



# **ERASMUS FINDER**

**JAIME MARQUINA CALONGE**  
**ÁLVARO RAMÍREZ NAVARRO**

**C.F.G.S de Desarrollo de Aplicaciones Web**  
**I.E.S Juan Bosco**

# Índice

Definición del proyecto .....	2
Planificación del proyecto.....	2
Objetivos .....	2
Identificación de las fases del proyecto.....	2
Asignación de recursos y tiempo.....	3
Diseño del Proyecto .....	4
Guía de estilos .....	4
Marca .....	4
Logo .....	4
Tipografías .....	4
Colores.....	4
Iconos .....	6
Estructura del proyecto .....	7
Cabecera .....	7
Cuerpo .....	8
Instalación.....	10
Desarrollo y realización del proyecto .....	10
Código fuente .....	10
Documentación .....	10
Enlaces .....	19
Descargas.....	19

# Definición del proyecto

El proyecto consiste en una aplicación web, ErasmusFinder que es una red social donde podremos crear eventos para compartir trabajo, idiomas y culturas a lo largo del mundo.

La aplicación nos permite navegar entre los diferentes eventos que la gente crea y poder unirte a ellos para contactar con la persona que creó el evento y poder viajar a diferentes países para compartir gustos, experiencias, idiomas y culturas.

## Planificación del proyecto

### Objetivos

1. Creación de una aplicación donde podamos compartir eventos a lo largo del mundo para compartir trabajo, culturas e idiomas
2. Poder comunicarte con las diferentes personas que crean eventos.

## Identificación de las fases del proyecto

### 1º Fase: Desarrollo de la aplicación

La primera fase está dedicada a desarrollar tanto el diseño como el funcionamiento de la aplicación y la estructura de la base de datos.

### 2º Fase: Dar a conocer la aplicación

A través de las redes sociales ofreceremos el producto al público a través de redes sociales, recomendaciones y foros.

## **Asignación de recursos y tiempo**

- **Planificación e idea del proyecto**

2 jornadas.

- **Estructura de la base de datos:**

2 jornadas.

- **Estructuración del proyecto con Balsamic Mockups:**

2 jornadas.

- **Creación y modificación de las clases de la BBDD:**

2 jornadas.

- **Implementación de controladores y sus funciones:**

7 jornadas.

- **Estilos de la aplicación:**

5 jornadas.

- **Creación de Javascript y Ajax:**

5 jornadas.

- **Mostrar adecuadamente los datos a través de servicios:**

3 jornadas.

- **Tiempo total de desarrollo:**

28 jornadas

# Diseño del Proyecto

## Guía de estilos

### Marca

La marca transmite sencillez y a la vez es llamativa y organizada, ya que además de por la funcionalidad se pretende que la gente se quede y se sienta cómoda por el diseño utilizando un buen sistema de organización con todos los datos ordenados y facilidad para controlar la aplicación.

### Logo

El logo de la aplicación se compone de los colores principales de la página.



### Tipografías

Utilizamos la tipografía por defecto de bootstrap.

h1 Bootstrap heading (36px)

h2 Bootstrap heading (30px)

h3 Bootstrap heading (24px)

h4 Bootstrap heading (18px)

