

Documentación para el Proyecto de Desarrollo de Aplicaciones WEB

V7.0 - Junio 2022

www.iesjovellanos.org

Introducción

Para facilitar la elaboración de la documentación de un Proyecto de Ingeniería Informática el Consejo General de Colegios Profesionales de Ingeniería Informática proporciona el siguiente documento básico con la estructura y comentarios que se han considerado pertinentes para cumplir con la **Norma CCII-N2016-02 Norma Técnica para la realización de la Documentación de Proyectos en Ingeniería Informática**. Este documento contiene una plantilla con el índice completo de los documentos que deberá incluir la documentación del proyecto informático así como orientaciones generales sobre el contenido que deberán tener los mismos


El autor del proyecto debe eliminar del presente documento las dos primeras páginas (portada e introducción) e incluir la información que considere conveniente para documentar adecuadamente el proyecto que le ha sido encomendado.

El presente documento es una guía de buenas prácticas y no pretende ser exhaustivo sino orientar al profesional en el uso y aplicación de la Norma CCII-N2016-02. Es responsabilidad del profesional desarrollar la documentación precisa y completa para el proyecto en cuestión y que al mismo tiempo sea útil, y de aplicación, a todos los agentes presentes y/o relacionados con el proyecto, con independencia de su responsabilidad. .

Es libre decisión del ingeniero en informática y/o de la organización proveedora de proyectos informáticos, adoptar la plantilla incluida con este documento para llevar a cabo la documentación de sus proyectos; aunque es importante destacar que el cumplimiento con la norma CCII-N2016-02 y el conjunto de documentos que en ella se definen son de obligado cumplimiento cuando dicho proyecto sea presentado, en cualquier Colegio de Ingeniería en Informática de España, para solicitar los servicios de Visado y/o Revisión de la integridad documental.


Cuando esté previsto que la documentación del proyecto deba ser publicada, como podría ser el caso de proyectos I+D, se recomienda adaptar la estructura e índice de la plantilla aquí presentada, a las normas APA, que constituyen un conjunto de estándares creados por la American Psychological Association con el fin de unificar la forma de presentar trabajos escritos a nivel internacional¹.

¹ Acceso a plantilla general creada siguiendo las normas APA: <http://normasapa.com/plantilla-en-word-con-normas-apa-2015>

	UNLIMITED GAMES	IES Jovellanos
---	------------------------	-----------------------

Numero de volumen	Volumen 1
Título del proyecto	Unlimited Games
Tipo de documento básico	Identifica el (los) documentos básicos incluidos en este documento según se establece en norma UNE 157801
Organización para quien se redacta el proyecto	IES Jovellanos
Autores	Raúl Hernández Jiménez, DNI: 48995543T Jaime Calurano Manuel
Resumen	Aplicación WEB para página de venta online de Videojuegos
Duración estimada en jornadas:	Fecha de inicio: 03/03/2022 Fecha de finalización: 07/06/2022

Fecha Versión del documento	Sin calificar	1 de 24
--	----------------------	----------------

	UNLIMITED GAMES	IES Jovellanos
---	------------------------	-----------------------


ELABORADO POR:

Firma			
Nombre			
Cargo			
Fecha			

REVISADO POR:

Firma			
Nombre			
Cargo			
Fecha			


Fecha Versión del documento	Sin calificar	2 de 24
--	----------------------	----------------

	UNLIMITED GAMES	IES Jovellanos
---	------------------------	-----------------------

