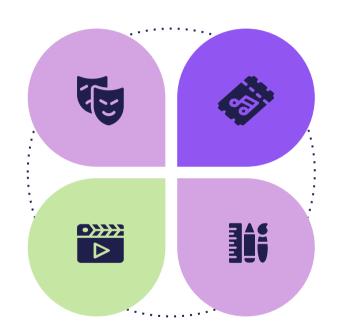
# Entrega final 4° Hito

Proyecto intermodular



Aitor Valero – Lucía Tárraga

10 DAM Semipresencial

### 1er Hito

La idea nació como una app para dispositivos móviles y acabó siendo una web responsive debido a la falta de conocimientos para poder hacer real el proyecto inicial.

Por ello, se han realizado modificaciones en las partes de la idea de proyecto, entorno de desarrollo y requisitos funcionales/no funcionales.



# Proyecto planificación

Idea

Grupo	Aitor Valero Casañez y Lucía Tárraga Navarro			
<u>Team Leader</u>	Lucía Tárraga Navarro			
Idea de proyecto	Página web			
Entorno de desarrollo	Herramientas que se van a utilizar para desarrollar el proyecto			
Requisitos	Funcionales y no funcionales			



### Idea de proyecto

Concepto

Debido a las rutinas que generan los estudios y/o el trabajo, algunos usuarios buscan aprovechar el tiempo fuera de estas obligaciones. En ocasiones, el usuario desconoce las actividades de ocio gratuitas o de pago que ofrece su localidad o provincia.

Nuestra propuesta inicial era el desarrollo de una app donde el usuario pudiera consultar la agenda cultural que ofrece su localidad o provincia, además de otras localidades o provincias. <u>Finalmente se ha realizado el</u> proyecto pero en versión web.

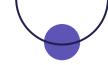
De esta manera, se evitará el acceso del usuario a las webs de los ayuntamientos, en ocasiones con una interfaz poco intuitiva, para realizar las consultas. En la web el usuario puede ver los <u>próximos eventos</u>: conciertos gratuitos/pago, obras de teatro, mercados callejeros, exposiciones, etc...

Pudiendo indicar en el momento del registro los gustos e intereses del usuario para que le aparezcan recomendaciones personalizadas.

A través de esta web el usuario podrá dirigirse a la pasarela de pago oficial del evento para comprar las entradas.

Una web destinada a cualquier tipo de usuario interesado en la cultura y en el ocio sin importar la edad o la clase social.





### Idea de proyecto

Partes

#### La web contaría con varias partes:

Registro de usuario (Email)

Perfil de usuario/Ajustes

Pantalla principal (eventos próximos)

Calendario (donde aparezcan los eventos relevantes a los que se quiere asistir)

Notificaciones (de los eventos favoritos o relevantes para el usuario)

Barra de navegación

### Entorno de desarrollo

Herramientas que se van a utilizar

### **Visual Studio Code**

**IDE** 

Para la escritura de código.

### **Bootstrap**

**Framework** 

Para estructurar las páginas de la web siguiendo una retícula y con resultado responsive.



Lenguaje de marcas

Versátil, fácil uso y eficiente.

### **GitHub**

Repositorio

Para llevar el control de versiones entre los desarrolladores y la entrega del proyecto.



### Requisitios

a tener en cuenta para el desarrollo de la app

#### **Funcionales**

Autenticación de usuario

Gestión de perfil de usuario/Ajustes

Configuración gustos/intereses

Calendario

Uso de API's (servicios externos, las webs de los

ayuntamientos) ← Este punto no se ha realizado por falta de conocimientos.

Redirigir al usuario a la pasarela de pago de la web de

Venta de entradas. ← Este punto no se ha realizado por falta de conocimientos.

#### No funcionales

Rendimiento

Compatible con cualquier navegador

Seguridad

Usabilidad y accesibilidad (UX)

Apariencia atractiva (UI)

Compartir eventos

# 2° Hito

Se han realizado modificaciones en las partes del desarrollo del software y el diagrama de Gantt para adaptarlo a lo que se ha entregado finalmente.



