

UNIVERSIDAD CARLOS III DE MADRID

Tecnologías informáticas de la Web

TRABAJO / PRÁCTICA

Jesús Hernando Corrochano

Telmo Zarraonandia Ayo

David Palomar Delgado

Sergio Herranz Huertas

Curso 2014-15

ÍNDICE

OBJETIVO	2
ÁMBITO. TALAVERAMICA.....	3
VISIÓN	3
SISTEMA A DESARROLLAR	3
ARQUITECTURA DE LA SOLUCIÓN Y METODOLOGÍA DE DESARROLLO	5
ARQUITECTURA.....	5
METODOLOGÍA.....	5
FECHAS DE PUBLICACIÓN DE ENUNCIADOS.....	6
FECHAS DE ENTREGA	7
SISTEMA DE EVALUACIÓN.....	8
CONTINUA	8
ORDINARIA	9
EXTRAORDINARIA	9
NORMATIVA DE ENTREGA	10

Objetivo



Centralizado en el desarrollo de aplicaciones eCommerce Empresariales en el Área Digital, el trabajo se plantea como una excelente toma de contacto del uso de la tecnología y gestión del negocio subyacente.

La realización de esta práctica tiene como objetivos que los alumnos sean capaces de:

- A nivel de requisitos:
 - Determinar todos los requisitos del sistema a desarrollar tomando como punto de partida la descripción que se ha facilitado en el enunciado.
 - Generar nuevas ideas en base a estos: creatividad e innovación
 - Capacidad de análisis, crítica y síntesis. Tomando como base los requisitos del sistema aportados por el PO (Product Owner).
 - Benchmarking: completar la aplicación con ejemplos similares del mercado (análisis del mercado subyacente)
- Programar la aplicación diseñada.
 - Diseñar un sistema web que cumpla con todos los requisitos planteados.
 - Modelar y explotar, con diversas técnicas JEE, la base de datos del sistema.
 - Establecer una trazabilidad de los requisitos y el desarrollo del sistema.
- Utilizar un desarrollo iterativo e incremental, guiado por una metodología ágil (SCRUM) con el uso, o no, de una herramienta colaborativa.
 - Capacidad de organizar y planificar, saber administrar el tiempo
 - Trabajar de forma autónoma y tomar decisiones
 - Trabajar en Grupo:
 - Relacionarse con otros
 - Potenciar el liderazgo, capacidad para influir y motivar a otros
 - Capacidad de negociación, saber convencer y aceptar otros puntos de vista
- Dar una visión de Proyecto Empresarial.
- Potenciar la curiosidad, habilidades de búsqueda y gestión de información
- Iniciativa y espíritu emprendedor
- Preocupación por la calidad, por hacer las cosas bien
- Motivación, entusiasmo, ganas de aprender

Ámbito. Talaveramica

Visión

Se desea realizar una aplicación web que facilite la operativa de un site/tienda virtual de venta de Productos de Cerámica.

El site final de venta será un portal de venta de productos cerámicos, puestos a disposición por un conjunto de proveedores. Estos, pondrán a disposición sus productos vía un portal de proveedores independiente que constituye la entrada del catálogo del site.

El sistema para el cobro se integrará con distintas pasarelas de pago y dispondrá de una gestión financiera que incluirá la conciliación de las ventas.

Asimismo, el site podrá albergar publicidad. Esta será solicitada por las Empresas vía el portal de proveedores, en un modulo del mismo.

El negocio subyacente es un porcentaje sobre la venta de los productos expuestos y el cobro por estancia en el site de la publicidad.

Este site tiene claramente diferenciada dos unidades de negocio:

- Venta de artículos.
- Publicidad

Para ello dispondrá de:

1. Site de venta on-line. Distintas operativas/funcionalidades para los usuarios de la tienda (Cliente)
2. Site para el Portal de Proveedores. Distintas operativas/funcionalidades para los proveedores de la tienda (Proveedor)
3. Site para la administración de la solución comercial

Se valorará que el sistema sea usable y accesible, para ello tomará como referencia las normas WAI.

Sistema a desarrollar

El sistema dispondrá de:

1. Un Sistema de Registro de:
 - a. Clientes
 - b. Proveedores
2. Un sistema de Catálogo de Productos:
 - a. De venta de Productos Cerámicos
 - b. De publicidad

3. Un sistema de Gestión Económico/Financiero:
 - a. Integración con Pasarelas de Pago
 - b. Gestión de la Conciliación
4. Un sistema de Gestión de la Publicidad
5. Un sistema de ofertas y promociones

Todos estos Sistemas dispondrán de un entorno centralizado de Administración.

