



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.....	5
Iconos.....	6
Estructura.....	6
Instalación.....	10
Desarrollo y realización del proyecto.....	10
Código fuente.....	10
Documentación.....	10
Futuras mejoras.....	17
Enlaces.....	17
Descargas.....	17

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. Ver información sobre 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)

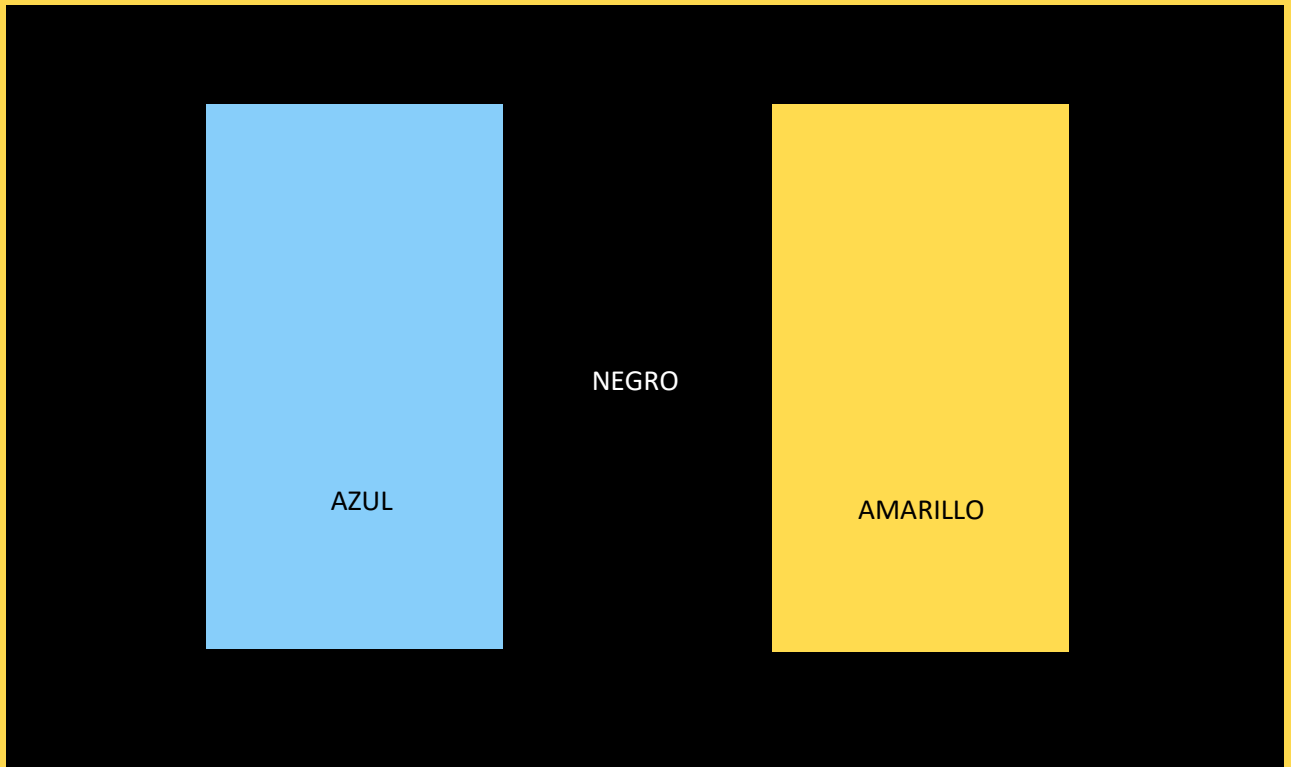
h5 Bootstrap heading (14px)

