



**Universidad
Europea MADRID**

PROYECTO INTEGRADOR

Festival de cortos

Alumno/s: Cristhian Chafloque, Carlos Freire y María Qingxuan Garrido.

Tutor/a: Raquel Cerdá y Sara Villanueva e Irene del Rincón.

Grado/Titulación: Desarrollo de Aplicaciones Web.

Universidad: Universidad Europea.

Curso académico: 2º curso.

1. Introducción

En este proyecto vamos a realizar una aplicación que tratará de gestionar y difundir la información del festival de cortos de la Universidad Europea. Cuando hablamos de “gestionar el festival”, nos referimos a centralizar todo lo relacionado con este evento anual, como la información general del concurso, las bases de participación, los cortometrajes presentados por alumnos y exalumnos, así como los ganadores de cada edición. El festival lleva dos años celebrándose y entregando premios, pero hasta ahora no ha contado con una página web donde publicar y organizar toda esta información de manera clara y accesible.

La idea principal de esta aplicación es ofrecer una plataforma web operativa donde tanto los participantes como el público en general puedan conocer el festival, consultar los cortos participantes y acceder a la información de las distintas ediciones. Para el desarrollo de esta aplicación hemos utilizado distintas herramientas y tecnologías, entre ellas Visual Studio Code como entorno de desarrollo, HTML, CSS y JavaScript para la parte visual y de interacción, PHP para la lógica del servidor y MySQL para la gestión y almacenamiento de la base de datos.

A lo largo de todo el proyecto hemos trabajado siguiendo la metodología SCRUM, organizándonos mediante sprints en los que repartimos el trabajo entre los integrantes del grupo. Una de las herramientas más importantes en este proyecto ha sido GitHub, ya que nos ha permitido trabajar de forma colaborativa, compartir el código y mantener un control de versiones adecuado, evitando conflictos a la hora de unificar el trabajo realizado por cada miembro del equipo.

2. Palabras clave y acrónimos

Festival de cortos, Aplicación web, Gestión de información, HTML (HyperText Markup Language), CSS (Cascading Style Sheets), JavaScript, PHP (Hypertext Preprocessor), MySQL, Front-end, Back-end, SCRUM, Sprint, GitHub, Control de versiones, Visual Studio Code, Diseño de interfaces (UI/UX), Despliegue web, Trello, WhatsApp, Servidor web, Figma, Wireframes, usuario, administrador, responsive, interfaz, landing.

3. Índice general

1. INTRODUCCIÓN.....	2
2. PALABRAS CLAVE Y ACRÓNIMOS	3
3. ÍNDICE GENERAL	4
4. MÓDULOS FORMATIVOS IMPLICADAS EN EL PROYECTO.....	5
5.HERRAMIENTAS UTILIZADAS.....	7
6. COMPONENTES DEL EQUIPO Y APORTACIÓN INDIVIDUAL	8
7. FASES DEL PROYECTO.....	9
7.1Estudio de Mercado	9
7.2 Análisis de la aplicación.....	14
7.3 Modelo de datos.....	19
7.4 Diseño de Interfaces	23
7.5 Planificación del Desarrollo.....	24
8. CONCLUSIONES Y MEJORAS FUTURAS.....	26
9. BIBLIOGRAFÍA.....	27
10. ANEXOS.....	28
10.1 Anexos del 7.2.....	28
10.1 Anexos del 7.4.....	34
10.1 Anexos de los test de PHPUnit	41

4. Módulos formativos implicadas en el proyecto

En el desarrollo de este proyecto integrador se han aplicado conocimientos adquiridos en diversas asignaturas del grado, que han sido fundamentales para su correcta ejecución y finalización. Las principales asignaturas implicadas, ordenadas según su relevancia en el proceso de desarrollo, son:

1. Lenguaje de marcas

Esta asignatura aporta las bases para la estructuración semántica de contenidos mediante lenguajes como HTML. Se utilizó para definir correctamente la arquitectura de la información y la organización del contenido en las páginas web del proyecto.

2. Bases de datos

Proporciona los fundamentos para el modelado, diseño e implementación de sistemas de almacenamiento de información. En este proyecto, se aplicaron conceptos de esta asignatura para diseñar y gestionar la base de datos que sustenta la aplicación, garantizando la integridad, consistencia y eficiencia en el acceso a los datos.

3. Entornos de desarrollo

Enfocada en el uso de herramientas, configuraciones y buenas prácticas para el desarrollo eficiente de software. Los conocimientos adquiridos en esta asignatura fueron clave para configurar el entorno de trabajo, gestionar dependencias y facilitar la integración entre los distintos componentes del proyecto.

4. Diseño de interfaces

Esta asignatura se centra en la creación de experiencias de usuario intuitivas y atractivas, utilizando principios de usabilidad, accesibilidad y diseño visual. Sus contenidos se aplicaron en la definición, maquetación y estilado de la interfaz del proyecto, logrando que la aplicación fuera clara, fácil de usar y estéticamente coherente.

5. Desarrollo web en entorno cliente

Proporciona los conocimientos necesarios para construir la parte frontal de una aplicación web, utilizando tecnologías como HTML, CSS y JavaScript. En este proyecto, dichas competencias se emplearon para desarrollar la estructura, estilo e interactividad del front-end, garantizando una experiencia fluida para el usuario.

6. Desarrollo web en entorno servidor

Aborda la programación del lado del servidor, incluyendo la lógica de negocio, la gestión de peticiones y la conexión con bases de datos. En el proyecto, se aplicaron estos conocimientos para implementar la funcionalidad back-end, asegurando una comunicación eficiente y segura entre el servidor y el cliente.

5. Herramientas Utilizadas

En el desarrollo de este proyecto hemos utilizado diversas herramientas con las que trabajar y realizar este proyecto. Los lenguajes más utilizados en este proyecto han sido HTML, CSS y JavaScript, para la creación de la aplicación, su diseño y su lógica respectivamente; y también PHP para procesar todos los datos de JavaScript en una Base de Datos SQL y poder sacarlos de la base para plasmarlos en la aplicación. Para poder comunicarnos sin que haya ningún tipo de malentendido, utilizamos Github como nuestro entorno de desarrollo para poder dividirnos el trabajo y comprobar qué ha hecho quién cada parte del proyecto. También otras herramientas que hemos podido utilizar para poder comunicarnos ha sido Whastapp; y [Trello](#) para comprobar que lo tenemos hecho en los Sprints haya sido entregado y realizado. El enlace para acceder a nuestro proyecto a través de Github es:

- https://github.com/andreedev/proyecto_integrador_2daw

A través de este enlace, podemos acceder a él y ver cómo organizamos la creación del proyecto junto con sus respectivos commits y cambios que subimos a la plataforma.

6. Componentes del equipo y aportación individual

El equipo de trabajo ha estado compuesto por tres integrantes, que han colaborado en el desarrollo del proyecto integrador durante su primera fase, centrada en el diseño, la prototipación y la implementación inicial.

El primer integrante ha asumido un papel principal en el desarrollo del proyecto. Se ha encargado prácticamente en su totalidad del diseño de la interfaz en Figma, realizando la prototipación y definiendo la estructura visual del sistema. Además, ha trasladado algunos wireframes a código y ha desarrollado mayoritariamente la parte de backend del proyecto, incluyendo la conexión entre cliente y servidor, la obtención de datos desde la base de datos para la landing page y la implementación de las consultas necesarias para insertar, eliminar y actualizar información en la base de datos, especialmente en el área de administración.

El segundo integrante ha participado activamente en el diseño de la interfaz en Figma, colaborando en la creación y mejora de los wireframes. Asimismo, ha realizado una parte significativa del trabajo de implementación, trasladando el diseño a código tanto en la parte de cliente como en la interfaz del panel de administración, contribuyendo de forma notable a la construcción de una versión funcional del proyecto.

El tercer integrante ha tenido una participación menor en la fase de diseño y en la adaptación de los wireframes a código. No obstante, ha contribuido al proyecto encargándose principalmente de la realización de pruebas en PHP, colaborando en la verificación del correcto funcionamiento del sistema.

Durante el desarrollo del proyecto, ha habido un conflicto en una parte de candidaturas del administrador, en la que no funcionaba la página debido a este error. Como solución, se decidió que cada vez que alguien se le asignaba una tarea, un compañero revisaba esa tarea realizada antes de juntar cada parte y si estaba todo en orden, se hacía *merge* con el resto de las partes; si no era así, se le pedía que se resolviera el conflicto y se revisaba posteriormente.

