



C/ Padre José Sebastián Bandarán 3  
41013 Sevilla  
Tfno. 854 537 047  
[sevilla@fundaciondonbosco.es](mailto:sevilla@fundaciondonbosco.es)

**GESTOR DE EVENTOS**

**GRUPO 1**

Proyecto creado por la promoción de [Factor HYPERLINK](http://www.factoriaf5.org/) "<http://www.factoriaf5.org/>"í HYPERLINK "<http://www.factoriaf5.org/>"a F5 para la gestión de eventos de [Don Bosco](#).

### PÁGINA WEB REALIZADA POR:

- [Joaqu HYPERLINK](#)

["https://github.com/JoaquinCabezasBerjillos"](https://github.com/JoaquinCabezasBerjillos)í HYPERLINK

["https://github.com/JoaquinCabezasBerjillos"](https://github.com/JoaquinCabezasBerjillos)n Cabezas Berjillos.

- [Ruben Palomo Viedma](#).

- [Derian Yeray Batallas Minda](#).

- Antonio Vizarraga.

- [Moises Dominguez Villegas](#).

- María Urbana Ábalos Ventura.

Para Organizarnos entre nosotros hemos usado la *Metodología Ágil de trabajo* llamada [SCRUM](#), donde nos hemos turnado los puestos *Product Owner* (El que estaba en permanente contacto con el cliente "*Mohammed*" para exponer los gustos del mismo y guiarnos a través de sus gustos personales, *Scrum Master* (El que supervisaba a los demás) y *Coders*.

A continuación explicaremos las experiencias y dificultades que hemos tenido cada uno de nosotros en la elaboración del proyecto:

### JOAQUÍN CABEZAS BERJILLOS

#### He aprendido:

- A dominar mejor el Figma y algunas funcionalidades nuevas (como las interacciones)
- Mejor domino del HTML y del CSS para organizar los elementos, así como el diseño responsive.
- Entender mejor cómo funciona el inspector de elementos y a sacarle mejor partido
- Comprender mejor el flujo de trabajo en equipo en GitHub y cómo funcionan las ramas.
- Entender cómo se usa git, los comandos necesarios para subir archivos y las interacciones entre ramas.

#### He tenido dificultades con:

- La metodología SCRUM, tanto la forma de trabajo como sus roles.
- El uso de git: Subir archivos usandolo o la interacción de las ramas.
- La API: Como usarla, como funciona y cómo adaptarla a nuestro proyecto.

## **RUBEN PALOMO VIEDMA**

He aprendido:

- Usar Figma con más funcionalidades.
- Aprender más por mi cuenta en HTML, CSS y Javascript.
- Mejor aprendizaje autodidacta.

He tenido dificultades con:

- Aprender como hacer funcionalidades específicas para la web y con las posiciones de los elementos y sus comportamientos responsive.

## **DERIAN YERAY BATALLAS MINDA**

He aprendido:

- Usar Figma de manera rápida y aprender nuevas funciones.
  - Mejor uso del HTML y CSS .
- Aprender a usar el inspector de elementos.
- Comprender mejor el flujo de trabajo en equipo en GitHub y cómo funcionan las ramas.
- Aprender a usar Git eficientemente.
- Aprender a buscar mejor.

### **He tenido dificultades con:**

- La metodología SCRUM, no saber al principio la función de cada rol.
- El diseño responsive.

## **ANTONIO VIZARRAGA**

He aprendido:

- Usar Figma de mejor forma
- Tener una mejor estructura y una mejor idea del código, además de aprender algunas pautas al respecto
- A buscar mejor los recursos

He tenido dificultades con:

- No saber cómo empezar una sección del código, ya que no tenía preparado de antemano la estructura antes de ponerme a picar código.