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



- Login y registro



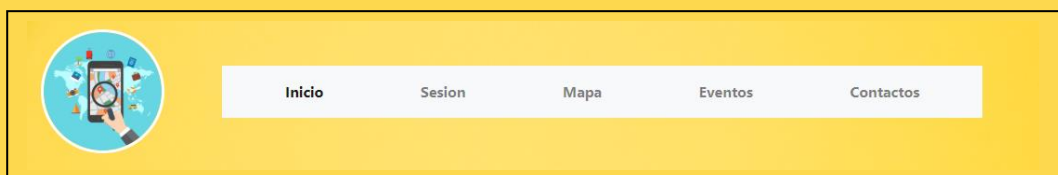
- Estructura

Cabecera

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

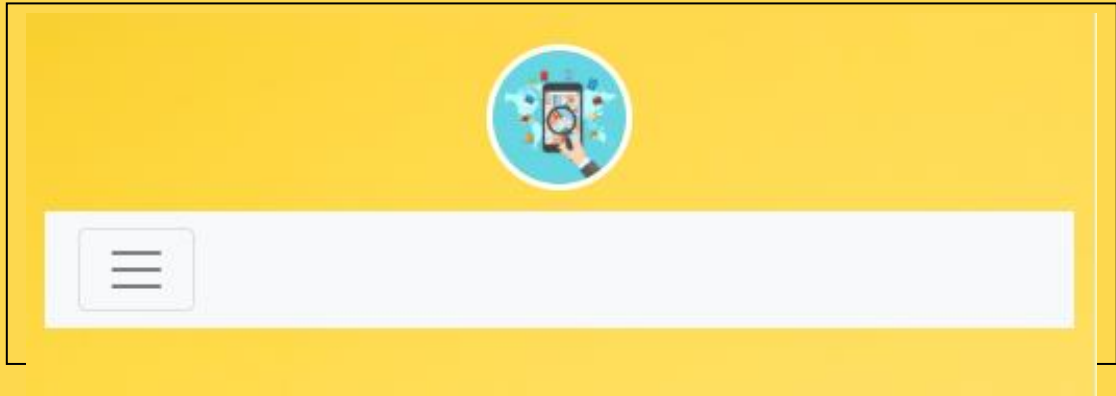
La cabecera es responsive para móviles y tablets

Versión PC:



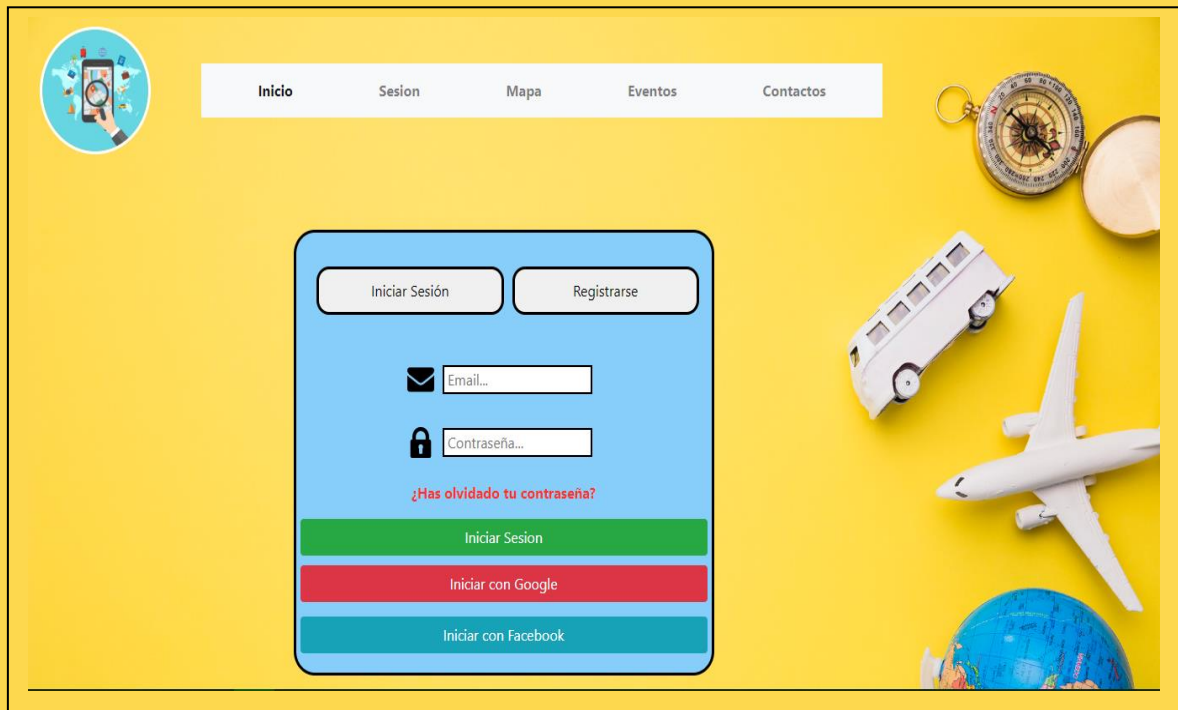
Versión Móvil / Tablet:

La barra de navegación es una barra desplegable hacia abajo

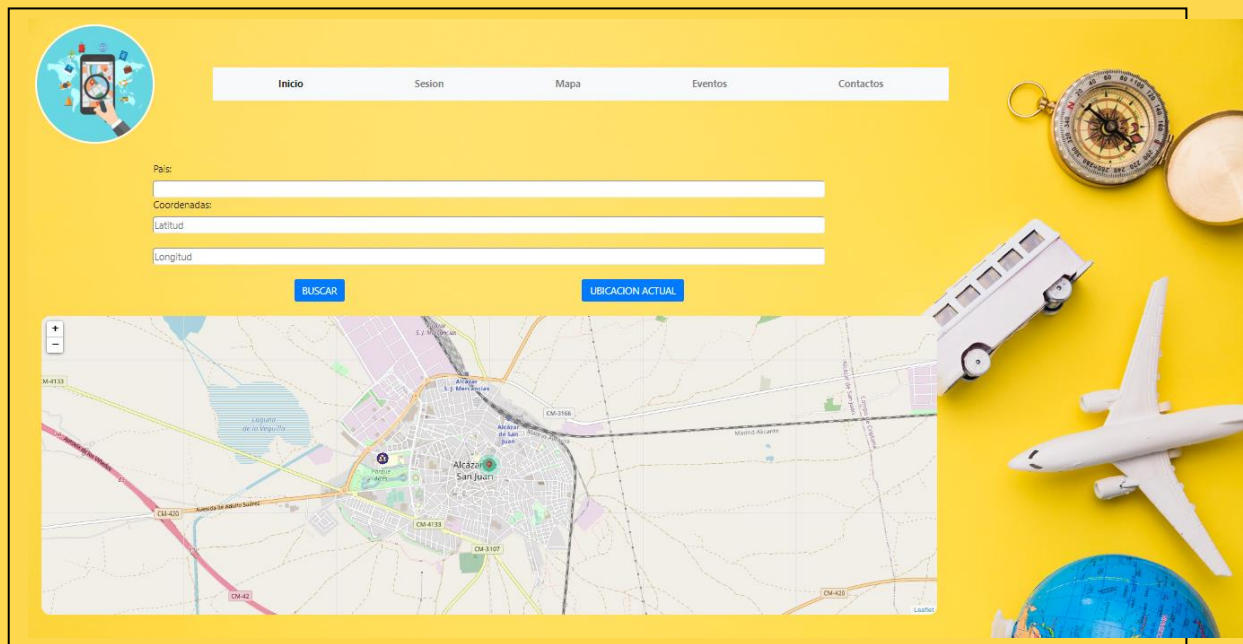


Cuerpo

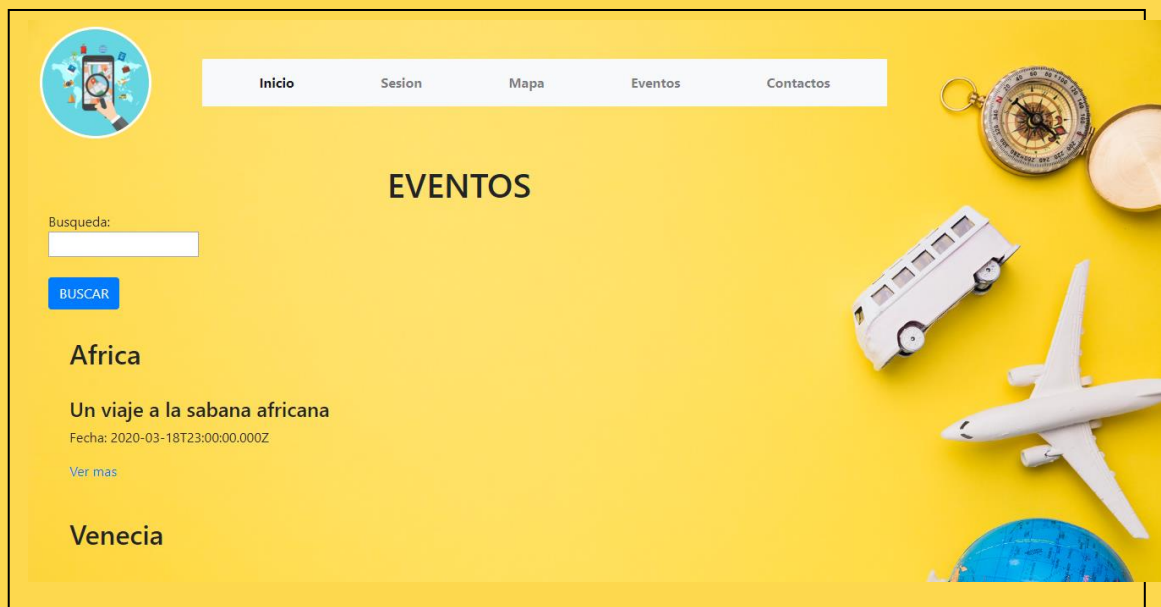
Dependiendo de la sección el cuerpo variará. Aquí mostramos algunos ejemplos:



Cuerpo de la sección mapa:



Cuerpo de la sección eventos:



Cuerpo del mapa en la versión móvil:





Pais:

Coordenadas:

Latitud

Longitud

BUSCAR

UBICACION ACTUAL



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

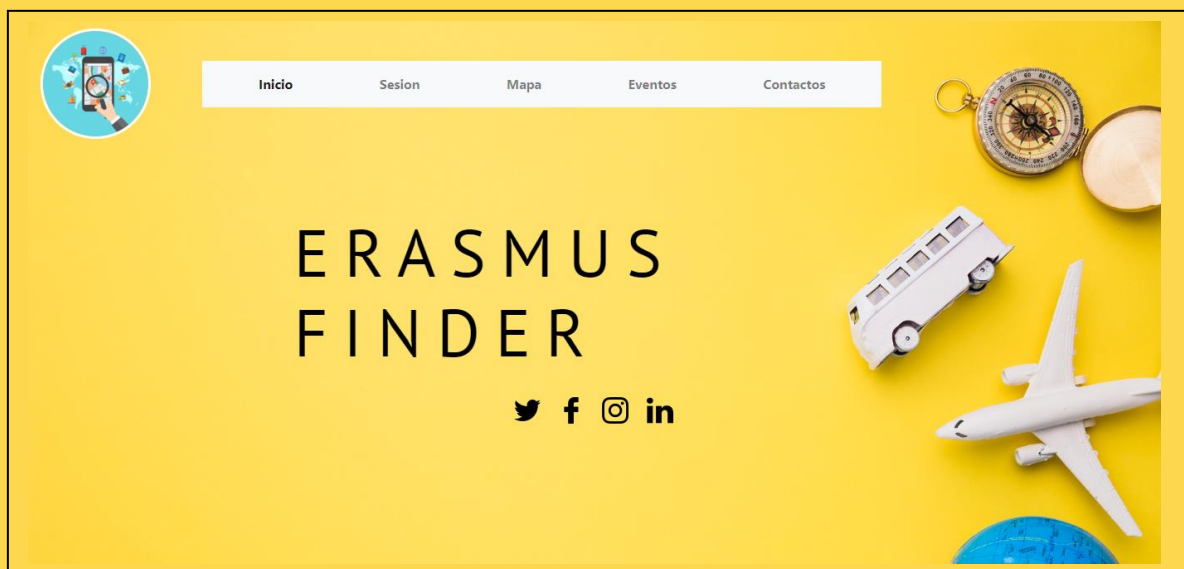