ARQUITECTURA DE LA SOLUCIÓN Y METODOLOGÍA DE DESARROLLO

Arquitectura

El sistema estará compuesto por un conjunto de aplicaciones y módulos JEE, que se irán construyendo de manera iterativa e incremental a lo largo de los tres sprint / entregas que se han de hacer a lo largo del curso.

- Como servidor de aplicaciones final se establece GlassFish 4
- JDK a utilizar será la JDK 6
- Como BBDD se utilizará MySQL 5 ó 5.5



Al final del desarrollo de la aplicación se dispondrán de los siguientes módulos empresariales:

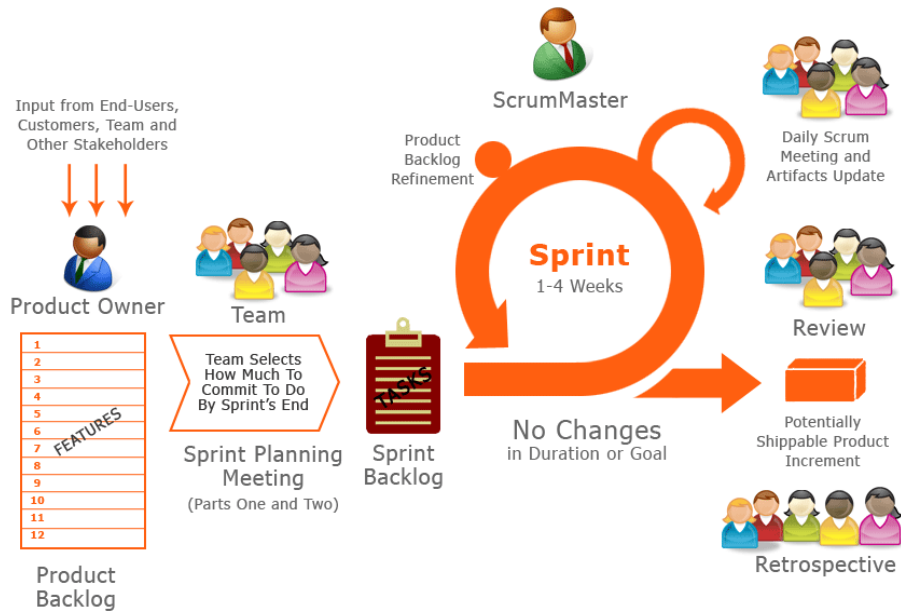
1. Site/Aplicación de usuario
2. Site/Aplicación de back-office: administración
3. Site/Aplicación para el Portal de Proveedores

El diseño evolutivo de cada uno de estos módulos, se realiza a lo largo de cada una de las entregas planificadas y el desarrollo de la aplicación, será por ende un desarrollo iterativo e incremental.

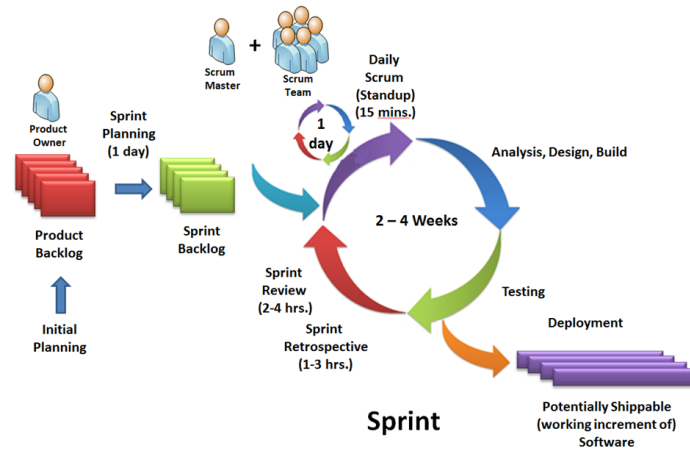
Nota: para el catálogo podría utilizarse una BBDD NonSQL tipo MongoDB. Si esto es así debe ser aprobado por el profesor de prácticas con el equipo.

Metodología

La metodología a emplear en el desarrollo, será una adaptación de SCRUM.



Cada uno de los sprints corresponden a cada una de las entregas.



Copyright © 2011, William B. Heys

En las clases de práctica tendrán lugar las:

1. Sprint planing meeting, sprint review, retrospectiva y daily meeting
2. En lo relativo a Scrum grooming, se realizará en las clases de tpáctica.
3. El Scrum Master será el profesor de teoría
4. El Product Owner será el profesor de prácticas
5. El Scrum Team, estará formado por cada uno de los alumnos de los diferentes grupos a constituir. No más de 4 alumnos por grupo.