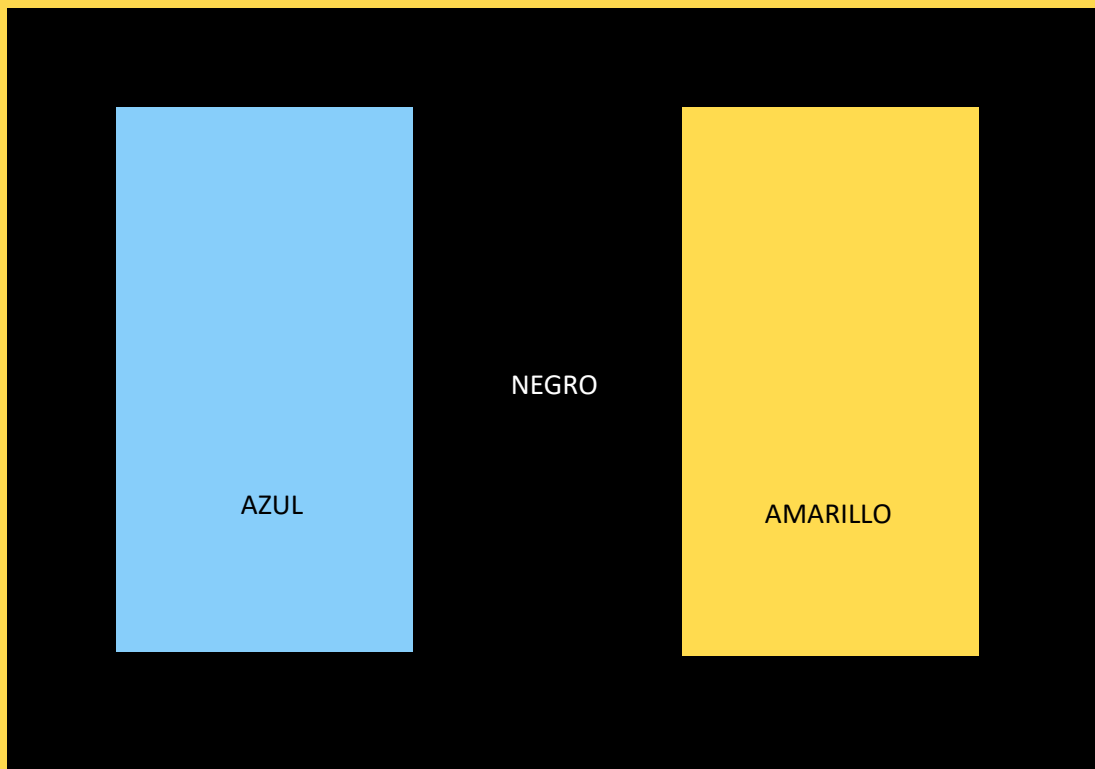
h5 Bootstrap heading (14px)

h6 Bootstrap heading (12px)

## Colores

Los colores son importantes ya que tienen que ser atractivos para el usuario.

Colores principales:



## Iconos

- **Referentes a la página de contacto:**



- **Redes sociales**



- **Logín y registro**



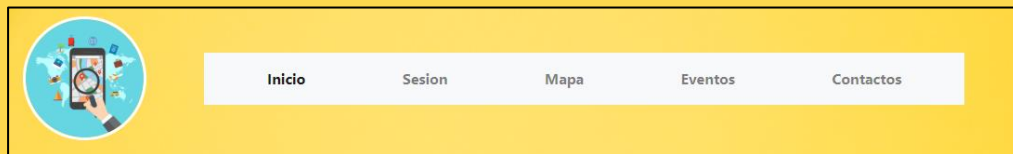
# Estructura del proyecto

## Cabecera

La cabecera se compone del logo y de un menú para navegar por las diferentes páginas de nuestra web.

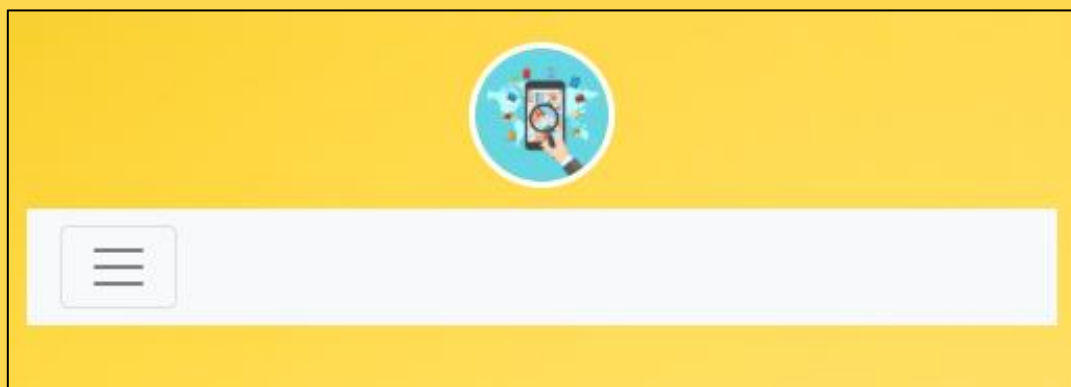
La cabecera es responsive para móviles y tablets

