

MEMORIA DEL PROYECTO



Intercambio de casas adaptadas

Autoría: Ester Bonmatí Pacheco.

Tutor: Marcos Villagordo Castejón.

CFGS: 2º Despliegue de Aplicaciones Web.

Email: bonmati20964@iesmarenostrum.com

Curso: 2021/2022

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
1.1. Descripción general.	4
1.2. Exposición de los objetivos que se persiguen.	5
2. ANÁLISIS	5
2.1. Identificación de necesidades del sector productivo.	5
2.2. Análisis de la competencia, tanto a nivel local como en Internet.	7
2.3. Actividad de la empresa y su ubicación en el sector de desarrollo software.	8
2.3.1 El nombre	8
2.3.2 El logotipo	8
2.3.3 La ubicación	8
2.3.4 Forma jurídica	8
2.4. Viabilidad técnica y oportunidad del proyecto.	9
2.5. Características del proyecto: pliego de condiciones.	11
2.6. Técnicas a emplear.	11
3. DISEÑO	14
3.1 Estructura general del proyecto. Diagrama de casos de uso.	14
3.1.1 Actores	14
3.2 Elaboración de un guion de trabajo para el desarrollo del proyecto.	15
3.3 Fases del proyecto. Tareas y plazos de ejecución.	16
3.4 Recursos materiales y personales.	17
3.4.1 Recursos humanos.	17
3.4.2 Recursos materiales	17
3.5 Estimación de gastos.	18
3.6 Estimación de ingresos y precios de venta.	20
3.7 Viabilidad económica.	21
3.8 Necesidades de financiación.	23
3.9 Definición y elaboración de la documentación del diseño. Control de calidad.	24
3.10 Revisión de la normativa aplicable.	25
4. IMPLEMENTACIÓN	26
4.1 Desarrollo de modelo de datos.	26
4.1.1 Diseño Conceptual	26
4.1.2 Diseño Lógico	27
4.1.3 Diseño Físico	28
4.2 Desarrollo de la programación del entorno de servidor.	28

4.3	<i>Desarrollo de la programación de entorno del cliente.</i>	29
5.	VALIDACIÓN	31
5.1	<i>Definición del procedimiento de evaluación, seguimiento y control del proyecto. Indicadores de calidad.</i>	31
5.2	<i>Definición de procedimientos para la participación de los usuarios en la evaluación del proyecto. Documentos específicos.</i>	32
5.3	<i>Registro de resultados.</i>	33
6.	CONCLUSIONES	36
6.1.	<i>Conclusión general</i>	36
6.2.	<i>Conclusión personal</i>	36
6.3.	<i>Futuras mejoras</i>	37
7.	BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS	38
8.	ANEXO	39

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Descripción general.

Actualmente, en España hay 4,12 millones de personas con discapacidad, esto supone aproximadamente el 9% de la población total en España.

No se llega a comprender la cantidad de personas en esta situación hasta ver datos y estadísticas que hacen reflexionar y pensar de que no es un colectivo pequeño y que la integración de estos es una responsabilidad social por parte de todos.

Las personas con discapacidad a lo largo de su vida se encuentran con muchos obstáculos que les hace difícil avanzar en su crecimiento vital como: situaciones de discriminación a este colectivo, tabús que hoy en día persisten, dificultades a la hora de acceder a cualquier lugar de ocio, ya sea por falta de una rampa/ascensor, que la carta del menú no esté adaptada a braille, etc.

Cualquier persona de a pie, cuando quiere irse de vacaciones, busca vuelos, hoteles, visitas y lo tiene todo a su disposición sin preocuparse de nada. Sin embargo, una persona con discapacidad lo primero que busca es: “*Hoteles adaptados*”, “*Visita guiada adaptada*”, “*Restaurante de fácil acceso para personas en silla de ruedas*”, ...

Esto hace que la búsqueda de lugares para poder viajar sea muy reducida y costosa llegando incluso a no poder ir a ciertos lugares. Desgraciadamente, hay pocos hoteles que ofrecen este tipo de servicios al igual que el resto de sectores.

Por ello, Holidays es una aplicación web de intercambio de casas adaptadas. Un proyecto de necesidad social para todas aquellas personas con discapacidad.

Cuando convives con una persona con alguna dificultad física el viajar es muy complicado, por ello, la idea de intercambiar tú casa adaptada con otra familia en la misma condición que tú supone un rayo de esperanza. Cuando hablamos de instalaciones adaptadas, no solo hay que pensar en las adaptaciones que se pueden ver (las rampas, los ascensores, las puertas anchas, las luces para las personas sordas, los sonidos para las personas ciegas,...) sino también en las camas adaptadas, los baños adaptados junto con sus grúas, etc. Dependiendo de la gravedad y la dependencia de cada uno harán falta más recursos o menos. Por ello, Holidays ofrece la igualdad de condiciones para viajar a cualquier lugar de España.

Holidays es una aplicación fácil de entender para cualquier persona, con un interfaz sencilla y agradable. En ella se podrá realizar la compra de cualquier tipo paquete con total tranquilidad y seguridad. Holidays es una aplicación web innovadora ya que, actualmente no existe una plataforma web dedicada exclusivamente a este colectivo.

1.2. Exposición de los objetivos que se persiguen.

Este proyecto nace de las necesidades sociales que actualmente surgen en nuestra sociedad. Por ello, es fundamental destacar y nombrar los objetivos de dicho proyecto para poder mejorar y eliminar estas barreras que hoy persisten.

Los objetivos principales de Holidays son:

- Eliminar barreras sociales.
- Eliminar mitos o creencias sobre las personas con discapacidad.
- Sensibilizar a la sociedad sobre el colectivo de discapacidad.
- Fomentar la igualdad de derechos.
- Fomentar la conciliación familiar.
- Visibilizar y normalizar la discapacidad.
- Ayudar a las personas con discapacidad.
- Hacer un mundo más accesible.

2. ANÁLISIS

2.1. Identificación de necesidades del sector productivo.

Según el Observatorio de Accesibilidad del Turismo en España junto con la ayuda de recogida de datos de Fundación ONCE revelaron que una persona con discapacidad incrementa su coste de viaje un 30% más que cualquier otro ciudadano que no tenga esta patología. Esto hace que viajar sea muy costoso, además, de las dificultades por encontrar las adaptaciones necesarias para ello.

Estudios realizados muestran que una persona con discapacidad viaja 2 veces al año de media, el 70% a nivel nacional y el 30% restante a nivel internacional. De esta forma, el estudio confirma que las personas con discapacidad viajan casi con la misma frecuencia que las personas sin discapacidad, realizando una media de 7 viajes en los dos últimos años. Esto se compara con un promedio de 8 viajes durante el mismo período.

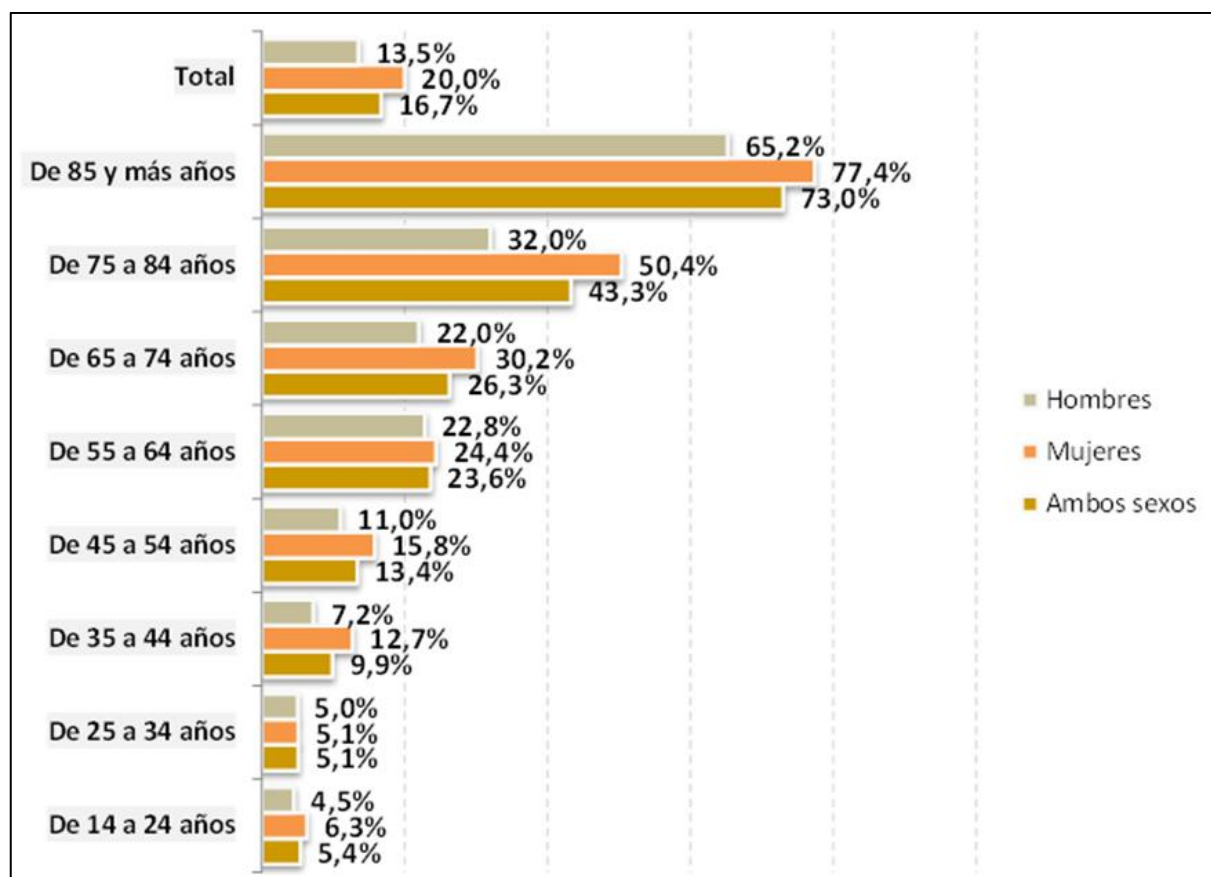
Por otra parte, la oferta y demanda sobre este sector es muy elevada, el estudio revela que en los últimos dos años, las personas con discapacidad afirman viajar en pareja, familia o amigos (96%), este hecho revela la importancia de seguir apostando por la cultura y el ocio accesibles.

En cuanto a los visitantes con necesidades especiales, el Observatorio informa que el 75% de ellos tiene discapacidad (36% física, 18% visual, 12% auditiva), el 19% tiene necesidades especiales o condiciones temporales.

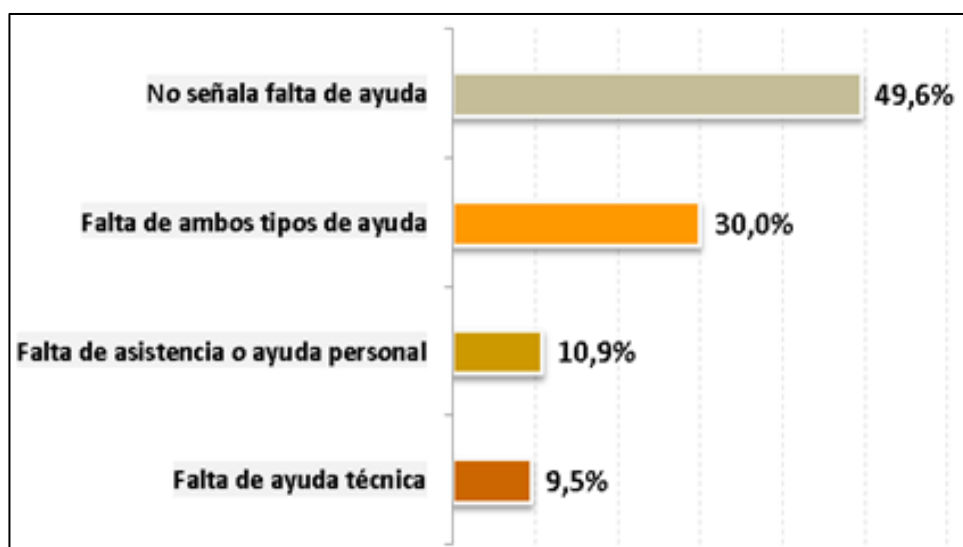
Cabe destacar una gran estadística muy importante en relación a la reserva de sus viajes, ya que casi el 70% del colectivo hace la reserva vía Internet. Por ello, también urge la necesidad de esta aplicación web.