Funcionamiento

Código fuente

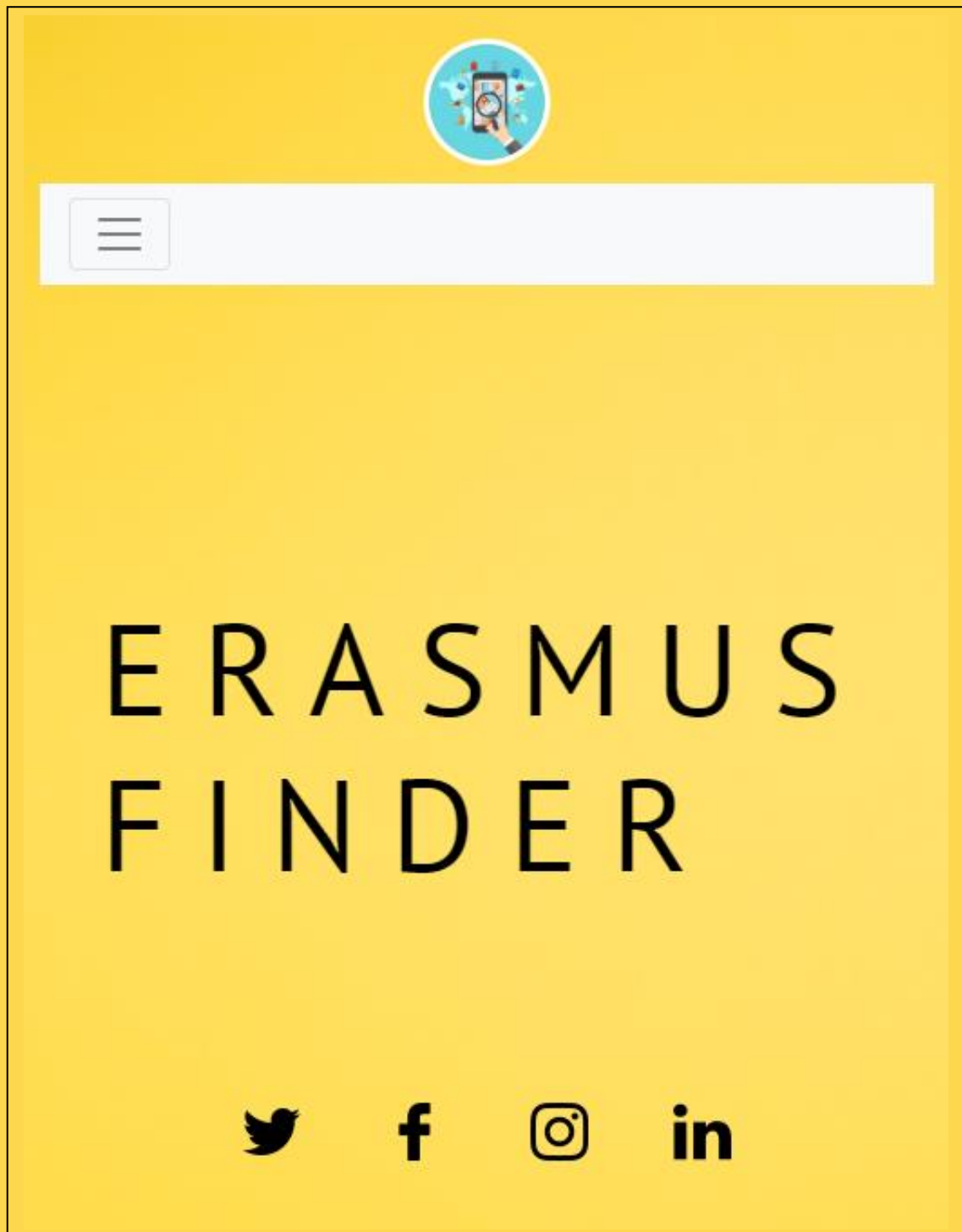
Se encontrará en la carpeta del proyecto.