## **MOISÉS DOMINGUEZ VILLEGAS**

### **He aprendido:**

**Manejar un poco mejor figma y Utilizar un poco mejor Flex, la consola de Git, el inspector de elementos del navegador y Bootstrap.**

### **He tenido dificultades con:**

**El uso de Figma y el diseño responsive.**

## **MARÍA URBANA ÁBALOS VENTURA**

He aprendido

-A conocer más en profundidad el HTML y CSS(aunque me falta más).

-Reconocer algunas funcionalidades que antes no conocía.

-A buscar de forma más concisa las dudas que se presentan.

-A trabajar en equipo.

He tenido dificultades en:

-Casi en la mayoría de los lenguajes de programación he tenido dificultades, ya que mi falta de conocimiento me limitaba a desarrollar con total soltura los lenguajes.

-No he realizado las API ya que me cuesta más que las otras.

### **• TECNOLOGÍAS USADAS:**

**Bootstrap (Framework)**

**Figma. (Maquetación)**

**Visual Studio Code. (Editor de Código)**

**Html5. (Lenguaje de etiquetado y estructura de la web)**

**CSS3. ( Lenguaje de diseño y estilo de la página)**

**Javascript. (Lenguaje de Programación para la inteligencia de la**

**web)**

**API. (Para la consulta de la base de datos)**

### **• COLORES Y TIPOGRAFÍAS USADOS:**

**Fuentes usadas en la web:**

- **Roboto.**
- **Montserrat.**
- **Mulish.**

**Fuentes usadas en Figma:**

- **Roboto Medium.**
- **Roboto Regular.**
- **Montserrat Medium.**
- **Montserrat Bold.**
- **Montserrat SemiBold.**
- **Montserrat Regular.**
- **Mulish SemiBold .**
- **Mulish Bold.**
- **Mulish Regular.**

**Las Tipografías anteriormente mencionadas han sido escogidas del siguiente enlace:**

**<https://fonts.google.com/>**

**Colores Usados en Figma:**

- Rojo Principal: DC001B
- Rojo para buscador: BD3039
- Rojo para Icono de Estrella: D40C20
- Azul para los enlaces: 45AFDF
- Azul Gris para foter: 51626F
- Blanco Texto: FFFFFFFF
- Negro Texto: 000000
- Gris Contrastes: D2D1D1
- Verde Logo Whatsapp: 06D755
- Celeste Logo Twitter: 1788C8
- Celeste para selectores: 32B4FE

#### Colores Usados en la Web:

- Rojo.
- Blanco.
- Negro.
- Azul.
- Celeste.
- Verde.
- Gris.

#### La página se compone de los siguientes apartados:

- Login.
- Listado de eventos.
- Formulario de creación de eventos.
- Formulario de suscripción al evento
- Formulario de contacto

#### La página creada tiene las siguiente funcionalidades:

- Login para conectar con el servidor backend enviando usuario y contraseña.
- Un listado de eventos consultados de la API.
- Un formulario para crear eventos en la API.
- Un formulario de suscripción al evento.
- Un formulario de contacto.

#### El footer contiene los siguientes elementos:

- Política de privacidad.
- Aviso legal.
- Contacto.

El resultado final de este proyecto en cuanto a código se refiere se puede ver en el siguiente enlace:

<https://github.com/Cconkers/proyecto-2-grupo1.github.io>

Se puede ver la maqueta final en el siguiente enlace:

<https://www.figma.com/file/MOIJp7idIQwjOaEdta2MOM/Gestor-de-Eventos?node-id=309%3A528>

Nos hemos ayudado con el siguiente framework [Bootstrap](#)

Este proyecto es responsive, es decir, es válido tanto para ordenadores, como para móviles.

Para el frame Desktop se han usado las siguientes medidas:

Width: 1440px.

Height: 2896px.

Para el frame Móvil se han usado las siguientes medidas:

Width: 480px.

Height: 5541px.

Para el control de versiones hemos usado la consola de [GIT](#).

Con este proyecto pretendemos devolverle algo de valor a la fundación como agradecimiento por su confianza depositada en nosotros y de paso dejar “nuestra marca”.