Además, el estudio de la Fundación Adecco demuestra que, más de la mitad de las personas con discapacidad (56%) renuncia a viajar o irse de vacaciones por la falta de accesibilidad que hay en algunos puntos del viaje.

Gráfica de personas con discapacidad según el rango de edad y género.



Gráfica de autonomía de personas con discapacidad.



Con la recopilación y conocimiento de todos estos datos, surge este proyecto tan necesario. Estamos cambiando la forma de vivir hacia un mundo más digitalizado y todos necesitamos ir al mismo ritmo. Por ello, Holidays ayudará a todas aquellas personas con necesidades especiales a poder viajar y encontrar una estancia con todas sus necesidades. También, supondrá que viajar no sea una preocupación sino una tranquilidad.

La accesibilidad es algo más que una rampa en la entrada de un edificio, hay que ir más allá para fomentar y facilitar la accesibilidad a los 1.000 millones de turistas que viajan con dificultad.

2.2. Análisis de la competencia, tanto a nivel local como en Internet.

Analizando y haciendo un estudio de mercado sobre este sector, puede constatar que cualquier inmobiliaria, agencias de viaje, hotel, albergue o similar, son competencias directas de este proyecto, es cierto, que muchas de ellas no cumplen con la normativa de estancias adaptadas, pero otras sí. Aun así, a nivel local, no hay variedad de oferta al respecto ya que, normalmente suelen ser siempre las mismas que ofrecen este servicio. Además, al ser una comunidad reducida de sitios adaptados, los precios se elevan considerablemente por hacer uso de estancias especializadas o recursos que el lugar ofrece. Por ello, el viajar resulta muy costoso y sacrificado por parte del acompañante, por hacer cosas cotidianas que supone un esfuerzo añadido por falta de buenos recursos. Algo que destacar sobre la competencia a nivel local es que carece de compañías de intercambio de casa, y esto supone una gran ventaja a Holidays.

La competencia online es un sector muy extenso ya que, puedes conectarte a cualquier lugar del mundo desde tu casa. La variedad se duplica notablemente. Al igual que en la competencia local, todo lo que suponga una estancia vacacional es competencia directa de este proyecto, pero sumándole que la competencia se amplía en función de lo que se quiera buscar por Internet.

Actualmente existen muchas agencias de viajes, hoteles, albergues, etc que tienen sus servicios online.

Por ello, se puede acceder a cualquiera de ellas, incluso la oferta de estancias se amplía vía online. Pero la competencia más directa de este proyecto son las páginas web de intercambio de casa, ya sea a nivel europeo o internacional. Estas si ofrecen intercambio de casas adaptadas, pero sucede lo anterior, que son muy reducidas por ser una parte mínima de la página web. Una de ellas es HomeExchange, es muy famosa a nivel internacional porque sus intercambios son mundiales.

Después de analizar y hacer una búsqueda exhaustiva, puede comprobarse que no existe página similar a la que Holidays ofrece. Es cierto que el intercambio de casas adaptadas se da, pero no hay una página dedicada exclusivamente a ello.

La finalidad de este proyecto es que las personas con discapacidad puedan viajar a cualquier lugar de España, ya que Holidays solo se centrará a nivel nacional. Ofreciendo comodidad, exclusividad accesibilidad a cualquier zona española y sobre todo una rentabilidad económica ya que, solo con

la contratación de uno de las paquetes podrá viajar e intercambiar su casa con la zona que desee sin preocuparse de cuánto podría costarle una estancia por noche, tranquilamente podrá estar el tiempo que quiera, con las personas que desee.

2.3. Actividad de la empresa y su ubicación en el sector de desarrollo software.

2.3.1 El nombre

El nombre de la empresa será *Holidays.com*, un nombre atractivo que solo de leerlo puedes intuir de qué trata la página web. Ya que el significado de holidays es vacaciones en inglés.

2.3.2 El logotipo



La letra es una tipografía de palo seco ya que, este tipo de letra transmite seguridad y confianza.

El color azul de la letra es para que el usuario reciba desde el primer vistazo lo que se quiere transmitir. El color azul transmite confianza, seguridad, tranquilidad. Como contraste de este color, está el amarillo, que es la nota divertida del logo, para que los usuarios o clientes se sientan seguros y tranquilos para que puedan disfrutar y que vivir de la experiencia.

En cuanto a los otros elementos: Se ha sustituido la “O” por una rueda de una silla de ruedas para identificar o destacar a este colectivo, para tener una identidad propia.

El círculo amarillo es una simulación al sol, ya que transmite vitalidad, energía y diversión. Los tres puntos finales, son puntos suspensivos, esto significa que el usuarios no tiene por qué vivir una aventura únicamente sino que pueden vivir todas las que quiera, sin límites, aunque vivan sobre ruedas.

2.3.3 La ubicación

El proyecto se desarrollará en un estudio de mi propiedad donde actualmente estoy estudiando.

2.3.4 Forma jurídica

La forma jurídica de negocio a seguir para este proyecto es la de una empresa individual. Esto es porque quien va a llevar a cabo esta empresa es una persona, sin socios y la va a realizar de forma completamente autónoma, a lo que se le denomina trabajador autónomo.

Toda la responsabilidad de la empresa recaerá completamente sobre la creadora del proyecto como: las facturas, las deudas, los beneficios, etc. La empresaria tendría acceso a la seguridad social ya que, está dada de alta como autónoma, de esta forma, se aplican los impuestos sobre el IRPF, IVA, entre otros.

Uno de los puntos más importantes a tratar es que podrá aportar el capital que considere necesario y oportuno para que funcione correctamente la empresa al igual que, si la empresa fracasará no

tendría pérdida de bienes propios, simplemente se cerraría la empresa y se daría de baja como autónoma.

2.4. Viabilidad técnica y oportunidad del proyecto.

Actualmente, casi todo está digitalizado y subido a la nube. Muchas empresas se han adaptado a la sociedad de hoy en día para crear una página web de su negocio y poder llegar a más sectores. Además de que la forma de comprar y de reservar estancias tiende a ser digital.

Internet es nuestro presente y nuestro futuro, por ello, este proyecto puede alcanzar grandes beneficios y escalar solicitudes.

A continuación se va a mostrar el DAFO del proyecto. Primero irán las debilidades, seguidamente las amenazas, a continuación las fortalezas y por último, las oportunidades. Junto con estas imágenes habrá una leyenda que mostrará el grado o nivel de cada elemento por sector.


debilidades


	Mala calidad de la página		
	Desconocimiento del entorno digital		
	Escasez de registros		
	Intercambio de casas limitado		
	Falta de experiencia empresarial		

Nivel de importancia del Factor en el borrador
















 casi irrelevante
  Menor
  Importancia media
  Muy importante
  Crítico


amenazas







	 Desconfianza de la página por ser nueva		
	 Otras páginas que ofrezcan un servicio similar		
	 Aumento de competencia		
	 Que la página sea poco visible o desconocida		

























Categorías PESTEL

 Político
  Económico
  Social
  Tecnológico
  Ambiental
  Legal

Fortalezas			?
	Titulación sobre las necesidades de personas con diversidad funcional		
	Accesible para todo el mundo		
	Buenos precios		
	Fácil manejo y entendimiento de la página		
	Múltiple variedad de casas		

Nivel de importancia del Factor en el borrador

 casi irrelevante
  Menor
  Importancia media
  Muy importante
  Crítico

Oportunidades			?
	 Aumento de zonas donde pasar una estancia o unas vacaciones		
	 Nuevos Proyectos		
	 Igualdad de condiciones		
	 Sensibilización y apoyo a este sector		
	 Normalización y visibilidad de personas con necesidades especiales		
	 aumento de la demanda		

Categorías PESTEL

 Político
  Económico
  Social
  Tecnológico
  Ambiental
  Legal

Analizando el estudio y mirando las relaciones actuales, se puede ver que las fortalezas y las oportunidades nos dan señales positivas para sopesar los mejores factores y los pasos a continuar para anticiparnos a ellos. Este proyecto avanza y propicia buenas perspectivas de negocio en este sector.


2.5. Características del proyecto: pliego de condiciones.

Para el desarrollo de la aplicación web, es fundamental diferenciar y desarrollar los perfiles a tratar para el buen funcionamiento y calidad de proyecto. Este proyecto consta de 3 perfiles que se definen a continuación:

- El perfil público, donde se podrá ver:
 - Los destinos disponibles.
 - Quienes somos.
 - Contacto.
 - Información sobre los paquetes.
 - La ubicación.
- El perfil del cliente, donde podrá gestionar:
 - Todo lo anteriormente citado.
 - Las contrataciones en la sección “Contrataciones”.
 - Las reservas en la sección “Mis reservas”.
 - Además, contará con otro apartado donde podrá subir, eliminar o modificar la información de su casa, este apartado se llama “Mi casa”.
- El perfil del administrador, consta de:
 - Gestión de reservas.
 - Gestión de casas.
 - Gestión de destinos.
 - Gestión de paquetes, fechas y precios.
 - Gestión de usuarios.

2.6. Técnicas a emplear.

Para llevar a cabo este proyecto es fundamental tratar las herramientas y tecnologías a tratar para poder crear una página web funcional y de calidad. A continuación se va a mostrar las herramientas que se van a utilizar para la creación de este proyecto.

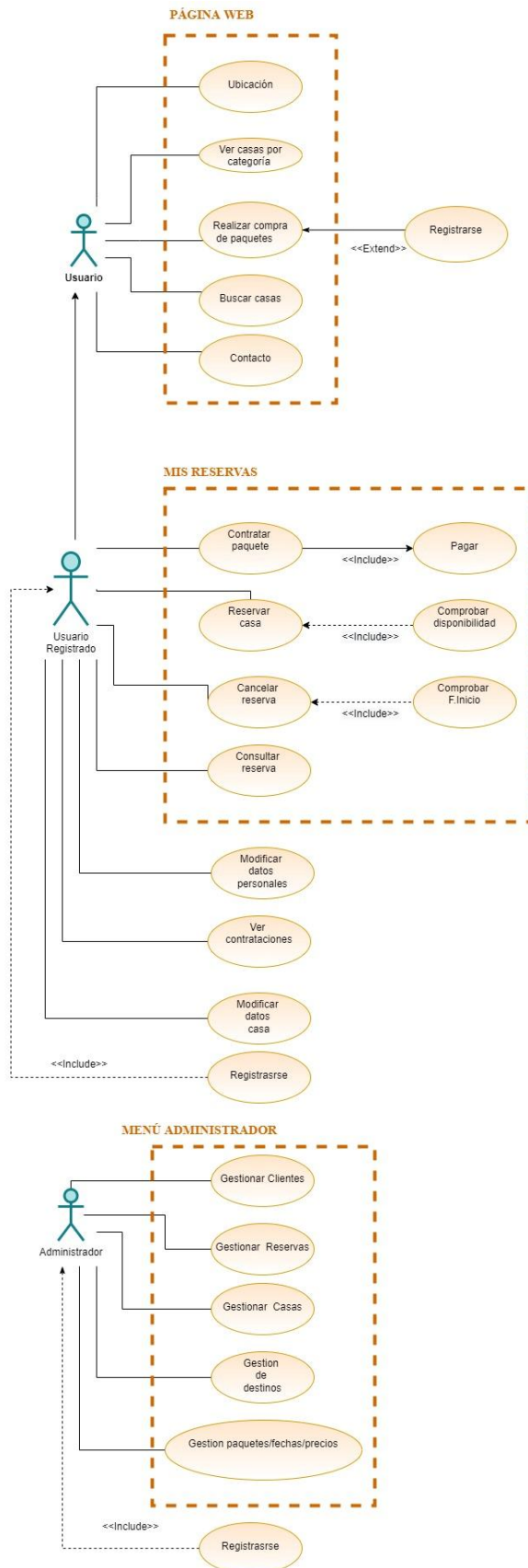
TÉCNICAS DE IMPLEMENTACIÓN		
Adobe Photoshop Oficial	Plataforma para la creación y edición del logo de la marca e imágenes de la página.	

