



Escuela de Ingeniería

Departamento de computación, electrónica y mecatrónica

Aplicaciones en Ambientes Distribuidos (LIS-4021)

Trabajo práctico 1

HTML Y CSS:

CAZADORES DE TALENTO

Estudiantes:

Luis Gerardo Luna Peña	153569
Luis Antonio Vázquez García	153675
Victor Eduardo Pulido Contreras	153032

Docente:

Dr. José Luis Zechinelli Martini

Fecha de entrega:

Cholula, Puebla a 18 de Octubre de 2018

Objetivo de la práctica

Esta primera práctica del curso tiene como objetivo comprender el problema planteado para así después proponer un diagrama UML para modelar las entidades y asociaciones requeridas para representar la información de esta aplicación, a su vez se proponen diferentes formularios necesarios para administrar la información en el sistema que vamos a poner en marcha, seguido de esos aspectos, se considerarán los formularios para definir un conjunto de páginas Web para presentar información e interactuar con los diferentes usuarios, esta información a presentar debe considerar la evaluación de experiencia, así como dar a conocer la evolución de la reputación en el tiempo o el giro de las empresas. Finalmente el objetivo general de la práctica es implementar las páginas especificadas en HTML usando reglas CSS para su presentación, estas reglas nos ayudan a definir y mejorar los diferentes aspectos de las páginas.

Plan del documento

El plan de evolución del reporte está descrito a continuación de la siguiente manera, en la primera sección tenemos el modelado de los datos, en ella se plantea el problema a resolver y se presenta el esquema UML de nuestra propuesta, esto nos ayudará a darle persistencia e interoperabilidad al sistema una vez concebido por medio de sus interfaces, en la segunda sección tenemos la implementación, la cual mostramos nuestras propuestas a nivel de GUIs para navegar a través del sistema a manera de usuario, estas interfaces se muestran como propuestas en bocetos en dibujo como su implementación en HTML y CSS. Finalmente en la tercera sección mostramos nuestras conclusiones donde exponemos nuestros comentarios acerca de la práctica y sobre su implementación/abstracción del sistema.