En conjunto, el trabajo realizado por el equipo durante esta primera fase ha permitido diseñar, prototipar e implementar una primera versión funcional del proyecto, estableciendo una base sólida para el desarrollo de las siguientes etapas.

7. Fases del proyecto

7.1 Estudio de mercado

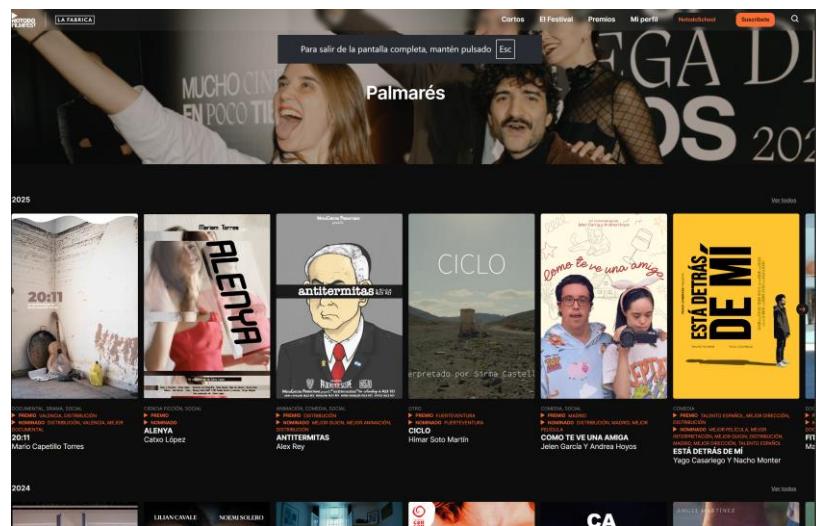
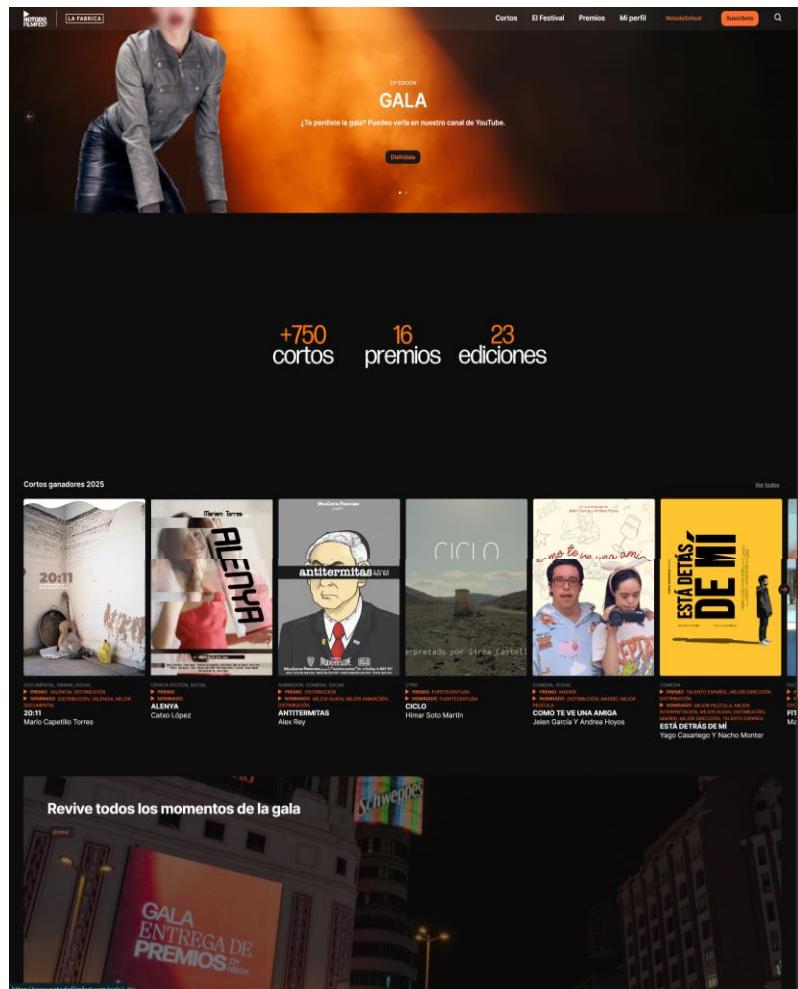
El proyecto consiste en la creación de una página web dedicada a los cortometrajes realizados por los estudiantes de la universidad. Esta plataforma funcionará como un espacio de difusión, archivo y promoción del trabajo audiovisual universitario, permitiendo que los proyectos tengan una mayor permanencia y alcance más allá del ámbito académico inmediato.

La temática del proyecto se centra en el cine estudiantil y la producción audiovisual independiente, con el objetivo de poner en valor la creatividad, el esfuerzo y la calidad técnica de los trabajos realizados por los alumnos. A través de esta página, los cortometrajes podrán ser vistos por otros estudiantes, docentes y público externo, lo que contribuye a fortalecer la identidad audiovisual de la universidad.

Además, la plataforma ayudará a organizar los cortometrajes de manera estructurada, facilitando su consulta por categorías como año, carrera o género, y convirtiéndose en un repositorio digital que conserve la memoria audiovisual de la institución. De esta forma, los proyectos que normalmente quedan limitados a presentaciones internas o a festivales pequeños podrán tener una mayor proyección y reconocimiento.

En cuanto a la competencia que tenemos, hemos elegido comparar tres páginas: Notodofilmfest, Ouigo y nuestra página propia del evento.

Notodofilmfest presenta un diseño orientado a la experiencia cultural y audiovisual, con una estética más cinematográfica y artística. El uso de imágenes, vídeos y elementos visuales refuerza la identidad del festival y anima al usuario a explorar y descubrir contenido, transmitiendo una sensación de comunidad creativa en torno al cine. Su estructura es más compleja y profunda, con múltiples secciones y funciones como perfiles de usuario o subida de cortometrajes. Esto hace que la experiencia sea más interactiva y rica, aunque también más densa y con mayor carga visual, especialmente en dispositivos móviles.



Por el contrario, Cortometrajes OUIGO apuesta por un diseño más simple, limpio y corporativo, centrado en comunicar la información de forma rápida y clara. Su estructura es más lineal y directa, con menos interactividad y una carga visual menor, lo que refuerza el papel de la marca OUIGO y posiciona el festival como una acción promocional dentro de su estrategia de branding.



The screenshot shows the official website for the 4th Edition of the OUIGO Festival of Short Films. At the top, there's a navigation bar with links for JURADO, PREMIOS, SOBRE OUIGO, BASES DE PARTICIPACIÓN, and EDICIONES ANTERIORES. Below the navigation, the title "EL JURADO" is centered. A text block states: "Nuestro jurado no necesita presentación. Reconocidas figuras de la industria del cine, referentes en la visibilización, apoyo y defensa de los derechos de las personas LGTBIQ+ y un representante de OUIGO van a juzgar tu corto. Sin presión, eh." To the right of this text is a portrait of Alejandro Melero, described as an "Actor teatral y de obras de ensayo y ficción". His biography mentions his work at the University Carlos III of Madrid and various theatrical and film roles.

En cambio, nuestra aplicación se basa en una parte de la página oficial de la **Universidad Europea**, que presenta un diseño moderno, limpio y bien estructurado, pensado para facilitar la exploración de su oferta académica. El menú principal organiza grados, másteres y modalidades (presencial/online), mientras que la jerarquía visual destaca los programas más populares y las llamadas a la acción, favoreciendo una navegación intuitiva. La página utiliza espacios delimitados, tipografía legible y secciones diferenciadas que refuerzan la apariencia profesional, y su diseño responsive y multilingüe asegura una buena experiencia en distintos dispositivos y públicos, manteniendo una estética coherente con la imagen de marca.

The screenshot shows the main homepage of the Universidad Europea website. The header includes links for Eventos, Noticias, Blog, Premsa, Empresas, Admisiones, Estudiantes, and a search bar. There are also links for Entrar, Comprador, and a "Solicita información" button. The main content features a large image of a modern university building with a red overlay banner that reads "Universidad Europea ya está en Málaga". Below the banner, a text block says: "Más de 27.000m2 de instalaciones y tecnología están esperando a ti en el distrito de Teatinos con más de 25 titulaciones que te impulsan hacia el mundo profesional." A "Descúbrelo" button is located below this text. At the bottom of the page, there are sections for "Lo último" with cards for "Descubre los Grados de la Universidad Europea", "Una escuela pionera en formar líderes del cambio global", and "Vive tu experiencia Real Madrid".