Git	Software de control de versiones distribuido de código abierto, sirve para descargar las versiones, realizar cambios y subir las versiones modificadas o actualizadas.	
GitHub	Se utiliza para el alojamiento de los proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git.	
Diagrams.net	Para la realización de diagramas del proyecto.	
Visual Studio	Completo para desarrolladores, equipado con muchas herramientas y de gran productividad.	
Visual Studio Code	Editor de texto y código fuente.	
W3C HTML Validation Service	Servicio de validación para analizar documentos HTML y XHTML.	
Google Chrome	Herramienta de desarrollo integrada en el buscador de Google Chrome para diagnosticar problemas o errores.	

HTML	Lenguaje de marcado para la elaboración de páginas web.	HTML 
CSS	Lenguaje de diseño gráfico y presentación de un documento escrito en un lenguaje de marcado.	CSS 
JavaScript	Lenguaje de programación interpretado, añade características interactivas a la aplicación web.	
C#	Lenguaje de programación basado en objetos, permite crear aplicaciones seguras y sólidas.	
SQL Server	Sistema de gestión de bases de datos relacionales.	
ASP .NET	Entorno para aplicaciones web comercializado por Microsoft.	
MVC	Patrón de arquitectura de software mediante tres componentes: modelo, vista y controlador.	
Microsoft Azure	Servicio de computación en la nube.	

3. DISEÑO

3.1 Estructura general del proyecto. Diagrama de casos de uso.



Para la creación del diagrama de casos de uso se ha hecho uso de la herramienta diagrams.net. En ella quedan diferenciado los que serían los tres tipos de actores que interactúan en la aplicación, un usuario que visita nuestra web, un usuario registrado y el administrador.

De esta manera queda de una forma muy visual el papel que desempeña cada actor.

3.1.1 Actores

A continuación se va a desarrollar la funcionalidad de cada actor. Como hemos dicho anteriormente, este proyecto contará de 3 actores.

3.1.1.1 Usuario visitante

El visitante podrá registrarse como usuario registrado, conocer la página web donde encontrará los siguientes servicios:

- Quienes somos
- La ubicación
- Los destinos
- Visitar todas las redes sociales de la empresa
- Ver los paquetes y que contiene cada uno.
- El contacto de la empresa
- Puede buscar una casa en concreto
- Registrarse en el caso de que no haya sido autenticado como usuario registrado

3.1.1.2 Usuario registrado

El usuario registrado una vez autenticado como tal, podrá crear una reserva siempre que exista disponibilidad para una fecha solicitada por el usuario registrado, en el caso de modificar o eliminar una reserva ésta deberá existir previamente. Por lo que este actor podrá ver todo lo del actor visitante más estas opciones:

- Contratar un paquete.

- Reservar/cancelar/ver la casa que desee.
- Modificar los datos personales.
- Modificar, eliminar o crear contenido del perfil de su casa.
- Podrá tener un listado de las contrataciones realizadas o activas.

3.1.1.3 Administrador

Este actor se encargará de las gestiones más relevantes de la aplicación y es quien tiene todos los privilegios de administración de la aplicación web:

- Gestión de destinos, podrá añadir, modificar o eliminar en función de lo que se quiera.
- Gestión de casas para posibles modificaciones, consultas o eliminaciones.
- Gestión de reservas para modificar, consultar o eliminar.
- Gestión de paquetes, podrá modificar el precio, limitar su venta, ofertarla, etc.
- Gestión de los usuarios registrados en la aplicación web, para modificarlos, hacer consultas sobre preferencias, introducir nuevos o eliminar si fuera necesario.
- Modificar sus datos personales e introducir, consultar o eliminar administradores.

3.2 Elaboración de un guion de trabajo para el desarrollo del proyecto.

- Instalación de Entorno de desarrollo en el equipo donde vamos a realizar el proyecto.
- Búsqueda de información a empresas similares de intercambios de casa, para comprobar las necesidades del proyecto.
- Diseño, métodos y desarrollo de la programación de servidor.
- Diseño conceptual de la Base de datos.
- Diseño de la interfaz gráfica, programación cliente.
- Creación de la base de datos en SQL para Visual Studio.
- Creación de la interfaz en ASP, creación de las plantillas maestras y separación de los distintos roles de usuario de la aplicación.
- Creación de las distintas pantallas y su código subyacente para la presentación de las respuestas.
- Realización de pruebas unitarias.
- Realización de pruebas de Administrador, Clientes y visitantes.
- Explotación y puesta en marcha de nuestro en servidor Azure.
- Redacción de la memoria.
- Planificación de la presentación en PowerPoint.

3.3 Fases del proyecto. Tareas y plazos de ejecución.

La planificación y tareas de este proyecto son las siguientes:

1. Instalación de Entorno de desarrollo.
2. Documentación: Solicitud de información a empresas similares de intercambios de casa, para comprobar las necesidades del proyecto.
3. Diseño, métodos y desarrollo.
4. Realización de pruebas.
5. Redacción de la memoria.
6. Planificación de la presentación en PowerPoint.
7. Actividades de marketing.

El proyecto se creará prácticamente al completo por una única persona. El inicio de las tareas se realizará el 1 de enero de 2022. La finalización y entrega del prototipo el 1 de junio de 2022. No obstante, la estimación máxima que se ha planteado es tenerlo activo de cara a Julio ya que, son muy buenas fechas para comenzar con las ventas. Serán siete meses para la creación completa de la aplicación, crear la forma jurídica de la empresa, darse de alta como autónomo, despegar el proyecto en la nube Azure y terminar de crear el documento de marketing y promocionar la empresa en diferentes redes sociales. Tiempo el cual se considera más que suficiente para poder llevar a cabo todas y cada una de las fases y tareas del proyecto.

A continuación, se muestra una tabla de planificación de creación del software. La metodología más óptima que se ha estudiado es la de Metodología Scrum, dado que es una metodología donde se puede entregar partes del proyecto al cliente e ir desarrollando otras partes del mismo a la vez. En la parte de desarrollo habrán tres Sprints, que serán el desarrollo de los roles de la aplicación, que son: visitante, usuario registrado y administrador y una vez realizado los Sprints se realizarán las pruebas. Como se puede ver en la tabla de abajo, la explotación y el desarrollo se llevarán a la par ya que, iremos entregando los Sprints al cliente e iremos desarrollando otros al mismo tiempo. Al final de estos, se implementará en la nube la aplicación web.

En esta tabla, se aprecia el diagrama de Gantt. En ella se puede ver todas las partes y lo que va a durar el desarrollo de cada una de las partes en el primer año de realización de la página web.

METODOLOGÍA SCRUM																				
	ENE				FEB			MAR			ABR		MAY		JUN			JUL		
ANÁLISIS																				
DISEÑO																				
IMPLEMENTACIÓN																				
DESARROLLO																				
Sprint 1: Visitantes																				
Sprint 2 : Usu. registrados																				
Sprint 3: Administrador																				
Pruebas																				
EXPLOTACIÓN																				
MANTENIMIENTO																				
DOCUMENTACIÓN																				

3.4 Recursos materiales y personales.

3.4.1 *Recursos humanos.*

El proyecto Holidays cuenta con una persona Técnica en Desarrollo de Aplicaciones Web además, de tener la titulación como Mediadora Comunicativa.

Esta persona contará con el conocimiento y la experiencia adecuada para llevar a cabo este proyecto. Su funcionalidad será desarrollar la aplicación a niveles técnicos, crear la base de datos, el diseño, etc. Al tener conocimientos en el sector de la discapacidad, se tendrá en cuenta todos los factores de esta misma, además de poder contar con la facilidad y con la garantía de poder satisfacer y adaptar la aplicación a las necesidades del cliente.

3.4.2 *Recursos materiales*

El proyecto Holidays contará con los siguientes materiales:

- Material Fungible: Material de oficina como papel de folio, bolígrafos, un estuche, etc.
- Ordenador: Para realizar este proyecto será necesaria la compra de un ordenador completo.

- Servicios Externos: son recursos como el servicio de limpieza, seguros de hogar, etc. De momento en este apartado invertiremos muy poco, conforme la empresa vaya creciendo este sector irá aumentando.
- Asesoría: Cada mes tendríamos un gasto de 20€.
- Servidor: La instancia del servidor será de 60€ al mes.
- Alojamiento web: será el espacio de alojamiento en línea, en un año tendrá un coste de 12€.
- Plan de Marketing: Para dar publicidad a la empresa.
- Teléfono/Internet: Tendrá un coste de 7,95€ al mes.
- Impuestos: Los impuestos que se aplican por ser una empresa se pagarán cada trimestre hasta completar los 1000€.

3.5 Estimación de gastos.

A continuación, se va a mostrar la tabla de gastos que se va a generar con la realización de este proyecto.

Se muestra un año completo de gastos divididos por sus meses y los recursos necesarios citados anteriormente.

Como se puede comprobar el gasto más elevado que vamos a tener a lo largo del año será el sueldo del gerente ya que, generará un gasto de 1200€ al mes.

La cuota de autónomo no supondrá mucho gasto el primer año puesto que, solo será 60€ al mes. A partir del primer año esta cuota subirá.

El material fungible es un gasto mínimo pues se trata de materiales de oficina como: Bolígrafos, papel de folio, subrayadores, clips, un estuche, etc.

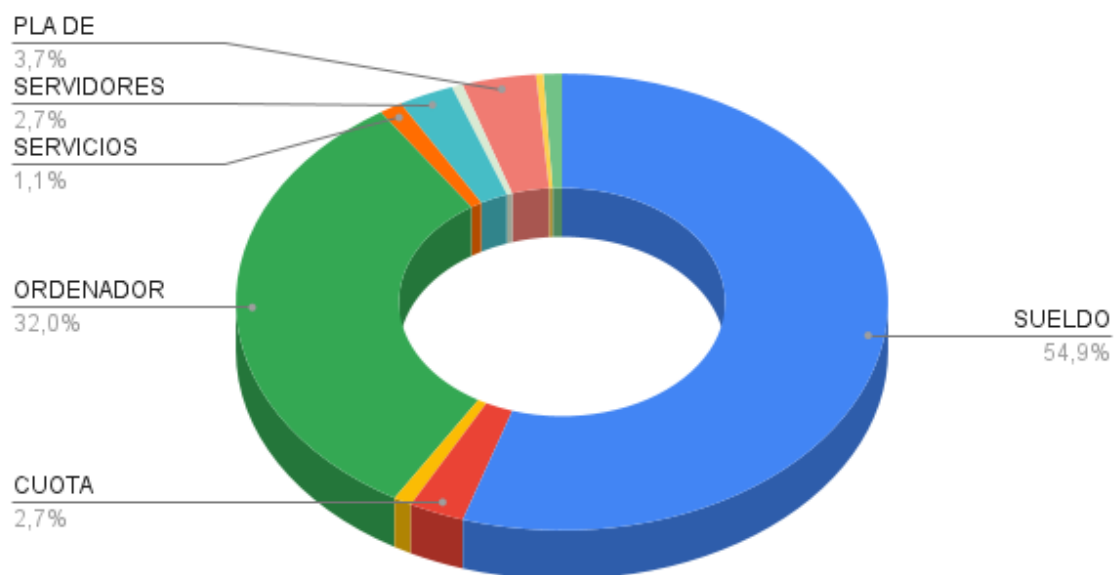
El ordenador será una inversión. Este gasto se genera al principio y no se vuelve a generar excepto que el ordenador se rompa o se quiera actualizar a una mejor versión y/o rendimiento de este.

Los servicios externos el primer año generará muy poco gasto, pero en los próximos años esto aumentará.

El alojamiento web es también, uno de los gastos más baratos, y en el podemos ver también el posicionamiento del SEO.

El resto de gastos se generan por la vigencia de la página web. En ellas se encuentra el plan de marketing, cabe destacar esta parte puesto que, se realizará publicidad de la misma y elementos de merchandising, para dar a conocer nuestra página web.

	JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	ANUAL
GASTOS													
<i>SUELDO GERENTE</i>	1.200,00	1.200,00	1.200,00	1.200,00	1.200,00	1.200,00	1.200,00	1.200,00	1.200,00	1.200,00	1.200,00	1.200,00	14.400,00
<i>CUOTA AUTÓNOMO</i>	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	720
<i>MATERIAL FUNGIBLE</i>	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	20
<i>ORDENADOR</i>	700	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	700
<i>SERVICIOS EXTERNOS</i>	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	300
<i>SERVIDORES</i>	60	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	60
<i>ALOJAMIENTO WEB</i>	12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12
<i>PLAN DE MARKETING</i>	80	80	80	80	80	80	80	120	80	80	80	80	1000
<i>TELÉFONO INTERNET</i>	7,95	7,95	7,95	7,95	7,95	7,95	7,95	7,95	7,95	7,95	7,95	7,95	95,4
<i>ASESORÍA</i>	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	240
<i>IMPUESTO</i>	0,00	0,00	250,00	0,00	0,00	250,00	0,00	0,00	250,00	0,00	0,00	250,00	1.000,00
TOTAL GASTOS	2.184,95	1.392,95	1.642,95	1.392,95	1.392,95	1.642,95	1.392,95	1.432,95	1.642,95	1.392,95	1.392,95	1.642,95	18.547,40



3.6 Estimación de ingresos y precios de venta.

Este proyecto va a constar de 3 partes de ingresos. La primera es de una aportación inicial de 3.000€, la segunda es una subvención del Estado para microempresas hasta el año 2025.

Y por último, los ingresos que va a tener gracias a la compra de paquetes de la aplicación.

Cada paquete tiene un precio distinto ya que, cada uno ofrece un tipo de servicio distinto, en función de lo que se venda tendrá más ganancias o menos.

Cada paquete consta de:

PAQUETES			
BÁSICO	ESTÁNDAR	FAMILIAR	PREMIUM
1 Mes + 10 días gratis	3 Mes + 15 días gratis	6 Mes + 5% de descuento	1 año + 10% de descuento
1 viaje	2 viajes	4 viajes	Viajes ilimitados + servicio de limpieza
70€	190€	370€	725€

El estudio de ingresos se ha hecho repartiendo la venta de paquetes lo más realista posible, siendo así que los meses de temporada alta (junio-julio-agosto-diciembre-abril) son los que más venta tienen.

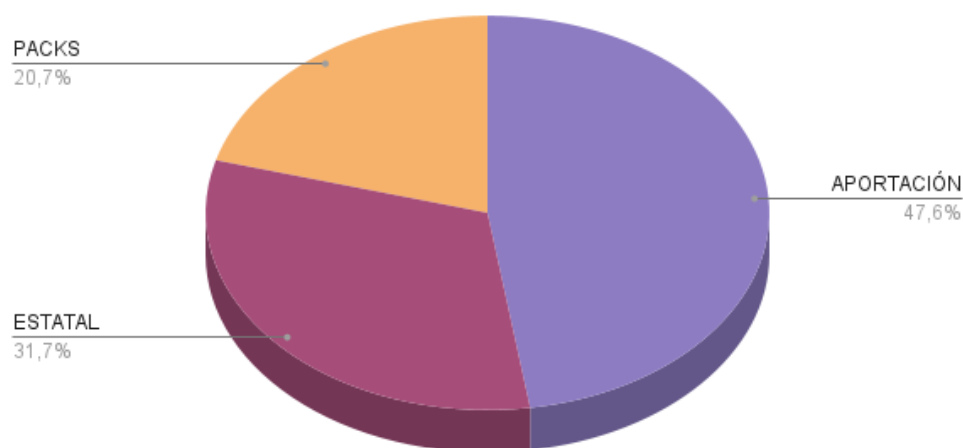
En esta tabla se puede apreciar la aproximación de ventas por cada mes, el modelo de paquete y la cantidad de cada uno de ellos.

PACKS	JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
Básico	x 5 5x70= 350	x 4 4x70= 280	x 4 4x70= 280	x 2 2x70= 140	x 0	x 4 3x70= 280	x 3 3x70= 210	x 3 3x70= 210	x 4 4x70= 280	x 4 4x70= 280	x 5 5x70= 350	x 5 4x70= 350
Estándar	x 3 3 x 190 = 570	x 3 3 x 190 = 570	x 0	x 0	x 0	x 2 2 x 190 = 380	x 0	x 1 1 x 190 = 190	x 0	x 2 2 x 190 = 380	x 1 1 x 190 = 190	x 3 3 x 190 = 570
Familiar	x 2 2 x 370 = 740	x 1 1 x 370 = 370	x 1 1 x 370 = 370	x 1 1 x 370 = 370	x 1 1 x 370 = 370	x 1 1 x 370 = 370	x 1 1 x 370 = 370	x 1 1 x 370 = 370	x 1 1 x 370 = 370	x 1 1 x 370 = 370	x 1 1 x 370 = 370	x 0
Premium	x 1 1 x 725 = 725	x 0	x 1 1 x 725 = 725	x 0	x 1 1 x 725 = 725	x 1 1 x 725 = 725	x 1 1 x 725 = 725	x 0	x 1 1 x 725 = 725	x 1 1 x 725 = 725	x 0	x 2 1 x 725 = 1450
TOTAL	2385,00	1.220,00	1375,00	510,00	1095,00	1755,00	1305,00	770,00	1375,00	1755,00	910,00	2370,00

Es importante comprender de este apartado que, si un cliente compra un paquete, tiene que existir otro cliente que haya contratado un paquete para que se pueda producir un intercambio entre ambas casas.

Finalmente, se muestra la tabla de los ingresos totales de nuestro proyecto.

	JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	ANUAL
INGRESOS													
FINANCIACIÓN PROPIA													
APORTACIÓN INICIAL	3000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3000
FINANCIACIÓN AJENA													
SUBVENCIONES													
ESTATAL	2.000,00	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2.000,00
VENTAS													
PACKS	2385,00	1.220,00	1375,00	510,00	1095,00	1755,00	1305,00	770,00	1375,00	1755,00	910,00	2370,00	16825,00
TOTAL INGRESOS	7.385,00	1.220,00	1.375,00	510,00	1.095,00	1.755,00	1.305,00	770,00	1.375,00	1.755,00	910,00	2.370,00	21.825,00



3.7 Viabilidad económica.

A continuación, se va a comprobar la viabilidad financiera del proyecto desde un punto de vista financiero.

Como podemos comprobar en el cuadro que viene a continuación podemos ver de un simple vistazo los gastos y los ingresos totales de la empresa.

El apartado de total de gastos, muestra el total de todos los gastos que se tiene cada mes y al final los gastos anuales. Lo mismo sucede con el total de ingresos.

Al finalizar la tabla, se puede apreciar un total de beneficio de 3.277,60€ por lo que, para ser el primer año, es una cifra muy lograda, además de que se estima que los próximos años, la aplicación web de unos beneficios cada vez más elevados.

	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SEPT	OCT	NOV	DIC	ANUAL
GASTOS													
<i>SUELDO GERENTE</i>	1.200,00	1.200,00	1.200,00	1.200,00	1.200,00	1.200,00	1.200,00	1.200,00	1.200,00	1.200,00	1.200,00	1.200,00	14.400,00
<i>CUOTA AUTÓNOMO</i>	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	720
<i>MATERIAL FUNGIBLE</i>	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	20
<i>ORDENADOR</i>	700	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	700
<i>SERVICIOS EXTERNOS</i>	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	300
<i>SERVIDORES</i>	60	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	60
<i>ALOJAMIENTO WEB</i>	12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12
<i>PLAN DE MARKETING</i>	80	80	80	80	80	80	80	120	80	80	80	80	1000
<i>TELÉFONO INTERNET</i>	7,95	7,95	7,95	7,95	7,95	7,95	7,95	7,95	7,95	7,95	7,95	7,95	95,4
<i>ASESORÍA</i>	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	240
<i>IMPUESTO</i>	0,00	0,00	250,00	0,00	0,00	250,00	0,00	0,00	250,00	0,00	0,00	250,00	1.000,00
TOTAL GASTOS	2.184,95	1.392,95	1.642,95	1.392,95	1.392,95	1.642,95	1.392,95	1.432,95	1.642,95	1.392,95	1.392,95	1.642,95	18.547,40
INGRESOS													
FINANCIACIÓN PROPIA													
<i>APORTACIÓN INICIAL</i>	3000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3000
FINANCIACIÓN AJENA													
SUBVENCIONES													
<i>ESTATAL</i>	2.000,00	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2.000,00
VENTAS													
<i>PACKS</i>	2385,00	1.220,00	1375,00	510,00	1095,00	1755,00	1305,00	770,00	1375,00	1755,00	910,00	2370,00	16825,00
TOTAL INGRESOS	7.385,00	1.220,00	1.375,00	510,00	1.095,00	1.755,00	1.305,00	770,00	1.375,00	1.755,00	910,00	2.370,00	21.825,00
	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SEPT	OCT	NOV	DIC	ANUAL
TESORERÍA	5.200,05	-172,95	-267,95	-882,95	-297,95	112,05	-87,95	-662,95	-267,95	362,05	-482,95	727,05	
TOTAL BENEFICIO	5.200,05	5.027,10	4.759,15	3.876,20	3.578,25	3.690,30	3.602,35	2.939,40	2.671,45	3.033,50	2.550,55	3.277,60	3.277,60

3.8 Necesidades de financiación.

Los datos que ofrece la cuenta de resultados es que la empresa terminaría el ejercicio con resultados positivos, lo que se traduce en que la empresa marcha bien. A pesar de que el primer año normalmente se generan pérdidas, la necesidad de este colectivo por tener alternativas más accesibles para poder viajar es una realidad que va a persistir por muchos años. Se puede apreciar que se recupera los 3.000€ de aportación propia y se tiene una ganancia de 837,60€.

Al terminar la cuenta de resultados con números en positivo todo indica que la empresa marcha bien económicamente y que este proyecto es fiable, se puede seguir adelante con el proyecto empresarial.

Cuenta de resultados	Año 1	Cuenta de resultados	Año 1
INGRESOS DE EXPLOTACIÓN		GASTOS DE EXPLOTACIÓN	
Ventas	16825	Servidor y alojamiento	72
Subvención	2000	Amortización del ordenador	140
		Impuestos	1000
		Teléfono	95,4
		Asesoría	240
		Seguros.	300
		Material de oficina	20
		Publicidad	1000
		Salarios	14400
		Seguridad Social.	720
TOTAL INGRESOS DE EXPLOTACIÓN	18825	TOTAL GASTOS DE EXPLOTACIÓN	17987,4
INGRESOS FINANCIEROS		GASTOS FINANCIEROS	
			0
TOTAL INGRESOS FINANCIEROS		TOTAL GASTOS FINANCIEROS	
Resultados de explotación (ingresos de la explotación – gastos de la explotación)	837,6		
Resultados financieros (ingresos financieros – gastos financieros)	0		
Resultados antes de impuestos (resultado de la explotación + resultado financiero)	837,6		

ACTIVO NO CORRIENTE		NETO PATRIMONIAL	
I. INMOVILIZADO INTANGIBLE		FONDOS PROPIOS	
II. INMOVILIZADO MATERIAL		Capital social aportado por los socios	3000
Ordenadores	700	Resultado del ejercicio: beneficios o pérdidas	837,6
Amortización ordenadores	-140		
ACTIVO CORRIENTE		PASIVO NO CORRIENTE	
Existencias		Deudas a largo plazo: capital pendiente de devolver	0
Deudores comerciales y otras cuentas		PASIVO CORRIENTE	
Inversiones financieras a corto plazo		Deudas a corto plazo	
Efectivo: saldo en el banco	3277,6		
TOTAL ACTIVO	3837,6	TOTAL NETO Y PASIVO	3837,6

3.9 Definición y elaboración de la documentación del diseño. Control de calidad.

El diseño de la página web de Holidays va a tener la siguiente estructura:

1. Menú.
2. Cabecera.
3. Zona de registro / autenticación.
4. Contenido.
5. Pie de página.

Las zonas deberán ser claramente definidas para poder realizar cualquier cambio de forma rápida sin necesidad de modificar el resto del contenido. Todo ello estará definido por la Norma ISO 9000(control de calidad). La estructura es la siguiente:

1. Menú	3. Zona de registro / autenticación
2. Cabecera	
4. Contenido	
5. Pie de página	

1. Menú: habrá un mismo menú que tendrá habilitadas o deshabilitadas las opciones dependiendo del rol que esté activo. Así para un usuario anónimo, el menú será el que dirija a páginas con información general; si es cliente registrado, el menú incluirá un apartado de “Mis Reservas”, “Mi casa” y “contrataciones”; y para el usuario administrador habrá un menú con opciones propias de su rol.
2. Cabecera: En esta zona estarás el logotipo de la empresa, su nombre y una muy breve descripción de la empresa.
3. Zona de registro / autenticación de usuario: En la parte derecha del menú, destinamos este un espacio para entrar, que nos dirigirá a una página donde estarán las dos opciones, registrarse como cliente o bien para entrar autenticándose con un nombre y contraseña. Una vez autenticado, aparecerá en la zona de contenido su nombre y su rol, cliente o administrador, y un botón para cerrar la sesión.
4. Contenido: Zona donde iremos sacando el contenido de la página web.
5. Pie de página: Estableceremos dirección copyright de la página y/o enlaces a apartados legales. También aparecerán las redes sociales.

