

ANEXO
ACTA 19/02/19

Suposto práctico 1

O Servizo de Xuventude de Concello desexa implantar un sistema informático que permita a xestión das actividades que devandito servizo ofrece aos mozos e mozas da cidade.

Este sistema debe permitir a alta, actualización e arquivado das diferentes actividades ofrecidas, así como permitir aos cidadáns inscribirse e realizar o pago das actividades.

O sistema gardará diferentes datos de cada actividade, entre os cales se inclúe o nome da actividade, unha descrición, a data de celebración, lugar de celebración, prezo da actividade e a cantidade de persoas que poden acceder a cada unha delas.



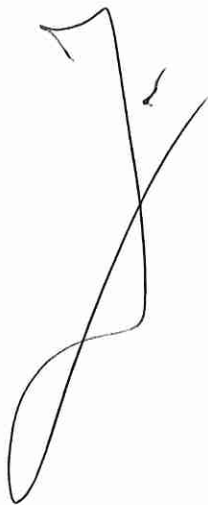
Ademais deben conservarse as solicitudes e pagos asociados a cada unha das actividades.

O sistema deberá permitir o pago das taxas, que poderá realizarse por 2 medios distintos:

- Por Internet: O cidadán poderá acceder vía web mediante usuario e contrasinal, ou ben con certificado dixital, sempre que xa estea rexistrado e activado para o portal web. Se non está rexistrado, a propia solicitude de pago levará a inscrición no portal.
- Persoalmente no Concello: Os cidadáns que se presenten persoalmente indicarán os seus datos ao funcionario que o atende, o cal dará de alta a solicitude e imprimirlle unha carta de pago que debe presentar despois do pago no rexistro do Concello, selada pola entidade bancaria.

A partir da información indicada anteriormente, e tendo en conta que o opositor poderá facer todas aquelas suposicións adicionais que considere oportunas, sempre que as indique e xustifique convenientemente, responda ás seguintes cuestións:

1. Diseñar unha estrutura de base de datos que permita resolver o problema.
2. Explicar os módulos que deseñaría para construír un sistema informático de xestión baseado en arquitectura Java para ser utilizado polo persoal funcionario do servizo de Xuventude.
3. Explicar o sistema Web que se utilizaría para permitir aos cidadáns a solicitude e pagos das actividades.



Suposto práctico 2

O Servizo de Administración Electrónica do Concello desenvolveu un sistema de xeración e xestión de pagos de taxas tributarias mediante procedementos Web que debe ser actualizado para compatibilizalo coas últimas innovacións tecnolóxicas, mellorar a súa usabilidade e incluír novas funcionalidades.

Este sistema é utilizado actualmente en diferentes postos de traballo dos departamentos seguintes: Servizo de xestión de tributos, Inspección de tributos, Información, Servizo de Administración electrónica.

O sistema posúe unha estrutura técnica que segue unha arquitectura de 3 niveis: Base de Datos, Servidor de Aplicación e Interfaz gráfico de usuario (cliente):

- **Capa de datos:** Principalmente utilízase como almacenamento da información unha base de datos.
- **Capa de empresa:** Está formada polo servidor de aplicación, programado en JAVA. A aplicación servidor execútase en sistema operativo Linux 64 bits, encargándose dos procesos e da lóxica de negocio de la aplicación.
- **Capa de presentación:** Está composta por unha aplicación Cliente Lixeiro desenvolvida en JAVA e contén la interface gráfica persoa-máquina.

Tras estudar os requerimentos dos Servizos chegouse á conclusión da necesidade de incluír as seguintes funcionalidades:

- Engadir módulos de consulta de padróns municipais.
- Engadir un módulo de xestión de cobros de novas taxas.
- Mellorar a usabilidade dos formularios de introdución de datos.

Decídese que o proxecto, de ser viable, será levado a cabo con recursos do Servizo de Administración Electrónica.

Pídese:

Definir e explicar as fases e actividades de xestión do proxecto que se deben seguir para a realización do proxecto.