### Versión PC:



### Versión Móvil / Tablet:

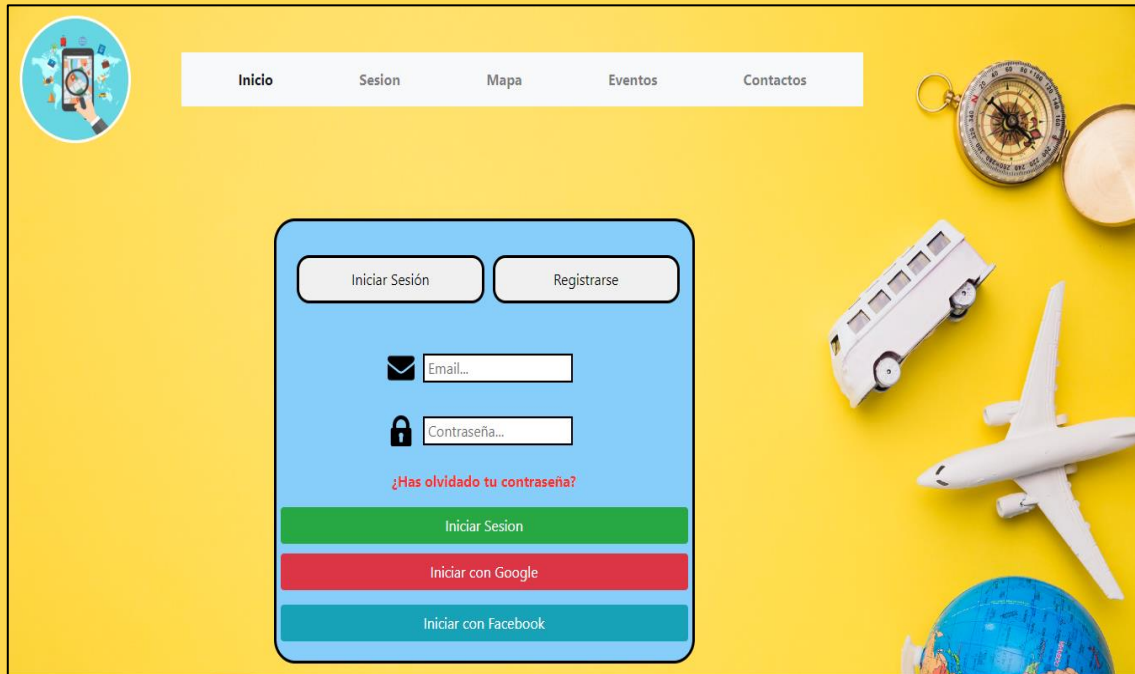
La barra de navegación es una barra desplegable hacia abajo



