



Universidad  
Europea

# PROYECTO INTEGRADOR

Desarrollo De Aplicaciones Web

Pequeños Navegantes



**Autores:**

Rigoberto Araujo Coronado, Adrian Arcones Gomez y  
Daniel Clavel Vega

**Tutores:**

Sara Villanueva Rosa, Irene Del Rincón Bello Y Raquel  
Cerdá Losa

## Introducción

En el presente proyecto de desarrollo de aplicaciones web tiene como finalidad principal la integración y aplicación de los conocimientos adquiridos en los módulos formativos de segundo año, los cuales son: **Desarrollo Web en Entorno Cliente, Desarrollo Web en Entorno Servidor, Diseño de Interfaces Web y Despliegue de Aplicaciones Web**. Además de estos, también utilizaremos conocimientos de módulos del primer año para su realización, los cuales son: **Lenguaje de Marcas, Bases de Datos y Entorno de Desarrollo**. Este enfoque permitirá abordar de manera integral el proceso de creación de una aplicación web funcional para un campamento infantil, desde el diseño de interfaces hasta su despliegue en un servidor, siguiendo los conocimientos adquiridos en los módulos formativos anteriores.

Utilizaremos para la realización de la aplicación en el entorno del Front-end lenguajes de marcas como HTML y CSS para aplicarle estilo a la web, para la validación de los formularios y aplicarle interactividad y dinamismo a la aplicación utilizaremos JavaScript. Para la parte del back-end, utilizaremos el lenguaje de PHP para la conexión con la base de datos SQL. Para la conexión asíncrona de PHP y JavaScript utilizaremos AJAX.

Para el desarrollo de nuestro proyecto de una manera más sencilla y llevar un orden de la creación de esta, hemos decidido adoptar la metodología ágil SCRUM mediante sprints. Este enfoque combina la flexibilidad y la adaptabilidad de los sprints con los valores fundamentales del espíritu SCRUM: colaboración, aprendizaje constante y orientación hacia un propósito común. A través de la metodología SCRUM por Sprints, buscamos garantizar un desarrollo ágil, eficiente y con un enfoque centrado en las personas, lo que nos permitirá adaptarnos a las necesidades del proyecto y generar resultados de alta calidad.

La finalidad de este proyecto es realizar una aplicación web funcional para un campamento de niños, en la cual los pares puedan obtener información de precios, actividades y eventos pasados, registrarse o reservar plaza. Los monitores podrán observar las actividades que impartirán ese día y la lista de niños que tienen en esa actividad para pasar lista o ver información de ellos, también los monitores podrán enviar un curriculum para optar a conseguir trabajo el campamento. Los administradores de la página podrán asignar a cada monitor actividades y niños a su cargo además de mirar los niños inscritos y si han pagado la reserva.

Para este proyecto que realizaremos siguiendo las pautas y gustos de nuestro cliente, que en este caso serán nuestros compañeros del ciclo formativo de educación infantil. Además, contaremos con el apoyo del ciclo formativo de marketing para realizar una correcta publicidad de la aplicación.

Enlace a nuestro repositorio de GitHub:  
<https://github.com/Astaarr/PequenosNavegantes.git>

### **Palabras clave**

Desarrollo de aplicaciones web, Módulos formativos, Desarrollo Web en entorno Cliente, Desarrollo web en entorno servidor, Diseño de interfaces Web, Despliegue de aplicaciones Web, Front-end, Back-end, HTML, CSS, JavaScript, PHP, SQL, Conexión Asíncrona, AJAX, SCRUM, Sprint, XAMPP.

## Índice

Introducción.....	2
Palabras clave .....	3
Índice .....	4
Módulos formativos aplicados en el trabajo.....	5
Herramientas y lenguajes utilizados .....	6

## **Módulos formativos aplicados en el trabajo**

**Diseño de interfaces Web**, en este módulo, se aborda el proceso de conceptualización y creación de las interfaces que los usuarios interactuarán directamente. Este módulo se enfoca en cómo hacer que la aplicación sea atractiva, intuitiva y funcional. Para ello realizaremos: Investigación y análisis de usuarios, creación de wireframes y mockups, experiencia de usuario, interacción de usuarios.

**Desarrollo web en entorno cliente**, en este módulo, abarcaremos, la programación en JavaScript, para realizar validaciones de usuario como formularios, tanto en tiempo real como cuando al enviarlo y realizar además interactividad y dinamismo en la aplicación, dando animaciones y alguna funcionalidad inmersiva con la aplicación.

**Desarrollo web en entorno servidor**, en este módulo, abordaremos la parte de programación del servidor, utilizaremos el lenguaje de PHP, para conectar la aplicación con una base de datos SQL y creando las consultas necesarias para la correcta conexión entre el cliente y el servidor, además usaremos AJAX para la conexión asíncrona de cliente y servidor.

**Despliegue de aplicaciones Web**, en este módulo, se abordará la creación de un servidor y el despliegue de la aplicación en uno, este servidor será un servidor web apache, el cual configuraremos para que los usuarios puedan entrar a ciertas páginas de la aplicación si tienen permiso o no. La aplicación será accesible desde la red y no de manera local con localhost, sino con su propia dirección.

## Herramientas y lenguajes utilizados

Para la realización de este proyecto hemos utilizado herramientas como FIGMA para realizar, el estudio de las personas, realizar la guía de estilo, wireframes y mockups.

Para escribir el código de la aplicación hemos utilizado un editor de código el cual es Visual Studio Code, los lenguajes utilizados para desarrollar esta aplicación son:

HTML, utilizaremos para crear la estructura y el contenido de la aplicación web. CSS, se utilizará para darle estilo a la aplicación. JavaScript, lo utilizaremos para dar dinamismo a la aplicación, además de utilizarlo para la validación de los formularios. PHP, este lenguaje se utilizará para la conexión a la base de datos SQL, tendrá la lógica para realizar las consultas al servidor. SQL, lo utilizaremos para crear la base de datos que utilizaremos en la aplicación.

Para hacer pruebas hemos utilizado XAMPP, un servidor apache y SQL que nos permitió probar y testear la aplicación en local en nuestro ordenador. La aplicación, la subiremos a un repositorio de Github para llevar un control de los cambios y las versiones nuevas que realicemos. Para obtener imágenes hemos utilizado Freepik una web en la cual hay imágenes sin derechos de autor.