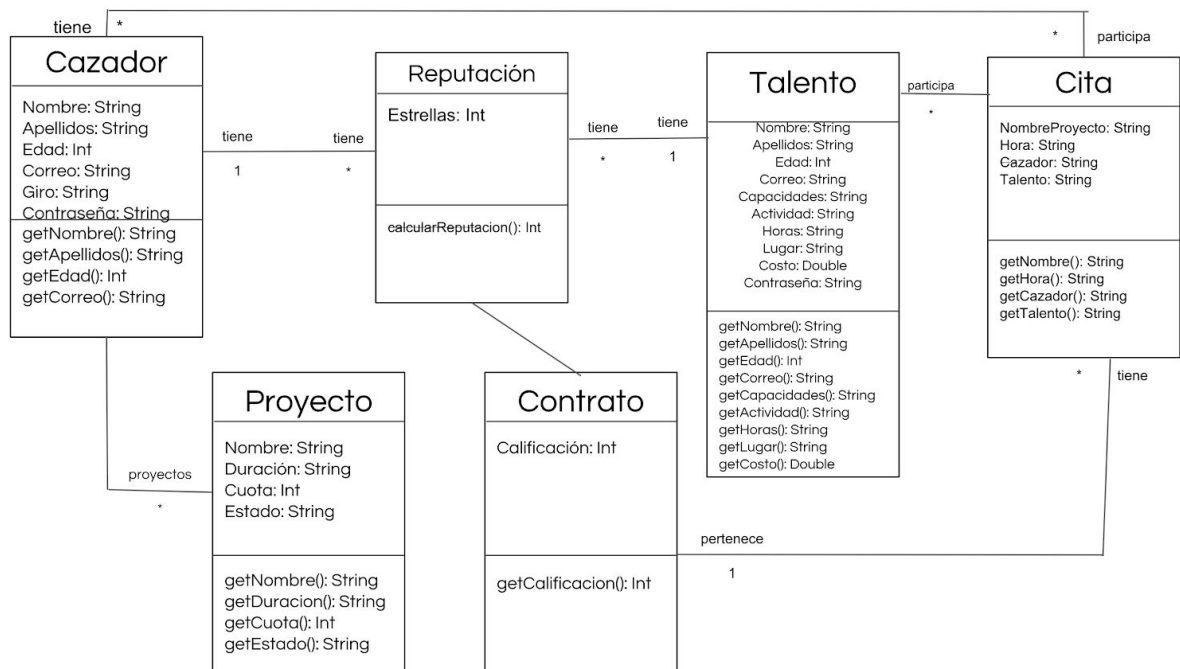
Sección 1

Modelado de los datos

En esta sección mostramos nuestro modelo de datos de la aplicación entendiendo el siguiente problema:

Se le solicita desarrollar una solución experimental de “cazadores de talento” que está causando furor en la búsqueda de empleo. Se trata de poner en contacto en línea personas que ponen a disposición su talento y su “know how” y clientes que buscan esa capacidad de manera puntual para efectuar proyectos bajo contratos de duración determinada. La idea es exhibir de manera eficaz y sintética el “saber hacer” de las personas y los perfiles buscados por empresas y ponerlos en contacto bajo una estrategia de estilo “speed dating”. Le piden construir esta aplicación Web que solicitará información para crear perfiles de proveedores y cazadores de talento. El perfil de un proveedor de talento incluye información sobre las capacidades de la persona, la actividad profesional que ofrece, su disponibilidad de horario, lugar y costo hora/persona. El perfil del cazador incluye información sobre el giro de proyectos que realiza, coordenadas y lista de proyectos que propone. Proveedores y cazadores de talento tienen asociada una reputación que se calcula por la evaluación de la experiencia que han tenido sus socios en contratos que han establecido, por ejemplo, usando de 1 a 5 estrellas. Los cazadores de talento deben pagar una cuota para anunciar proyectos. El sistema propone sesiones de “speed dating” para proyectos que no han encontrado talentos. Cuando las partes estiman que puede haber una oportunidad, establecen una cita de trabajo y reciben la información necesaria para poder interactuar en línea o físicamente y posiblemente cerrar el contrato. Al final del contrato ambas partes pueden evaluar la experiencia y el sistema anota puntos al cazador. Al cabo de cierto número de puntos el cazador recibe ventajas sobre el costo de anunciar proyectos. Los talentos pueden acceder a la aplicación y consultar proyectos e inscribirse a las sesiones de “speed dating” organizadas por el sistema. Talentos y cazadores pueden solicitar una vista agregada del histórico de su actividad dado un intervalo, por ejemplo, conocer la evolución de su reputación en el tiempo o conocer el giro de las empresas que han solicitado sus servicios.

Una vez considerado los requerimientos que se tenían en la descripción del problema, tuvimos que extraer la información para crear el diagrama de UML para después implementarlo en un sistema basado en páginas web, siendo así, nuestro diagrama quedó de la siguiente manera:



Sección 2

Implementación

En esta parte mostramos la implementación del diagrama anterior, poniendo en marcha la implementación de los siguientes bocetos:

Proyecto		Salir
Inicio	Nombre Proyecto	
Cita		
Talento	• Descripción	
Cazador	• Duración	
Registro	• Estado	

Cita		Salir
Inicio	Nombre Proyecto	
Talento	Hora	
Cazador	• Participante 1	
Proyecto	• Cazador	
Registro	• Talento	

Cazador	
Inicio	Nombre: <input type="text"/>
Cita	Edad: <input type="text"/>
Talento	Proyecto: <input type="text"/>
Cazador	Correo: <input type="text"/>
Registro	Giro: <input type="text"/>
	Contraseña: <input type="text"/>
	<input type="button" value="Enviar"/>

Cazador de Talentos				
Inicio	Talento	Cazador	Proyecto	Cita
Descripción				
<input type="button" value="Reg. Talento"/>		<input type="button" value="Reg. Cazador"/>		