FICHA DEL DOCUMENTO

AUTOR:	Raúl Hernández Jiménez, Jaime Calurano, Manuel Rodríguez
RESPONSABLE:	Francisco Javier Cortés Sanchez-Mellado
PROYECTO:	Unlimited Games
LUGAR DE REALIZACIÓN:	Fuenlabrada(Madrid)
NOMBRE DEL DOCUMENTO:	Documentación para el Proyecto de <u>Desarrollo</u> de Aplicaciones WEB
CONTROL DE VERSIONES:	25-03-2022 → V1.0 – Versión inicial 01-04-2022 → V2.0 – Adhesión funcionalidad BBDD 08-04-2022 → V3.0 - Adhesión funcionalidad control usuarios 15-04-2022 → V4.0 - Adhesión funcionalidad estocaje juegos 22-04-2022 → V4.1 - Adhesión funcionalidad multilinguaje 29-04-2022 → V4.2 - Adhesión funcionalidad redes sociales 06-05-2022 → V5.0 - Adhesión funcionalidad administrador ROOT 13-05-2022 → V5.1 – Reajuste funcionalidades estocaje 20-05-2022 → V6.0 - Adhesión funcionalidad pasarela de pago 27-05-2022 → V6.1 – Reajuste funcionalidad control de usuarios 03-06-2022 → V6.2 - Reajuste funcionalidades varia 06-06-2022 → V7.0 – Versión final operativa
APROBACIÓN:	
Palabras Clave del documento:	Venta, Usuario, Juegos, Categorías, Bases de Datos
Fecha de Inicio	03-03-2022


Fecha Versión del documento	Sin calificar	3 de 24
--	----------------------	----------------

	UNLIMITED GAMES	IES Jovellanos
---	------------------------	-----------------------

Índice de contenido

1. Introducción
2. Objetivo del proyecto
3. Antecedentes
4. Descripción de la situación actual
 - 4.1. Descripción del entorno actual
 - 4.2. Resumen de las principales deficiencias identificados
5. Requisitos iniciales
6. Alcance
7. Hipótesis y restricciones
8. Organización y gestión del proyecto
 - 8.1 Organización
9. Orden de prioridad de los documentos básicos del proyecto
10. ANEXOS
 - 10.1 Anexo - Documentación de entrada
 - 10.2 Anexo - Análisis y Diseño del Sistema

Fecha Versión del documento	Sin calificar	4 de 24
--	----------------------	----------------

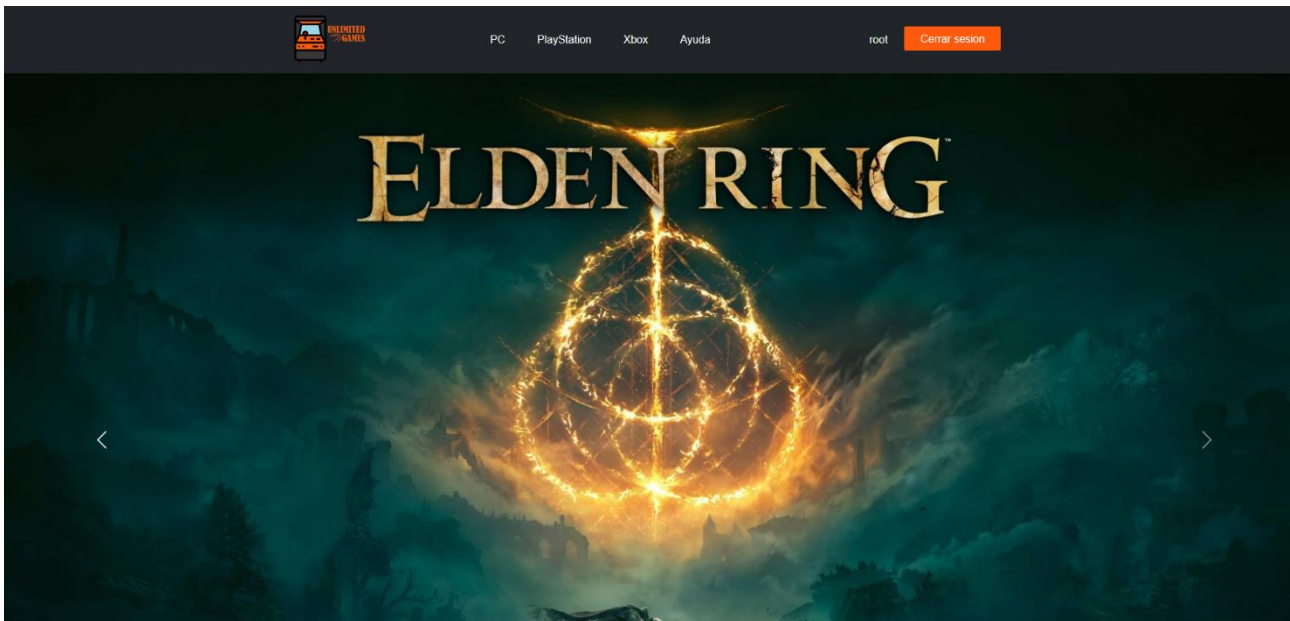
 UNLIMITED GAMES	UNLIMITED GAMES	IES Jovellanos
--	------------------------	-----------------------

