

# PROPUESTA PROYECTO DAW

## Módulo “Proyecto de Desarrollo de Aplicaciones Web”

Alumno: Rubén Escudero Calamonte

Fecha: 20/09/2023

1. Título y descripción general del proyecto.....	2
Incluir una descripción general de qué hará la aplicación y su ámbito de aplicación (comercial, lúdico, personal,...). ....	2
2. Identificación del proyecto .....	2
3. Justificación y objetivos.....	2
4. Contenidos y aspectos principales.....	2
5. Medios que se utilizarán.....	2
6. Áreas del ciclo formativo .....	3

## 1. Título y descripción general del proyecto

El proyecto **Rick and Morty Fan Hub**, es una plataforma web dedicada a entusiastas, pero también a cualquier persona interesada en conocer más sobre la popular serie animada "Rick and Morty". Esta aplicación tiene como objetivo proporcionar a los usuarios una experiencia completa, permitiéndoles explorar a fondo el intrigante universo de la serie. Combina recursos útiles como una lista completa de personajes, episodios, ubicaciones y detalles de la serie.

Además, la aplicación permite a los usuarios llevar un registro de los episodios que han visto, dejar valoraciones y/o comentarios, lo que les permite mantenerse al día con la serie y compartir su progreso con la comunidad.

Para alimentar la aplicación con datos actualizados y detallados sobre los personajes, episodios y ubicaciones de la serie, se utilizará la [API de Rick and Morty](#).

Propuesta de logotipo inicial:



## 2. Identificación del proyecto

Participante: Rubén Escudero Calamonte

Ciclo formativo: Desarrollo de Aplicaciones Web

Centro educativo: IES Albarregas, Mérida.

### 3. Justificación y objetivos

La elección de este proyecto, surge de la observación de una comunidad apasionada y en constante crecimiento en torno a la serie de animación "Rick and Morty". A través de esta aplicación, buscamos abordar diversas necesidades y carencias que se han identificado en este ámbito:

1. Satisfacer la curiosidad y profundizar en el universo de la serie:

Muchos fanáticos de "Rick and Morty" buscan información detallada sobre personajes, episodios y ubicaciones, pero no siempre cuentan con un recurso completo y organizado para satisfacer esta curiosidad.

2. Facilitar la interacción y comunidad entre aficionados:

Aunque inicialmente se había contemplado un foro, se comprende que existe una fuerte presencia de comunidades on-line dedicadas a discutir la serie. Sin embargo, la aplicación ofrece un espacio donde los usuarios pueden llevar un registro de los episodios que han visto, compartir su progreso y expresar sus opiniones a través de comentarios y valoraciones.

3. Fomentar el conocimiento y apreciación de la serie:

A través de una presentación estructurada y fácil de usar, este proyecto tiene como objetivo proporcionar un entorno educativo y atractivo para que los espectadores puedan aprender más sobre los diversos aspectos de la serie.

4. Mejorar la experiencia de los fans con recursos complementarios:

La aplicación busca enriquecer la experiencia de los espectadores al proporcionar información adicional sobre los episodios, como listas de personajes y ubicaciones asociadas. Además, permitirá a los usuarios compartir sus perspectivas y comentarios sobre cada episodio.

5. Permitir un seguimiento personalizado de la serie:

Al permitir a los usuarios marcar episodios como vistos, dejar valoraciones y comentarios, la aplicación brinda una herramienta útil para llevar un registro de su progreso y exploración en el multiverso de la serie, al tiempo que les permite interactuar con otros fans.

## 4. Contenidos y aspectos principales

### Requisitos funcionales:

1. Consulta de personajes:

Los usuarios podrán acceder a una lista completa de personajes de la serie, con detalles como nombre, especie, género y ubicación asociada.

2. Detalles de personajes:

Se permitirá a los usuarios seleccionar un personaje específico para acceder a información detallada, incluyendo episodios en los que aparece y ubicación actual.

3. Lista de episodios:

Los usuarios podrán explorar una lista completa de episodios, con información como nombre, número y fecha de emisión.

4. Detalles de episodios:

Los usuarios podrán seleccionar un episodio específico para acceder a información detallada, incluyendo, por ejemplo, la lista de personajes que aparecen en dicho episodio.

5. Consulta de ubicaciones:

Los usuarios podrán explorar una lista de ubicaciones mencionadas en la serie, con información básica sobre cada una.

6. Detalles de ubicaciones:

Se permitirá a los usuarios seleccionar una ubicación específica para acceder a información detallada, incluyendo, por ejemplo, los personajes que se encuentran allí.

7. Marcado de episodios Vistos:

Los usuarios podrán marcar episodios como vistos para llevar un registro personal de su progreso en la serie.

8. Valoraciones y comentarios:

Esta funcionalidad permite a los fans de "Rick and Morty" compartir sus opiniones, perspectivas y evaluaciones sobre los episodios.

### Requisitos no funcionales:

1. Diseño responsivo:

La aplicación debe ser accesible y fácil de usar en dispositivos de diferentes tamaños, como computadoras de escritorio, tabletas y teléfonos móviles.

2. Tiempo de respuesta rápido:

La aplicación debe responder de manera eficiente a las solicitudes de los usuarios, proporcionando una experiencia fluida y sin demoras.