The screenshot shows the official website of Universidad Europea Madrid. At the top, there's a navigation bar with links for Events, News, Blog, Press, Companies, Admissions, Students, Language (Español), Login, and a Comparator tool. Below the header, the university's logo is displayed, followed by a search bar and a 'Solicita información' (Request Information) button.

Universidad Europea, tu universidad privada online y presencial

93,5% **130.000** **Top 5**

Empleabilidad
Formamos profesionales excelentes: el 93,5% del alumnado tiene empleo en menos de 18 meses.

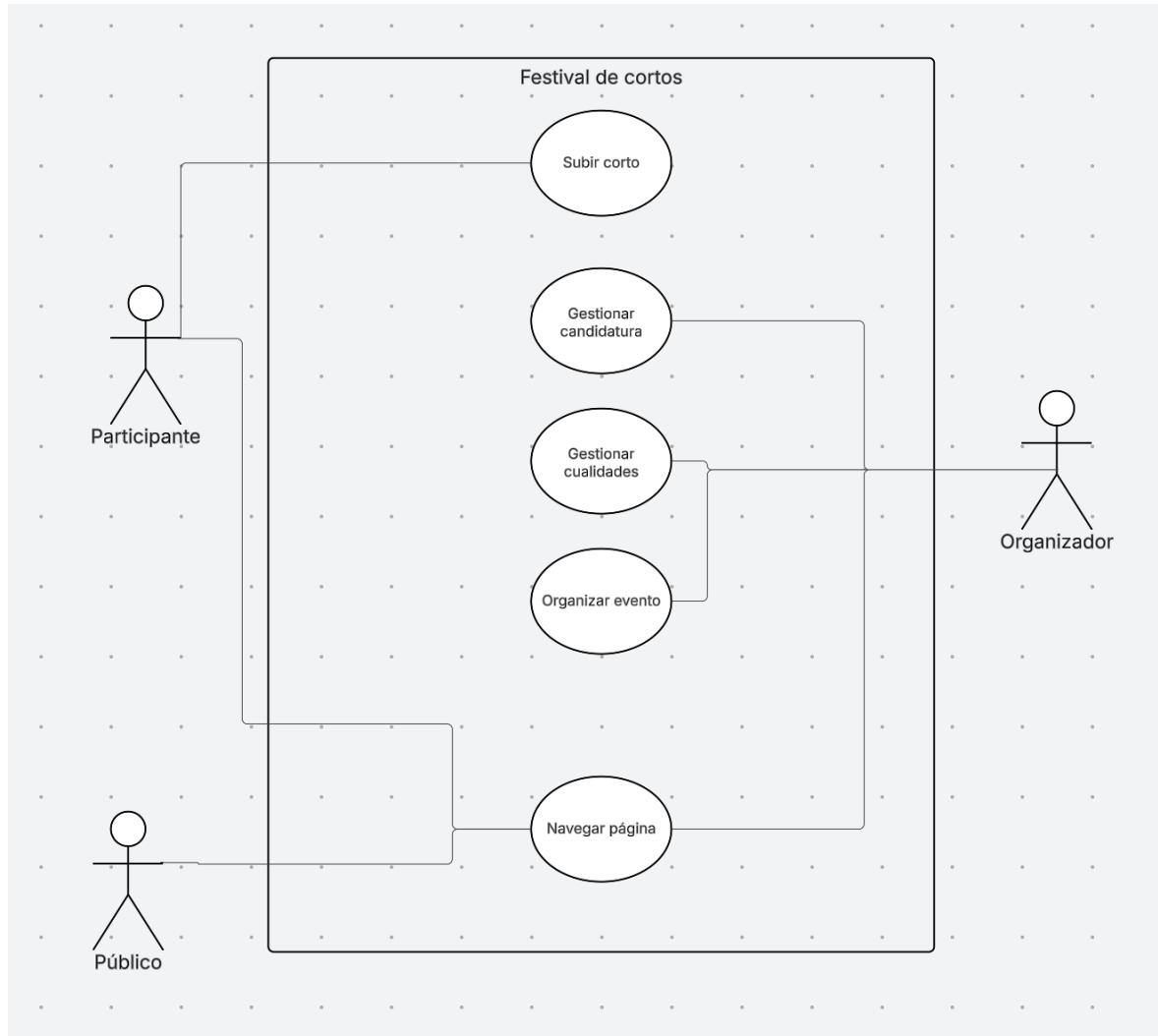
Alumni
Nuestra gran comunidad de estudiantes se reparte entre Madrid, Valencia, Canarias y la formación online.

En España
Estamos en el "Top 5" de las mejores universidades privadas de España según El Mundo.

Próximas jornadas de puertas abiertas

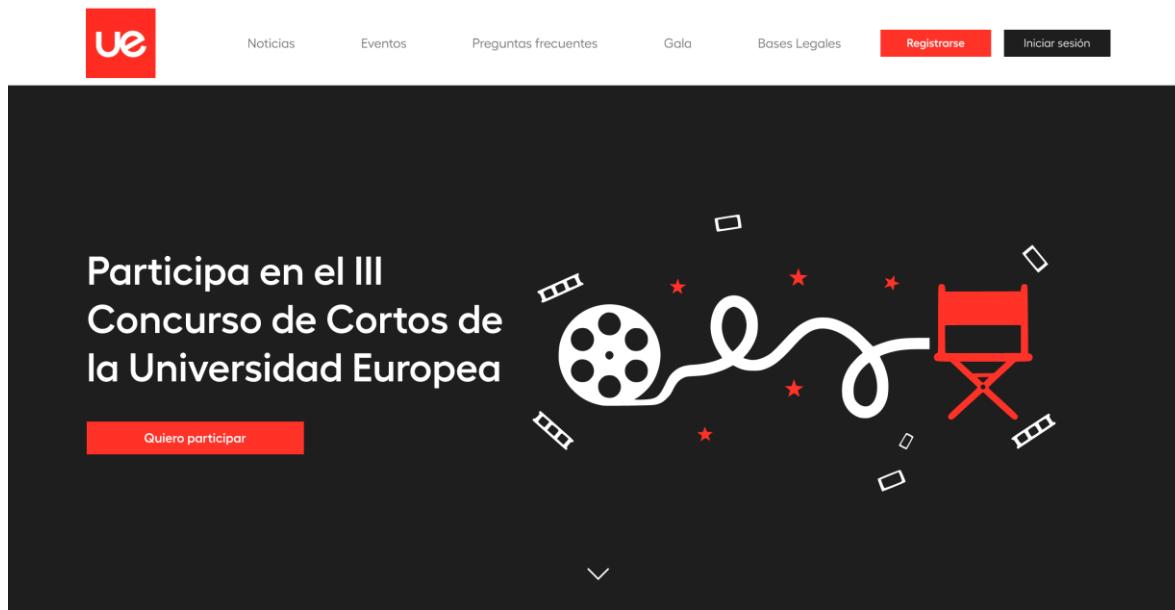
- Canarias** La Orotava **03**
- Valencia** Virtual **04**
- Canarias** La Orotava **06**
- Valencia** Valencia **07**

7.2 Análisis de la aplicación



El diagrama de casos de uso representa el funcionamiento general de la aplicación del Festival de Cortos y la interacción de los distintos tipos de usuarios con el sistema. Se identifican tres actores principales: **público**, **participante** y **organizador**. El público puede navegar por la página y consultar la información del festival. Los participantes tienen la posibilidad de **subir cortometrajes** y **gestionar su candidatura**. Por último, el organizador se encarga de **gestionar las candidaturas**, definir cualidades o criterios y **organizar el evento**, asegurando el correcto desarrollo del festival.

El funcionamiento de nuestra aplicación se basa en tener una página principal donde se muestra todo sobre el evento y futuras noticias que pasará en la gala del festival de cortometrajes de la universidad.



Conoce los ganadores de ediciones anteriores

En la parte superior, el usuario puede navegar por la sección de Noticias, para recibir toda la información del evento; la sección de Eventos que hay durante el festival, para ver si se puede acudir a esos talleres; la sección de Preguntas Frecuentes, donde hay preguntas que se hacen los usuarios sobre el festival con su respuesta; la sección de la Gala, donde se ven los eventos del día; y la sección de las Bases Legales del Festival donde te viene todas las reglas del evento.

