

Proyecto final: Trabajo en grupo

1. Descripción general del proyecto

El proyecto a realizar en grupo consiste en especificar, prototipar e implementar una aplicación web compleja, empleando las distintas tecnologías y consejos de desarrollo que se irán viendo durante el curso.

2. Temática y alcance

La temática y el alcance del proyecto son libres, aunque todos los proyectos deben ser pactados con el profesor de la asignatura antes de comenzar su desarrollo. Cada grupo de alumnos puede escoger su propia temática, que posteriormente será discutida con el profesor correspondiente para pactar el alcance concreto antes de dar el visto bueno al proyecto.

Orientativamente, se indican las siguientes restricciones:

- La aplicación web debe servir para realizar acciones no triviales, ofreciendo funciones que pudieran ser interesantes en una aplicación comercial.
- La aplicación debe contemplar el registro de usuarios.
- Deben contemplarse distintos perfiles de usuarios (e.g. registrados, no registrados, administrador, etc.).
- La aplicación debe gestionar algún tipo de artefacto (e.g. vídeos en una aplicación de intercambio, productos en una tienda online, etc.).

Al final de este documento se pueden encontrar ejemplos de proyectos tipo en cursos anteriores.

3. Formación de los grupos y valoración de los proyectos

Los grupos de trabajo pueden ser de 6 miembros o excepcionalmente 5. Se espera que en todos los grupos todos los miembros contribuyan al proyecto de forma significativa. Para la valoración final del proyecto, los miembros de cada grupo deberán indicar su opinión sobre el nivel de participación del resto de miembros del grupo en un informe anónimo.

4. Desarrollo del trabajo

El trabajo se desarrollará siguiendo una serie de etapas, en las que se aprovecharán las entregas de prácticas para ir avanzando el proyecto final.

- **Etapa 0:** Formación de los grupos y propuesta inicial del proyecto (*sales pitch*) en forma de documento PDF breve (**fecha de entrega: 04/03**). El sales pitch es como una presentación promocional que se usa en el mundo de los negocios con el fin de vender una idea o que alguien invierta en una propuesta de negocio.
- Discusión con el profesor designado como tutor del proyecto sobre el alcance y características que debería incluir el programa.
- **Práctica 1:** Descripción detallada del proyecto, en forma de página web simple con varios documentos descriptivos (**fecha entrega: 18/03**).
- **Práctica 2:** Diseño de la aplicación usando HTML (sin CSS), de la arquitectura del lado del servidor y prototipo funcional de parte de la aplicación. Versión mínima del proyecto (el alcance de la aplicación será acordado con el tutor del proyecto) (**fecha entrega: 15/04**).
- **Práctica 3:** Diseño de la apariencia de la aplicación usando hojas de estilos sobre la entrega anterior e incremento de la funcionalidad (40-50% del total) (**fecha entrega: 07/05**).
- **Entrega final:** Aplicación Web completa y funcional (**fecha entrega: 28/05**).

5. Ejemplos de proyectos

Junto con este enunciado se pueden encontrar algunos ejemplos de “Sales Pitch” de cursos anteriores. Además, de ediciones pasadas, podríamos destacar también los siguientes proyectos:

- Muebles: un portal para una empresa de creación de muebles a medida
- Ready: portal sobre relatos cortos, con la posibilidad de subir relatos o criticar existentes, y recomendaciones de libros
- Scrumit: Un web para dar soporte para la metodología de desarrollo ágil "scrum".
- Smonka: una página para dejar de fumar, con un plan en 12 pasos y un grupo de soporte.
- PuroColeccionismo: exhibe, clasifica y compara tus colecciones (de cromos, figuritas StarWars, lo que sea) con las de otros usuarios
- DoReMi: un editor de partituras musicales online con posibilidad de descargar las partituras, escucharlas, o reproducirlas.
- BEEANON: aplicación tipo twitter anónimo donde además se podían gestionar quedadas.
- PiSense: gestión domótica de la Facultad de Informática para conocer las condiciones ambientales de las distintas áreas en tiempo real.
- BeerEveryDay: Tienda online de cerveza con gestión de grupos de consumo.