



**Universidad  
Europea MADRID**

## **PROYECTO INTEGRADOR**

Festival de cortos

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

Tutor/a: Raquel Cerdá, Sara Villanueva y 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.

### 3. Índice general

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>2</b>
<b>2. PALABRAS CLAVE Y ACRÓNIMOS .....</b>	<b>3</b>
<b>3. ÍNDICE GENERAL .....</b>	<b>4</b>
<b>4. MÓDULOS FORMATIVOS IMPLICADAS EN EL PROYECTO.....</b>	<b>5</b>
<b>5.HERRAMIENTAS UTILIZADAS.....</b>	<b>7</b>
<b>6. COMPONENTES DEL EQUIPO Y APORTACIÓN INDIVIDUAL .....</b>	<b>8</b>
<b>7. FASES DEL PROYECTO.....</b>	<b>9</b>
7.1Estudio de.....	9
7.4 Diseño de.....	13
7.5 Planificación del.....	13
<b>8. CONCLUSIONES Y MEJORAS FUTURAS.....</b>	<b>14</b>
<b>9. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>15</b>
<b>10. ANEXOS.....</b>	<b>16</b>

## 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](https://github.com/andreedev/proyecto_integrador_2daw)

A través de este enlace, podemos acceder a el 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, especialmente durante la primera fase de este, centrada en el diseño, la prototipación y la implementación inicial en código.

Uno de los integrantes se ha encargado principalmente de las tareas relacionadas con el diseño de la interfaz de usuario, desarrollando los wireframes mediante la herramienta Figma y definiendo la estructura visual y la interactividad del prototipo.

Otro integrante ha participado activamente en el proceso de diseño, colaborando en la elaboración de varios wireframes y apoyando en la definición general de la interfaz. Ambos han contribuido conjuntamente al diseño del proyecto, aportando ideas y mejoras orientadas a lograr una experiencia de usuario coherente.

El tercer integrante ha participado en el desarrollo del proyecto con una implicación menor en la fase de diseño, pero ha colaborado en la fase de implementación, encargándose de trasladar algunos wireframes a código y contribuyendo a la creación de una versión funcional inicial del proyecto.