3. Escalabilidad:

La aplicación debe ser capaz de manejar un crecimiento en el número de usuarios y datos sin comprometer el rendimiento.

4. Mantenibilidad y escalabilidad del código:

El código debe estar bien estructurado y documentado para facilitar su mantenimiento y permitir futuras expansiones y mejoras.

5. Experiencia de usuario atractiva:

El diseño de la interfaz de usuario debe ser intuitivo y atractivo, facilitando la navegación y el uso de la aplicación.

6. Compatibilidad entre navegadores:

La aplicación debe ser compatible con una amplia variedad de navegadores web, incluyendo Chrome, Firefox, Edge, etc., para garantizar una experiencia uniforme para todos los usuarios.

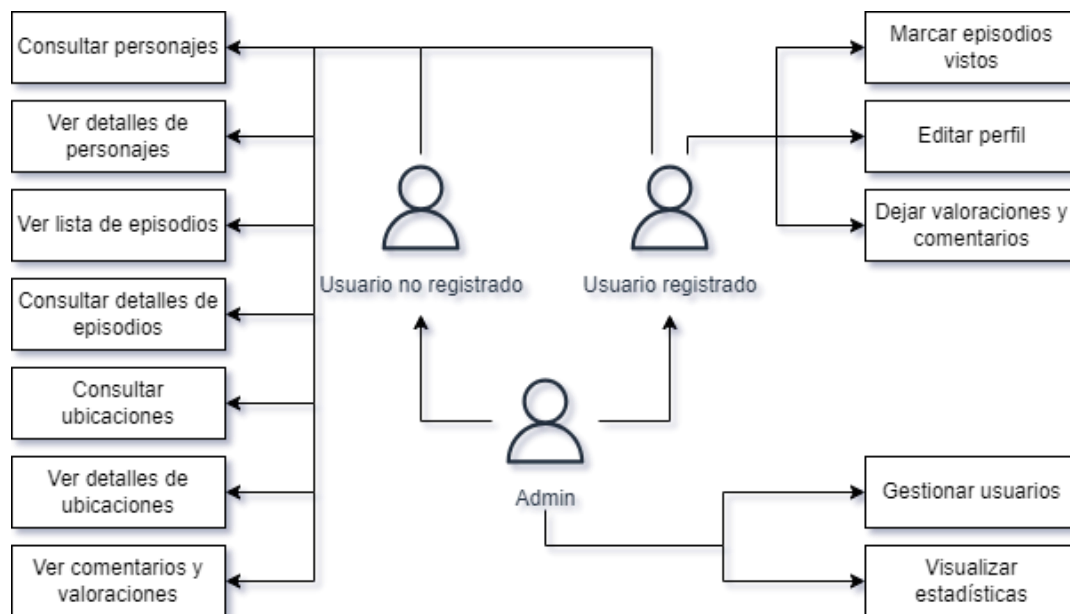
7. Pruebas y garantía de calidad:

Se deben realizar pruebas exhaustivas, incluyendo pruebas de unidad, pruebas de integración y pruebas de aceptación del usuario, para asegurar la calidad y fiabilidad del software.

8. Gestión de errores y excepciones:

La aplicación debe manejar de manera adecuada los errores y excepciones, proporcionando mensajes claros y acciones sugeridas para los usuarios.

### Diagrama de casos de uso:



## 5. Medios que se utilizarán

### 1. Sistema operativo:

Se utilizará el Sistema Operativo Windows como entorno de desarrollo principal.

### 2. Lenguajes de programación:

JavaScript y TypeScript serán los lenguajes principales utilizados en el desarrollo del proyecto.

### 3. Frameworks:

Angular será el framework de frontend utilizado para construir la interfaz de usuario de la aplicación web. Este framework proporciona una estructura robusta y escalable para el desarrollo de aplicaciones de una sola página (SPA).

### 4. Entorno de desarrollo:

Visual Studio Code será el entorno de desarrollo principal. Este IDE es altamente recomendado por su flexibilidad, extensiones y soporte para JavaScript, TypeScript y Angular.

5. Node.js y npm:

Node.js será utilizado para ejecutar JavaScript en el lado del servidor. npm (Node Package Manager) se utilizará para gestionar las dependencias del proyecto y facilitar la instalación de bibliotecas y herramientas adicionales.

6. Base de datos:

La elección entre una base de datos relacional o no relacional está aún por determinar, por lo que de momento quedará a espera de elección.

7. Control de versiones:

Git será el sistema de control de versiones elegido para gestionar y colaborar en el código fuente del proyecto.

8. Herramientas de hosting:

El despliegue de la aplicación se realizará en una plataforma de alojamiento web aún por determinar.

9. Uso de la API de Rick and Morty:

Se integrará la [API de Rick and Morty](#) para obtener datos relevantes sobre personajes, episodios y ubicaciones de la serie. Esto permitirá enriquecer la experiencia de usuario con información actualizada y detallada sobre la serie.

## 6. Áreas del ciclo formativo

Lenguajes de marcas y sistemas de gestión de información	✓
Sistemas informáticos	✓
Bases de datos	✓
Programación	✓
Entornos de desarrollo	✓
Formación y orientación laboral	X
Desarrollo web en entorno cliente	✓
Desarrollo web en entorno servidor	✓
Despliegue de aplicaciones web	✓
Diseño de interfaces web	✓
Empresa e iniciativa emprendedora	✓