PROBLEMAS CON EL HOST** | **0% - 20%** | **BAJO** |
|  | **FALLE EL ORDENADOR** | **21% - 40%** | **BAJO** |
|  | **MALA PLANIFICACIÓN** | **41% - 50%** | **MEDIO** |
|  | **CAMBIO DE ÚLTIMA HORA** | **41% - 50%** | **MEDIO** |
|  | **FALTA DE COMPROMISO** | **41% - 50%** | **ALTO** |
|  | **FALTA DE RECURSOS/HERRAMIENTAS** | **21% -40%** | **ALTO** |
|  | **QUE EL PROFESOR SE DÉ DE BAJA** | **0% - 20%** | **EXTREMO** |
|  | **FALLOS DESCONTROLADOS** | **41% - 50%** | **EXTREMO** |
|  | **FALTA DE CONOCIMIENTOS** | **41% - 50%** | **ALTO** |
|  | **CAMBIOS DE ÚLTIMA HORA (ESTRUCTURA)** | **21% - 40%** | **EXTREMO** |
|  | **CONTENIDO PROHIBIDO** | **0% - 20%** | **INSIGNIFICANTE** |
|  | **CONFLICTO DE VERSIONES** | **0% - 20%** | **MEDIO** |
|  | **SEGURIDAD VULNERABLE** | **0% - 20%** | **ALTO** |
|  | **PÉRDIDA BASE DE DATOS** | **0% - 20%** | **ALTO** |

**Plan de contingencia**

Este será el plan a seguir con el fin de prevenir los riesgos a los que estamos expuestos:

1. Recolocación de cargos. Cualquier miembro del equipo tendrá que asumir más trabajo (esto significa que cada miembro del equipo deberá ser conocedor del trabajo que está haciendo su compañero, debe entender cada parte del proyecto).
2. Backup en disco duro y en la nube. Se harán copias de seguridad en un disco duro portátil. Y otra copia se guardará en algún servicio de almacenamiento en la nube.
3. Encontrar lo que han robado, intentar recuperar algo. Trabajaremos con servicios en la nube que ofrecen bastante privacidad, pero en caso de que se produzca un robo debemos contar con las copias de seguridad que hemos ido haciendo en los discos duros portátiles.
4. Tener varios host en mente. Aunque trabajaremos con único host, en caso de que este se haga de pago, caiga o incluso desaparezca, tenemos una lista con distintos hosting gratuitos los cuales podremos usar en cualquier momento.
5. Tendremos torres disponibles en el centro. Si algún miembro del equipo se queda sin su ordenador, podrá disponer de un equipo del centro ETP-Xavier, por un tiempo determinado (hasta que consiga un nuevo ordenador con el que trabajar).
6. Todo lo ordenado tiende a desordenarse. La clave será la reorganización de lo que llevamos hecho, y también replantear lo que hacía cada uno/a y/o hacer un nuevo planing para que vaya todo mejor.
7. Contamos con Git, este programa nos permitirá retroceder a versiones previas a los nuevos cambios que nos solicite el cliente.
8. Cada miembro llevará la misma carga de trabajo y responsabilidad, nadie es más que nadie. Pero en el caso de que una persona no quiera o no pueda trabajar, se le quitará trabajo y responsabilidad en el proyecto. Y a su vez se distribuirá en los diferentes miembros del proyecto. El gestor del proyecto se encargará de distribuir el trabajo siendo consciente del compromiso de cada miembro. Y lo hará de manera equitativa, cuidando de no sobrecargar a los miembros del equipo.
9. Contamos con la ayuda de los propietarios del proyecto. Cómo equipo tenemos todo lo necesario, pero en caso de necesitar algo que no disponemos (recurso o herramienta), tenemos a los propietarios que se han comprometido a suministrar aquello que necesitemos.
10. El centro ETP-Xavier se moverá y actuará de manera inmediata con el fin de facilitar la ayuda de otro profesor de manera temporal, mientras buscan a un nuevo profesor que esté preparado para poder ayudar en este proyecto.
11. Contamos con nuestros responsables técnicos para que ayuden a nuestros programadores en caso de no saber gestionar los fallos. Git también nos ayudará a volver a versiones anteriores donde no existían fallos descontrolados.
12. Disponemos de un gran equipo de responsables técnicos que tienen un conocimiento más amplio que podrían formar y llenar ese vacío de conocimientos. Y en caso de que estos no puedan, contamos con el propietario del proyecto Albert Guardiola para asesorarnos y dar formaciones según la necesidad de la persona o el equipo.
13. Contamos con Git, este programa nos permitirá retroceder a versiones previas a los nuevos cambios que nos solicite el cliente y recuperar así aquello que necesitamos o borrar aquello que ya no nos interese de la estructura.
14. Contamos con un gestor de proyecto que estará atento a todo aquello que se utilice, con el fin de no infligir ninguna ley. Además de los propietarios que de tanto en tanto mirarán de manera específica el contenido de la web, o incluso del software que estemos usando.
15. Contamos con Git, nos permitirá retroceder a versiones previas a la nueva versión y así compararlas y solucionar aquello que cause conflictos.
16. Todo se trabaja a nivel local y/o en servidores que facilitan la privacidad de los programas. Se harán testeos donde se encontrarán todas las vulnerabilidades de la página web.
17. Contamos con copias de seguridad en discos duros, las cuales contendrán bases de datos. Pero para mayor seguridad no se guardarán en un único disco, sinó en varios.