**GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA**

Trabajo de Fin de Grado

DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN WEB PARA LA DISTRIBUCION DE ESPACIOS

Autor: Alejandro Campos Calvo

Tutor: Nombre y Apellidos del tutor

|  |  |
| --- | --- |
| **UNIVERSIDAD DE LEÓN**  **Escuela de Ingenierías I.I.**  **GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA**  **Trabajo de Fin de Grado** | |
| **ALUMNO:** Alejandro Campos Calvo | |
| **TUTOR:** Nombre y apellidos del alumno | |
| **TÍTULO:** | |
| **CONVOCATORIA:** Mes, Año | |
| **RESUMEN:**  En este trabajo se realiza el desarrollo de una aplicación web para la distribución, visualización y reserva de espacios. El principal objetivo es automatizar el proceso de reserva de espacios, a través de una interfaz de usuario intuitiva y eficiente, que permita de un solo vistazo comprobar que espacios están liberados para su posible reserva en una fecha determinada.  Se estudiará la posibilidad de utilizar la aplicación para facilitar la distribución de aulas de la facultad de ingenierías de la Universidad de León, por lo que la aplicación contará con una comunicación bidireccional con Google Calendar, dando lugar a la actualización en tiempo real de cada uno de los calendarios correspondientes a las asignaturas de los grados y másteres de esta facultad.  Las reservas realizadas a través de la aplicación se verán reflejadas a su vez en cada uno de los calendarios de Google de la asignatura correspondiente, asegurando que no existirán solapamientos entre los horarios de las diferentes asignaturas de la facultad. | |
| **Palabras clave:** Aplicación Web, Distribución de espacios, Google Calendar, Reserva. | |
| **Firma del alumno:** | **VºBº Tutor:** |

Í Índice de contenidos

Í Índice de contenidos I

Índice de figuras II

Índice de tablas III

Glosario de términos IV

Introducción 1

Planteamiento del problema 1

Objetivos 1

Metodología 1

Estructura del trabajo 1

1 Estudio del problema 2

1.1 El contexto del problema 2

1.2 El estado de la cuestión 2

1.3 La definición del problema 2

2 Gestión de proyecto software 3

2.1 Alcance del proyecto 3

2.2 Plan de trabajo 3

2.3 Gestión de recursos 3

2.4 Gestión de riesgos 3

3 Solución 5

3.1 Descripción de la solución 5

3.2 El proceso de desarrollo 5

3.3 El producto del desarrollo 6

4 Evaluación 7

4.1 Proceso de evaluación 7

4.2 Análisis de resultados 7

Conclusión 8

Aportaciones realizadas 8

Trabajos futuros 8

Problemas encontrados 8

Opiniones personales 8

Lista de referencias 8

ANEXO A: Control de Versiones 9

ANEXO B: Seguimiento de proyecto fin de carrera 10

ANEXO C: Seguimiento de proyecto fin de carrera 11

ANEXO D: Manual de usuario 13

ANEXO E: Cuestionarios de evaluación 15

Índice de figuras

**No se encuentran elementos de tabla de ilustraciones.**  
En el documento, seleccione las palabras que desee incluir en la tabla de contenido y, en la pestaña Inicio, en Estilos, haga clic en un estilo de título. Repita el procedimiento para cada título que desee incluir y, a continuación, inserte la tabla de contenido en el documento. Para crear manualmente una tabla de contenido, en la pestaña Elementos de documento, en Tabla de contenido, seleccione un estilo y haga clic en el botón de flecha abajo. Haga clic en uno de los estilos en Tabla de contenido manual y, a continuación, escriba las entradas manualmente.

Índice de tablas

**No se encuentran elementos de tabla de ilustraciones.**  
En el documento, seleccione las palabras que desee incluir en la tabla de contenido y, en la pestaña Inicio, en Estilos, haga clic en un estilo de título. Repita el procedimiento para cada título que desee incluir y, a continuación, inserte la tabla de contenido en el documento. Para crear manualmente una tabla de contenido, en la pestaña Elementos de documento, en Tabla de contenido, seleccione un estilo y haga clic en el botón de flecha abajo. Haga clic en uno de los estilos en Tabla de contenido manual y, a continuación, escriba las entradas manualmente.