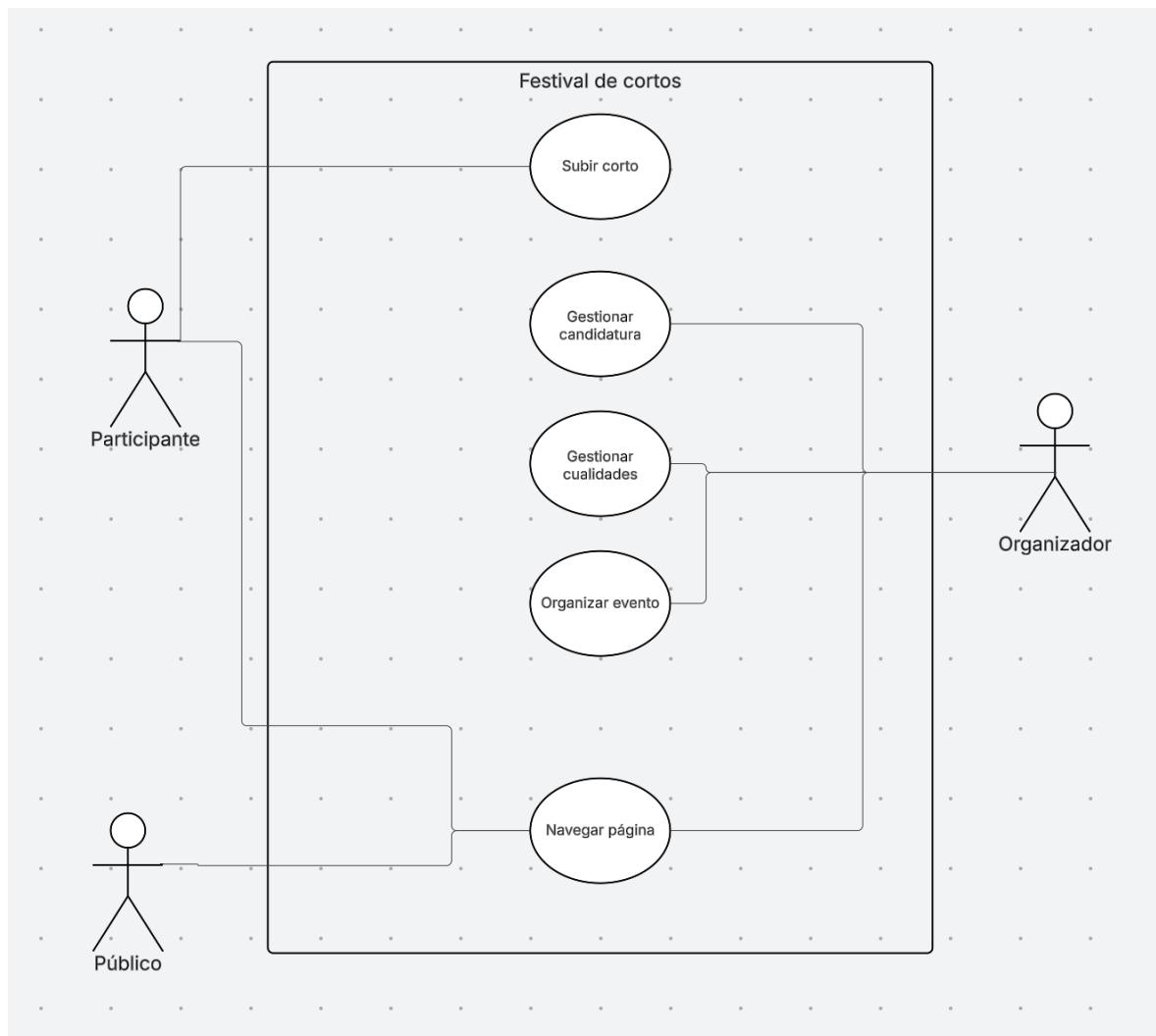
En conjunto, el trabajo realizado por el equipo durante esta primera fase ha permitido diseñar, prototipar y comenzar la implementación del proyecto, sentando las bases para el desarrollo de las siguientes etapas.

## 7. Fases del proyecto

### 7.1 Estudio de mercado

Análisis de la temática del proyecto, estudio del usuario objetivo y revisión de soluciones existentes.