3.10 Revisión de la normativa aplicable.

En primer lugar, toda página web debe respetar la **Ley de Propiedad Intelectual (LPI)**. Por ello, debemos prestar especial atención a las imágenes y textos que se publican. Si el contenido no es nuestro, debemos obtener una licencia para utilizarlos o asegurarnos de que tienen una licencia abierta (Creative Commons, Copy Left...).

En las páginas donde se traten datos personales en formularios de contacto y formularios de registro, debemos cumplir con las normas de la **Ley Orgánica de Protección de Datos (LOPD)**, que nos obligan, no solo a mantener la custodia y seguridad del tratamiento, sino también a realizar comunicaciones administrativas, desarrollar protocolos de actuación y facilitar formularios de información a los ciudadanos. Por lo tanto, debemos informar a nuestros clientes que deben cumplir con lo siguiente:

- ✓ Registro del fichero de datos en la AEPD.
- ✓ Seguridad en el tratamiento evitando intromisiones.
- ✓ Consentimiento y/o autorizaciones de tratamiento en la recogida de datos.
- ✓ Información de derechos ARCO (acceso, rectificación, cancelación y oposición)

Ley de Servicios de la Sociedad de la Información (LSSI). Como prestador de servicios de la sociedad de la información (entre otros, ofreciendo servicios de alquiler vía electrónica), la empresa está sujeta a la citada ley, que proporciona seguridad a los usuarios.

Finalmente, **la norma UNE 139803:2012** sobre los requisitos de accesibilidad de los contenidos web define los requisitos de accesibilidad, siguiendo las directrices de accesibilidad del W3C.

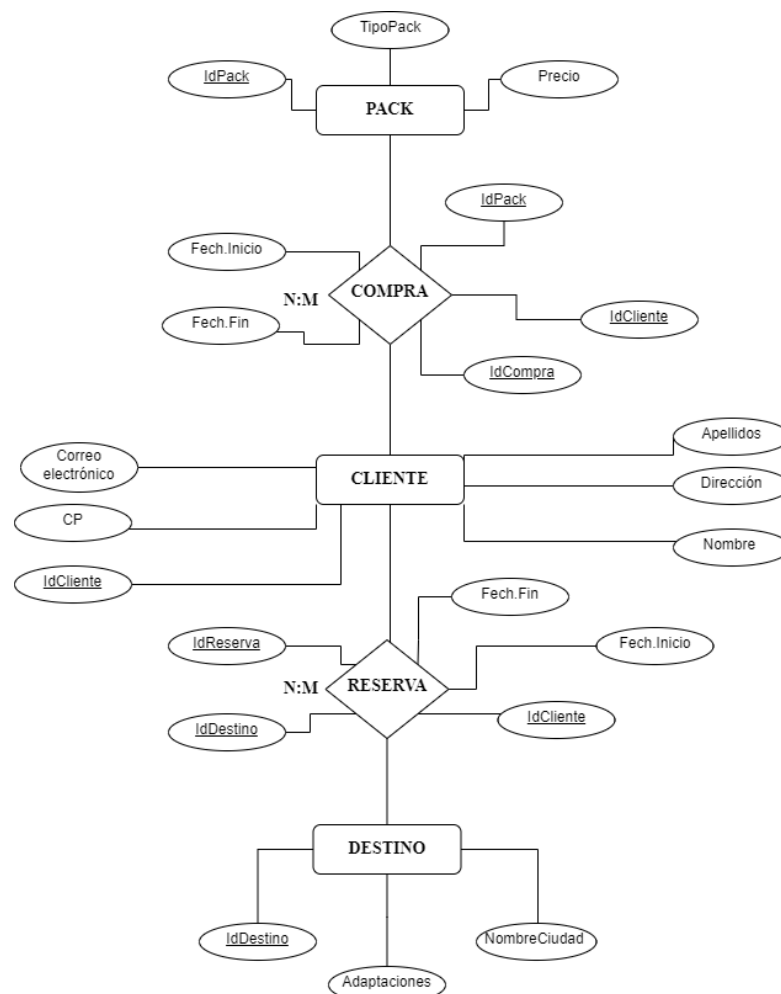
4. IMPLEMENTACIÓN

4.1 *Desarrollo de modelo de datos.*

Para un buen desarrollo de modelo de datos para cualquier empresa, es necesario seguir un conjunto de requisitos básicos. En primer lugar, se hace un análisis profundo de lo que se quiere representar en la aplicación y en la base de datos. En consecuencia de esto, se implementarán tres diseños: conceptual, lógico y físico.

4.1.1 *Diseño Conceptual*

El diseño conceptual va a ayudar a representar el sistema de la base de datos, la composición del mismo y es de gran ayuda para dar a conocer o hacer comprender a las personas o clientes, este realiza mediante un modelo entidad / relación.



4.1.2 Diseño Lógico

El diseño lógico va representar los datos que se tienen en las diferentes entidades y las relaciones entre estos datos, se representan las claves principales y las claves ajenas de cada una de las tablas. El modelo más aceptado en este tipo de diseño es el modelo relacional el cual de una forma clara aporta la información necesaria.

DESTINO (IdDestino, Adaptaciones, NombreCiudad)

- CP: IdDestino

CLIENTE (IdCliente, Nombre, Apellidos, CorreoElectronico, Direccion, CP)

- CP: IdCliente

PACK (IdPack, TipoPack, Precio)

- CP: IdPack

RESERVA (IdDestino, IdCliente, Fech.Inicio, Fech.Fin)

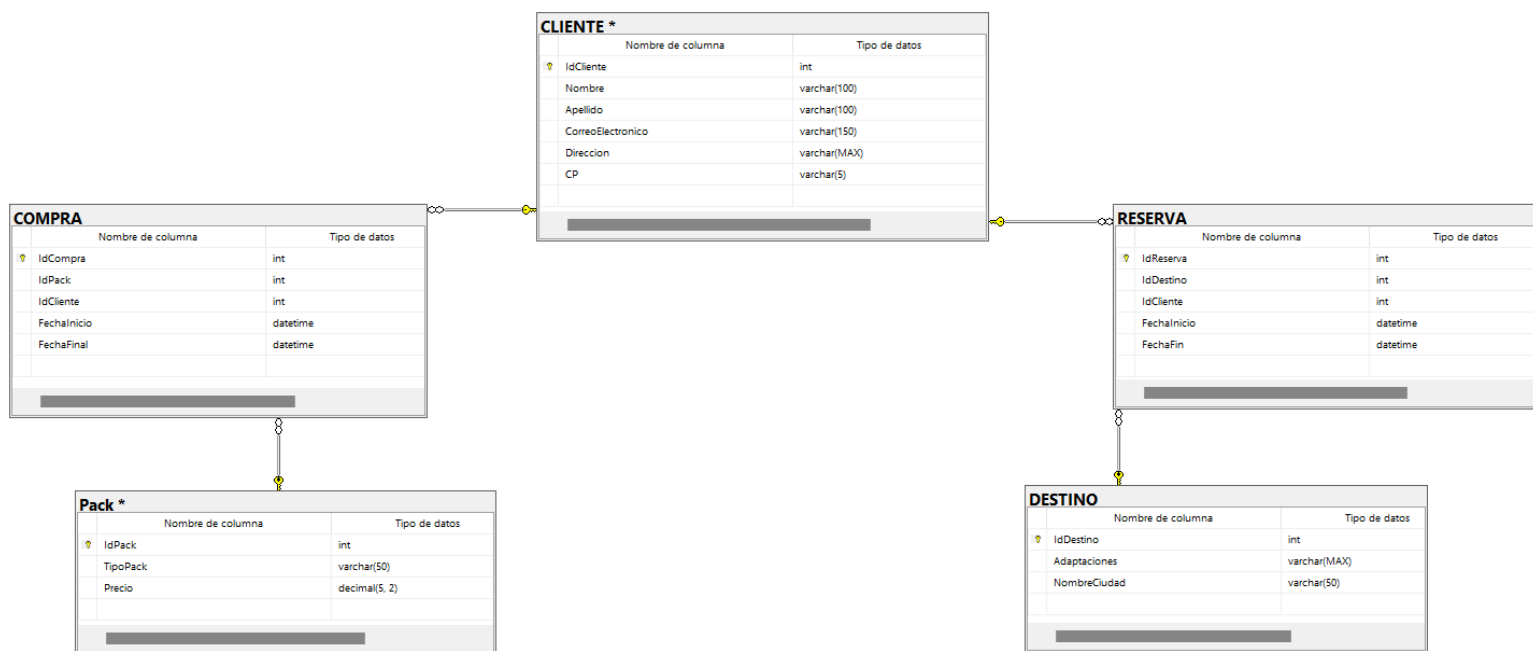
- CP: IdDestino, IdCliente, Fech.Inicio
- CA: IdDestino → DESTINO
- CA: IdCliente → CLIENTE

COMPRA (IdPack, IdCliente, Fech.Inicio, Fech.Fin)

- CP: IdPack, IdCliente, Fech.Inicio
 - CA: IdPack → PACK
 - CA: IdCliente → CLIENTE
-

4.1.3 Diseño Físico

Esta puede que sea la etapa más sencilla, pues el trabajo más tedioso debe ser el de la creación de los dos diseños anteriores. En este caso habría que codificar en lenguaje SQL el modelo relacional que ya se elaboró en el diseño lógico o también mediante “code first” con el cual se pueden crear los modelos mediante clases utilizando el lenguaje de programación C#.



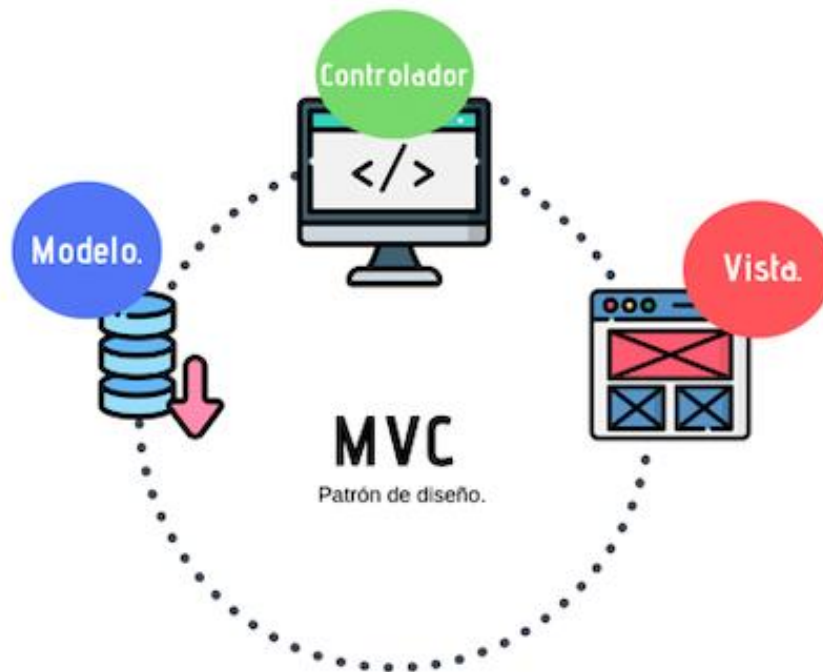
4.2 Desarrollo de la programación del entorno de servidor.