Si nos vamos de vuelta a la pantalla principal y si le damos al botón de iniciar sesión en la aplicación como usuario normal, nos mostrará la pantalla principal, pero con distintos botones y funcionalidades, sobre todo en la parte de arriba, en el header.

Nos aparecerán los mismos botones que en la pantalla principal, pero nos cambia los últimos botones: Candidaturas, donde ves tus propios cortos y el de cerrar sesión. En candidaturas, nos encontraremos el historial de la candidatura (los estados por los que ha pasado la candidatura), y cuando la candidatura es rechazada, aparece el motivo por el que nos rechaza la candidatura, con la que podemos subsanarlo y mandarlo de nuevo; y ver su perfil, donde aparecerá los detalles de cada usuario

Otra de las opciones que tenemos en esta parte es la acción de subir un nuevo cortometraje:

Primero llenamos nuestros datos, luego mandamos los detalles de mandar el corto seleccionando el tipo de candidatura que quieras mandar(Alumno/Alumni) el póster del cortometraje, el vídeo del corto y la sinopsis del corto. Y por último y lo más importante, mandar la ficha técnica del concurso. Y cuando terminamos el proceso, nos pondrá en las candidaturas que hemos terminado y que está pendiente de revisión.

Si inciamos sesión como administrador, nos tiene que salir la siguiente pestaña, nos muestra todas las candidaturas de los participantes:

	Participante	Título	Sinopsis	Tipo	Estado	Fecha presentación	Ult. actualización	Acciones
Juan Pérez 1111111A	cainqvbk3n	qcñjn in infinc qjufn i2u lb qb qcñ	Alumno	En revisión	08/02/2026 20:44	08/02/2026 20:44	Detalle Ver historial	
Ana Torres 55555555E	Formas del Vacío	En 1945, bajo la sombra de la dictadura franquista...	Alumni	En revisión	08/02/2026 20:40	08/02/2026 20:40	Detalle Ver historial	
Laura Gómez 44444444D	Raíces y Ramas	Julia decide dejar el hospital apresuradamente...	Alumno	En revisión	08/02/2026 20:40	08/02/2026 20:40	Detalle Ver historial	
Carlos Ruiz 33333333C	Manos de Barro	Javier va casi todos los días a comer a casa de su madre...	Alumni	En revisión	08/02/2026 20:40	08/02/2026 20:40	Detalle Ver historial	
Maria López 22222228	Ciclo Infinito	La Otra Orilla es más que una historia...	Alumno	En revisión	08/02/2026 20:40	08/02/2026 20:40	Detalle Ver historial	

1 2 3 4 >>

Mostrando 5 de 19 candidaturas

En esta pestaña podremos cambiar el estado de las candidaturas dentro de el detalle de esta, junto con la documentación el historial de la candidatura . Cuando rechazamos una candidatura, les tendremos que decir el motivo por el cual la candidatura está rechazada. Luego si nos vamos a la parte de ganadores, podremos ver las categorías donde están los ganadores y podremos asignar los premios a las personas que salen de las candidaturas. Luego si nos cambiamos de pestaña a la de noticias, veremos las noticias que se han publicado, donde podremos editarlas, crear las noticias y eliminarlas. En la parte de noticias, eventos, categorías y premios, patrocinadores y en ediciones anteriores, se pueden crear, editar y borrar en esas secciones.

Y por último el modo de pre/post evento, en el que veremos el proceso de lanzamiento del evento antes de la gala de premios. Y donde podemos verlo en vivo la transmisión de los premios a través de la plataforma YouTube. En el modo pre-evento, se muestra los eventos que hay el día del evento y cuando publicamos los cambios, la página principal se actualizará y mostrará los eventos del día.

Panel de Admin

Modo pre/post evento

Gestiona el contenido público de la Gala para el sitio web

Modo: Pre-evento Post-evento

Publicar cambios

Información Principal

Datos generales del evento

Título del evento principal

Festival de Cine 2026

Fecha

09/11/2026

Hora

15:00

Ubicación

Auditorio Principal

Descripción

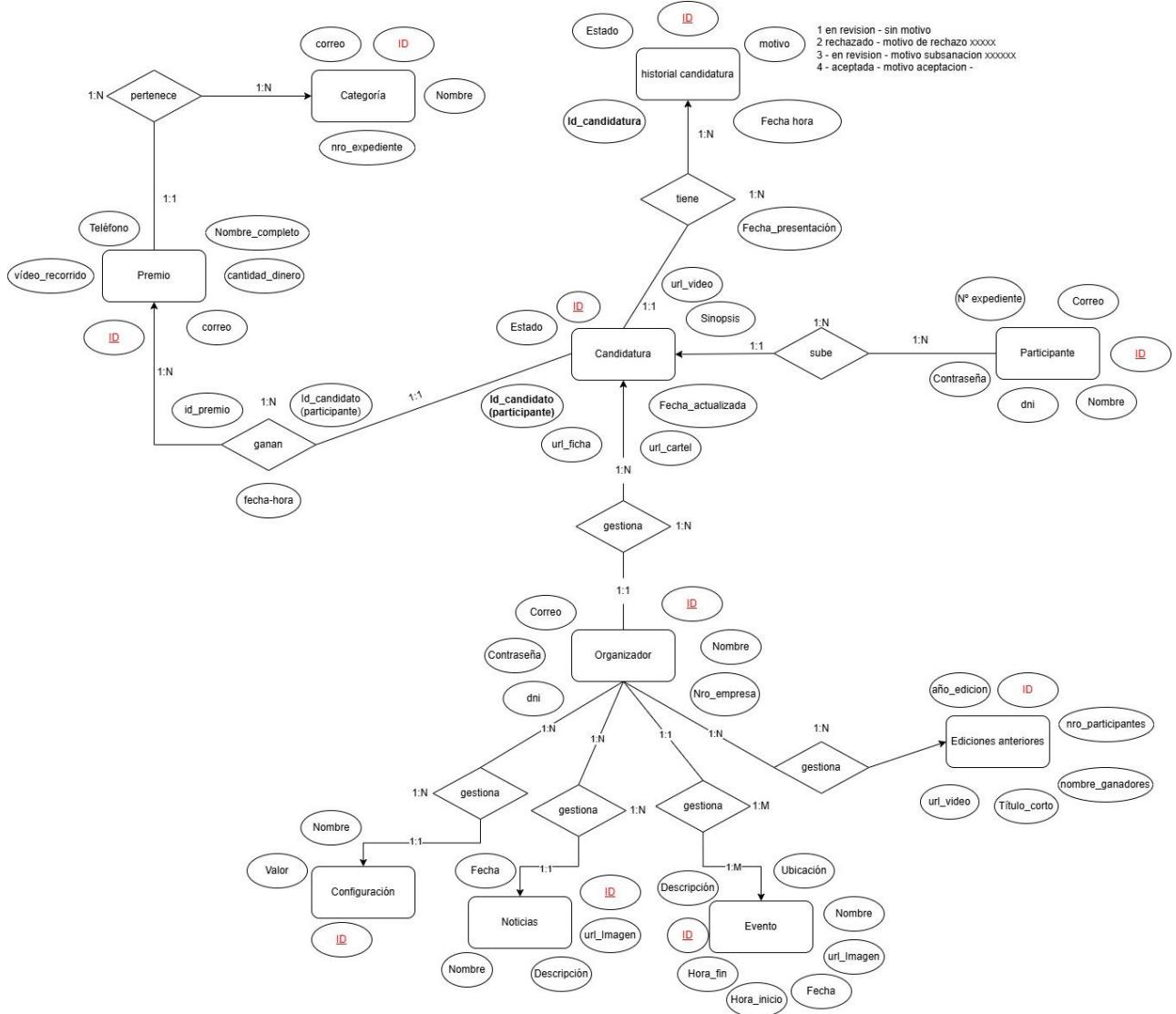
¡Bienvenidos a la Gala de Cortometrajes 2026! Únete a nosotros para celebrar el talento creativo de nuestros estudiantes y alumni.

Esta información aparecerá en la landing page pública

Cerrar sesión

Y cuando nos vamos a la parte de post-evento, hacemos un recorrido de toda la gala con un resumen del evento y unas imágenes y videos. También gestionamos los ganadores que ha habido en el evento y veremos los ganadores de la gala.