- 10.2.1 Gestión de la integración
- 10.2.2 Gestión del Alcance
- 10.2.3 Gestión de plazos
- 10.2.4 Gestión de costes
- 11. Estudios con entidad propia

Fecha Versión del documento	Sin calificar	5 de 24
--	----------------------	----------------

1. Introducción

Hemos realizado nuestro proyecto basándonos en una página de venta de juegos online. En la que hemos integrado secciones para cada plataforma de juegos, un multilinguaje, una suscripción y una pasarela de pago. Así como un usuario administrador para poder aumentar el stock de juegos para su compra.



2. Objetivo del proyecto

El objetivo de este proyecto era realizar una página totalmente funcional que abarcase todos los aspectos que una página comercial pudiese ofrecer, centrándonos en todos esos aspectos funcionales que a nuestro parecer son necesarios para un buen funcionamiento de la misma.

3. Antecedentes

Hemos observado como muchas páginas de las que hay en el mercado online no cubren muchos de los aspectos que nos parecen importantes, así como el multilinguaje o una correcta organización de los juegos por categorías.

4. Descripción de la situación actual

Hemos conseguido una página totalmente funcional que cubre todos los puntos mencionados anteriormente.

4.1. Descripción del entorno actual

Hemos creado un entorno sencillo, dinámico y fácilmente legible para usuarios con acostumbrados al uso de este tipo de páginas como para los nuevos usuarios que no son tan duchos en el uso de las mismas.

4.2. Resumen de las principales deficiencias identificados

Como comentamos anteriormente hemos intentado subsanar todas las fallas que encontrábamos en nuestros antecesores, añadiendo funcionalidades según aparecían las mismas.

5. Requisitos iniciales

Nuestros requisitos iniciales eran los de facilitar la compra de juegos online a través de un entorno sencillo y fácilmente legible.

6. Alcance

A través de cada nueva versión hemos añadido nuevas funcionalidades que facilitan al usuario todos los aspectos mencionados en puntos anteriores, procurando siempre que fuesen sencillos y muy visuales.

7. Hipótesis y restricciones

Pese a que en un principio teníamos intención de añadir más funcionalidades a nuestra aplicación, la falta de tiempo y recursos ha hecho que debiésemos prescindir de ellas en un entorno inicial, pero dejándolas para futuras versiones de la misma.

8. Organización y gestión del proyecto

Hemos separado nuestro proyecto en varias secciones muy identificadas, repartiendo el trabajo según nuestras preferencias y destrezas.

8.1. Organización

Nuestra organización del proyecto se ha basado principalmente en tres sectores claramente diferenciados, pero con una amplia comunicación entre todos ellos puesto que requería de una coordinación de los mismos en todo momento. Estos han sido:

Raúl: Encargado de bases de datos y documentación

Manuel: Encargado del backend

Jaime: Encargado del frontend

Así mismo hemos estado en continua comunicación enlazando los diferentes apartados debida a la magnitud del proyecto y a los diversos impedimentos que hemos encontrado en el camino.

9. Orden de prioridad de los documentos básicos del proyecto

Pese a las diferencias en los criterios que hemos encontrado a lo largo del proyecto hemos sabido llegar a muy buenos entendimientos en las mismas, siempre afrontando todas estas de una forma profesional y consensuada.

10. ANEXOS

En este punto nos vamos a centrar en las distintas funcionalidades de las que consta nuestra página web, centrándonos de forma más detallada y concisa en cada una de ellas.

10.1. Anexo - Documentación de entrada

Hemos gestionado un control de usuario junto con una base de datos en MySQL, donde creamos los distintos usuarios que se introducen de forma nueva, así como el logueo de los usuarios ya registrados en la misma, siendo estos últimos los que tienen ventajas añadidas como son la compra de juegos.