Para el desarrollo de la programación del entorno servidor se va a utilizar una arquitectura de software usando la tecnología ASP.NET Core MVC (Modelo Vista Controlador) y el lenguaje que se implementará para ello será el de C#, en el programa de Visual Studio 2019.

El modelo de arquitectura MVC se caracteriza principalmente por sus tres componentes como bien indica su nombre, modelo, vista y controlador. Cada uno de ellos cumple con una responsabilidad específica. Esta separación de componentes aporta varias ventajas, como la sencillez a la hora de ampliar la aplicación, facilidad de codificación, depuración y también la facilidad de probar distintas tareas.

- Función del modelo: el modelo en la aplicación web contiene toda la lógica de la aplicación, la lógica de validación y la lógica de acceso a los datos de la misma.
- Función del controlador: este componente controla la interacción del usuario, trabaja con el modelo y por último selecciona la vista adecuada para representarla al usuario. El controlador es el punto de partida el cual se encarga de seleccionar con qué tipo de modelo interactuar y qué vista mostrar al usuario.

- Función de las vistas: este componente principalmente es el encargado de representar las vistas al usuario. Mostrando siempre un documento .html.



4.3 Desarrollo de la programación de entorno del cliente.

Para el desarrollo de la programación de entorno del cliente se va a realizar una aplicación con una imagen agradable y bonita para poder captar la atención y la confianza de los clientes que estén navegando por ella.

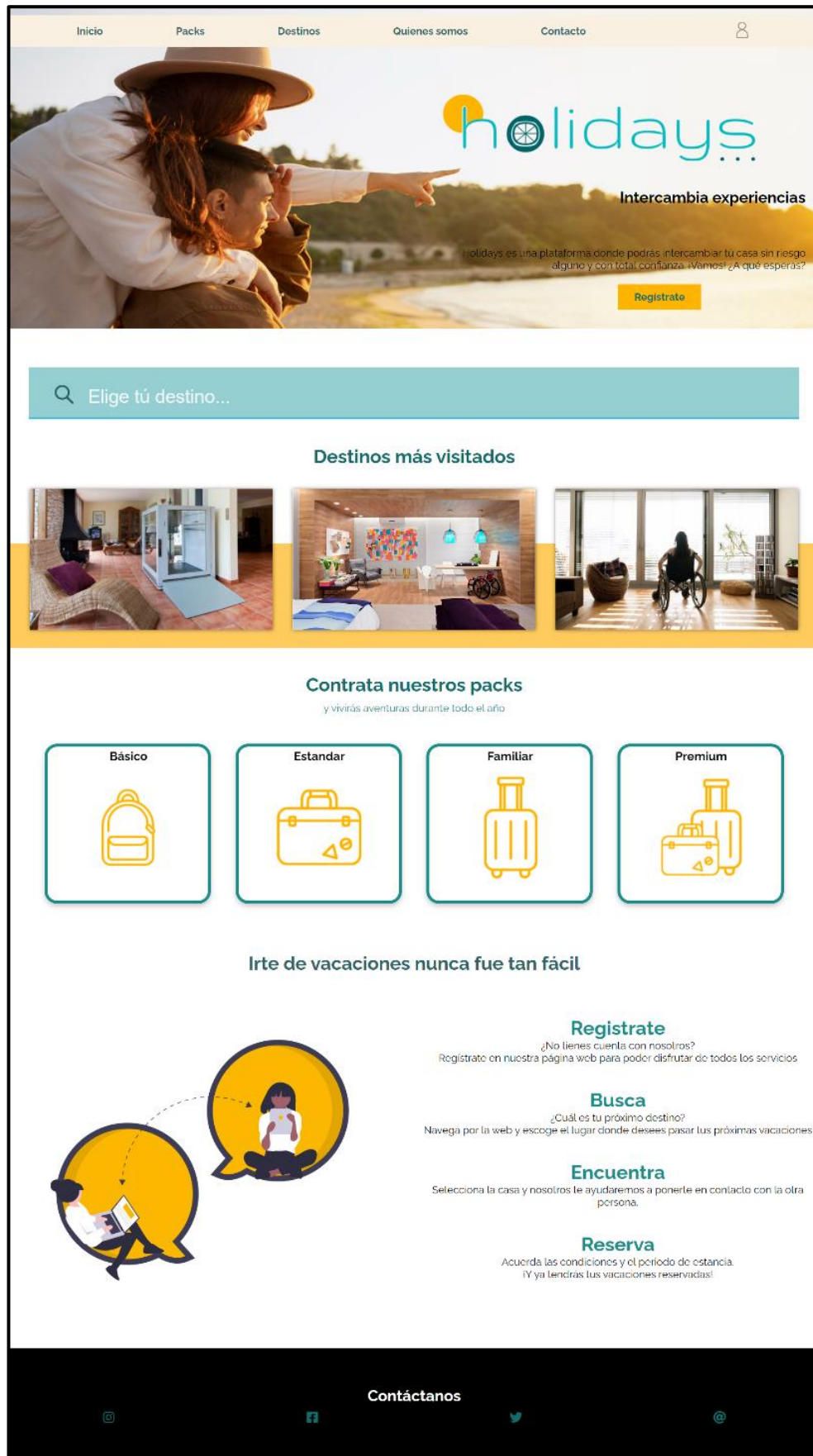
La página está diseñada de una forma muy estructurada, para que el uso de ella sea lo más sencillo posible y no resulte una navegación compleja o difícil de entender.

Además, se va a hacer uso de las tecnologías basadas en ASP.NET Core MVC, donde las vistas están formadas con el lenguaje de vistas Razor y HTML. El código de vistas Razor se diferencia claramente porque este se encuentra entre llaves “{}” y precedido del signo arroba “@”. El lenguaje de vistas Razor admite el uso del lenguaje C# en las vistas de la aplicación, pudiendo combinar este lenguaje con el código de marcado HTML.

Se hará uso del lenguaje de marcado CSS3, con las hojas de estilo se le dará el aspecto deseado al proyecto web. Este lenguaje de marcado permite, además de otras cosas, modificar el color de diferentes elementos, rotar elementos, cambiar su tamaño y moverlos, cambiar el formato de las fuentes que se utilicen en la aplicación, etc.

A continuación, se va a mostrar una imagen del inicio de la página web. Este será el aspecto general de ella. Como se puede comprobar, su composición está muy estructurada y ordenada para que la navegación sea la más simple y fácil posible. Para terminar, la zona del menú cambiará en

función del rol del usuario que visite la página, en este caso podemos ver la vista de inicio del usuario visitante.



5. VALIDACIÓN

5.1 Definición del procedimiento de evaluación, seguimiento y control del proyecto. Indicadores de calidad.

Para tener un buen funcionamiento y tener una buena calidad del proyecto, se va a llevar a cabo diversas validaciones que harán que nuestra aplicación funcione perfectamente. Esto es, queremos garantizar que la aplicación no tenga fallos a la hora de ejecutarse, ya que, si esto se da, puede generar desconfianza de nuestra página y cuestionarse si es fiable la aplicación.

Para el control de calidad, se elaborará unos documentos que servirán de memoria, donde quedará plasmada toda la información necesaria para la realización de las pruebas. Estas pruebas de control se llevarán a cabo a lo largo de todo el proyecto.

A continuación, se va nombrar algunos procesos de calidad que se van a utilizar:

- **Pruebas unitarias:** Estas pruebas se realizan tanto en cajas blancas como en cajas negras. Se denomina cajas blancas a un tipo de pruebas de software que se realiza sobre las funciones internas de un módulo. Así como las pruebas de caja negra ejercitan los requisitos funcionales desde el exterior del módulo. Estas pruebas comprueban el buen funcionamiento del software.
- **Pruebas de funcionalidad personalizada:** Son pruebas donde se hacen pasar por un usuario y se comprueba que la aplicación vaya bien y responda al resultado que se espera.
- **Pruebas de formularios y validación:** Se comprueba que siguen una pautas o normas establecidas. Tanto los campos obligatorios, como los opcionales deben comportarse como se ha definido.
- **Validaciones de enlaces:** Se comprobará que todo la página tiene una lógica de enlaces, es decir, que si el usuario pincha en “Destinos”, les salga los destinos y no otra página como puede ser “Contactos”. Es importante que esto esté muy bien definido para la facilidad de navegación y confianza de nuestra aplicación.
- **Verificación de ortografía:** Es muy importante que una página web no contenga errores ortográficos ya que, esto puede derivar a una mala imagen de la aplicación.
- **Validación HTML y CSS:** Se utilizará el validador del W3C HTML Validation Service para que los documentos HTML y CSS de nuestros proyecto estén marcados por las directrices del consorcio internacional.

- **Pruebas de diseño:** Estas pruebas harán que nuestra aplicación web tenga una imagen clara y fácil de entender donde el usuario pueda interaccionar con ella siguiendo una lógica muy marcada y de fácil uso. Esta prueba además evitará el ruido visual que puede obstaculizar que nuestro cliente navegue por la página.

5.2 Definición de procedimientos para la participación de los usuarios en la evaluación del proyecto. Documentos específicos.

Para finalizar se va a dar paso a las pruebas de aceptación que estas estarán dirigidas por parte del usuario. Es importante aclarar que estas pruebas se realizarán en los distintos roles que hay que son: Rol usuario visitante, rol usuario registrado y rol administrador.

A continuación se van a desarrollar los pasos y comprobaciones de cada uno de ellos.

- Pruebas como usuario visitante:
 - ✓ Comprobación de que cada página corresponde al contenido indicado.
 - ✓ Comprobación de usabilidad y accesibilidad.
 - ✓ Comprobar que no hay acceso a zonas restringidas.
 - ✓ Comprobar que tiene acceso al proceso de registros.
 - ✓ Comprobar que cuando se registre no use una cuenta ya creada.
 - ✓ Comprobación de elementos de texto y la ortografía.
 - ✓ Comprobar que puede ponerse en contacto con Holidays.
- Pruebas como usuario registrado:
 - ✓ Comprobación de acceso autenticado.
 - ✓ Comprobar la edición del usuario.
 - ✓ Comprobar que puede añadir/eliminar/modificar una casa en su perfil.
 - ✓ Comprobar que puede añadir/eliminar/modificar una reserva.
 - ✓ Comprobar que puede ver, contratar paquetes.
 - ✓ Comprobar que se puede cambiar la contraseña de acceso.
 - ✓ Comprobar que se puede generar una reserva.
 - ✓ Comprobar que no puede acceder a zonas restringidas por otros usuarios.
 - ✓ Comprobar que se puede buscar casas por destinos.
 - ✓ Comprobar que tiene formas de pago distintas.
- Pruebas como administrador:
 - ✓ Comprobación de acceso autenticado.
 - ✓ Comprobar que las reservas se ejecuten bien.
 - ✓ Comprobar el buen funcionamiento de la base de datos, es decir, que puede almacenar, eliminar, modificar o insertar información de las casa, los clientes, las reservas, etc.

- ✓ Comprobar que la aplicación cumpla con todos los requisitos y funcione como es debido.

5.3 Registro de resultados.

En este apartado, se va a recoger la información de los usuarios en un documento que se rellenará y se enviará por correo electrónico. En él podrán marcar el grado de satisfacción que tienen con la empresa, sugerencias, incidencias, etc. Este formulario se enviará una vez realizada la contratación de uno de nuestros paquetes y también, una vez gestionado el intercambio entre dos viviendas.

El objetivo de los registros de resultados es recopilar toda la información posible de los clientes para futuras mejoras en la aplicación, adaptándonos así a las necesidades del momento y ofreciendo lo que el cliente demanda. Con ello, se conseguirá un acercamiento a los clientes para generar una mayor confianza y visibilidad.

A continuación se va a mostrar el formulario citado.

