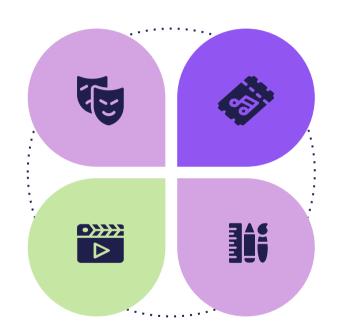
Entrega final 4° Hito

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.

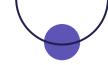
De esta manera, se evitará el acceso del usuario a las webs de los ayuntamientos, en ocasiones con una interfaz poco intuitiva, para realizar las consultas. En la web el usuario puede ver los <u>próximos eventos</u>: conciertos gratuitos/pago, obras de teatro, mercados callejeros, exposiciones, etc...

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 ^a entrega)	- Visual Studio - HTML - CSS	Error de código, compatibilidad y funcionalidad	Completada	
Entrega final	79 días (27/05/2025)	Pruebas del sistema (2ª entrega)	 Visual Studio HTML/CSS Bootstrap Entrega de memoria + Documentación 	Error de código, compatibilidad y funcionalidad	Completada	

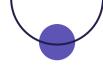


Diagrama de Gantt

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)

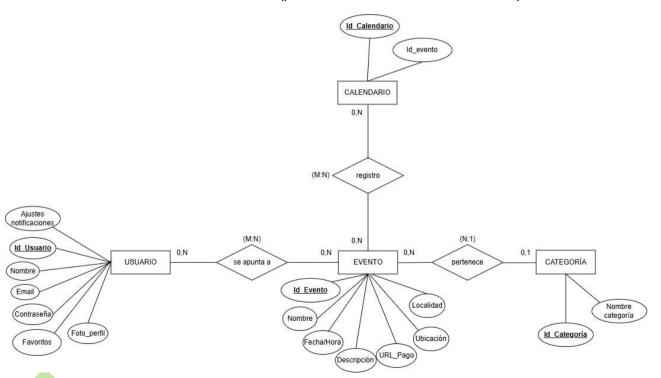
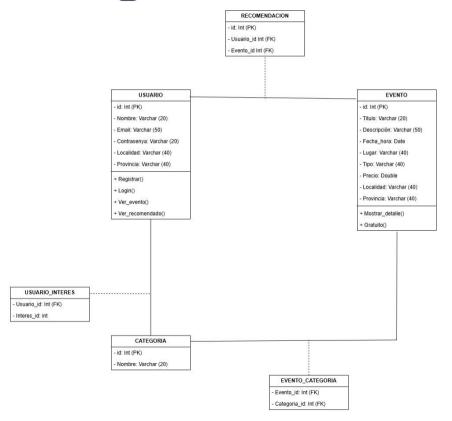




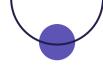
Diagrama de Clases



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

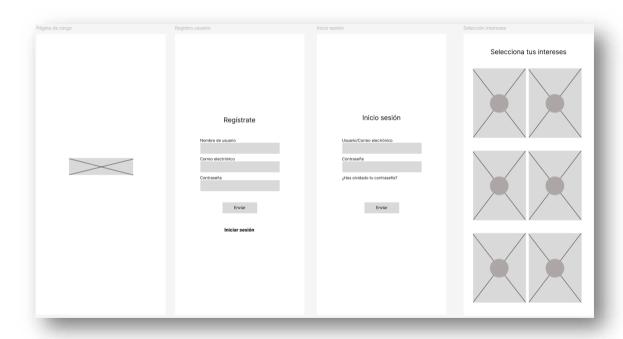
Indica al usuario los datos a meter para poder registrarse o el acceso al inicio de sesión mediante un botón

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)

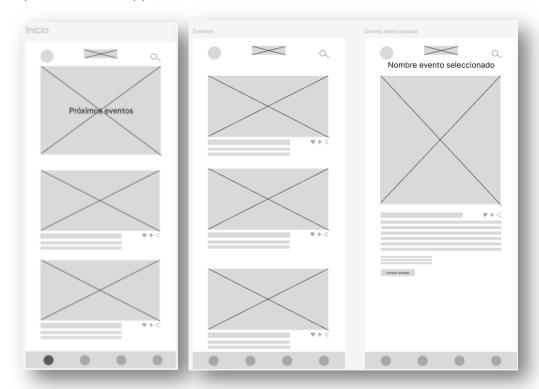
Eventos

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"

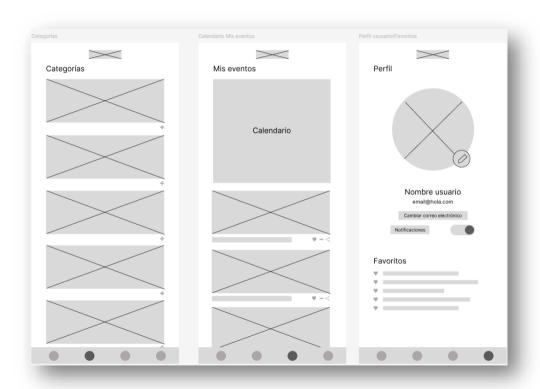
Mis eventos

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)