### Desarrollo del software

Tareas clave y duración estimada

#### Planificación del proyecto

- Definir objetivos
- Especificar requisitos

#### Diseño del sistema

- Crear wireframes y mockups
- Definir arquitectura de la información
- Creación de diagrama de clases
- Creación de diagrama Entidad-Relación

#### Desarrollo del front-end

- Crear interfaz gráfica
- Implementar la interacción del usuario

Este último punto no se ha podido realizar por falta de conocimientos

#### Pruebas del sistema

- Pruebas unitarias Este punto no se ha podido realizar por falta de conocimientos
- Pruebas de integración Este punto no se ha podido realizar por falta de conocimientos

#### Despliegue y entrega final

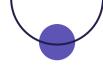
- Implementar en un servidor de producción
- Entregar al cliente



# Diagrama de Gantt

Detalles

Tarea	Duración	Dependencia	Recursos	Riesgos	Estado	
Planificación del proyecto	5 días (Entrega 24/10/2024)	Ninguna	- Internet (Investigación) - PowerPoint (Presentación)	Cambios en los requisitos	Completada	
Diseño del sistema	7 días (Entrega 16/12/2024)	Planificación	ficación  - Figma (wireframes) - Photoshop (mockups) - Git (GitBash y GitHub) - Diagramas Gantt + ER		Completada	
Desarrollo del frontend	55 días (09/02/2025)	Diseño del sistema	- Visual Studio - HTML	Error de código, compatibilidad y funcionalidad	Completada	
Desarrollo del frontend	28 días (09/03/2025)	Desarrollo del frontend (1 <sup>a</sup> entrega)	- Visual Studio - HTML - CSS	Error de código, compatibilidad y funcionalidad	Completada	
Entrega final	79 días (27/05/2025)	Pruebas del sistema (2ª entrega)	<ul> <li>Visual Studio</li> <li>HTML/CSS</li> <li>Bootstrap</li> <li>Entrega de memoria + Documentación</li> </ul>	Error de código, compatibilidad y funcionalidad	Completada	



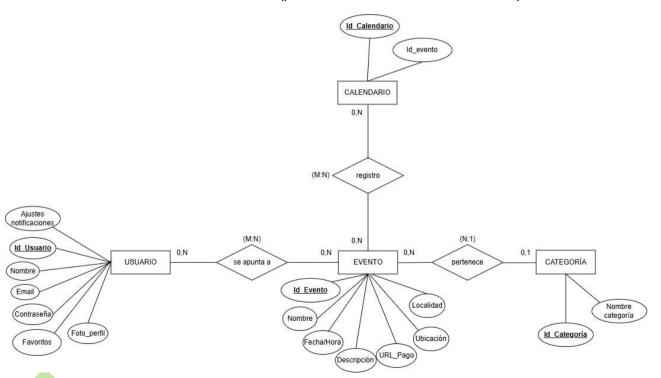
# Diagrama de Gantt

**Parte** 

Mes	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
Semana	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Planificación del proyecto										
Diseño del sistema								B		
Desarrollo del frontend				Bre	eak			e		
Desarrollo del frontend							•	a k		
Entrega final										

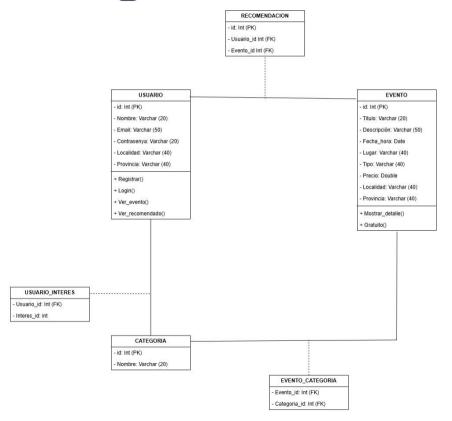
# Diagrama ER

Actualizado (prescindimos de las notificaciones)





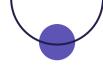
### Diagrama de Clases



# 3er Hito

Al ser una app, como idea inicial, se realizaron wireframes y mockups para smartphones