Formulario de satisfacción sobre uso y manejo de Holidays

1. Nombre y apellidos*

Nombre

Apellidos

2. Correo electrónico *

✉ Correo electrónico

3. Teléfono*

📞 Teléfono

4. Dirección *

📍 Dirección

5. Fecha *

 Por favor, seleccione el día de hoy

6. Indique el grado de satisfacción de usabilidad de Holidays

☐ Muy buenas

☐ Buena

☐ Regular

☐ Mala

7. Indique como ha sido la gestión de contratación del paquete

☐ Muy buenas

☐ Buena

☐ Regular

☐ Mala

8. Indique el grado de satisfacción de búsqueda de casas

☐ Muy buenas

☐ Buena

☐ Regular

☐ Mala

9. Indique el grado de satisfacción del pago

☐ Muy buenas

☐ Buena

☐ Regular

☐ Mala

10. Indique como ha sido su navegación por la página web

☐ Muy buenas

☐ Buena

☐ Regular

☐ Mala

11. ¿Recomendaría nuestra página web a sus conocidos?

☐ Siempre

☐ Seguramente

☐ Depende

☐ Nunca

12. Indique el grado de satisfacción general

☆☆☆☆☆ Your rating

☐ Acepto los terminos y condciones de vacaciones

Entregar

6. CONCLUSIONES

6.1. Conclusión general

Como se ha podido comprobar a lo largo del proyecto, Holidays nace de una necesidad social demandada por los usuarios con discapacidad y por aquellas familias que desean viajar con todas las necesidades cubiertas. Holidays es un proyecto que tiene futuro dado que, actualmente, todo se rige por las tecnologías y por el uso de Internet. Por otro lado, ha quedado demostrado que es un proyecto sostenible, que no supone una gran inversión y por lo tanto, puede tener grandes beneficios.

En cuanto a la creación del proyecto, Holidays dispone de todas las tecnologías a nuestro alcance y si surge alguna duda de ejecución, fácilmente se puede recurrir a la nube y dar con la solución del problema.

Por lo tanto, Holidays es un proyecto necesario donde se da visibilidad, igualdad de condiciones, ocio, conciliación familiar, etc. A todas aquellas personas que tengan una discapacidad en nuestra sociedad.

6.2. Conclusión personal

Me ha gustado mucho realizar este proyecto. Una de las principales razones por las que decidí hacerlo fue porque mientras estaba realizando mis estudios como Mediadora Comunicativa, pude ver lo ciega que esta sociedad hoy en día. Me llamaba mucho la atención que en pleno siglo XXI aún surgieran problemas de adaptabilidad en zonas públicas, de ocio, en hoteles... Algo me impulsó a buscar una solución ya que, he visto y tratado con este colectivo y es doloroso ver como quieren hacer vida normal, al igual que el resto de la gente y no pueden por las barreras sociales que nosotros mismo ponemos al no adaptar la zona correctamente o simplemente, pararse a pensar realmente cuáles son las necesidades que estos colectivos necesitan. Por ello, me vi impulsada a intentar erradicar este problema.

Cuando empecé a estudiar el grado superior de Desarrollo de Aplicaciones Web, vi una gran oportunidad de fusionar dos realidades. Por un lado, por donde se rige el mundo actualmente, que es por internet y las aplicaciones y por otro, el mundo de la discapacidad que necesita actualizarse e integrarse en esta nueva sociedad que está vigente. Vi la combinación perfecta para dar un cambio y un impulso a la ruptura de barreras sociales, para así empezar a dar una visibilidad correcta de lo que el colectivo de discapacidad en general necesita.

6.3. Futuras mejoras

- Integrar segundas viviendas.
- Integrar otras empresas.
- Ampliar el servicio de limpieza.
- Realizar descuentos y cupones promocionales.
- Ofrecer una mayor seguridad.
- Ampliar la aplicación en 5 años a otros países.
- Filtrado de casas y condiciones de la misma.
- Añadir valoración y crítica de cada estancia.
- Hacer una traducción del sistema para llegar a todas las comunidades y usuarios extranjeros, Catalán, Vasco, Inglés, Francés, Portugués, etc.

7. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

- Estadísticas discapacidad:

Fundación ONCE [en línea] [Fecha de consulta 02/03/2022] Disponible en internet:

<https://www.fundaciononce.es/es/noticia/las-personas-con-discapacidad-gastan-casi-un-30-mas-en-viajar-que-los-turistas-sin#:~:text=El%20estudio%20constata%20que%2C%20a,tambi%C3%A9n%20elige%20un%20viaje%20internacional.>

Fundación ONCE [en línea] [Fecha de consulta 02/03/2022] Disponible en internet:

https://www.hosteltur.com/108426_el-56-de-las-personas-con-movilidad-reducida-no-viaja-por-falta-de-accebil.html

- Subvención Microempresas :

BOE [en línea] [Fecha de consulta 10/04/2022] Disponible en internet:

<https://www.acelerapyme.gob.es/sites/acelerapyme/files/2021-12/BOE-A-2021-21873.pdf>

- Guía sobre el uso de las cookies

Uso cookies [en línea] [Fecha de consulta 05/05/2022] Disponible en internet:

https://www.aepd.es/sites/default/files/2019-12/guia-cookies_1.pdf

- Guía Cumplimiento Legal

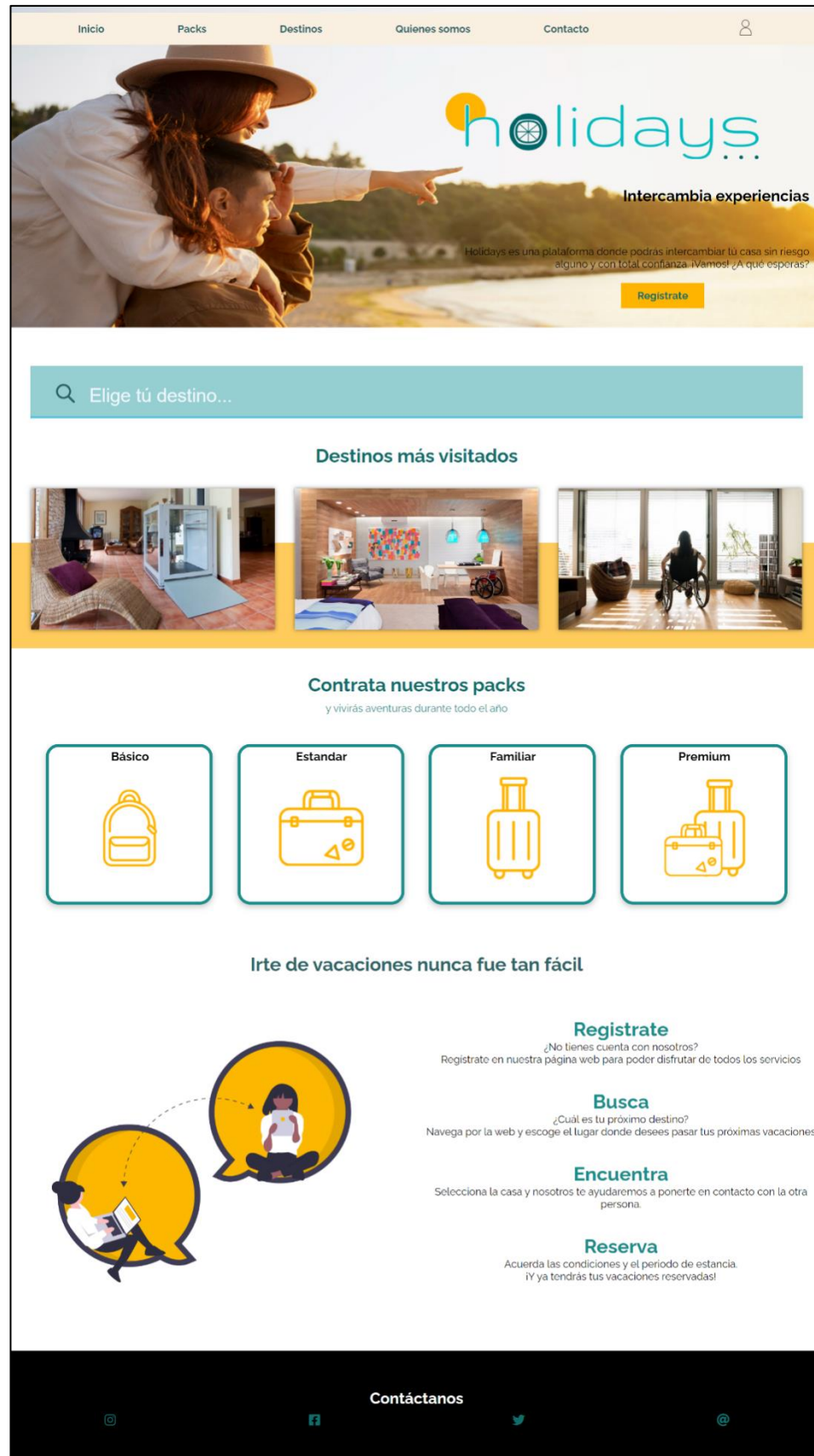
Cumplimiento Legal [en línea] [Fecha de consulta 05/05/2022] Disponible en internet:

https://www.incibe.es/sites/default/files/contenidos/dosieres/metad_cumplimientolegal.pdf

Para finalizar, he consultado los apuntes de las asignaturas impartidas en estos dos últimos años en el ciclo de Desarrollo de Aplicaciones Web.

8. ANEXO

❖ Inicio visitante:



❖ Transiciones Inicio:



❖ Ejemplo Packs:

[Inicio](#)
[Packs](#)
[Destinos](#)
[Quienes somos](#)
[Contacto](#)






Intercambia experiencias

Holidays es una plataforma donde podrás intercambiar tu casa sin riesgo alguno y con total confianza. ¡Vamos! ¿A qué esperas?

[Registrate](#)

BÁSICO

1 MES

El viaje de tus sueños te está esperando...

¡ 1 VIAJE !

10 DÍAS DE PRUEBA

70€

Disfruta viajando, con la primera compra de este pack tendrás 10 días de prueba más para poder continuar con el pack, lo que es lo mismo en vez de tener 30 días tendrás 40.

Contrata 1 mes y podrás intercambiar tu casa con otra el periodo que tu quieras,
5 días,
1 semana,
2 semanas...
¡O EL MES ENTERO!

CONTRATAME

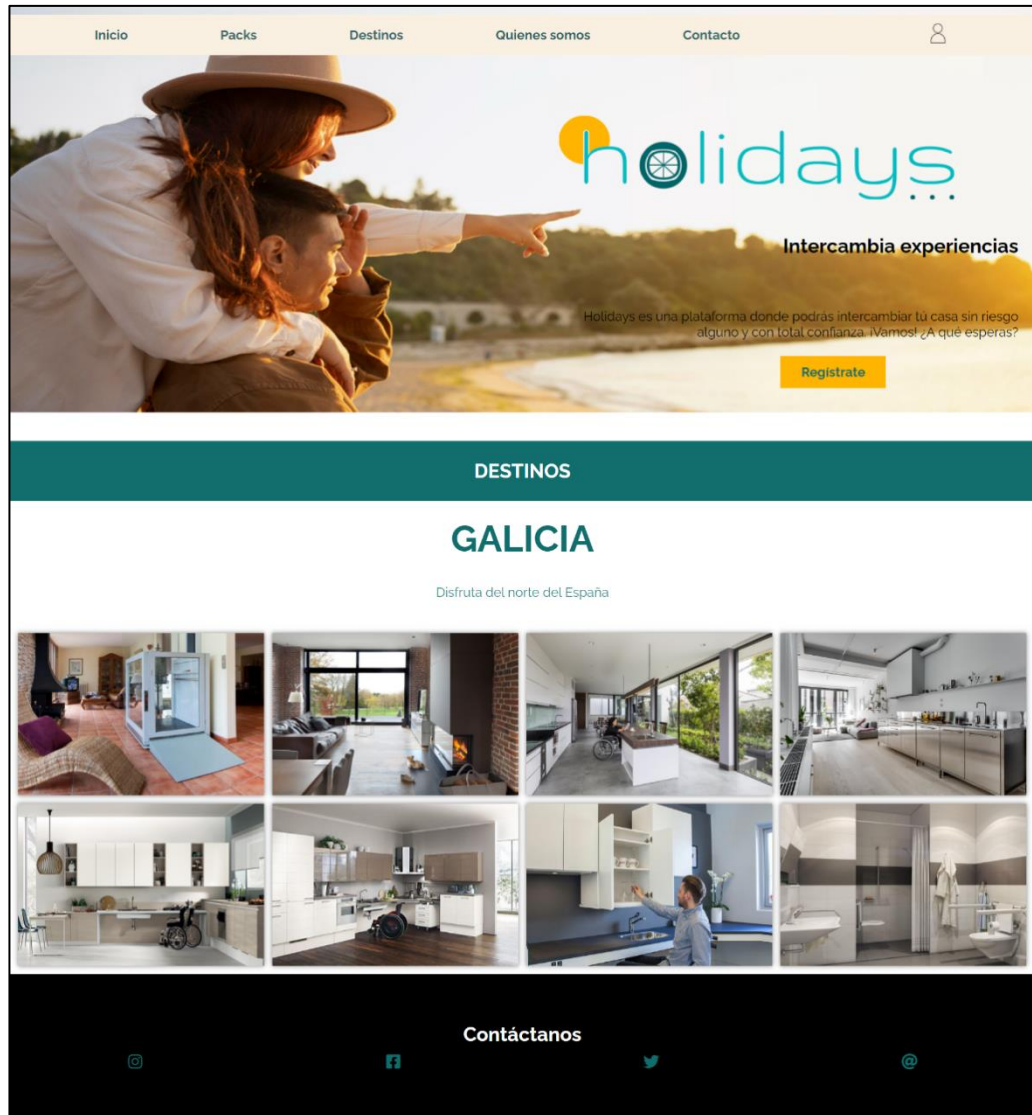




[Contáctanos](#)



❖ Ejemplo Menú Destinos → Galicia





❖ Transiciones Destinos:



❖ Quienes somos:

Inicio
Packs
Destinos
Quienes somos
Contacto





Intercambia experiencias

Holidays es una plataforma donde podrás intercambiar tú casa sin riesgo alguno y con total confianza. ¡Vamos! ¿A qué esperas?