Así mismo disponemos de un usuario ROOT que se encarga de administrar la página, siendo este el único que puede añadir estocaje de juegos cuando este llega a cero o cuando la necesidad lo requiera.

10.2. Anexo - Análisis y Diseño del Sistema

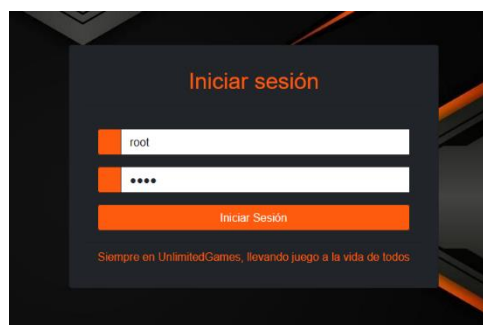
Hemos creado un diseño de página simple, pero a la vez impactante con un trasfondo muy profesional, añadiendo poco a poco funcionalidades a nuestro entender indispensables para que fuese una página competitiva y profesional, como ha podido ser el añadir botones de multilenguaje (Español, Frances, Inglés y Alemán), que de forma intuitiva y con un simple clic haga un cambio de las descripciones de los juegos a la lengua seleccionada.



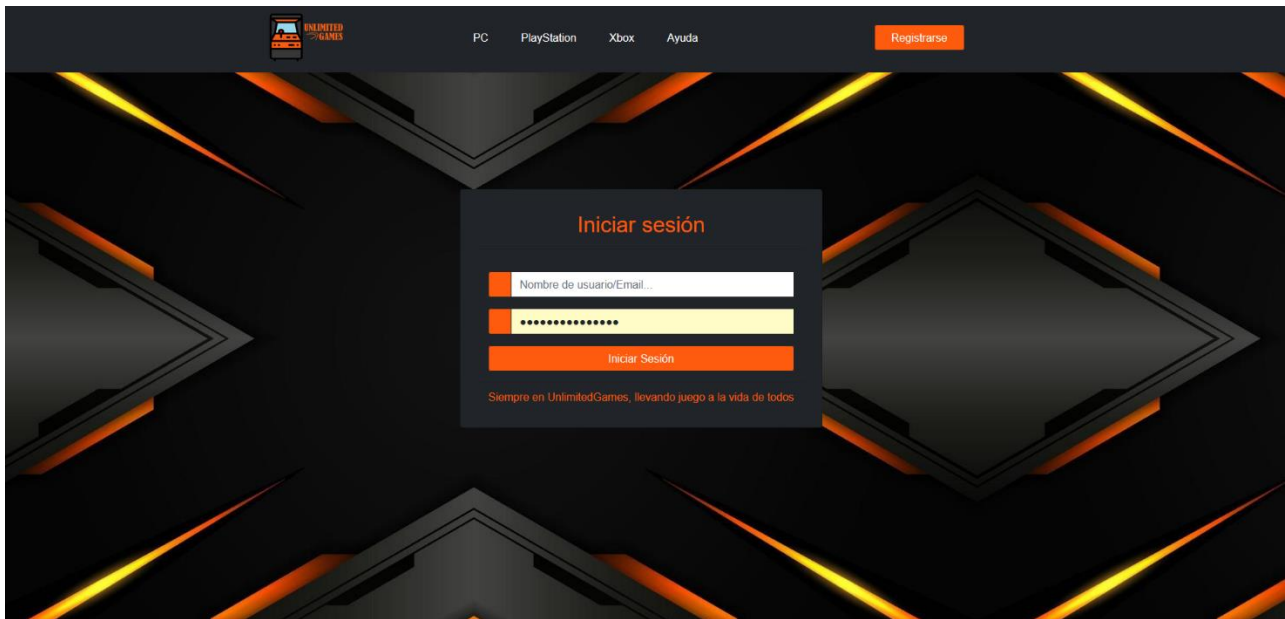
La organización de los juegos se ha hecho mediante 3 subcategorías que son las diferentes plataformas de las que la página dispone de juegos a la venta, estas son PC, PlayStation y Xbox. Cada juego que se ha introducido en cada una de ellas se corresponde a los juegos más vendidos durante el último trimestre del año, pudiendo ofrecer de esta manera los últimos éxitos de cada plataforma y así poder ser competitivo en este mercado.



