

# 1 PROYECTO INTERMODULAR 3er TRIMESTRE.

El proyecto intermodular tiene como objetivo integrar los conocimientos adquiridos en los diferentes módulos del ciclo formativo, permitiendo al alumnado aplicar de Manera práctica las competencias de asignaturas como bases de datos, Programación, sistemas informáticos y entornos de desarrollo. Este enfoque favorece el aprendizaje global, ya que el alumnado abordará un proyecto realista que simula situaciones profesionales, colaborando en equipo y resolviendo problemas de manera multidisciplinar. Además, el proyecto fomenta el desarrollo de habilidades técnicas, organizativas y de trabajo colaborativo, preparando a las alumnas y alumnos para el entorno laboral.

## 2 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

El proyecto consiste en la elaboración de una página web sencilla en relacionado con una ficticia agencia de viajes. Durante la realización de ésta, se trabajarán las áreas estudiadas en este curso. El trabajo será desarrollado en equipo.

Los equipos tendrán un número de componentes comprendidos entre un mínimo de 3 y un máximo de 5 personas. Aparte del rol de desarrollador que tendrán todos los integrantes del proyecto, se especificarán los siguientes roles.

- **GitMaster:** Encargado de que todo lo que se suba a Git funcione, encargado de resolver conflictos, invitar al profesor de EDD como colaborador del proyecto.
- **ProjectManager:** Encargado de la gestión del proyecto con la herramienta de ProjectLibre, asignando recursos, costes, etc y controlando la desviación del proyecto respecto a la previsión inicial.
- **Encargado de Maquetación:** Se encargará de que la documentación que se genere tenga un formato adecuado y todo esté unificado (que le dará el formato final a la memoria)
- **CEO:** Uno de los miembros del equipo adquirirá la función de CEO, para la creación de los contratos ficticios de trabajo.

## 3 CONTENIDOS DEL PROYECTO

### 3.1 Bases de Datos.

#### 3.1.1 Descripción

La BBDD almacenará las siguientes entidades:

1. Usuarios:
  - Nombre
  - Apellidos
  - Edad (Para mayores de 18 años)
  - Email
2. Destino:
  - Ciudad
  - País
  - RequierePasaporte (Booleano)
3. Guías:
  - Nombre
  - Apellidos
  - Especialidad (Enumerado), [Geografía, Historia, Arquitectura, Comida]
4. Pasaporte
  - Número.
  - País de Expedición.

La estructura de BBDD escogida para la agencia de viajes, deberá de tener en cuenta las siguientes especificaciones:

- Los usuarios pueden elegir varios destinos, y un destino puede ser elegido por varios usuarios.
- Un destino puede tener varios guías, pero un guía únicamente puede trabajar en un destino.
- Un usuario puede tener un pasaporte como mucho, pero un pasaporte debe pertenecer a un único usuario.

El equipo podrá añadir cualquier campo o tabla que considere adicional, siempre que se justifique debidamente.

#### 3.1.2 Documentación a aportar al proyecto.

En el proyecto se deberá de aportar:

- Esquema Entidad Relación.

- Esquema Relacional.
- Esquema Físico.

## 3.2 Entornos de Desarrollo.

### 3.2.1 Descripción.

La parte de EDD se centrará en dos apartados:

- Control de versiones del código realizado (Git, GitHub)
- Planificación del proyecto (Project Libre)

#### *Git, GitHub.*

Todo el código (los documentos **NO ESTARÁN BAJO CONTROL DE VERSIONES**, estarán dentro de una carpeta dentro de la carpeta del proyecto, pero “**ignorados**”) que se implemente estará incluido dentro de un repositorio de GitHub, en el que tendrán acceso colaborativo todos los miembros del proyecto, y deberá de seguir la filosofía de GitFlow. Uno de los miembros del proyecto (con el rol de GitMaster), será el dueño del repositorio y se encargará del buen devenir del mismo (evitará inconsistencias en los datos, vigilará que la gente vuelque las tareas en las ramas de sincronización, y se encargará de volver a un commit previo si se rompe en algún punto)

El GitMaster se encargará de invitar al profesor de EDD al proyecto de GitHub ([jm.barreraarroyo@edu.gva.es](mailto:jm.barreraarroyo@edu.gva.es))

#### *ProjectLibre.*

Se realizará un control del devenir del proyecto mediante la herramienta de ProjectLibre. Se creará un diagrama de Gantt con un desglose de tareas y una secuenciación inicial y una asignación de recursos, en el que estarán todos los miembros del proyecto.