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.



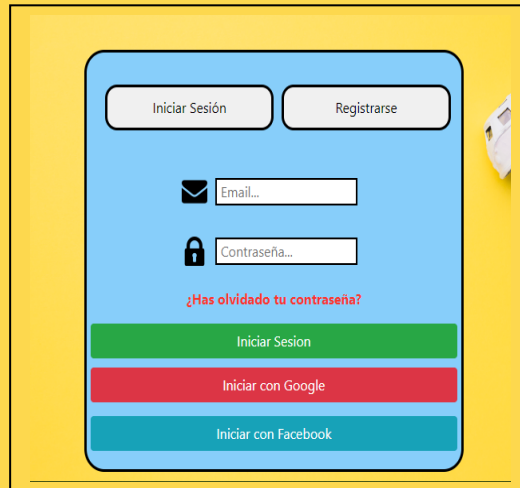
Portada versión móvil y Tablet:



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:

A UI mockup of a login form on a light blue background. At the top, there are two buttons: 'Iniciar Sesión' and 'Registrarse'. Below them are two input fields: 'Email...' with an envelope icon and 'Contraseña...' with a lock icon. A red link text '¿Has olvidado tu contraseña?' is positioned below the password field. At the bottom, there are three buttons: 'Iniciar Sesion' (green), 'Iniciar con Google' (red), and 'Iniciar con Facebook' (teal).

Iniciar Sesión Registrarse

Email...

Contraseña...

¿Has olvidado tu contraseña?

Iniciar Sesion

Iniciar con Google

Iniciar con Facebook

Registro:

A UI mockup of a registration form on a light blue background. At the top, there are two buttons: 'Iniciar Sesión' and 'Registrarse'. Below them is the text 'HAY CAMPOS OBLIGATORIOS'. There are six input fields, each with an icon: 'Nombre...' (person), 'Apellidos...' (person), 'Email...' (envelope), 'Contraseña...' (lock), 'País de Origen...' (globe), and 'Examinar...' (camera). At the bottom, there is a teal button labeled 'Continuar'.

Iniciar Sesión Registrarse

HAY CAMPOS OBLIGATORIOS

Nombre...

Apellidos...

Email...

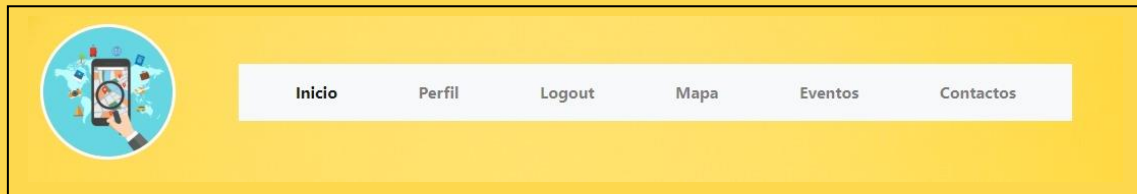
Contraseña...

País de Origen...

Examinar...