#### Apartados de la app

#### Página de carga

Muestra el logo de la app en el centro de la pantalla

#### Registro

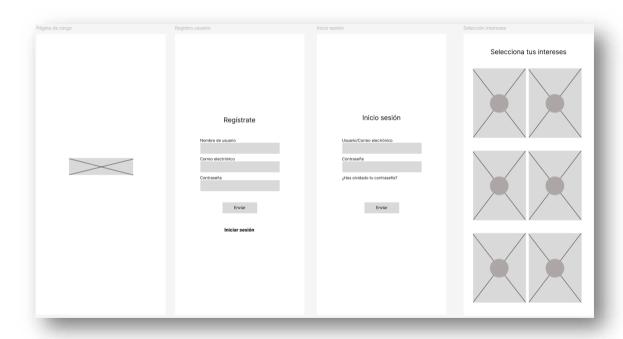
Indica al usuario los datos a meter para poder registrarse o el acceso al inicio de sesión mediante un botón

#### Inicio sesión

Indica al usuario que debe introducir sus datos para iniciar su sesión

#### Selección intereses

Muestra al usuario las categorías que tiene la app para que escoja las que son de su interés



### Wireframes

#### Apartados de la app

#### Página de inicio

Muestra el apartado "Próximos eventos" y los eventos que pueden resultar de interés al usuario según sus gustos establecidos anteriormente en "Selección de intereses"

Pudiendo guardarlo como favorito, añadirlo al aparado "Mis eventos" o compartirlo (whatsapp o email)

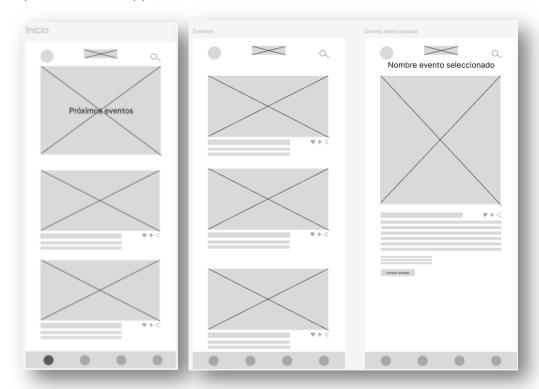
#### **Eventos**

Muestra todos los eventos, lo que puedan resultar de interés al usuario y los que no.

Pudiendo guardarlo como favorito, añadirlo al aparado "Mis eventos" o compartirlo. (whatsapp o email)

#### **Evento seleccionado**

Muestra el evento seleccionado con la descripción del mismo y un botón de compra que en caso de ser un evento de pago redirigirá al usuario a la web externa correspondiente.



### Wireframes



#### Apartados de la app

#### Selección categorías

El usuario puede ver todas las categorías de las que dispone la app y agregar aquellas que le sean de interés y que no agregase en un primer momento en la "Selección de intereses"

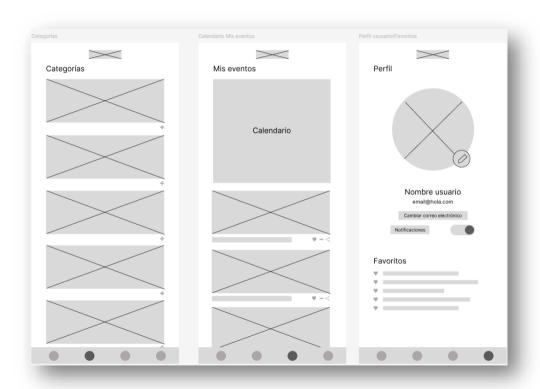
#### Mis eventos

Un calendario en el que se marcarán los eventos que el usuario haya añadido o haya pagado. Recibirá una notificación, en modo ventana emergente, 24h antes del evento para que no se le olvide.