Se tendrán que asignar los miembros del proyecto como recursos, a los cuáles se les asignará un salario y serán asignados a cada una de las tareas.

El ciclo de vida del proyecto será gestionado por el ProjectManager, el cuál retrasará o adelantará las tareas, según la realización del trabajo que se vaya realizando.

### 3.2.2 Documentación a aportar al proyecto.

Para el proyecto final, se aportará:

*ProjectLibre:* Se deberá aportar en la memoria:

- **Diagrama de Gantt inicial**, con la Línea Base inicial.
- **Diagrama de Gantt final**, en la que el ProjectManager haya anotado todos los desvíos respecto a la Línea Base inicial.
- **WBS**, en el que aparezca el coste presupuestado de cada tarea y su desglose, y el coste final.

*Git, GitHub:*

No será necesario aportar nada al proyecto.

### 3.3 Lenguaje de Marcas

#### 3.3.1 Descripción.

Se deberá de realizar la página web de la agencia de viajes (mediante HTML y CSS) que constará de las siguientes páginas web:

- Home
- Formulario de inscripción de un usuario a un destino. Si cuando el usuario se intenta inscribir en el destino, este no tiene pasaporte, se le deberá comunicar que no puede realizar la reserva.
- Página de creación de Usuario y Pasaporte
- Página de creación de Destino.
- Página de creación de Guía.
- Página de listados:
  - Página de listado de destinos, en las que cuando pinche en un destino, me llevará a una página en la que tendré:
    - Usuarios inscritos a ese destino.
    - Guías de ese destino.
  - Página de listado de Usuarios (en los que cada usuario tendrá el botón de Modificar y Eliminar)
    - Si pincho en botón de Modificar, se podrán visualizar los datos del usuario y de su pasaporte. Si no tuviese pasaporte, se podrán rellenar los datos en esa página.

Todas las páginas deberán de ser visualmente agradables y se deberá de respetar la buena imagen de la página.

### 3.3.2 Documentación a aportar al proyecto.

Ninguna, se enseñará la página web funcionando y se realizarán las pruebas pertinentes en ese momento.

## 3.4 Itinerario Personal

### 3.4.1 Descripción.

Para esta parte, se simulará que el CEO de la empresa contrata a los otros miembros del equipo para la realización de la página web. Para ello, se deberá de redactar lo siguiente:

#### *Análisis del puesto de trabajo:*

En este apartado se especificarán:

1. Tipo de contrato y duración
2. Funciones
3. Jornada, horario, vacaciones y festivos
4. Salario
5. Conciliación familiar y teletrabajo

#### *Redacción del Contrato Laboral*

Con base en el análisis previo, elabora un contrato laboral sencillo que incluya:

1. Datos del empleador.
2. Datos del empleado.
3. Puesto y funciones.
4. Tipo de contrato y duración.
5. Salario bruto mensual.
6. Jornada laboral

#### *Prevención de Riesgos Laborales*

Identifica dos posibles riesgos laborales asociados al puesto y propón medidas preventivas.

#### *Promoción de la Igualdad de género*

¿Qué medidas podría implementar la empresa para promover la igualdad en un ámbito laboral en el que predomina un género

### 3.4.2 Documentación a aportar en el proyecto.

Se creará un capítulo específico en el proyecto en el que se incluirá toda la documentación elaborada para los apartados descritos en 3.4.1.