7.3 Modelo de datos



Cardinalidades y Relaciones

En este Modelo Entidad-Relación se utilizan **cardinalidades** para indicar cómo se relacionan las entidades entre sí y cuántas veces puede participar cada una en una relación. Estas cardinalidades permiten identificar relaciones **uno a uno (1:1)**, **uno a muchos (1:N)** y, cuando procede, **muchos a muchos (N:M)**, asegurando que el modelo represente correctamente las reglas del sistema y el funcionamiento del proceso de candidaturas, premios y participantes.

1. Premio --- pertenece → Categoría (1: N)

Un premio pertenece a una sola categoría (1:1), pero una categoría puede tener más de un premio (1: N).

2. Candidatura --- gana → Premio (1: N)

Un premio puede ser ganado por varias candidaturas (1: N) y una candidatura solamente gana un solo premio (1:1).

3. Participante --- sube → Candidatura (1: N)

Un participante puede subir más de una candidatura (1: N) y una candidatura es subida por solo un participante (1:1).

4. Candidatura --- tiene → Historial_Candidaturas (1: N)

Una candidatura puede tener más de un historial de la candidatura (1: N) pero un historial de la candidatura (1:1). Esto del historial de la candidatura es un historial de los estados de la candidatura

5. Organizador --- gestiona → Candidatura (1: N)

Un organizador puede gestionar más de una candidatura (1: N) pero una candidatura solamente es gestionada por un solo organizador (1:1).

6. Organizador --- gestiona → Configuración (1: N)

Un organizador gestiona solamente una configuración de la aplicación (1:1), pero la configuración de la aplicación puede ser gestionada por más de un organizador (1: N).

7. Organizador --- gestiona → Noticias (1: N)

Un organizador puede gestionar más de una noticia (1: N) pero una noticia es solamente administrada por un organizador (1:1).

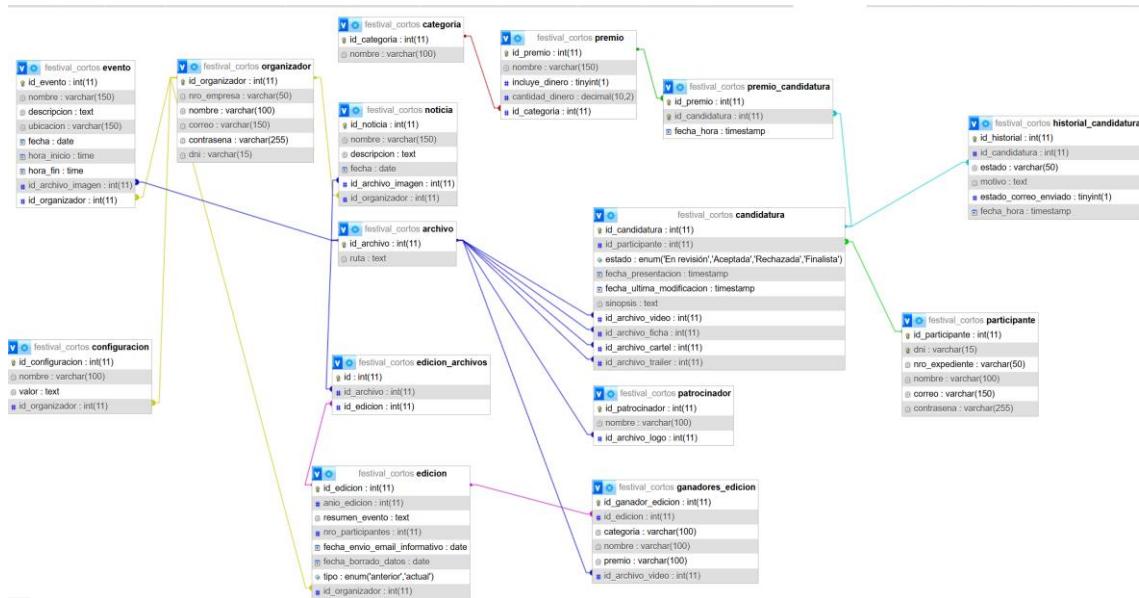
8. Organizador --- gestiona → Evento (1: N)

Un organizador solo puede gestionar un evento (1:1) pero un evento puede ser gestionado por más de un organizador (1: N).

9. Organizador --- gestiona → Ediciones anteriores

Un organizador puede gestionar varias ediciones anteriores de otros años (1: N), pero una edición es solo gestionada por solo un organizador

Y para completar claro la relación que hay de las tablas, el diagrama de clases lo representa en esta imagen:



7.4 Diseño de interfaces

En sistema de diseño y de desarrollar los mockups ha sido todo a través de Figma. Desde esta misma, hemos hecho los prototipos de nuestra aplicación, haciendo el diseño atómico de esta y basándonos en la página de la Universidad Europea de Madrid. Junto con el diseño de los colores, los iconos, la tipografía y el color de la aplicación que aparecen en la página web de la universidad. En cuanto al aspecto visual de nuestra aplicación, hemos optado por tener un diseño similar al de la universidad europea, ya que pretende ser en un futuro parte de su página. Siguiendo los pasos para adaptar nuestra página, hemos optado por tener todo idéntico a la página original de la Universidad Europea.

Empezando desde la página principal, tenemos un panel que nos muestra varios apartados por donde podemos navegar: Noticias (noticias sobre el festival), Eventos (eventos diarios del día), Preguntas Frecuentes (preguntas frecuentes de los usuarios), Gala (donde se muestra el pre/post evento) y las Bases Legales del concurso. Y luego separado de ellos tenemos el botón de registrarse (registrarse para entrar en el evento) y de iniciar sesión. Si iniciamos sesión como participante, nos saltarán las mismas pantallas que en la pantalla principal, pero nos saldrá los botones de: Candidaturas (donde se muestra las candidaturas del participante) y el botón de cerrar sesión. En las candidaturas, puedes ver las candidaturas que posee el usuario y ver el estado de cada candidatura (Aceptada, Rechazada, En revisión, Finalista) y en donde se puede ver cuando te rechazan la candidatura el motivo de rechazo y puedes hacer una subsanación.

Cuando eres administrador, te saldrá su propio panel de administración con sus propias opciones a editar: noticias, eventos, ganadores, ediciones anteriores (gestionar las ediciones pasadas), categorías y premios (adjudicar los premios por cada alumno o alumni), los patrocinadores del evento y el modo de pre/post evento. En este último, se gestiona la parte de pre-evento, que permite hacer que una edición aparezca en cuanto se anuncia el evento del año; y el post-evento que pone como edición anterior una edición que ha pasado. Todo este proceso está conectado a través de hacer los mockups con otras pestañas, al igual que con las pestañas de la pantalla principal y con el resto de las pantallas.

Y para acceder al diseño y ver los mockups funcionales, este es el enlace del figma:

- <https://www.figma.com/design/P8bemXeeWGv6BQESGThrOo/Entrega--3?node-id=0-1&p=f&t=Ji7q0zy46baJNw0u-0>

7.5 Planificación del desarrollo

La planificación que hemos seguido para realizar el proyecto ha sido a través de varias tecnologías que nos han proporcionado la ayuda necesaria para realizar y finalizar el proyecto. Entre ellas está: Trello y el Diagrama de Gantt.



Aquí en el diagrama de Gantt, vemos el progreso que hemos llevado a lo largo de todo el trimestre, comenzando desde octubre hasta la actualidad:

Diagrama de Gantt

Herramienta de gestión de proyectos



Un diagrama de Gantt es una herramienta visual de planificación y seguimiento de proyectos que muestra las tareas o actividades de un proyecto a lo largo del tiempo. Fue desarrollado por Henry L. Gantt a principios del siglo XX.

8. Conclusiones y mejoras futuras

Como conclusión, el desarrollo de este proyecto integrador ha permitido aplicar de forma práctica los conocimientos adquiridos a lo largo del grado de Desarrollo de Aplicaciones Web, integrando tanto la parte de front-end como de back-end en una aplicación web funcional, estructurada y coherente. El objetivo principal del proyecto, que consistía en crear una plataforma para la gestión y difusión del Festival de Cortos de la Universidad Europea, se ha cumplido de manera satisfactoria, ofreciendo una solución centralizada para participantes, público general y organizadores. La aplicación desarrollada permite gestionar candidaturas, noticias, eventos, premios, ediciones anteriores y patrocinadores, diferenciando correctamente los distintos roles de usuario (público, participante y el organizador).

En el apartado visual, se ha logrado una interfaz clara e intuitiva, alineada con la identidad corporativa de la Universidad Europea, priorizando la usabilidad y la experiencia de usuario. El uso de herramientas como Figma para el diseño, GitHub para el control de versiones y Trello junto con la metodología SCRUM para la planificación, ha facilitado la organización del trabajo en equipo y el seguimiento del progreso del proyecto.

