

**I.E.S. VELÁZQUEZ**  
C/ Francisco Carrión Mejías, 10  
41003 SEVILLA

**CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR DE F.P.**  
**DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIMEDIA**

**MODULO PROFESIONAL: PROYECTO INTEGRADO**  
**Curso Escolar 2023-2024**

## Contenido

1	Introducción .....	3
2	Requisitos y funcionalidades del proyecto integrado .....	4
2.1	Requisitos mínimos para aprobar .....	4
2.2	Documentación: .....	4
2.3	Extras de la aplicación .....	4
3	Funcionalidades de la aplicación.....	5
3.1	Ofertantes.....	5
3.2	Consumidores.....	5
3.3	Comunes.....	5
4	Fechas de asistencia y actuación.....	6
5	Entrega del proyecto .....	6
6	Defensa del proyecto.....	6
7	Calificación del proyecto integrado.....	6

# 1 Introducción

El objetivo del proyecto integrado será crear una aplicación para poner en contacto a **ofertantes y consumidores** de **actividades**.

Entendiéndose por **ofertantes** de **actividades** a todas aquellas personas que organizan actividades de ocio, entretenimiento, deporte, aventura, etc. Estas actividades pueden ser, por ejemplos:

- Recorridos por Sevilla, mostrando lo que fue la Sevilla medieval, con explicaciones y contextualización en, lugares, etc.
- Juegos de rol en vivo.
- Clases de pádel
- Deporte aventura, como puede ser, organizar actividades barranquismo, ferratas, escalada, senderismo, etc.

En general, cualquier actividad legal que se considere apropiada para ser ofertada y consumida, y sea acorde con lo expuesto. Cabe resaltar que algunas de estas actividades van a necesitar unos servicios de transporte de ida al lugar de inicio de la actividad y la posterior vuelta. En otras se necesitará material personal para realizar la actividad, como puede ser ferratas o barranquismo, la cual puede ser ofertada o no por el ofertante.

Entendiéndose por **consumidores** a aquellas personas que desean realizar algunas de las actividades que los ofertantes ofrece. También podrán publicar **anuncios** tipo “Se busca...” Ejemplo: Busco guía para enseñar la historia del neolítico en Utrera el jueves 15 de marzo de 2024 a un grupo de 5 personas.

Tanto unos como otros (**ofertantes y consumidores**) se podrán buscar, seleccionar y contactar **utilizando la aplicación**.

**Los proyectos se realizarán de forma individual.**

## 2 Requisitos y funcionalidades del proyecto integrado

### 2.1 Requisitos mínimos para aprobar

Los requisitos mínimos que debe implementar para obtener el aprobado serán los siguientes:

- Gestión de ofertantes.
- Gestión de consumidores.
- Gestión de los servicios que se ofrecen o que se solicitan.
- Base de datos al menos en tercera forma normal (la BD a utilizar debe estar aprobado por el equipo docente).
- Al menos dos tablas de la base de datos deben implementar un CRUD completo (ejemplo, consumidores, ofertantes, actividades, etc.)
- Interfaz gráfica usable y bonita, puede ser una aplicación de escritorio, una aplicación móvil o ambas.
- Un nivel de calidad en el código fuente esperable de alumnos que terminan el ciclo.
- Documentación con los puntos dichos a continuación que sea considerada aceptable por el equipo docente

Teniendo todos estos requisitos mínimos **perfectos** la nota máxima a alcanzar será de un 5.

### 2.2 Documentación:

La documentación necesaria será al menos la siguiente:

- Tecnologías utilizadas
- UML
- Diagrama E/R
- Casos de uso / requisitos / funcionalidades
- Comentarios sobre las elecciones y dificultades encontradas en el desarrollo del proyecto
- Manual de usuario

### 2.3 Extras de la aplicación

Lo anterior expuesto es el mínimo imprescindible para aprobar, pero cualquier extra que el alumno haga se tendrá en cuenta para la nota final. Los así llamados extra incluyen cualquier cosa que el alumno desee, desde funcionalidades nuevas a consideraciones de nivel técnico.

A continuación, unos ejemplos:

- **Apuntarse a actividades**
- No permitir apuntarse a actividades que se solapen en el tiempo por el mismo consumidor.
- No permitir publicar actividades que se solapen en el tiempo por el mismo ofertante.
- **Búsqueda de actividades por tags, filtros, etc.**
- Mayor cantidad de roles (administrador, etc.)
- Cuando un consumidor se apunta a una oferta enviar un email automático al ofertante.
- **Centralización de la lógica de negocio en un Servidor al que se conectan los clientes.** (Sockets, API Rest, etc.)

- Tener en cuenta “sincronismo” de varios clientes intentando apuntarse a la misma actividad.
- Tener en cuenta la seguridad de la aplicación

### 3 Funcionalidades de la aplicación

Las mínimas funcionalidades de la aplicación que debe tener la aplicación

#### 3.1 Ofertantes

Darse de alta, baja y modificación de datos. Podrá publicar activades, darlas de baja y modificarlas. Visualizar los anuncios “Busco...” de los consumidores.

#### 3.2 Consumidores

Darse de alta, baja y modificación de datos. Podrá publicar anuncios tipo “Busco...”, darlos de baja y modificarlos. Visualizar las actividades de los ofertantes.

#### 3.3 Comunes

La información estará centralizada, por lo tanto, una vez hecho login verás la misma información independientemente del dispositivo utilizado para conectarte.

El proyecto debe controlar que no se produzcan situaciones anómalas como registros duplicados, inconsistencias en la base de datos, entrada de valores no válidos, etc.

La información de las activades, anuncios, datos de ofertantes y consumidores, etc. Quedará a discreción del alumno, siendo tales puntos uno de los elementos diferenciades entre su proyecto y el de otros alumnos. Aún así, deberá tener un nivel mínimo de complejidad, por ejemplo, en actividades, no será aceptable solo “titulo y descripción”.

## 4 Fechas de asistencia y actuación

El alumno tendrá la posibilidad de asistir al instituto para consultas, aclaraciones y en general tutorización por parte del profesorado.

El alumno podrá asistir, opcionalmente, al instituto, para el chequeo y/o seguimiento del proyecto integrado.

El horario de asistencia será los viernes de 08:30 a 11:30 y de 12:00 a 13:00. Cuando el alumnado desee asistir deberá escribir con antelación para intentar evitar que varios alumnos coincidan a la misma hora.

## 5 Entrega del proyecto

Se marcará una fecha de entrega. El proyecto se entregará por la Moodle u otra opción elegida por el equipo docente, adicionalmente, el código deberá estar en un repositorio de GitHub.

## 6 Defensa del proyecto

El proyecto será expuesto públicamente en clase por el alumno ante los profesores y alumnos que deseen asistir. La duración de la exposición será notificada al alumno con antelación suficiente.

En la exposición se deberá mostrar el funcionamiento de la aplicación.

Antes de la exposición del proyecto se dispondrá de un tiempo para instalar el software necesario en un equipo aportado por el centro. De todos modos, se permite y se recomienda traer el equipo en el que se ha realizado el proyecto para evitar problemas de instalación y configuración.

## 7 Calificación del proyecto integrado

Para la calificación del módulo profesional de Proyecto Integrado se emplearán los siguientes criterios generales:

- 1) Funcionalidades/casos de uso implementados más allá del mínimo
- 2) Diseño y usabilidad de la interfaz gráfica
- 3) Calidad del código fuente y cuestiones técnicas
- 4) Presentación y documentación.