1. **Introducción**

El trabajo que se presentará a continuación, corresponde al Trabajo Final de Grado del Grado Formativo Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web.

La idea de este equipo ha sido desarrollar una aplicación web que permita a los usuarios explorar una amplia variedad de eventos recreativos y de ocio a través de búsquedas filtradas y preferencias personalizadas. El fundamento detrás de este proyecto surge de la ironía que en muchas ocasiones las personas se sienten aburridas y sin opciones a pesar de vivir en grandes ciudades. En realidad, creemos que existen numerosas opciones y ofertas, pero lamentablemente no siempre están al tanto de ellas. Es por eso que se busca crear un espacio en línea que recopila todos los eventos de los que no estamos informados y permite filtrarlos por tipo, provincia, preferencias y mucho más para que cada usuario pueda encontrar el evento adecuado para él o ella.

Asimismo, se consideró que crear una aplicación de este tipo, donde el espíritu del usuario será más animado a la hora de acceder a ella, permitiendo crear una web más dinámica y juvenil y por lo tanto con mayor libertad en cuanto al diseño.

Además, una aplicación web de este tipo ofrece la posibilidad de una mayor interacción entre los usuarios, lo que puede mejorar aún más la experiencia. Se podría incluir la opción de compartir eventos o crear eventos propios, así como un sistema de comentarios y clasificaciones, lo que fomenta la participación del usuario y crea una comunidad en torno a la aplicación.

En definitiva, al crear una aplicación web centrada en la recreación y el ocio, se debe tener en cuenta el perfil de nuestro público objetivo y cómo esto puede influir en el diseño de la interfaz de usuario. Una aplicación animada y juvenil puede ser una forma de atraer y mantener la atención del usuario, y puede brindar la oportunidad de experimentar con un diseño más arriesgado y emocionante.

Objetivos:

1. Mejorar la experiencia del usuario: Uno de los principales objetivos de la aplicación web es mejorar la experiencia del usuario al ofrecer una variedad de opciones emocionantes y divertidas para el ocio y la recreación. Para lograr esto, debemos asegurarnos de que la interfaz de usuario sea fácil de usar, atractiva y refleje las preferencias de nuestro público objetivo.
2. Reflejar la personalidad juvenil y enérgica del público objetivo: Al enfocarnos en un público más animado y juvenil, debemos asegurarnos de que el diseño de la interfaz de usuario refleje esta personalidad. Esto puede incluir elementos de diseño modernos, audaces y llamativos, así como la incorporación de ilustraciones y gráficos lúdicos y divertidos.
3. Crear las bases para una aplicación que permita fomentar la participación del usuario y crear una comunidad en torno a ella. En un futuro, esto podría lograrse mediante la inclusión de características interactivas, como la posibilidad de compartir eventos o crear eventos propios, y un sistema de comentarios y clasificaciones.

**II. Índice General.**

**III. Módulos formativos aplicados en el trabajo.**

1. Bases de datos:

Se creó una base de datos en MySQL con su debida estructura y las características de sus elementos según el modelo relacional. También se crearon sentencias de modificaciones, las cuales fueron necesarias a medida que dábamos con errores o buscábamos realizar mejoras. Con la ayuda de este módulo también tuvimos mayor facilidad al momento de crear ‘queries’ en los repositorios para que posteriormente respondiera a la llamada de una petición.

1. Entornos de desarrollo.

Se trabajó con un repositorio remoto creado en GitHub, por lo que se coordinó para trabajar en grupo de manera colaborativa. Cada integrante creó su propia rama, por lo que cada quién subía las actualizaciones al proyecto. También depuramos el código en la medida que fuera necesario. En otras palabras se realizaron operaciones de entrada y salida de la información con las herramientas aprendidas en este módulo.

1. Lenguaje de Marcas.

Fue necesario el contenido de este módulo ya que nos permitió realizar las vistas de nuestro proyecto mediante HTML, como también darle los estilos con CSS.

1. Programación/Desarrollo Web Entorno Servidor.

Utilizando lenguaje Java, el Back-End del proyecto ha sido realizado con la teoría y práctica impartida en estas asignaturas. Se usó también el framework Spring Boot ya que proporciona una infraestructura lista para usar, facilita la configuración y la implementación de aplicaciones, lo que ahorra tiempo y esfuerzo para los el grupo de trabajo.

**IV. Herramientas Utilizadas.**

Eclipse Java Spring Boot.