Glosario de términos

Catálogo de términos específicos del contexto del trabajo.

Introducción

Actualmente para la organización de aulas en la facultad de ingenierías, se utilizan alrededor de unos 500 calendarios de Google diferentes, que almacenan las horas de clase de cada una de asignaturas pertenecientes a los distintos grados y másteres que tiene ofertados la facultad. Estos calendarios, se ven reflejados en la página oficial por cursos, utilizando un calendario espejo, que tan solo tiene permisos de visualización sobre las asignaturas que pertenecen al curso que define dicho calendario.

Google Calendar, nos ofrece una herramienta potente y muy eficaz para mostrar eventos independientes, sin embargo, no es tan eficaz si lo que queremos es que no se permita la colisión de horarios según la ubicación de dichos eventos. Por otra parte, esta herramienta nos permite compartir horarios de manera muy sencilla con gran número de usuarios, por lo tanto, el objetivo de este trabajo es desarrollar una aplicación que permita la edición de todos estos horarios en una interfaz centrada en la distribución de espacios por hora y no tanto en los eventos individuales como tal, respetando en última instancia los calendarios actualmente existentes y volcando la información sobre ellos, pero teniendo siempre la posibilidad de realizar el proceso contrario, de importar información actualizada directamente sobre Google Calendar en caso de necesidad.

El objetivo de la aplicación por tanto, es asegurar que en ningún momento se produzca una colisión de dos horas de clase en un mismo espacio y permitiendo corregirla en caso de existir actualmente en los horarios. La visualización de estos se realizará diariamente, mostrando una lista de espacios, y las horas en las cuales están libres para su posible reserva, la cual únicamente se podrá realizar desde determinadas cuentas de usuario.

El acceso a la aplicación estará restringido a todas aquellas cuentas pertenecientes a la organización de la universidad de león realizando una identificación a través del proveedor de esta y solo ciertos usuarios tendrán acceso a la realización de reservas, mientras que la mayoría únicamente podrán visualizar los horarios en tiempo real de la escuela.

Objetivos

Por lo tanto, los objetivos de la aplicación a desarrollar están claramente definidos. En un primer lugar, debemos asegurar la consistencia del sistema verificando que en ningún momento se produzca una colisión durante la reserva de espacios y que, en caso de existir, pueda ser resuelta de forma rápida. Por otra parte, la aplicación debe poseer integración de los calendarios de Google, dejando reflejado en ellos toda la información que se encuentra en el sistema, y además, actualizándose a sí mismo desde estos en caso de que suceda algún cambio en los calendarios del propio Google.

En cuanto a la interfaz y el intercambio de información con el usuario, el sistema deberá de ser lo más transparente posible a este, con una interfaz intuitiva y fácil de usar, asegurando que la información de los cambios realizados se vuelca correctamente en los calendarios finales, y permitiendo por lo tanto, la edición de reservas por parte de los administradores.

Como último objetivo opcional, se plantea el desarrollo de un sistema de reservas provisionales, para facilitar el trámite de reserva de espacios que actualmente se realiza en papel.

Metodología

Debido al origen del proyecto, y teniendo en cuenta que este pertenece a la rama de la ingeniería de software, es casi imposible cerrar un diseño a la primera para pasarlo a una fase de desarrollo sin que sufra modificaciones por el camino, bien tanto por parte del cliente, como del propio equipo de desarrollo, por esta razón, la metodología a utilizar será una metodología ágil que acepte cambios en el software y en los objetivos iniciales del proyecto, adaptándose así a unas necesidades del cliente que pueden surgir durante la fase de desarrollo del proyecto y enfocándose en satisfacer las necesidades de este.