A nivel formativo, este proyecto ha supuesto una prueba de conocimientos sobre conocimientos técnicos en tecnologías como HTML, CSS, JavaScript, PHP y MySQL, así como desarrollar habilidades transversales como la planificación, el trabajo colaborativo y la resolución de problemas. Además, ha permitido comprender el ciclo completo de desarrollo de una aplicación web, desde el análisis inicial hasta la implementación y las pruebas.

En relación con las mejoras futuras, una de las principales líneas de ampliación sería optimizar y profesionalizar el sistema de envío de correos electrónicos mediante la integración definitiva de un proveedor de mailing externo, que permita gestionar plantillas avanzadas, envíos masivos, confirmaciones automáticas y seguimiento de notificaciones. Esto mejoraría notablemente la comunicación con los participantes y la fiabilidad del sistema en un entorno de producción real.

9. Bibliografía

A lo largo de nuestro proyecto, hemos ido obteniendo y comparando información de otras fuentes en las que basarnos y estos son sus enlaces:

- <http://cortometrajes.ouigo.com/>
- <https://www.notodofilmfest.com/>

Y dado que es una página que va a estar destinada a la institución de la Universidad Europea de Madrid, también hemos obtenido información de esta:

- <https://universidadeuropea.com/>

10. Anexos

10.1 Anexos del 7.2

Subir corto paso 2; subir los adjuntos del participante:

Datos del Cortometraje
Paso 2 de 3

Tipo de candidatura *

Archivo de video del cortometraje *

Arrasta y suelta tu vídeo aquí o haz clic para seleccionar
MOV o MP4 (Max. 2GB)

El archivo debe enviarse en formato QuickTime MOV o MP4, con compresión H.264, resolución 1920 x 1080 píxeles, 25 fps, formato 16:9 y audio mezclado en estéreo.

Póster del cortometraje *

Arrasta y suelta el póster aquí o haz clic para seleccionar
JPEG o TIFF (Max. 10MB)

Sinopsis de la obra *

0/100 palabras

Subir corto paso 3: Subir el anexo del concurso:

Comparte tu obra con nosotros. Completa el formulario paso a paso.



Documentación
Paso 3 de 3 - Último paso

Ya casi terminamos. Sube la ficha técnico-artística de tu obra para completar la candidatura.

Ficha técnica *

Arrasta y suelta la ficha técnica aquí o haz clic para seleccionar
Solo PDF (Máx. 5MB)

Volver Continuar

Administrador cambiar estado de la candidatura dentro del detalle de la candidatura:

Detalle de la candidatura

Estado	Seleccione un nuevo estado
Nombre del cortometraje	cqinqvbqk3n
Nombre del participante	Juan Pérez
Nro expediente:	PAR-001
Nro documento	1111111A
Sinopsis de la obra	qcñjn in infinc qiufn i2u ib ib qcb
8/100 palabras	
Fecha de presentación	08/02/2026 20:44
Última actualización	08/02/2026 20:44
Ver adjuntos Confirmar cambios	

Gestionar ganadores:

Panel de Admin

Ganadores	
Asignar los premios a los finalistas	
Candidaturas	Mejor cortometraje UE (alumno)
Ganadores	Primer premio 600.00€ María López Desasignar
Noticias	Segundo premio 300.00€ Sin ganador asignado Asignar
Eventos	Tercer premio 100.00€ Sin ganador asignado Asignar
Categorías y Premios	Mejor cortometraje alumno
Patrocinadores	Primer premio 700.00€ Sin ganador asignado Asignar
Ediciones Anteriores	Segundo premio 700.00€ Sin ganador asignado Asignar
Modo pre/post evento	
Cerrar sesión	

Gestión de noticias de administrador

Gestión de Noticias

Administra las noticias que se mostrarán en la página principal del festival

Añadir Noticia

Candidaturas

Ganadores

Noticias

Eventos

Categorías y Premios

Patrocinadores

Ediciones Anteriores

Modo pre/post evento

Añadir sesión

Convocatoria 2025
31 de diciembre de 2024
Programada
Apertura de inscripciones para la edición 2025.

Ganadores 2024
20 de diciembre de 2024
Programada
Lista de ganadores del festival de cortometrajes 2024.

Talleres para participantes
15 de agosto de 2024
Programada
Talleres gratuitos para los inscritos en el festival.

Colaboración con escuelas
5 de julio de 2024

Añadir noticia:

Añadir Noticia

X

Título *

Descripción *

Fecha de publicación
27/01/2026

Imagen de la noticia *

Arrastra y suelta tu imagen aquí o haz clic para seleccionar
JPG, PNG, WEBP or AVIF (Max. 10MB)

Editar noticia:

Editar noticia

Título: Convocatoria del Festival de Cortometrajes 2025 ✓

Descripción: Se abre el plazo para presentar candidaturas al festival anual de cortometrajes. Podrán participar obras de ficción, documental y animación. ✓

Fecha de publicación: 20/01/2026

Imagen de la noticia: Nombre del archivo.extension 999999 GB X

Cancelar **Aplicar cambios**

Eventos del administrador:

Eventos
Administra los eventos del festival **Agregar evento**

Hoja Fecha: 20/01/2026

Viernes, 9 de enero de 2026

09:00 1h 30min		Reunión de Planificación Estratégica 09:00 - 10:30 Sala de Conferencias A, Edificio B
2h libre		
11:00 1h		Presentación de Nuevos Productos 11:00 - 12:00 Auditorio Principal
1h libre		
13:00 1h 30min		Almuerzo con Clientes Corporativos 13:00 - 14:30 Restaurante Plaza
30min libre		
15:00 2h		Capacitación de Personal

Añadir evento:

Agregar Evento

Nombre del evento	Ingrese el nombre del evento
Fecha	2026-01-27
Hora de inicio	23:09
Hora de finalización	23:09
Ubicación	Ingrese la ubicación del evento
Descripción	Ingrese la descripción del evento
Imagen del evento	<input type="file"/> Haz clic o arrasta y suelta el archivo aquí
Agregar evento	

Gestión de categorías y premios:

Gestión de categorías y premios

Administra las categorías y premios del festival de cortometraje

Crear categoría

Mejor cortometraje UE alumno	Mejor cortometraje alumno	Premio honorífico
Primer premio 600.00€	Primer premio 700.00€	Reconocimiento Honorífico
Segundo premio 300.00€	Segundo premio 300.00€	
Tercer premio 100.00€		