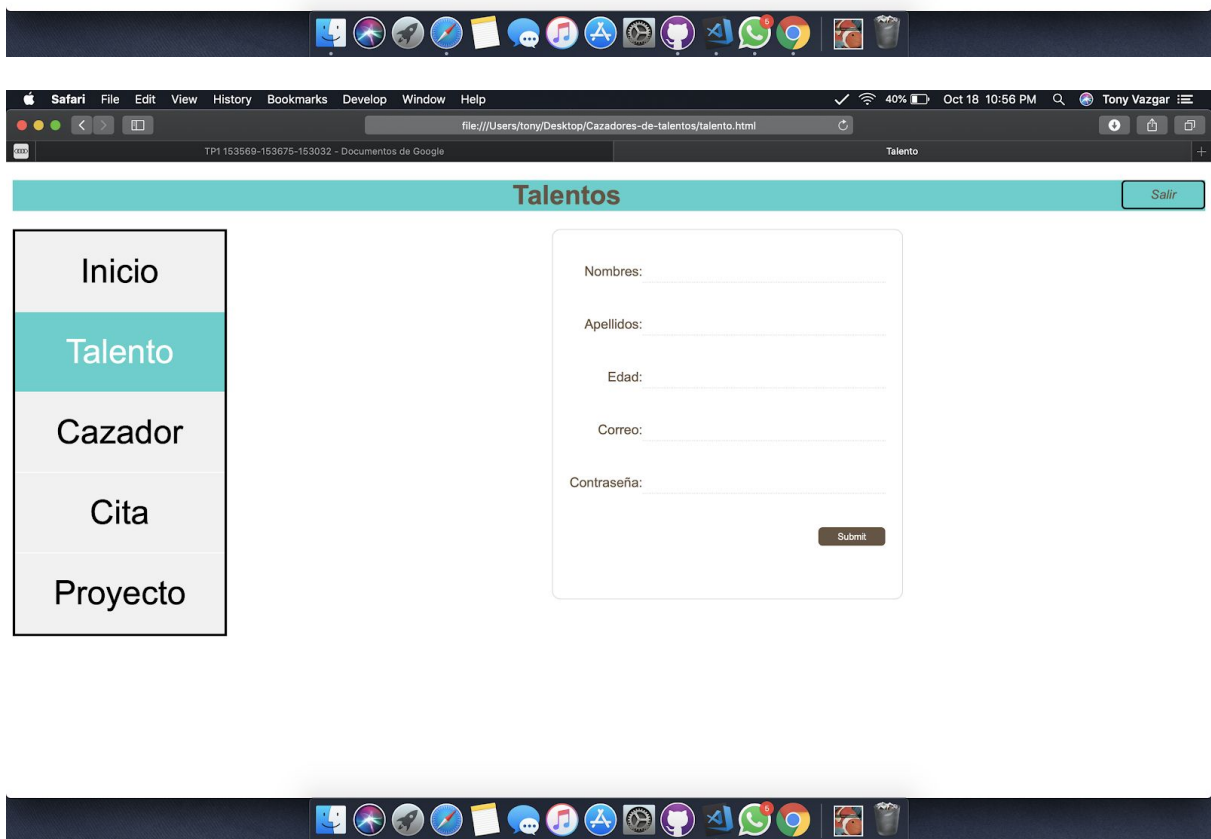
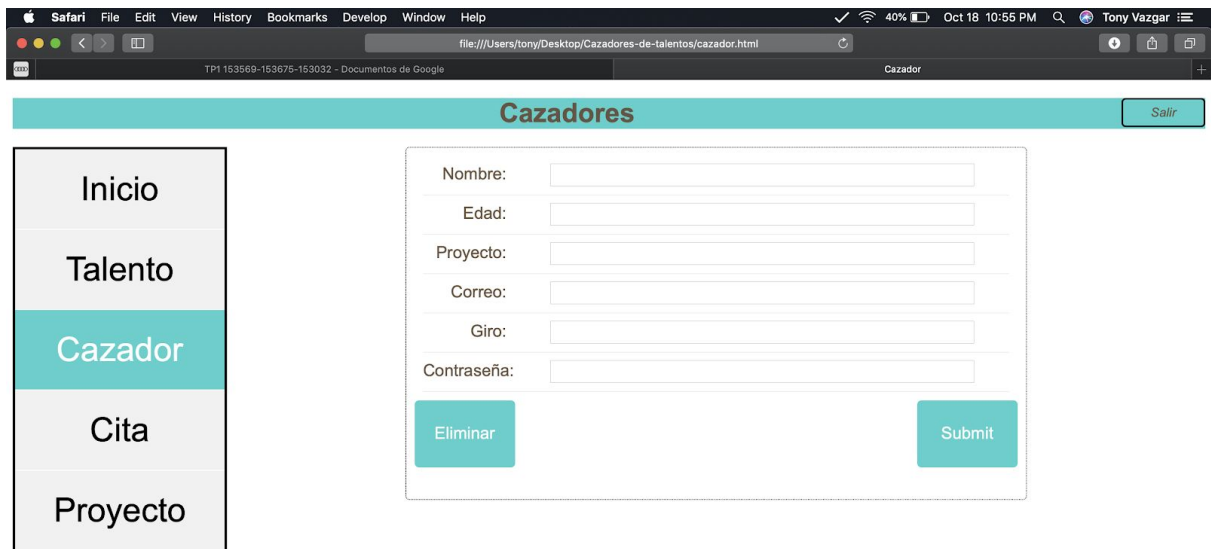
Talento		Salir
Inicio	Nombre: <input type="text"/>	
Cita	Edad: <input type="text"/>	
Talento	Proyecto: <input type="text"/>	
Cazador		
	<input type="button" value="Enviar"/>	