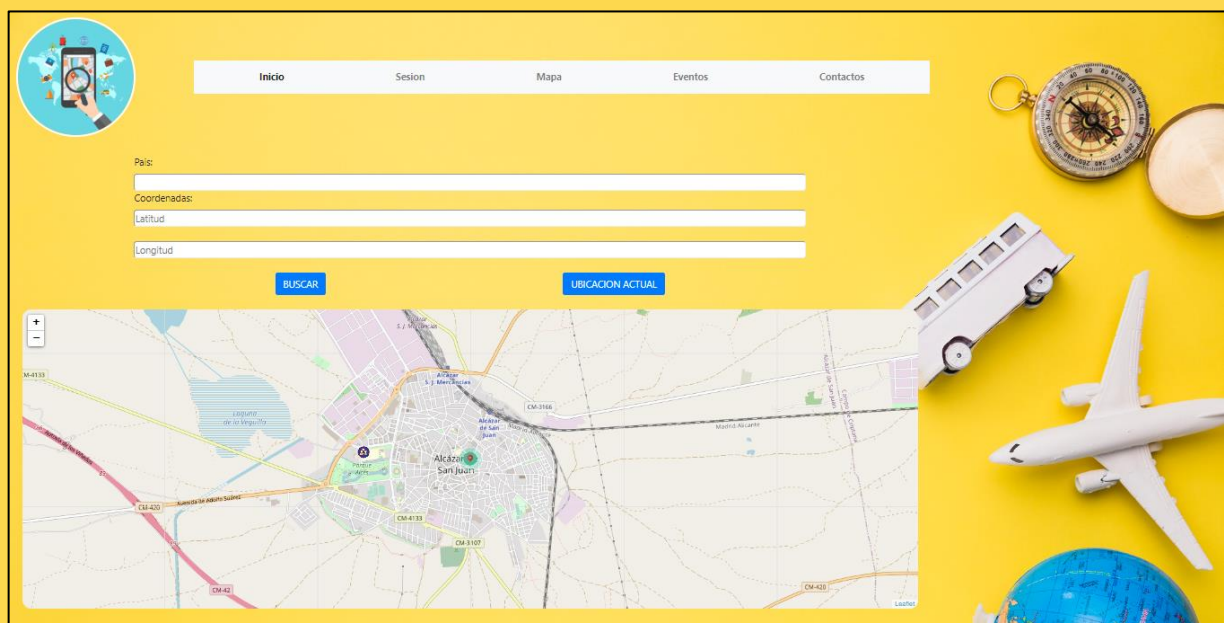


# Cuerpo

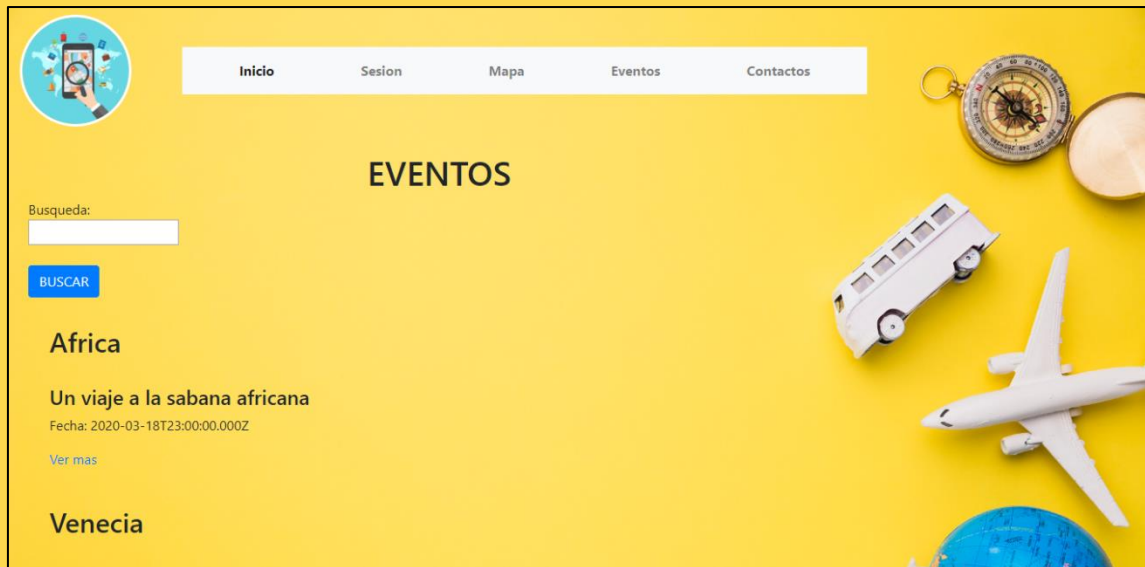
Dependiendo de la sección el cuerpo variará. Aquí mostramos algunos ejemplos:



Cuerpo de la sección mapa:



Cuerpo de la sección eventos:



Cuerpo del mapa en la versión móvil:



# Instalación

En la carpeta del proyecto incluimos el archivo .sql para importar la base de datos, al igual que una guía con los diferentes comandos que hay que introducir para instalar los diferentes módulos necesarios para la correcta ejecución del proyecto.

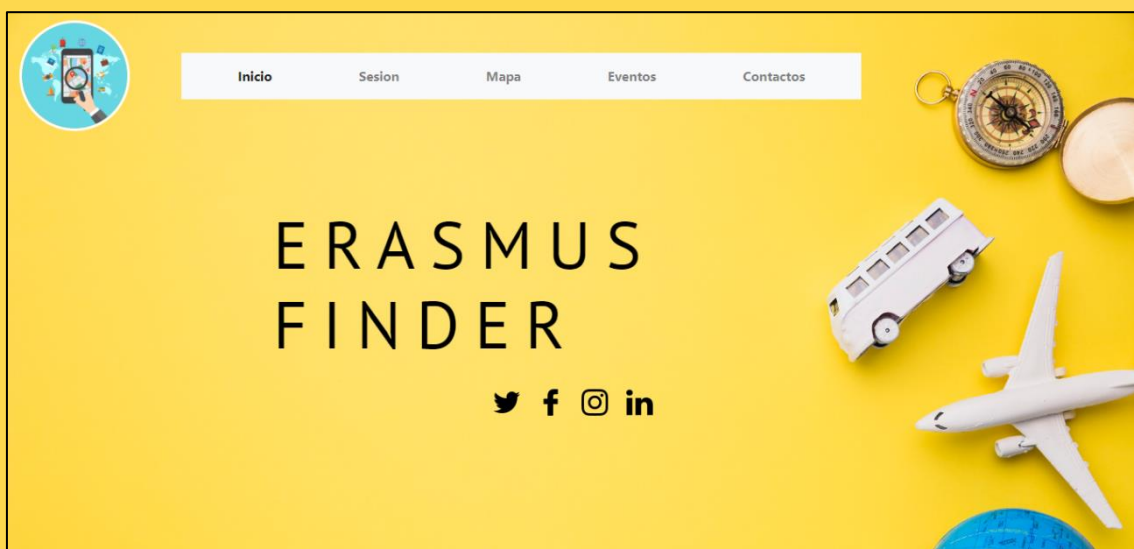
## Desarrollo y realización del proyecto