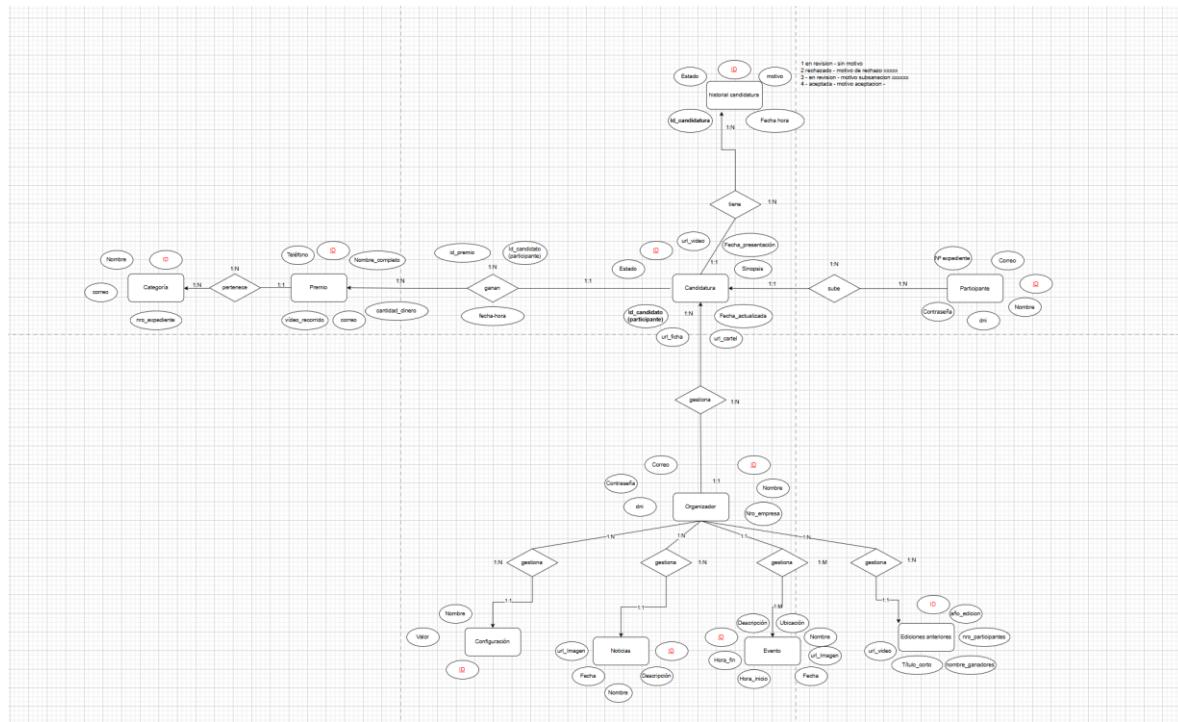
### 7.2 Análisis de la aplicación



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.

### 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).

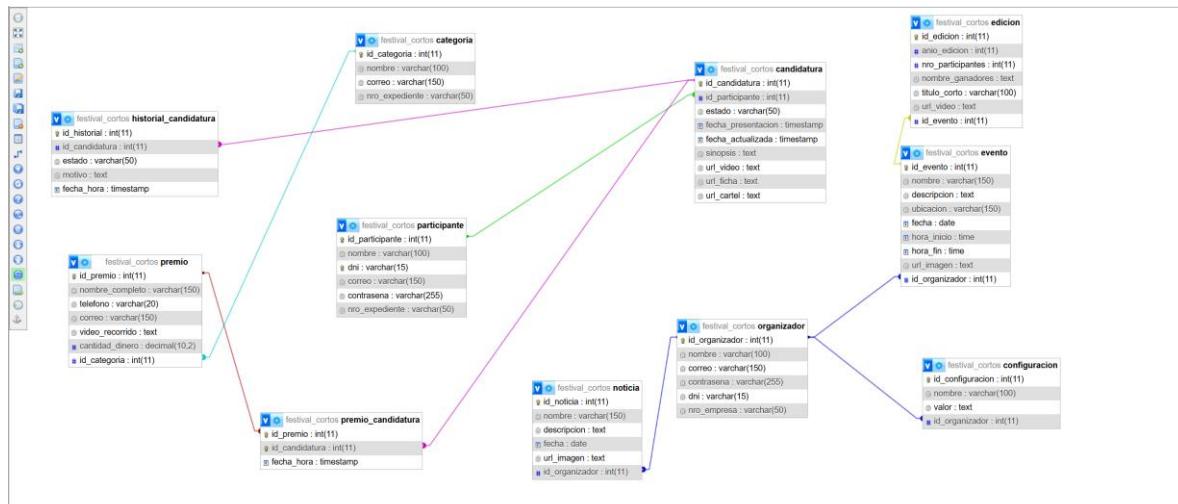
## 8. Organizador --- gestiona → Evento (1: N)

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

Descripción del sistema de diseño, mockups y prototipos desarrollados.

#### 7.5 Planificación del desarrollo

Planificación temporal del proyecto mediante diagramas de Gantt, Trello, Notion u otras herramientas.

## 8. Conclusiones y mejoras futuras

Valoración global del proyecto integrador, grado de consecución de los objetivos planteados y posibles líneas de mejora o ampliación.

## 9. Bibliografía

Relación de fuentes consultadas para el desarrollo del proyecto, siguiendo preferentemente la normativa APA.

## 10. Anexos

Información complementaria opcional como código fuente, scripts de instalación, manuales de uso o documentación técnica adicional.