Continuar

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



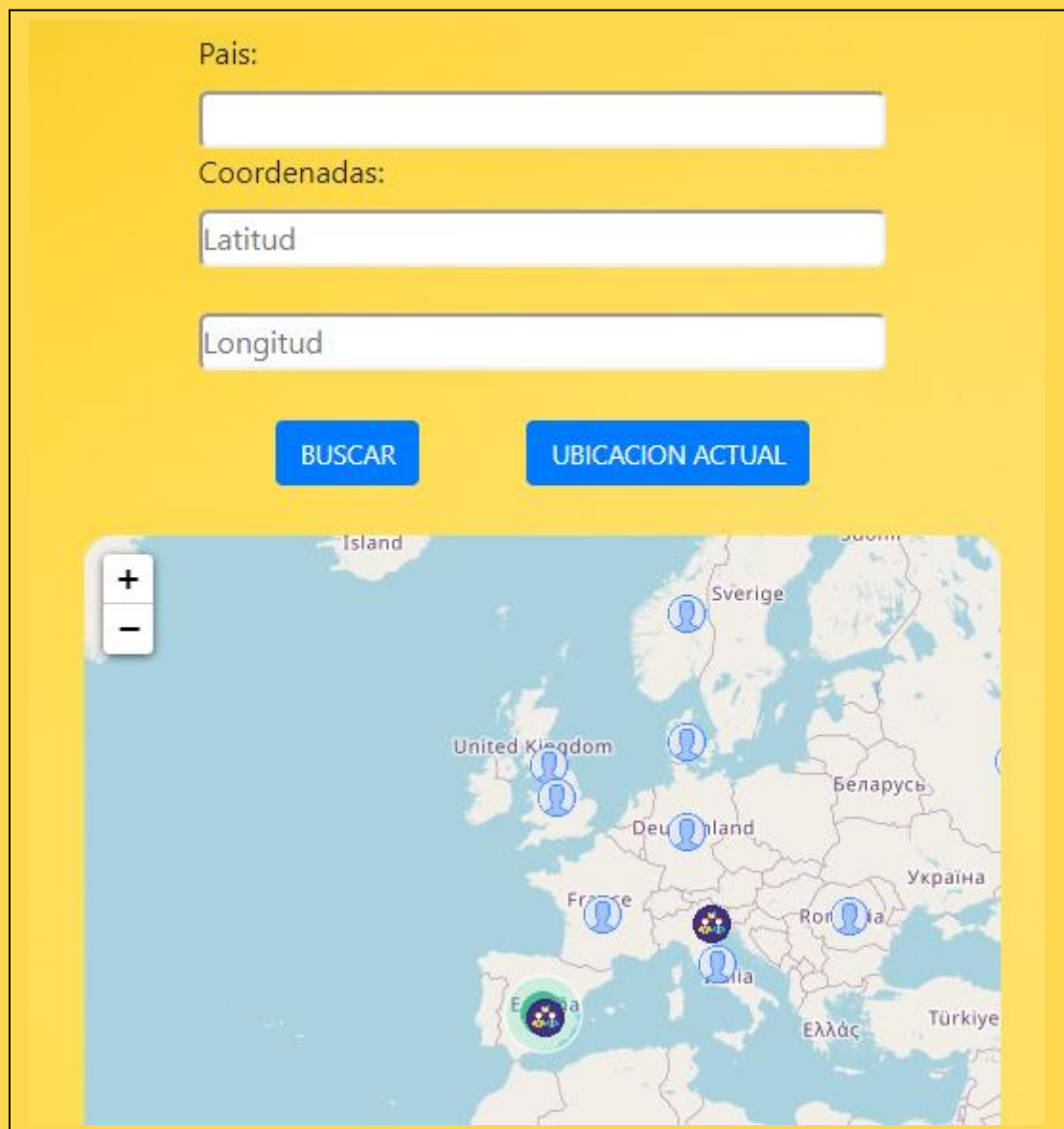
- El perfil, donde el usuario podrá visitar su perfil, donde aparecerá su foto de perfil, así como su nombre, apellidos, email y los distintos idiomas que habla.
- Un botón de Logout donde el usuario podrá cerrar sesión.

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).



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](#)

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

Soporte: soporte@erasmusfinder.com

Futuras mejoras

Se plantean las siguientes modificaciones en un futuro:

- Información más detallada en los eventos, con un mapa con la localización exacta para cada evento y una función para poder contactar con el creador del evento.
- Añadir un apartado de recomendaciones para poder ver los eventos con más éxito dentro de la aplicación.
- Poder crear eventos desde la sección Mapa, con solo un click en cualquier parte del mapa.
- Verificar eventos

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>