### Código fuente

Se encontrará en la carpeta del proyecto.

### Documentación

Nada más entrar nos encontramos con la página principal, donde veremos una portada con el nombre de nuestra aplicación web, y encima la barra de navegación junto al logo donde podremos navegar por cada sección de la aplicación.



Portada versión móvil y Tablet:



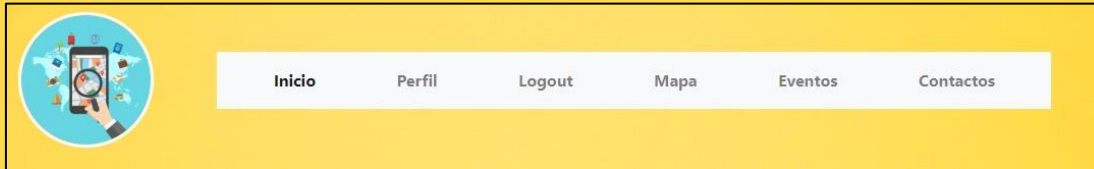
La sección de sesión servirá para que el usuario inicie sesión con su cuenta creada previamente, o para que se registre en la aplicación si no dispone todavía de una cuenta.

También se podrá iniciar sesión a través de Google y Facebook.

Inicio de sesión y registro:

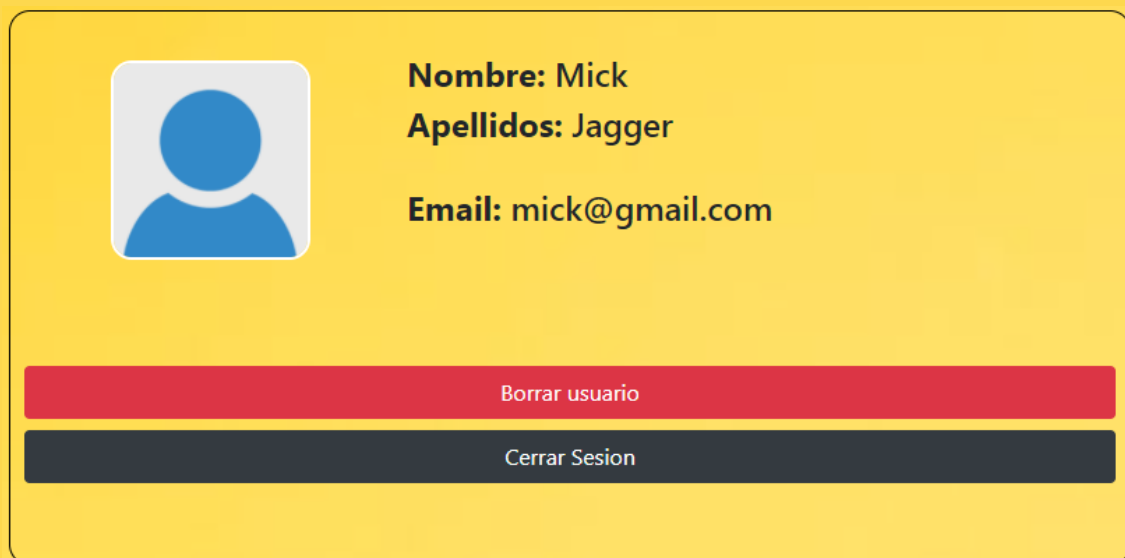
The image displays two side-by-side wireframe screens for a mobile application, both with a light blue background and rounded corners. The left screen is for login, featuring buttons for 'Iniciar Sesión' and 'Registrarse' at the top. Below these are input fields for 'Email...' (with an envelope icon) and 'Contraseña...' (with a lock icon). A red link '¿Has olvidado tu contraseña?' is positioned below the password field. At the bottom are three large buttons: 'Iniciar Sesión' (green), 'Iniciar con Google' (red), and 'Iniciar con Facebook' (teal). The right screen is for registration, also with 'Iniciar Sesión' and 'Registrarse' buttons at the top. It includes the text 'HAY CAMPOS OBLIGATORIOS' followed by a series of input fields: 'Nombre...' (person icon), 'Apellidos...' (person icon), 'Email...' (envelope icon), 'Contraseña...' (lock icon), 'Idioma...' (globe icon), 'País de Origen...' (globe icon), and a field with a camera icon labeled 'Examinar...'. A teal 'Continuar' button is at the bottom.