[Regístrate](#)

¿QUIÉNES SOMOS?

Hola a tod@s, mi nombre es Ester.

Estoy muy emocionada de que hayas visitado mi página y quieras saber más de nosotros, ino te hago más esperar! Aquí te cuento todo lo que necesitas saber.

Soy una chica muy entusiasta con lo que hago, me apasiona la naturaleza, la belleza y las personas y no puedo estar más agradecida de la vida tan sencilla que tengo.

Holidays nació por la impotencia que sentía de ver cómo personas con alguna deficiencia física no tenían las mismas facilidades que yo a la hora de viajar. Por ello, y gracias a mis estudios como Mediadora Comunicativa puedo comprender y fomentar esta gran idea.

Holidays lo que busca es el bienestar de todas las personas independiente de su condición física. Holidays da unas facilidades de viajar que en ningún otro lado podrás encontrar. Consiste en una página de intercambio de casa adaptadas todas ellas, con el fin de que viajar resulte lo más fácil, cómodo y económico posible.

Holidays fomenta mucho la conciliación familia y lo importante que es en estos tiempos. Muchos sabemos que viajar y pasar momentos en familia a veces resulta muy difícil, ya sea por el trabajo, la economía de casa...

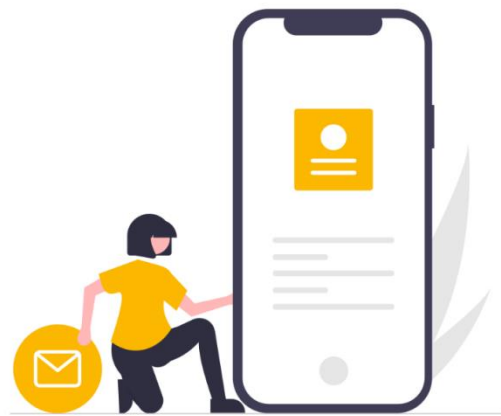
¡Pues tengo grandes noticias para ti! Todo eso se acabó, con nuestros packs podrás contratar 1 mes, 3 meses, 6 meses, 1 año, lo que desees para viajar alrededor de España mientras tú casa está cuidada por otras personas en tu misma situación de vida.

¿No es emocionante?





¡Vamos!

Te esperamos con los brazos abiertos.

Ester





Contáctanos







❖ Contacto:

[Inicio](#)
[Packs](#)
[Destinos](#)
[Quienes somos](#)
[Contacto](#)







Intercambia experiencias

Holidays es una plataforma donde podrás intercambiar tu casa sin riesgo alguno y con total confianza. ¡Vamos! ¿A qué esperas?

[Regístrate](#)

CONTACTO

Si tienes alguna duda, puedes escribirnos en este apartado, mandarnos un correo electrónico o por whatsapp, comentándonos qué necesitas, y nos pondremos en contacto contigo para ayudarte lo antes posible.

Dirección
Aspe - Alicante

Teléfono
699 999 899 - Whatsapp 688 883 888

Email
holidays@intercambia.com

Nombre *

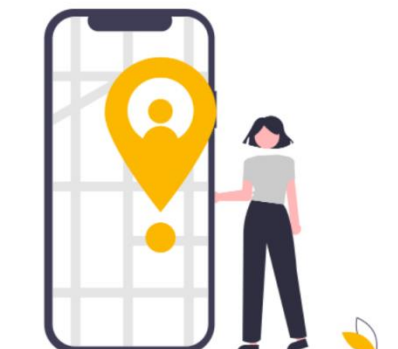

Teléfono *

Email *





Mensaje *

Los campos marcados con * son obligatorios.

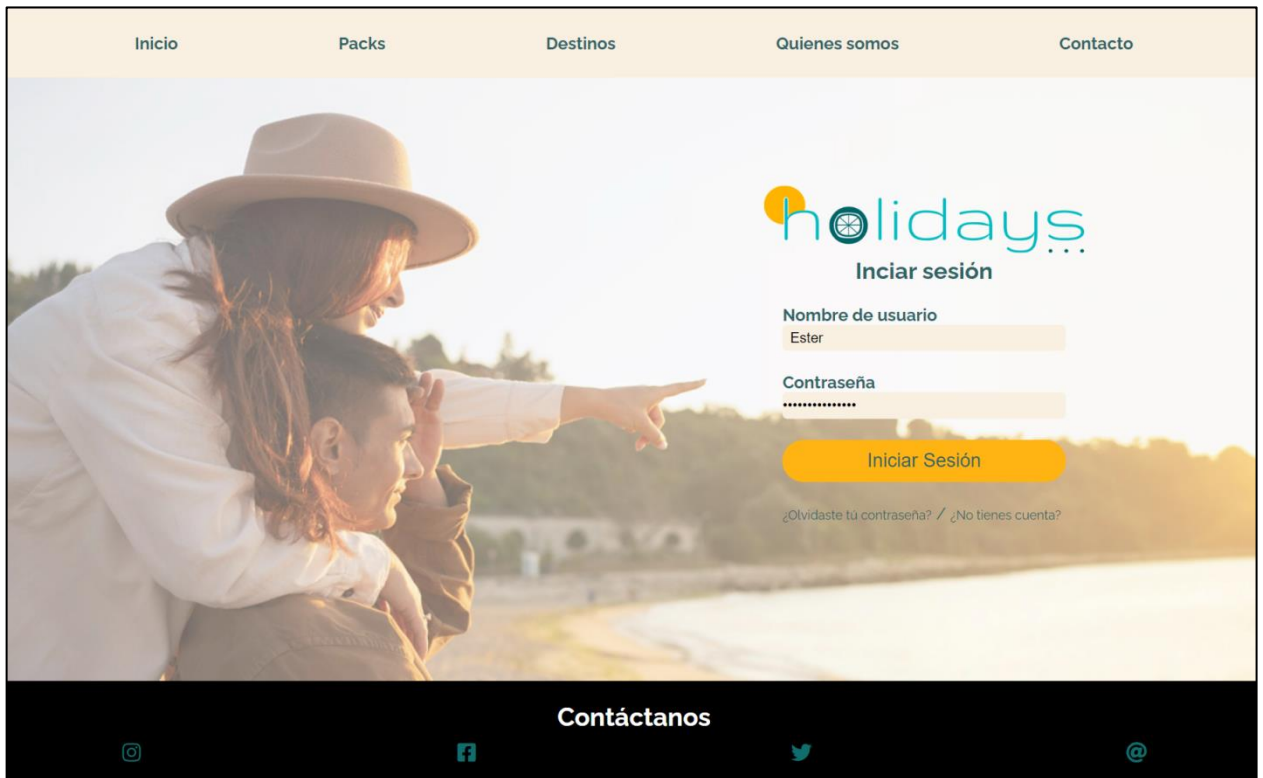
[Solicitar información](#)

Contáctanos

❖ Registrarse / Iniciar sesión



Inicio Packs Destinos Quienes somos Contacto

holidays
Iniciar sesión

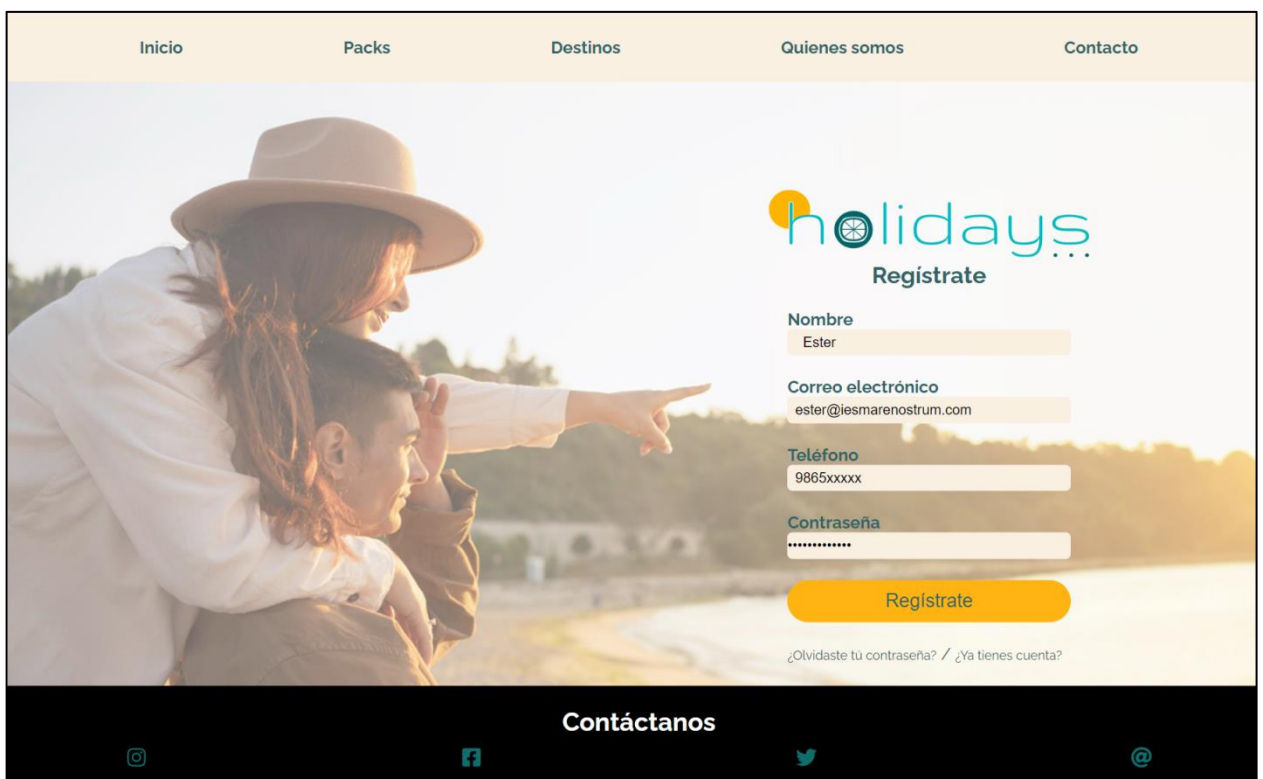
Nombre de usuario
Ester

Contraseña

Iniciar Sesión

¿Olvidaste tu contraseña? / ¿No tienes cuenta?

Contáctanos



Inicio Packs Destinos Quienes somos Contacto

holidays
Registrate

Nombre
Ester

Correo electrónico
ester@iesmarenostrum.com

Teléfono
9865xxxx

Contraseña

Regístrate

¿Olvidaste tu contraseña? / ¿Ya tienes cuenta?

Contáctanos