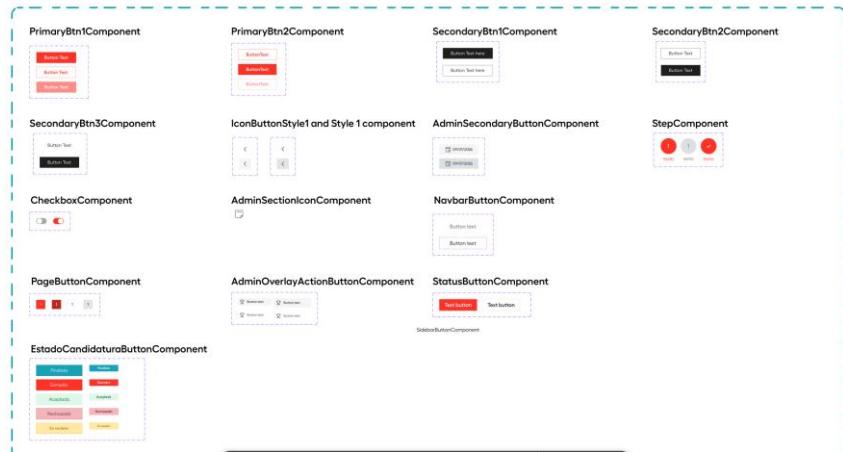
10.1 Anexos del 7.4

Kit de componentes: Diseño atómico, parte de los átomos

Kit de Componentes - Atomic Design

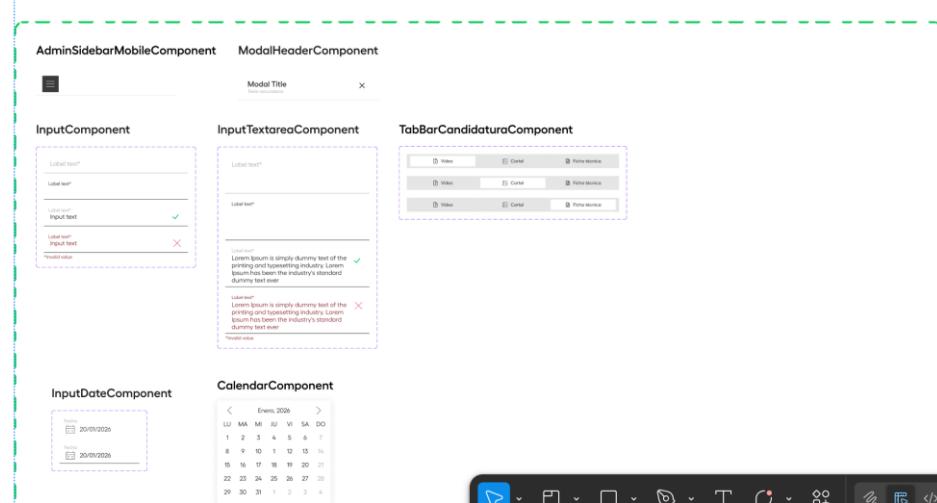


Atómos

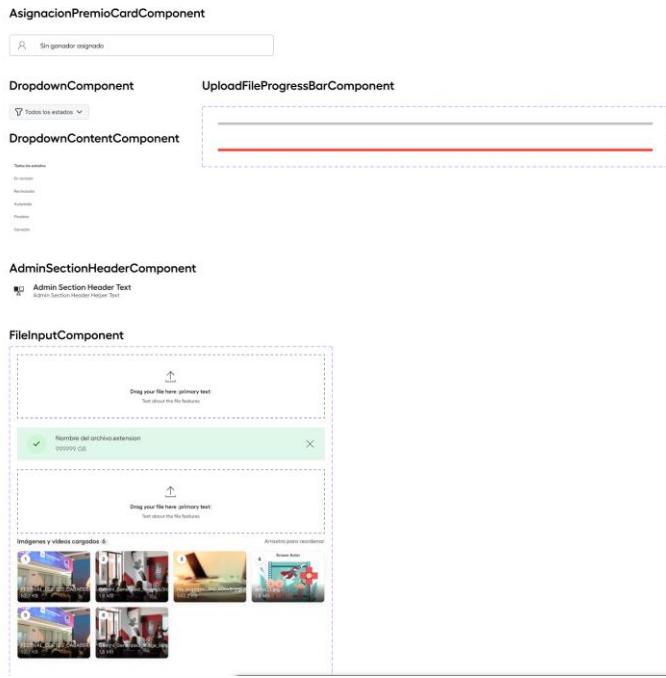


Kit de componentes: Diseño atómico, parte de moléculas

Moléculas



Kit de componentes: Diseño atómico, parte de moléculas



Kit de componentes: Diseño atómico, parte de organismos

Organismos

Kit de componentes: Diseño atómico, parte de organismos

The image displays four distinct atomic design components, each enclosed in a dashed border:

- HomeFooterComponent:** A footer section featuring the Canon logo, the University of Europea logo, address (C/Tajo, s/n, 28870), email (dpo@universidadeuropea.es), privacy policy link (Política de privacidad), a 'Conecta' button, and social media icons.
- SubirCortoCardComponent:** A card with a red header containing "Main text example" and a smaller "Secondary text here".
- PrePostEventHeaderComponent:** Three identical header cards for events, each with tabs for "Modo", "Pre-evento", and "Post-evento", a checked "Publicada" status, a timestamp ("Última modificación: 10/01/2020, 23:01"), and a "Enviar a Editores Asociados" button.
- AdminModuleHeaderComponent:** A header for an admin module with fields for "Module name" and "Module description", and a "Nuevo edición" button.

Sistema de diseño: colores, tipografía, iconografía, Logotipo

Colors

Colores de Marca	Color Base	Semántico: Colores para feedback
Primario	#FFFFFF	Warning
#FFE6E5	#FFFFFF	Information
#FFC8C7	#FFE6E5	Success
#FF322B	#FFC107	Error
#FB291E	#FFA000	Shadows
#801914	#F08040	
	#AAAAAA	
	#333333	
	#272727	

Typography

Tipografía

Font Stack: Helvetica Neue, Helvetica, Arial, sans-serif

H1 Ejemplo proyecto integrador

H2 Ejemplo proyecto integrador

H3 Ejemplo proyecto integrador

H4 Ejemplo proyecto integrador

H5 Ejemplo proyecto integrador

H6 Ejemplo proyecto integrador

Body N

Body N Medium

Body N Sans Bold

Body N Italic

Body N Semibold

Body N

Body N Medium

Body N Sans Bold

Body N Italic

Iconography

Iconography

Logotipo

Logo

ue
universidad
europea
LogoComponent

Pantalla principal:

The screenshot shows the university's main website with a red header bar. In the top right corner, there are links for 'Noticias', 'Eventos', 'Preguntas frecuentes', 'Gala', 'Bases Legales', 'Iniciar sesión' (Login), and 'Registrarse' (Register). The main content area features a large black banner with white text: 'Tu talento merece ser visto: III Concurso de Cortos UE'. Below this is a red button labeled 'Quiero participar' (I want to participate). To the right of the banner is a photograph of an audience clapping. Below the banner, the text 'Revive el talento de ediciones pasadas' (Revive the talent of past editions) is displayed, followed by a decorative horizontal bar with floral motifs.

Subir corto:

Subir Cortometraje

Comparte tu obra con nosotros. Completa el formulario paso a paso.

1
[Datos del Participante](#)
2
[Datos del Cortometraje](#)
3
[Documentación](#)

Registro del Participante
 Paso 1 de 3

Candidaturas de un usuario:

38

The screenshot shows a user interface for managing short film submissions. On the left, there's a sidebar with a red 'ue' logo, a 'Mi perfil' button, and a 'Subir nuevo corto' button. Below this is a section titled 'Mis Candidaturas' listing three entries:

- A un Click de Ti**: Status: En revisión. Presented: 04/02/2026. Last update: 04/02/2026.
- Ecos de 1900**: Status: En revisión. Presented: 04/02/2026. Last update: 04/02/2026.
- Crónicas del Campus**: Status: Finalista. Presented: 04/02/2026. Last update: 04/02/2026.

At the top right, there are buttons for 'Cerrar sesión' (Logout) and 'Candidaturas' (Applications). A yellow banner at the top right says: 'Tu candidatura se encuentra en revisión. Asegúrate que tu video cumpla con los requisitos establecidos, al igual que el contenido de la ficha técnica.'

On the right, there's a section titled 'Datos de mi candidatura' with a video player showing a black frame with a play button. Below it, there's a note: 'El video no se puede cambiar una vez subido.' There are also fields for 'Cartel o póster del cortometraje' (with a file named 'cartel_BLAVA-TERRA.jpg') and 'Ficha técnica' (with a file named 'ficha_tecnica.pdf').

Login:

The login screen features a large background image of a professional camera lens. In the top right corner, there is the 'ue Universidad Europea' logo. The login form itself has a light gray background and is titled 'Iniciar sesión'. It contains two input fields: 'Número de expediente *' and 'Contraseña *', both with placeholder text. Below the fields is a 'Continuar' button.

Pantalla principal del administrador:

Panel de Admin

Candidaturas

Administra las candidaturas de los participantes

Ganadores

Noticias

Eventos

Categorías y Premios

Patrocinadores

Ediciones anteriores

Modo pre/post evento

Cerrar sesión

Candidaturas

Buscar por participante, sinopsis...