Una vez iniciada la sesión se añaden 2 nuevas secciones en la barra de navegación:



- El perfil, donde el usuario podrá visitar su perfil, donde aparecerá su foto de perfil, así como su nombre, apellidos, email y los distintos idiomas que habla.
- Un botón de Logout donde el usuario podrá cerrar sesión.

Ejemplo de perfil:



En la pestaña Mapa, podremos ver el mapa del mundo donde aparecerán los diferentes usuarios y eventos registrados en la aplicación.

Dispone de un filtro de búsqueda que autocompleta el país buscado rellenando los campos de latitud y longitud. Al hacer click en buscar el mapa se desplazará hacia la ubicación deseada. Si hacemos click en ubicación actual, el mapa se desplaza hacia nuestra ubicación (después de haberle dado permiso a google para geolocalizarnos).

Pais:

Coordenadas:

Latitud

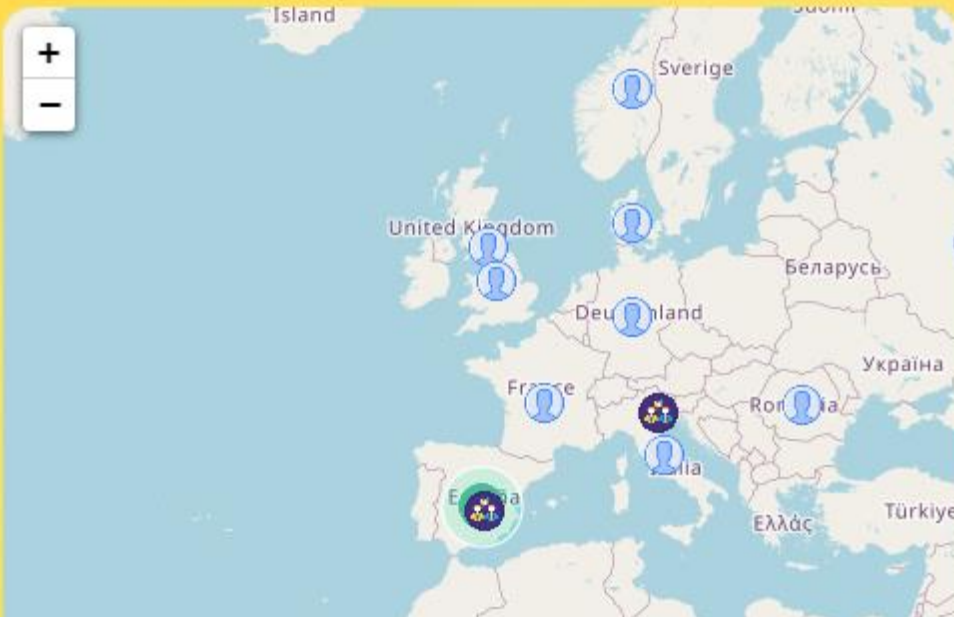
Longitud

BUSCAR

UBICACION ACTUAL

+

-

A map of Europe with several blue circular icons containing a person silhouette, representing user locations. The icons are placed over various countries including the United Kingdom, Germany, France, Spain, Sweden, Poland, and Romania. Country names are labeled in their respective languages: Island, Sverige, Беларусь, Україна, România, Ελλάδα, and Türkiye. A green circular icon with a group of people silhouette is located over Spain. A zoom control with '+' and '-' buttons is visible in the top left corner of the map.

En la pestaña de eventos podremos observar los diferentes eventos que los usuarios han creado. Dispondrá de un filtro de búsqueda para poder buscar eventos por países o por descripción. Cada evento dispondrá de un botón de “Ver más” que te llevará a ver los detalles del evento.