FECHAS DE ENTREGA

Entrega Práctica	FECHA
Entrega / Sprint 1	26 de octubre
Entrega / Sprint 2	16 de noviembre
Entrega / Sprint 3	15 de diciembre

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Dos tipos de evaluación:

- ✚ Continua
- ✚ Ordinaria

Continua

La evaluación continua, será llevada a cabo a lo largo del cuatrimestre, tiene un peso total de 100% sobre la nota final e incluye tanto evaluación de teoría como de práctica.

- ✚ La evaluación continua de teoría tendrá un peso de un 40% sobre la nota final y será realizada a través de un examen de preguntas al final del cuatrimestre.
- ✚ La evaluación continua de la práctica tendrá un peso de un 60% sobre la nota final y será realizada a través de la entrega de tres entregas/sprints a lo largo del curso, que de manera incremental darán el cuerpo final a la aplicación.
 - ✚ Las prácticas deberán ser realizadas obligatoriamente en grupos de máximo 4 alumnos.
 - ✚ Serán corregidas en una fecha acordada con el profesor en presencia de los propios alumnos que deberán explicar punto por punto el trabajo realizado por cada uno de los integrantes del grupo.
 - ✚ En caso de que se detectase que uno de los integrantes no ha participado en el desarrollo de la práctica dicho alumno no puntuará y el resto de alumnos del grupo se reducirá la calificación de la práctica en el porcentaje correspondiente. La nota es individual y no por grupo.
 - ✚ La configuración de los grupos deberá realizarse antes del 01/10.
- ✚ Los profesores podrán proponer el desarrollo de trabajos voluntarios con un peso de un 10% extra cada uno y un máximo de dos trabajos por alumno.

En la siguiente tabla se resumen los distintos pesos y su correspondencia con la nota final:

Entrega Práctica	PESO %
Entrega / Sprint 1	15%
Entrega / Sprint 2	15%
Entrega / Sprint 3	30%
CORRESPONDENCIA CON LA NOTA FINAL	60%

IMPORTANTE:

- ✚ Las prácticas/sprint deben ser entregadas en la fecha especificada por medio de Aula Global 2. No se permitirá ningún otro método de entrega a menos que haya una autorización expresa por parte del profesor.
- ✚ Por cada día de retraso en la entrega de la práctica se aplicará una penalización del 10% sobre la máxima nota aplicable. En este caso la práctica se entregará por correo electrónico.
- ✚ Todos los integrantes del grupo deberán presentarse a la corrección de la práctica.

La nota final se calculará de la siguiente manera:

- ✚ Todas las notas parciales se suman.
- ✚ Es obligatorio presentarse al examen final y superar una nota de corte del 20% de la ponderación de la nota de teoría.

$$\text{Nota Final} = 0.6 \times \text{Total Prácticas} + 0.4 \times \text{Examen}$$

Ordinaria

En la siguiente tabla se resumen los distintos pesos y su correspondencia con la nota final:

TIPO	PESO %
Examen	60%
TOTAL	60%

La nota final se calculará de la siguiente manera:

$$\text{Nota Final} = 0.6 \times \text{Examen}$$

Extraordinaria

En la siguiente tabla se resumen los distintos pesos y su correspondencia con la nota final:

TIPO	PESO %
Examen	100%
TOTAL	100%

La nota final se calculará de la siguiente forma:

$$\text{Nota Final} = \text{Examen}$$

Opcionalmente, a aquellos alumnos que durante el curso hayan seguido el proceso de evaluación continua podrán acogerse a dicho modo de evaluación completando las entregas que les falten y realizando un examen final con peso de un 40%.

Normativa de entrega

La resolución del sprint deberá respetar las siguientes normas:

- El sprint deberá ser realizado en grupos de máximo 4 personas.
- La entrega de la solución del sprint:
 - La entrega se realizará a través de Aula Global en la actividad habilitada para el caso.
 - El coordinador de cada grupo deberá entregar un único fichero comprimido .zip o .rar.
 - El nombre del fichero comprimido y nombre del proyecto .EAR, deberá seguir el siguiente formato de nombre:

GR83.XX.SpYY.zip

dónde XX corresponde al identificador individual del grupo de prácticas y YY, corresponde al sprint a entregar. Por ejemplo, para la entrega del primer sprint dentro de la clase de práctica 82, el grupos 03, deberá generar un fichero con nombre:

GR82.03.Sp01.rar

- La estructura de los ficheros entregados deberá ser la siguiente:
 - Un proyecto EAR, con el formato de nombre GR83.XX.SpYY.zip.
 - El script SQL, para generar la base de datos.

IMPORTANTE. En ningún caso, se aceptarán prácticas entregadas por correo electrónico