Todos los tipos

Todos los estados

Fecha 20/01/2026

Limpiar filtros

Buscar

Participante	Título	Sinopsis	Estado	Fecha Presentación	Fecha Ult. Actualización	Acciones
Carlos del Prado Rodríguez cprado23@gmail.com	Mi gran corto	Escritor descubre los secretos en la casa heredada, una trama...	En revisión	15/09/2024	20/11/2024, 15:45	<input type="button"/> Detalle <input type="button"/> Ver historial
Carlos del Prado Rodríguez cprado23@gmail.com	Mi gran corto	Escritor descubre los secretos en la casa heredada, una trama...	Aceptada	15/09/2024	20/11/2024, 15:45	<input type="button"/> Detalle <input type="button"/> Ver historial
Carlos del Prado Rodríguez cprado23@gmail.com	Mi gran corto	Escritor descubre los secretos en la casa heredada, una trama...	Rechazada	15/09/2024	20/11/2024, 15:45	<input type="button"/> Detalle <input type="button"/> Ver historial
Carlos del Prado Rodríguez cprado23@gmail.com	Mi gran corto	Escritor descubre los secretos en la casa heredada, una trama...	Aceptada	15/09/2024	20/11/2024, 15:45	<input type="button"/> Detalle <input type="button"/> Ver historial
Carlos del Prado Rodríguez cprado23@gmail.com	Mi gran corto	Escritor descubre los secretos en la casa heredada, una trama...	Rechazada	15/09/2024	20/11/2024, 15:45	<input type="button"/> Detalle <input type="button"/> Ver historial
Carlos del Prado Rodríguez cprado23@gmail.com	Mi gran corto	Escritor descubre los secretos en la casa heredada, una trama...	Finalista	15/09/2024	20/11/2024, 15:45	<input type="button"/> Detalle <input type="button"/> Ver historial
Carlos del Prado Rodríguez cprado23@gmail.com	Mi gran corto	Escritor descubre los secretos en la casa heredada, una trama...	Finalista	15/09/2024	20/11/2024, 15:45	<input type="button"/> Detalle <input type="button"/> Ver historial
Carlos del Prado Rodríguez	Mi gran corto	Escritor descubre los secretos en la casa	En revisión	15/09/2024	20/11/2024, 15:45	<input type="button"/> Detalle <input type="button"/> Ver historial

10.1 Anexos de los test de PHPUnit

Test de el Login:

```
PS C:\xampp\htdocs\DWES\proyecto_integrador_2daw> vendor/bin/phpunit tests/LoginTest.php
PHPUnit 11.5.50 by Sebastian Bergmann and contributors.

Runtime:      PHP 8.2.12
Configuration: C:\xampp\htdocs\DWES\proyecto_integrador_2daw\phpunit.xml

Conexión de base de datos establecida para la clase.
..{"status":"success","message":"Sesion iniciada como participante, redireccionando...","redirect": "./index.html"}....
6 / 6 (100%)Conexión de base de datos cerrada.

Time: 00:00.088, Memory: 8.00 MB

OK (6 tests, 7 assertions)
PS C:\xampp\htdocs\DWES\proyecto_integrador_2daw>
```

Test de las candidaturas cuando son manejadas por el organizador:

```
PS C:\xampp\htdocs\DWES\proyecto_integrador_2daw> vendor/bin/phpunit tests/AdminCandidaturasTest.php
PHPUnit 11.5.50 by Sebastian Bergmann and contributors.

Runtime:      PHP 8.2.12
Configuration: C:\xampp\htdocs\DWES\proyecto_integrador_2daw\phpunit.xml

.W
2 / 2 (100%)

Time: 00:00.073, Memory: 8.00 MB

OK, but there were issues!
Tests: 2, Assertions: 6, Warnings: 6.
PS C:\xampp\htdocs\DWES\proyecto_integrador_2daw>
```

Test de las categorías con los premios gestionados por el organizador:

```
PS C:\xampp\htdocs\DWES\proyecto_integrador_2daw> vendor/bin/phpunit tests/AdminCategoriaConPremioTest.php
PHPUnit 11.5.50 by Sebastian Bergmann and contributors.

Runtime:      PHP 8.2.12
Configuration: C:\xampp\htdocs\DWES\proyecto_integrador_2daw\phpunit.xml

.....
5 / 5 (100%)

Time: 00:00.054, Memory: 8.00 MB

OK (5 tests, 10 assertions)
PS C:\xampp\htdocs\DWES\proyecto_integrador_2daw>
```

Prueba del test anterior en la BBDD:

			id_categoria	nombre
<input type="checkbox"/>	 Editar	 Copiar	 Borrar	1 Mejor cortometraje UE (alumno)
<input type="checkbox"/>	 Editar	 Copiar	 Borrar	2 Mejor cortometraje alumni
<input type="checkbox"/>	 Editar	 Copiar	 Borrar	3 Premio honorífico
<input type="checkbox"/>	 Editar	 Copiar	 Borrar	4 Categoría de Prueba 69859e6fb2e91
<input type="checkbox"/>	 Editar	 Copiar	 Borrar	5 Editado 69859e6fb4385

Test de los eventos del día gestionado por el organizador:

```
PS C:\xampp\htdocs\DWES\proyecto_integrador_2daw> vendor/bin/phpunit tests/AdminEventosTest.php
PHPUnit 11.5.50 by Sebastian Bergmann and contributors.

Runtime:      PHP 8.2.12
Configuration: C:\xampp\htdocs\DWES\proyecto_integrador_2daw\phpunit.xml

.....
5 / 5 (100%)

Time: 00:00.070, Memory: 8.00 MB

OK (5 tests, 8 assertions)
PS C:\xampp\htdocs\DWES\proyecto_integrador_2daw>
```

Test del modo del evento (pre/post evento):

```
PS C:\xampp\htdocs\DWES\proyecto_integrador_2daw> vendor/bin/phpunit tests/AdminModoEventoTest.php
PHPUnit 11.5.50 by Sebastian Bergmann and contributors.

Runtime:      PHP 8.2.12
Configuration: C:\xampp\htdocs\DWES\proyecto_integrador_2daw\phpunit.xml

..
2 / 2 (100%)

Time: 00:02.167, Memory: 8.00 MB

OK (2 tests, 9 assertions)
PS C:\xampp\htdocs\DWES\proyecto_integrador_2daw>
```

Test de las noticias gestionadas por el administrador:

```
PS C:\xampp\htdocs\DWES\proyecto_integrador_2daw> vendor/bin/phpunit tests/AdminNoticiasTest.php
PHPUnit 11.5.50 by Sebastian Bergmann and contributors.

Runtime:      PHP 8.2.12
Configuration: C:\xampp\htdocs\DWES\proyecto_integrador_2daw\phpunit.xml

...
3 / 3 (100%)

Time: 00:00.176, Memory: 8.00 MB

OK (3 tests, 9 assertions)
PS C:\xampp\htdocs\DWES\proyecto_integrador_2daw>
```

Test de las bases legales:

```
PS C:\xampp\htdocs\DWES\proyecto_integrador_2daw> vendor/bin/phpunit tests/BasesLegalesTest.php
PHPUnit 11.5.50 by Sebastian Bergmann and contributors.

Runtime:      PHP 8.2.12
Configuration: C:\xampp\htdocs\DWES\proyecto_integrador_2daw\phpunit.xml

..
2 / 2 (100%)

Time: 00:03.292, Memory: 8.00 MB

OK (2 tests, 5 assertions)
PS C:\xampp\htdocs\DWES\proyecto_integrador_2daw>
```

Test de la configuración:

```
PS C:\xampp\htdocs\DWES\proyecto_integrador_2daw> vendor/bin/phpunit tests/ConfiguracionTest.php
PHPUnit 11.5.50 by Sebastian Bergmann and contributors.

Runtime:      PHP 8.2.12
Configuration: C:\xampp\htdocs\DWES\proyecto_integrador_2daw\phpunit.xml

..
2 / 2 (100%)

Time: 00:00.265, Memory: 8.00 MB

OK (2 tests, 7 assertions)
PS C:\xampp\htdocs\DWES\proyecto_integrador_2daw>
```

Test de los ganadores del festival:

```
PS C:\xampp\htdocs\DWES\proyecto_integrador_2daw> vendor/bin/phpunit tests/GanadoresTest.php
PHPUnit 11.5.50 by Sebastian Bergmann and contributors.

Runtime:      PHP 8.2.12
Configuration: C:\xampp\htdocs\DWES\proyecto_integrador_2daw\phpunit.xml

...
3 / 3 (100%)

Time: 00:00.081, Memory: 8.00 MB

OK (3 tests, 5 assertions)
PS C:\xampp\htdocs\DWES\proyecto_integrador_2daw>
```

Test de los patrocinadores:

```
PS C:\xampp\htdocs\DWES\proyecto_integrador_2daw> vendor/bin/phpunit tests/PatrocinadoresTest.php
PHPUnit 11.5.50 by Sebastian Bergmann and contributors.

Runtime:      PHP 8.2.12
Configuration: C:\xampp\htdocs\DWES\proyecto_integrador_2daw\phpunit.xml

>{"status":"success","message":"Patrocinador agregado correctamente"}, {"status":"success","message":"Patrocinador agregado correctamente"}.
3 / 3 (100%)

Time: 00:00.151, Memory: 8.00 MB

OK (3 tests, 5 assertions)
PS C:\xampp\htdocs\DWES\proyecto_integrador_2daw>
```