## EVENTOS

Busqueda:

BUSCAR

### Africa

#### Un viaje a la sabana africana

Fecha: 2020-03-18T23:00:00.000Z

[Ver mas](#)

### Venecia

#### Quedada en la plaza de San Marcos

Fecha: 2020-03-24T23:00:00.000Z

[Ver mas](#)



Al hacer click en el botón “Ver más”, nos llevará a la pantalla de detalles del evento. Ejemplo:

## **Destino: Venecia**

Quedada en la plaza de San Marcos

*Fecha: 2020-03-24T23:00:00.000Z*

Si entramos a la pantalla de eventos estando logueado, nos permitirá crear un evento.

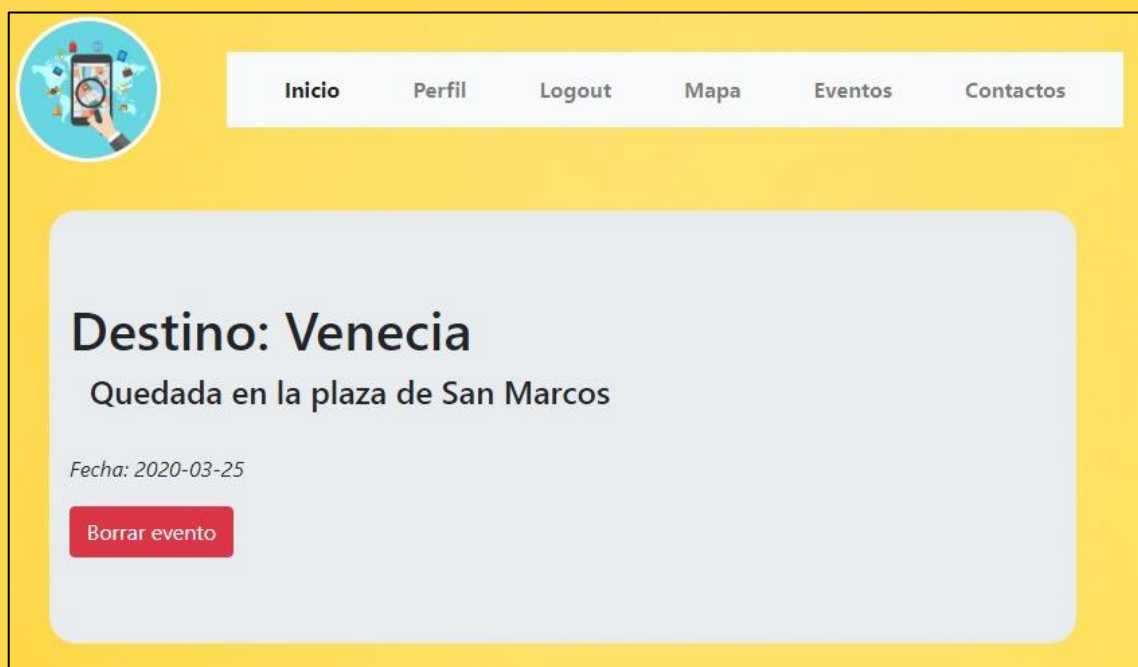
### EVENTOS

#### Crear evento:



Crear Evento

Al crear el evento nos redirigirá a los detalles de nuestro evento, donde sólo el usuario que haya creado el evento tendrá la opción de eliminarlo.



Por último la pestaña de contactos es una sección de información por si un usuario quiere contactar con nosotros ya sea por teléfono, postal o email.



## CONTACTO POSTAL

c/Calle, 12 3ºD 13600

Alcázar de San Juan, Ciudad Real



## TELÉFONO DE CONTACTO

Oficina (+34) 637468298

Comercial (+34) 637468471



## CONTACTO POR EMAIL

Información: [info@erasmusfinder.com](mailto:info@erasmusfinder.com)

Soporte: [soporte@erasmusfinder.com](mailto:soporte@erasmusfinder.com)

# Enlaces

Documentación consultada para la realización del proyecto:

- <http://stackoverflow.com/>
- <http://www.w3schools.com/>
- <https://symfony.com/doc/current/index.html>
- <https://getbootstrap.com/docs/4.1/getting-started/introduction/>

# Descargas

La descarga del proyecto estará disponible en el repositorio de GitHub:

<https://github.com/alvaroramirez97/ErasmusFinder>