



# PROPUESTA PROYECTO DAW

## Módulo “Proyecto de Desarrollo de Aplicaciones Web”

Alumno: Alejandro Reina Custodio

Fecha: 26 / 09 /2025

<u>1.Título y descripción general del proyecto</u>	<u>2</u>
<u>Incluir una descripción general de qué hará la aplicación y su ámbito de aplicación (comercial, lúdico, personal,...).</u>	<u>2</u>
<u>2.Identificación del proyecto</u>	<u>2</u>
<u>3.Justificación y objetivos</u>	<u>2</u>
<u>4.Contenidos y aspectos principales</u>	<u>2</u>
<u>5.Medios que se utilizarán</u>	<u>2</u>
<u>6.Áreas del ciclo formativo</u>	<u>3</u>



## 1. Título y descripción general del proyecto

La aplicación se llamará: **LevelUp Nexus**

Aún no dispongo de un logo.

LevelUp Nexus es una aplicación web diseñada como plataforma social para jugadores, donde los usuarios podrán crear y gestionar sus perfiles de juego, interactuar con otros jugadores, unirse a grupos o clanes, compartir publicaciones y seguir a amigos. La aplicación tendrá un enfoque lúdico y social, fomentando la interacción entre la comunidad gamer y ofreciendo herramientas para organizar y mostrar la actividad de cada usuario, como juegos favoritos, horas jugadas y logros obtenidos.

El ámbito de aplicación es principalmente lúdico y comunitario, orientado a jugadores de videojuegos de cualquier plataforma que deseen compartir experiencias, seguir la actividad de sus amigos y formar parte de grupos temáticos. La plataforma también tiene potencial comercial, ya que podría ampliarse en el futuro con funcionalidades premium, integraciones con APIs de videojuegos y posibles colaboraciones con desarrolladores o tiendas de videojuegos.

## 2. Identificación del proyecto

Participante: Alejandro Reina Custodio

Ciclo formativo: Desarrollo de Aplicaciones Web

Centro educativo: IES Albarregas, Mérida.

## 3. Justificación y objetivos

El proyecto LevelUp Nexus surge de la necesidad de los jugadores de contar con un espacio centralizado para compartir su actividad y conectar con otros gamers.

Gestionar la actividad de los jugadores y mantenerla organizada es complicado, ya que actualmente se reparte entre distintas plataformas: redes sociales generales, foros, aplicaciones de seguimiento de partidas y chats. Esto dificulta tanto el seguimiento de estadísticas personales como la interacción con otros jugadores, y la información útil para formar comunidades o comparar logros no está centralizada.

Por ello, el proyecto tiene como principales **objetivos**:



- Centralizar la actividad de los jugadores en un único espacio web, permitiendo crear y gestionar perfiles, registrar juegos, logros y horas jugadas.
- Facilitar la interacción social entre gamers mediante publicaciones, comentarios, seguimiento de amigos y creación de grupos o clanes.
- Ofrecer un acceso sencillo y rápido a la información y estadísticas, permitiendo consultar la actividad propia o de otros usuarios desde cualquier lugar y en cualquier momento.

## 4. Contenidos y aspectos principales

Conociendo los objetivos de LevelUp Nexus, concretaremos cuáles serán las funciones que ofrecerá la aplicación:

- Los jugadores registrados podrán crear y gestionar su perfil, añadir y eliminar juegos favoritos, registrar estadísticas (horas jugadas, logros) y realizar publicaciones sobre su actividad. Además, podrán interactuar con otros jugadores mediante comentarios y reacciones, así como buscar y unirse a grupos o clanes de interés.
- Los miembros de grupos o clanes podrán gestionar la información del grupo, añadir o eliminar miembros y coordinar actividades o eventos internos.
- El administrador de la plataforma tendrá permisos para gestionar usuarios, juegos, publicaciones y grupos, pudiendo supervisar la actividad de la comunidad y garantizar un correcto funcionamiento del sistema.

### **Requisitos funcionales:**

Las principales funciones que ofrecerá LevelUp Nexus se pueden resumir en un diagrama de casos de uso, en el que cada rol (jugador, miembro de grupo, administrador) puede realizar distintas acciones:

- Jugador: Crear/editar/eliminar perfil, añadir/eliminar juegos, publicar/comentar/reaccionar, unirse a grupos.
- Miembro de grupo: Crear/editar/eliminar grupo, gestionar miembros.



- Administrador: Gestionar usuarios, juegos, publicaciones y grupos.

### **Requisitos no funcionales:**

Para garantizar un correcto funcionamiento y una buena experiencia de usuario, la aplicación deberá cumplir los siguientes aspectos:

- Disponibilidad: Acceso 24/7 desde cualquier dispositivo con conexión a Internet.
- Seguridad y control de accesos: Contraseñas cifradas y control de permisos según el rol del usuario.
- Confidencialidad de datos: La información personal de cada jugador solo será accesible por él o por administradores autorizados.
- Usabilidad y rendimiento: Interfaz intuitiva y respuesta rápida ante consultas y filtrado de datos.
- Control de errores: Gestión de posibles fallos de forma que no afecten la experiencia del usuario.

## **5. Medios que se utilizarán**

El desarrollo de LevelUp Nexus se realizará en un equipo con Windows 11, aunque la aplicación estará diseñada para ser totalmente multiplataforma, pudiendo accederse desde cualquier dispositivo con un navegador web y conexión a Internet, sin requerir instalaciones adicionales. Esto garantiza que todos los usuarios puedan utilizar la plataforma de forma sencilla y universal.

Al tratarse de una aplicación web, se utilizarán **HTML** y **CSS** para estructurar y dar estilo a las páginas, y **JavaScript** junto con la biblioteca **jQuery** para la interacción y la dinámica del lado del cliente.

Como lenguaje de servidor se empleará **Java**, utilizando Servlets y JSP para la generación de contenido dinámico y la lógica de negocio. El motor de base de datos será **MySQL**, ampliamente extendido, gratuito y multiplataforma, que permitirá almacenar de manera segura la información de usuarios, juegos, publicaciones y grupos.

El entorno de desarrollo previsto será NetBeans, que ofrece soporte completo para Java y desarrollo web, así como herramientas para depuración.



## 6. Áreas del ciclo formativo

En el desarrollo de este proyecto, se utilizará contenido de los siguientes módulos del ciclo:

- Bases de datos
- Programación
- Entornos de desarrollo
- Diseño de interfaces web
- Desarrollo web en entorno servidor
- Desarrollo web en entorno cliente