

Proyecto Final: Plataforma de Apuestas Deportivas con Enfoque Social

Asignatura: Diseño de Interfaces Web (DAW2)

Versión Inicial (v0)

Descripción del Proyecto

Se requiere el desarrollo de una infraestructura web para dar soporte a una nueva plataforma de apuestas deportivas con un fuerte enfoque en la interacción social. El objetivo es innovar en el mercado de apuestas en línea, ofreciendo una experiencia más participativa y gamificada que permita a los usuarios formar comunidades y desafiar a otros apostantes en pools de apuestas personalizadas. Habrá que ser originales para desbancar a BET365, BWIN.com, 888sports, entre otros.

El desarrollo se llevará a cabo en varias fases. En esta primera versión del sitio, se deberán satisfacer los siguientes requisitos:

Requisitos de la Primera Versión (v0)

1. Diseño Preliminar en Figma

- ✚ El diseño inicial de la plataforma debe realizarse en **Figma**, utilizando los recursos proporcionados (logo, colores, tipografía, etc.).
- ✚ Se debe seguir una licencia **Creative Commons BY**, asegurando que los derechos de autor sean respetados correctamente.
- ✚ La documentación del diseño debe estar presente en el repositorio del proyecto.

2. Estructura de la Plataforma

- ✚ **Página principal** con contenido estático inicial, donde se presentará la plataforma y su propuesta de valor.
- ✚ **Zona de navegación** con al menos tres secciones principales:
 - **Mercado de Apuestas:** Sección donde los usuarios pueden ver las apuestas activas y unirse a pools.
 - **Perfil de Usuario:** Vista personalizada donde los usuarios pueden ver su saldo, historial de apuestas y notificaciones.
 - **Ranking y Desafíos:** Clasificación de usuarios según su desempeño en las apuestas y desafíos abiertos contra otros usuarios.
- ✚ **Logotipo** en la zona del encabezado, respetando el diseño de marca proporcionado.
- ✚ **Registro de Usuarios:** Debe incluir un formulario con al menos 6 campos obligatorios y validaciones adecuadas.
- ✚ **Pie de página** con iconografía básica y enlaces a redes sociales.

3. Funcionalidad Específica de la Plataforma

- Los usuarios pueden **crear pools de apuestas** entre amigos o abiertas al público.
- El creador de la apuesta define las **condiciones de la apuesta** (monto, tipo de apuesta, equipos involucrados, etc.).
- Una vez terminado el evento, el sistema distribuye **automáticamente los premios** según las condiciones establecidas.
- Se debe implementar una sección de **notificaciones y saldo de usuario**.

(Crear al menos las secciones o interfaces necesarias para las anteriores funcionalidades aunque no se les dote de la misma)

4. Requisitos Técnicos

- Uso de **HTML5 semántico**, incluyendo microdatos para mejorar la estructuración del contenido.
- Implementación de **Flexbox y CSS Grid** para la maquetación.
- Uso de la metodología **BEM** para la organización de los estilos CSS.
- Utilización de variables para la estructuración en las hojas de estilo CSS.
- En esta versión inicial **no se puede usar ningún framework**.

5. Repositorio y Documentación

- Cada equipo debe crear un **repositorio en GitHub** donde se almacene el código del proyecto.
- Debe incluirse un **README.md**, donde se documente:
 - Descripción del proyecto.
 - Tecnologías utilizadas.
 - Instrucciones de instalación y uso.
 - Licencia del proyecto (**Creative Commons BY**).
 - Mejoras y cambios en cada versión.

Entrega y Evaluación

- La entrega de esta versión inicial (v0) se hará en la fecha establecida.
- Se evaluará la estructura del diseño, la calidad del código, la organización del repositorio y la documentación en el README.md.