Se realizarán reuniones semanales sujetas a la disponibilidad del propio cliente y del equipo de desarrollo, cuyo objetivo es el de dar una visión del avance del proyecto al propio cliente, obteniendo “feedback” y ajustándolo a sus necesidades. Estas reuniones nos ayudarán a la creación de prototipos cambiantes, a los que se les irá añadiendo funcionalidad a lo largo del desarrollo, revisando y mejorando las partes del producto que necesiten algún cambio.

Esta metodología iterativa e incremental nos da una visión de avance del desarrollo, permite manejar posibles riesgos del proyecto y dando una mayor experiencia al equipo de desarrollo aumentando la productividad de este y generando un software de calidad.

# Estado del arte

# Planificación

Se realiza una planificación por objetivos, disponiendo en todo momento de un prototipo funcional, que irá creciendo a lo largo del desarrollo, cuyos cambios se verán reflejados en un repositorio de un controlador de versiones como es GitHub, pudiendo rectificar cualquier cambio en el proyecto gracias a este.

Estos objetivos se irán logrando semanalmente, permitiendo una ampliación de plazo en caso de ser necesario. Un listado de las distintas fases por las que ha pasado el desarrollo, cuyos objetivos están especificados en la parte derecha, sería el siguiente:

* 11 de febrero – 25 de febrero: Planteamiento inicial.
* 25 de febrero – 28 de febrero: Servidor Back-End.
* 28 de febrero – 10 de marzo: Autenticación OAuth2.
* 10 de marzo – 15 de marzo: Primer Front-End.
* 15 de marzo – 24 de marzo: Sistema de Reservas.
* 24 de marzo – 31 de marzo: Funcionalidades Front-End.
* 31 de marzo – 1 de mayo: Reforma del sistema de modelos.
* 1 de mayo – 19 de mayo: Reforma del sistema de IDs.
* 19 de mayo – 26 de mayo: Sistema de auto actualización.
* 26 de mayo – 5 de junio: Sistema de corrección de reservas.
* 5 de junio – 17 de junio: Creación configuración JSON.

## Tareas a realizar

Una vez planteado un vistazo general

## Diagrama de Gantt

# Tecnologías utilizadas

## Servidor Back-End

### Spring Boot

#### Spring Boot Security

#### Spring Boot JPA

#### Spring Boot OAuth2

### Google Calendar API

## Cliente Front-End

### Thymeleaf

### Bootstrap

### Material Design

# Evaluación

Demostración de la validez de la solución elaborada. La solución se considera válida si resuelve los problemas expuestos en el planteamiento del problema y satisface los objetivos definidos en la introducción. Según el caso la forma de evaluación se basará en la ejecución de casos de prueba o en la realización de cuestionarios. Extensión entre quince y veinte páginas.

## Proceso de evaluación

### Forma de evaluación

Explicar la forma en la cual se ha evaluado la aplicación

### Casos de prueba

Casos de pruebas realizados

## Análisis de resultados

Conclusión

Expresión personal del conjunto de conclusiones que, a juicio del autor, se derivan de los resultados expuestos en el trabajo. Deberá tener una extensión entre cinco y diez páginas.

Aportaciones realizadas

Trabajos futuros

Problemas encontrados

## Opiniones personales

# Lista de referencias

Información bibliográfica citada en el texto del trabajo. Otras lecturas recomendadas o consultadas, de figurar, aparecerán en anexos.

Se debe seguir la norma ISO 690 (buscar en google ISO 690 ugr)

ANEXO A: Control de Versiones

ANEXO B: Seguimiento de proyecto fin de carrera

ANEXO C: Seguimiento de proyecto fin de carrera

**Obligatorio.** Seguimiento del trabajo real.

### Forma de seguimiento

### Planificación inicial

### Planificación final

ANEXO D: Manual de usuario

Si el trabajo ha consistido en la elaboración de una aplicación se incluirá el manual de usuario de la misma.

ANEXO E: Cuestionarios de evaluación

Cuestionarios utilizados durante la fase de evaluación.