Todos los eventos que el usuario ha guardado por interés. Puede marcarlo como favorito, eliminarlo o compartirlo (whatsapp o email)

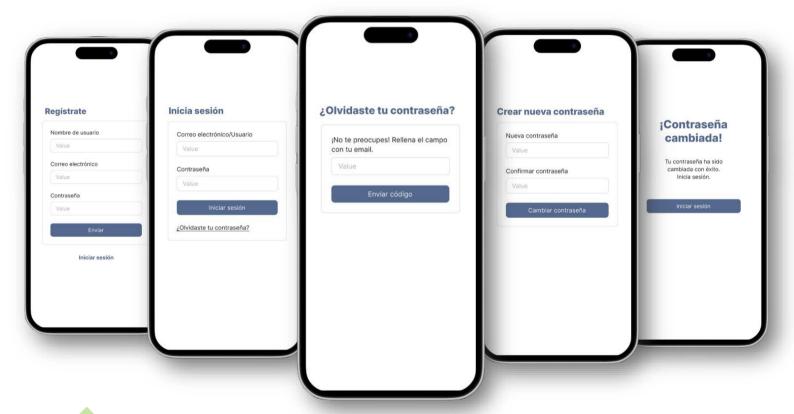
#### Perfil de usuario

El usuario puede modificar su foto de perfil, su nombre de usuario, consultar su correo electrónico, activar y desactivar el recibir las notificaciones de sus eventos y visualizar su lista de favoritos.



### **Mockups**

Apariencia final de la app





### **Mockups**



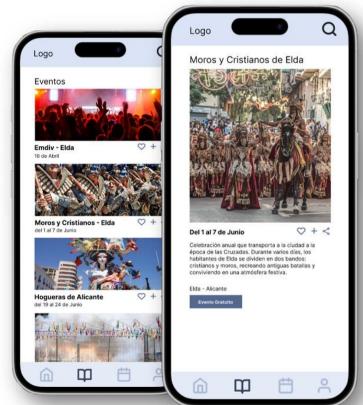
Selección intereses

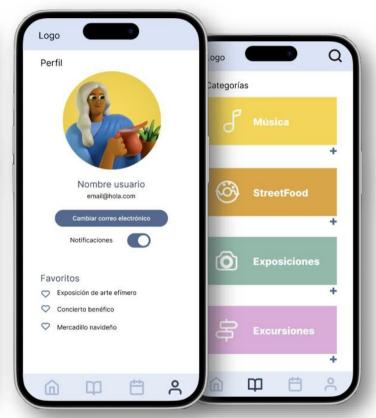
Inicio

Calendario

### **Mockups**







**Eventos** 

Evento seleccionado

Perfil usuario/ Favoritos

Categorías

# 3er Hito

(Bis)

Finalmente se realizaron los mockups acorde a la idea inicial pero para web

#### Registro de usuario



#### Recuperar contraseña



#### Inicio de sesión



#### Restaurar contraseña





#### Contraseña cambiada



#### Eventos



#### Selección de intereses (categorías)



#### Evento seleccionado



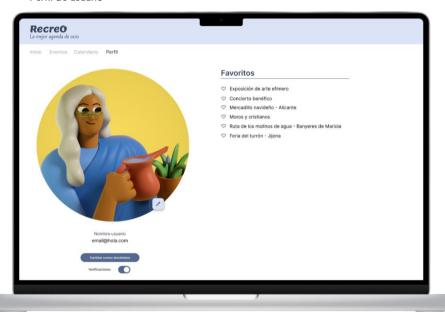
#### Calendario



#### Legal



#### Perfil de usuario



# 4° Hito

Durante la presentación se han modificado los cambios realizados durante el proceso y en este hito se aportarán las conclusiones



### Integración de Bootstrap

Framework

Tras todo el desarrollo de la web en HTML y CSS, a la hora de utilizar Bootstrap nos dimos cuenta de que teníamos que modificar y mejorar algunos aspectos tales como la barra de navegación, prescindir de tanta iconografía y añadir o modificar páginas.

En el momento de la maquetación con Bootstrap hemos añadido componentes e iconos de los ejemplos que ofrece el framework, modificándolos con etiquetas de HTML y sin hacer uso de clases o CSS que no fueran propios de Bootstrap.



### Valoración

#### Framework

Tras todo el desarrollo de la web en HTML y CSS, a la hora de utilizar Bootstrap nos dimos cuenta de que teníamos que modificar y mejorar algunos aspectos tales como la barra de navegación, prescindir de tanta iconografía y añadir o modificar páginas.

En el momento de la maquetación con Bootstrap hemos añadido componentes e iconos de los ejemplos que ofrece el framework, modificándolos con etiquetas de HTML y sin hacer uso de clases o CSS que no fueran propios de Bootstrap.