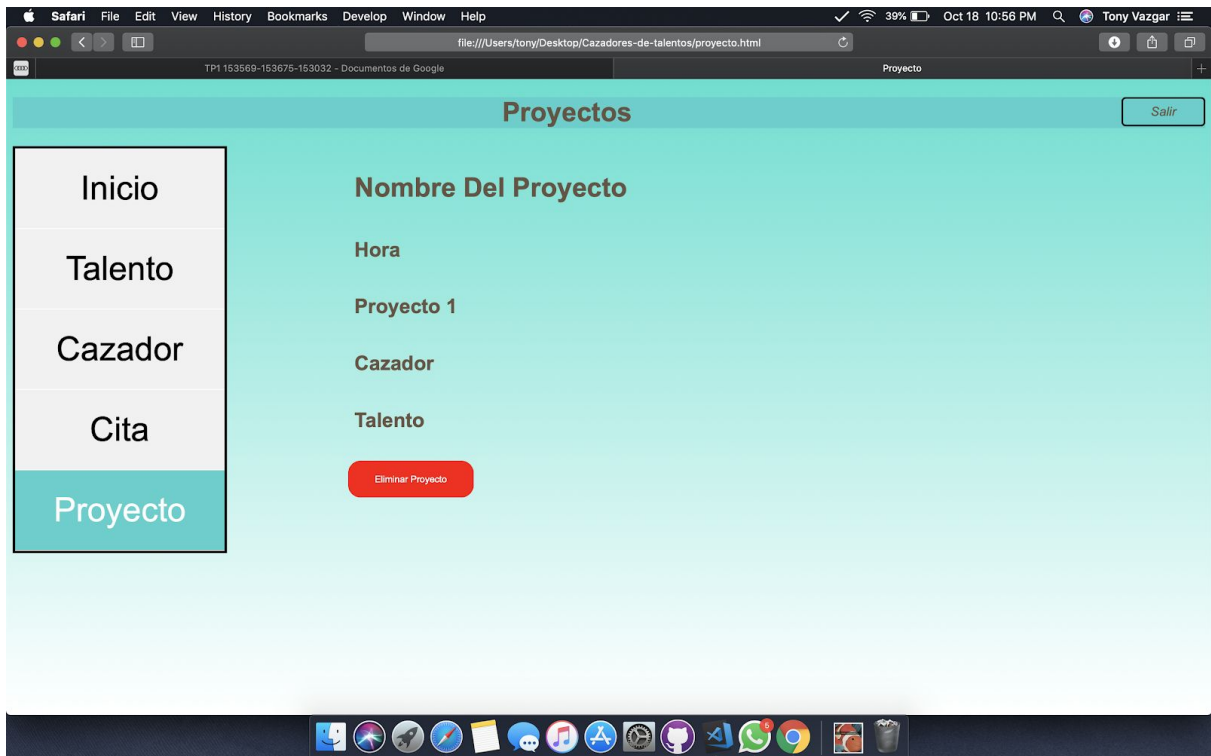