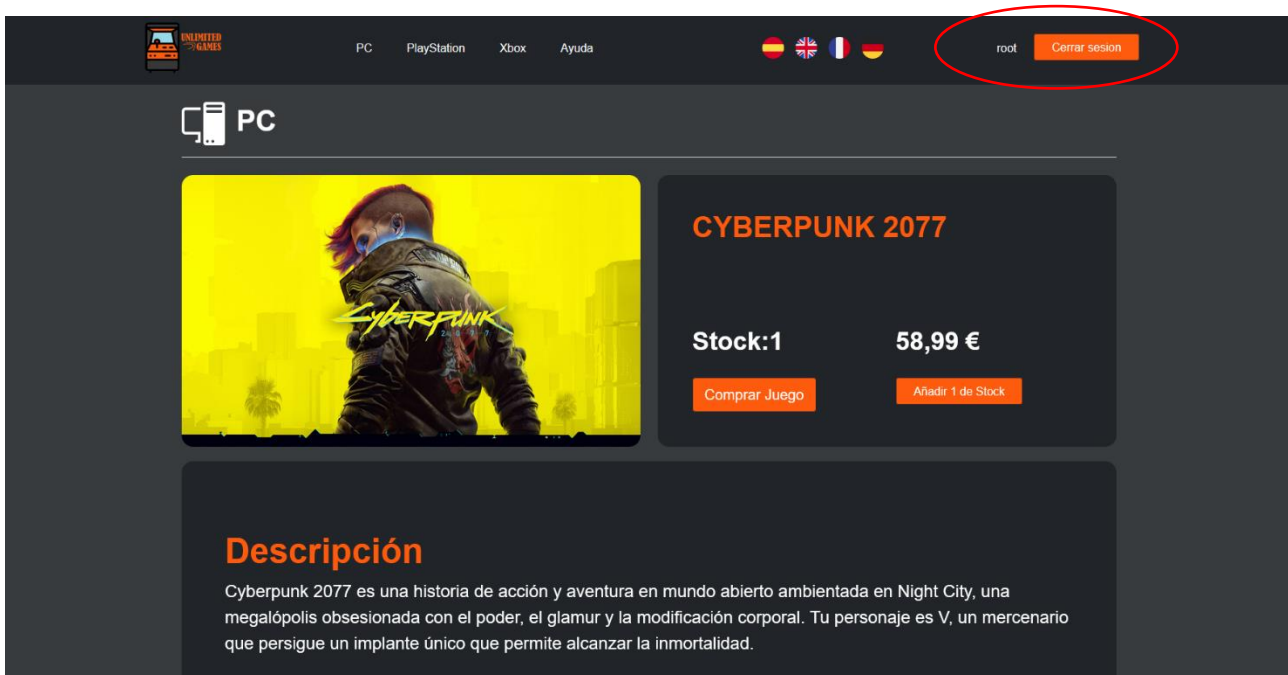
Todos los juegos, así como su precio, estocaje y descripción están relacionados en una base de datos que es gestionada por un usuario ROOT y este es el único que puede añadir juegos, estocaje y modificar precios de los juegos ya existentes o de las futuras altas o bajas de los mismos.



Todos los usuarios podrán ver nuestra página, pero tan solo los usuarios ya registrados en nuestra base de datos rellenando un sencillo formularios serán los únicos que puedan hacer compras dentro de nuestra página.

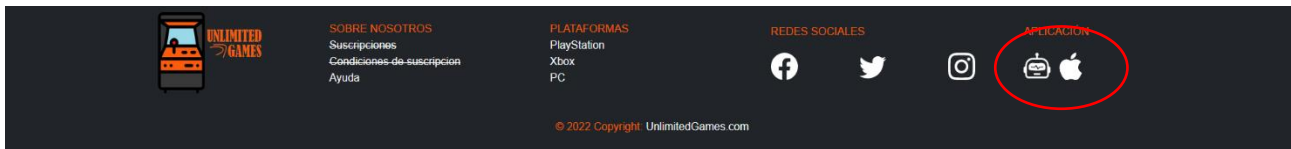


Cuando un Juego quede fuera de stock, esto queda reflejado de forma muy explicita y visual dentro de nuestra página quedando dicho juego marcado como fuera de stock, así el usuario sabe perfectamente que no puede hacer pedidos del mismo hasta nuevas reposiciones.