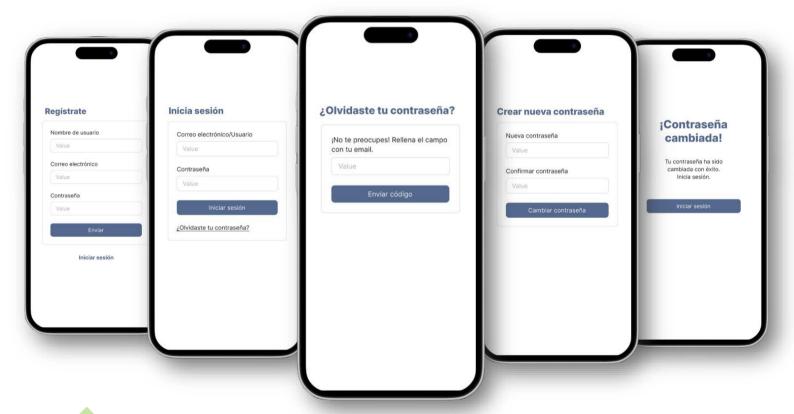
Perfil de usuario

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



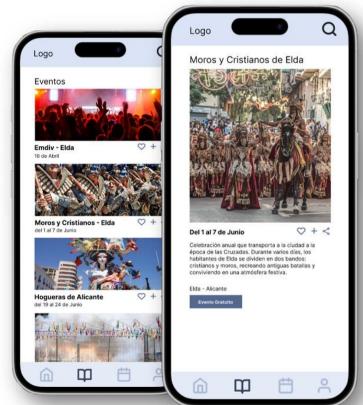
Selección intereses

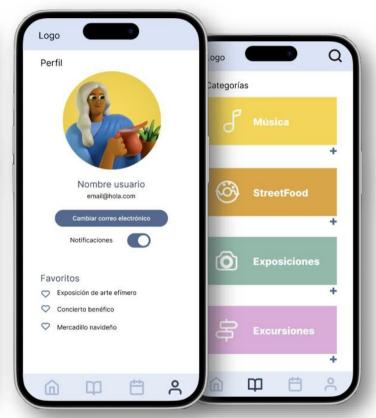
Inicio

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



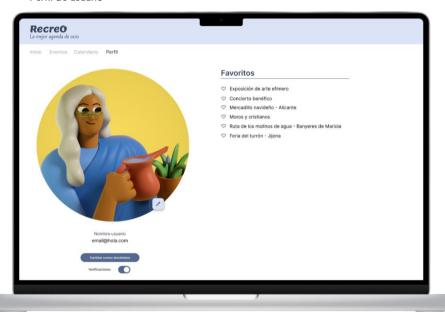
Calendario



Legal



Perfil de usuario



4° Hito

Durante la presentación se han modificado los cambios realizados durante el proceso (diagramas de Gantt, ER y de Clases) y en este hito se aportarán las conclusiones



Integración de Bootstrap

Modificaciones

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.

- Sustitución de la franja de botones con barra superior por un navbar funcional con un desplegable.
- Se añade buscador.
- La sección de categorías pasa del header al navbar en la funcionalidad de dropdown.
- Actualizado "próximos eventos" como banner hero en la página inicio.



Dificultades

encontradas

- Al inicio del proyecto eramos cuatro miembros y al final acabamos siendo dos debido al desinterés de esas personas, con lo que tuvimos que soportar el peso de todo el proyecto entre los dos.
- A la hora de utilizar GIT y GITHUB se nos complicó todo porque consideramos que no le hemos aplicado las horas lectivas necesarias al aprendizaje de esas herramientas, además de resultarnos confusas o darnos errores que desconocemos.
- Debido a los festivos y las escasas tutorias de la materia, nos hemos visto con parones de tiempo muy largos en los que no sabíamos cómo avanzar o gestionar el proyecto.

- Dichos parones han provocado que nos encontremos con "entregas rápidas" en las que apenas nos hemos podido organizar o planificar.
- El desconocimiento de SASS, de JavaScript y del uso y creación de bases de datos, ha hecho que no podamos realizar una web más compleja, original y funcional.
- Algunas páginas como próximos eventos, categorías, inicio sesión, selección de intereses... no las hemos podido desarrollar por falta de tiempo y conocimientos.



Aspectos a mejorar

del proceso de trabajo y del proyecto

- Mejorar las funcionalidades de la web con JavaScript y SASS una vez se adquieran los conocimientos necesarios.
- Partir de ideas más sencillas con menos pasos y/o páginas.
- Planificar con más antelación el reparto de trabajo y secciones a realizar
- Investigar más por nuestra cuenta el uso de herramientas de trabajo.
- Dedicarle más horas lectivas a GIT y GITHUB para que aprendamos a utilizarlo adecuadamente.

- Organización previa del curso, sabiendo que hay festivos por en medio y que es una materia que apenas tiene horas lectivas.
- Tener un feedback de las entregas realizadas para entender dónde están los errores y cómo podemos mejorar.
- Evitar parones largos entre entregas anticipándonos a éstas para poder trabajarlas durante ese "tiempo muerto".



Valoración

del resultado obtenido

Consideramos que el resultado es óptimo en la parte visual ya que funciona correctamente y es responsive, con lo que se puede visualizar desde cualquier dispositivo móvil o pc.

El desarrollo del proyecto al inicio fue algo confuso y creemos que nos complicamos un poco al hacer un proyecto con tantos apartados y páginas, siendo sólo dos desarrolladores y dedicando el tiempo justo debido a nuestras condiciones personales.

Estamos contentos con el resultado final ya que hemos visto una evolución tanto en conocimientos como en desarrollo web, pero consideramos que aún nos queda mucho por aprender.