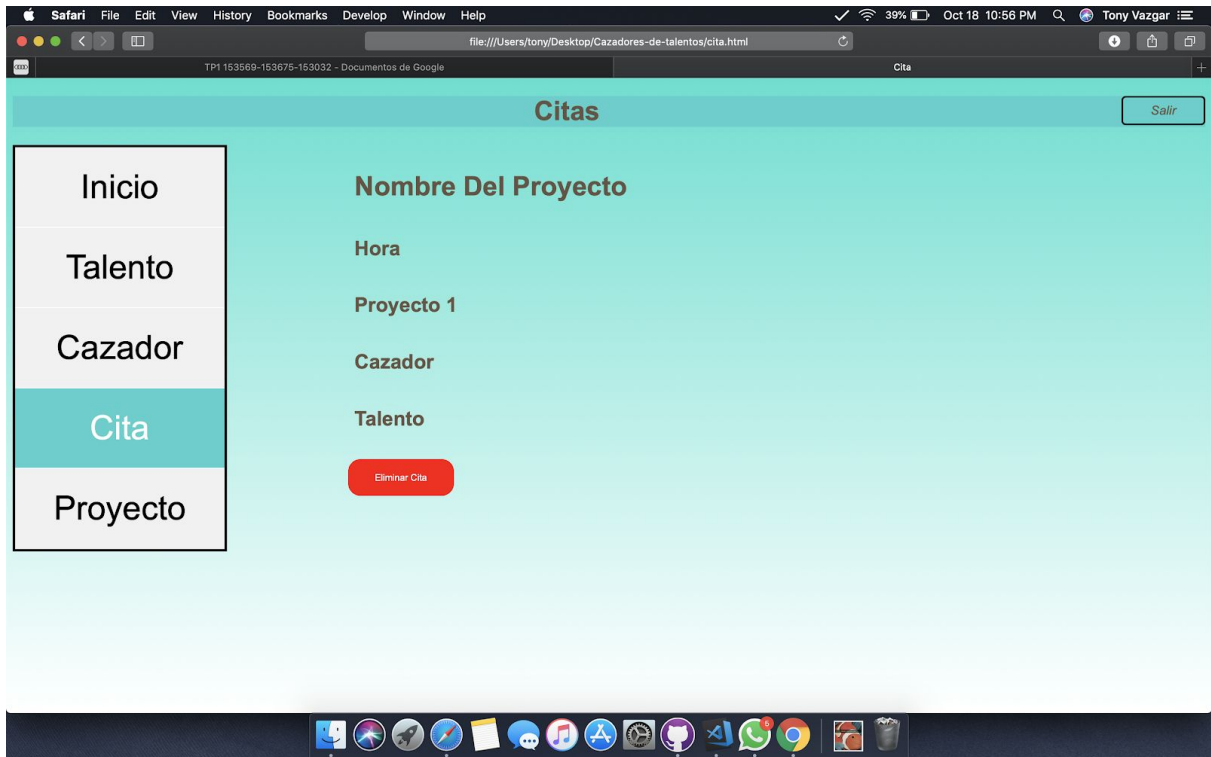
--	--