10.2.1. Gestión de la integración

Nuestro proyecto ha sido diseñado con compatibilidad multiplataforma, siendo posible descargar (a falta de alta en las distintas plataformas) tanto una APK de Apple como una de Android con un simple clic en su respectivo icono de empresa.



También hemos conseguido una gran adaptabilidad a todos los dispositivos haciendo nuestra página responsiva a casi todos los tamaños de pantalla del mercado, así como distintas plataformas, como PC, Móvil o Tablet.

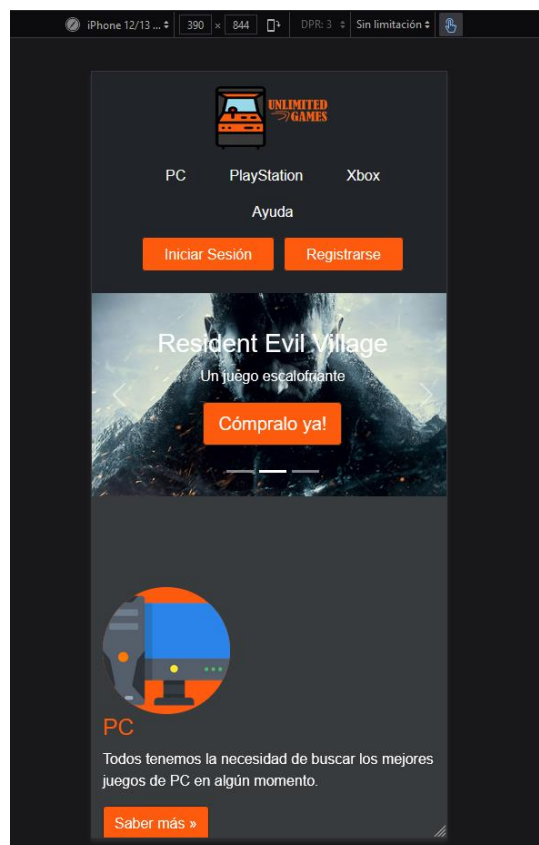


Imagen Iphone 12/13 Pro

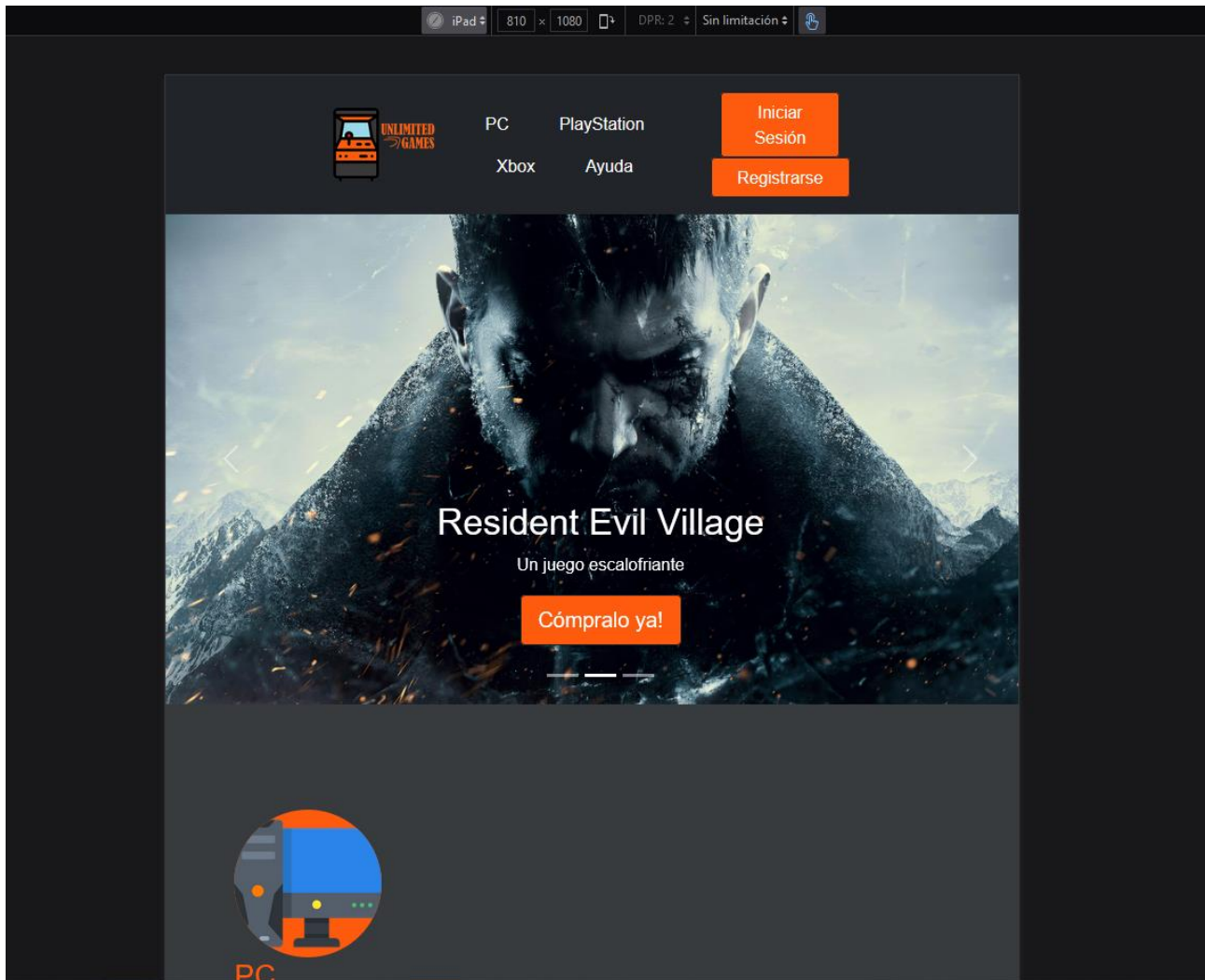
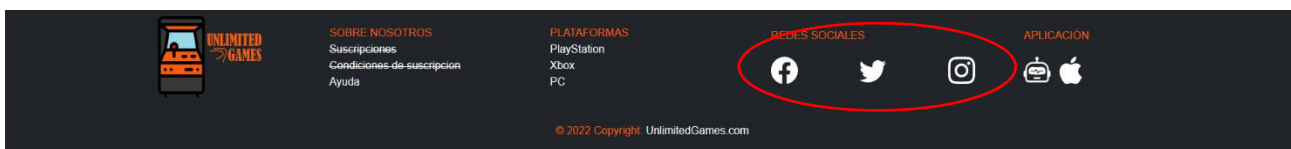


Imagen Ipad Air

Otra funcionalidad importante que hemos añadido es el uso de las redes sociales ligadas a la página.



10.2.2. Gestión del Alcance

Se realizó una planificación inicial del proyecto por fases, que fuimos administrando cada dos semanas para cumplir cada una de las cuestiones iniciales que planteamos, así como las distintas funcionalidades que fuimos añadiendo o fueron surgiendo en el devenir del proyecto, realizando diversas tormentas de ideas y con un seguimiento semanal de todo el

equipo que se realizaba los viernes para poner en conocimiento del grupo como iban avanzando las distintas estructuras de las que nos hicimos cargo cada uno.

10.2.3. Gestión de plazos

Desde un inicio teníamos claro que para cumplir con el plazo de entrega, la organización debía ser muy exhaustiva por lo que se optó por una planificación semanal de reuniones, así como la bisemanal con el tutor del proyecto.

10.2.4. Gestión de costes

Dado que este proyecto se ha hecho para el instituto, no hemos realizado ninguna inversión, pero si lo hemos dejado preparado para que con una mínima inversión, en un dominio y en las plataformas de descarga de aplicaciones sea completamente funciona.

11. Estudios con entidad propia

Todo el proyecto se ha realizado para que sea administrado íntegramente por el usuario ROOT, sin embargo, la pasarela de pago queda expuesta a la entidad bancaria que se adhiera a nosotros para realizar el pago de los juegos, siendo necesario un estudio de mercado para ver cuál sería la más rentable para nuestra página.