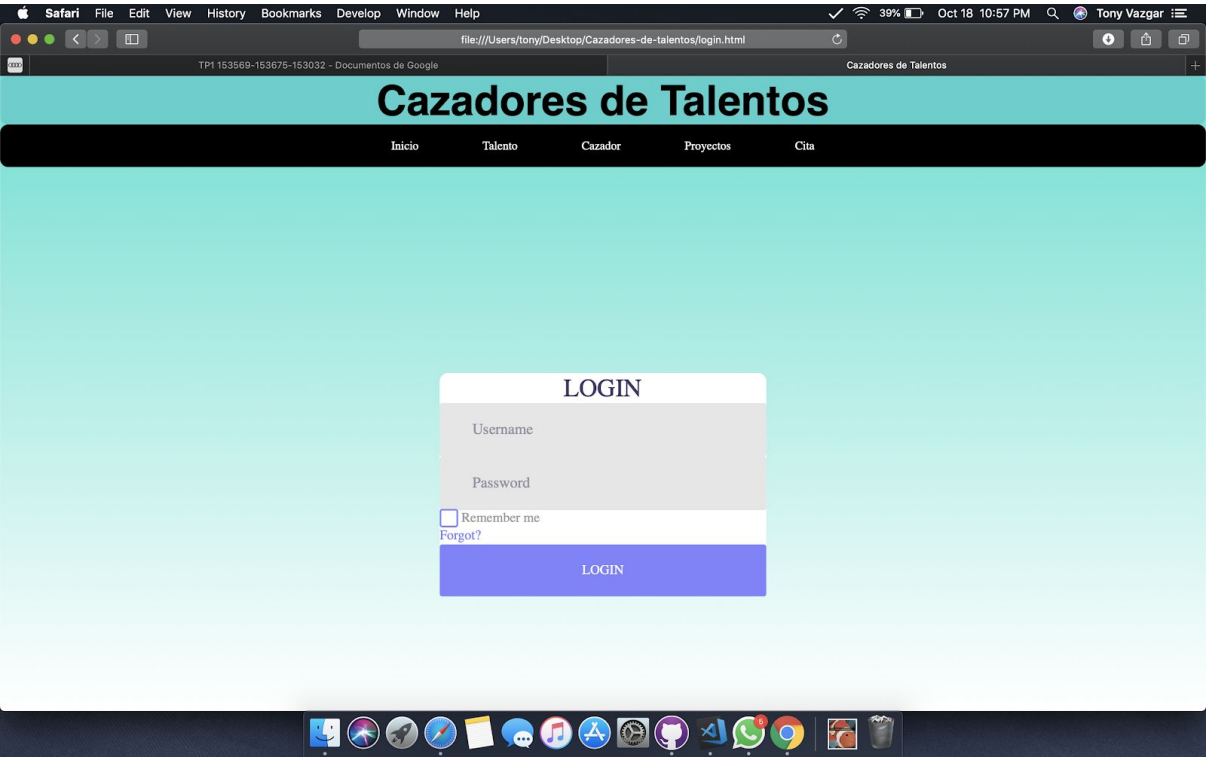
Siguiendo esto, nuestras páginas web quedaron de la siguiente manera, todas están conectadas entre sí por el mismo header que hace que sea una interfaz consistente, permitiendo la navegación entre las diferentes páginas, tratamos de implementar el mismo estilo para todas los elementos, aunque en las siguientes entregas mejoramos la interfaz visual.

Esta interfaz permite las operaciones de altas, bajas, cambios y consultas, desde las diferentes ventanas, podemos hacer las operaciones con los diferentes botones que ofrecemos en las partes de la ventana.









Conclusiones

Como conclusiones a esta práctica podemos decir que fue una actividad muy divertida de hacer, ya que a nuestro parecer elaborar páginas web es entretenido por todas las reglas que se pueden aplicar a cada elemento del HTML, sentimos que es una actividad rigurosa que requiere de tiempo, concentración y osio para no perder el *feeling* del diseño y de la idea a seguir, nos costó un poco de trabajo ver a qué reglas se aplicaban a que elementos cuando estaban muy anidados y nos llegabamos a confundir, pero supimos lidiar con eso.

Finalmente podemos decir que en la próxima entrega tendremos otro reto que es la persistencia de los datos y poder tener usabilidad entre interfaz y datos, teníamos conocimiento de estos términos pero no tan a fondo, así que será divertido elaborarlo.