

PROUESTA PROYECTO DAW

Módulo “Proyecto de Desarrollo de Aplicaciones Web”

Alumno: Carlos Rosa Morales

Fecha: 25/09/2025

<u>1.Título y descripción general del proyecto</u>	<u>2</u>
<u>Incluir una descripción general de qué hará la aplicación y su ámbito de aplicación (comercial, lúdico, personal,...).</u>	<u>2</u>
<u>2.Identificación del proyecto</u>	<u>2</u>
<u>3.Justificación y objetivos</u>	<u>2</u>
<u>4.Contenidos y aspectos principales</u>	<u>2</u>
<u>5.Medios que se utilizarán</u>	<u>2</u>
<u>6.Áreas del ciclo formativo</u>	<u>3</u>

- **Título y descripción general del proyecto**

Este proyecto tiene como objetivo el desarrollo de una aplicación web para la gestión de reservas en un centro deportivo especializado en pádel.

La aplicación permitirá a los usuarios registrarse y acceder a un sistema de reservas online que gestionará un total de cuatro pistas, disponibles en distintos horarios.

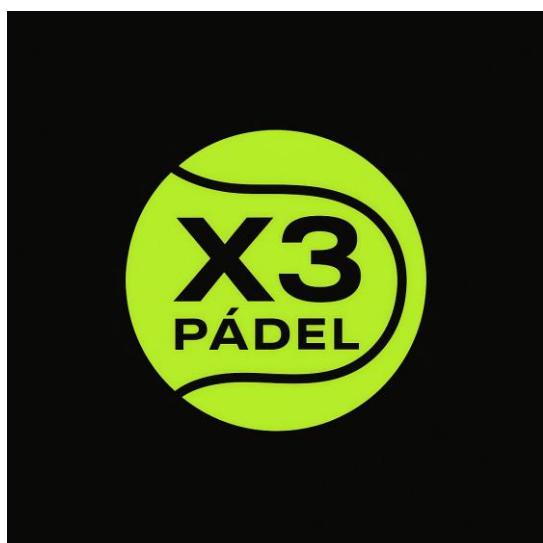
Además, la plataforma incluirá un catálogo de productos ofrecidos por el propio centro, que los usuarios podrán consultar desde la misma interfaz.

La aplicación contará con dos tipos de perfiles de usuario:

- Administrador: dispondrá de una vista específica y de funcionalidades avanzadas para la gestión de reservas, usuarios y catálogo de productos.
- Usuario estándar: podrá realizar reservas, consultar la disponibilidad de pistas, acceder al catálogo y utilizar otras funciones adicionales que se incorporen a lo largo del desarrollo del proyecto.

Este proyecto se enmarca dentro del ámbito del deporte y el ocio, y busca digitalizar y optimizar el proceso de gestión de reservas y productos en centros deportivos, ofreciendo una solución moderna, eficiente y accesible.

La web se llamará “X3 Pádel” y su logo será el siguiente:



- **Identificación del proyecto**

- Participante: Carlos Rosa Morales
- Ciclo formativo: Desarrollo de Aplicaciones Web
- Centro educativo: IES Albarregas, Mérida.

- **Justificación y objetivos**

El desarrollo de esta aplicación surge tanto por interés personal como por la identificación de una necesidad real. En concreto, se trata de la aplicación de una empresa de mi localidad, dedicada a la gestión de pistas de pádel, dispone actualmente de una página web con limitaciones en cuanto a usabilidad, diseño y funcionalidad.

Por este motivo, propongo el diseño y desarrollo de una nueva aplicación que ofrezca una experiencia de usuario más clara, intuitiva y atractiva, facilitando el proceso de reserva de pistas y la consulta de productos disponibles en el centro.

Los principales objetivos del proyecto son:

- Diseñar una interfaz moderna, funcional y visualmente atractiva, adaptada a distintos dispositivos.
- Implementar un sistema de registro y autenticación de usuarios que distinga entre perfiles de administrador y usuario estándar.
- Desarrollar un sistema de reservas eficiente que gestione la disponibilidad de las pistas en tiempo real.
- Incorporar un catálogo digital de productos con información actualizada.
- Optimizar la experiencia del usuario mediante una navegación sencilla y una arquitectura lógica.

• **Contenidos y aspectos principales**

La aplicación propuesta cubrirá las siguientes necesidades:

1. Gestión de usuarios:

Permite el inicio y cierre de sesión, el registro de nuevos usuarios y la diferenciación entre usuarios estándar y el usuario administrador.

2. Gestión de reservas de pistas:

Incluye la visualización de la disponibilidad de las cuatro pistas de pádel, la selección de pista y franja horaria concreta, el almacenamiento de las reservas y la posibilidad de cancelarlas.

3. Catálogo de productos:

Permite la visualización del catálogo de productos, la búsqueda y el filtrado por categorías o criterios específicos. Como mejora futura, se plantea la posibilidad de implementar la compra online.

4. Gestión administrativa:

Desde el perfil de administrador se podrán gestionar usuarios, reservas y el catálogo de productos (añadir, eliminar o modificar precios). Además, se incluirá un panel de control con estadísticas sobre la actividad del centro.

Requisitos no funcionales:

- Interfaz sencilla, intuitiva y visualmente atractiva.
- Accesibilidad permanente (disponible las 24 horas).

- Posibilidad de modificar la información de las pistas.
- Contraseñas de usuarios almacenadas de forma encriptada.
- Buen rendimiento y tiempos de respuesta óptimos.
- Diseño responsivo, adaptable a distintos dispositivos.
- Código bien estructurado que facilite su mantenimiento y futuras mejoras.

- **Medios que se utilizarán**

A continuación, se describen los medios y herramientas que se prevé utilizar para el desarrollo del proyecto:

- **Sistema operativo:** Windows.
- **Lenguajes de programación:** PHP, JavaScript, SQL, Laravel Blade y CSS.
- **Frameworks:** Laravel y Bootstrap.
- **Entorno de desarrollo:** VSC, XAMPP, MySQL, GitHub

- **Áreas del ciclo formativo**

El proyecto “X3 Pádel” permite aplicar de manera práctica diversas áreas del ciclo formativo, por ejemplo:

- Programación web: Uso de JavaScript, HTML y CSS.
- Bases de datos: Diseño y gestión de MySQL para reservas, usuarios y productos.
- Diseño de interfaces: Creación de un diseño responsive e intuitivo con Bootstrap.
- Autenticación de usuarios y encriptación de contraseñas.
- Gestión de proyectos y control de versiones: Uso de GitHub para organizar y mantener el desarrollo del proyecto.

Este proyecto integra de manera práctica los conocimientos adquiridos en el ciclo, permitiendo desarrollar una aplicación funcional, segura y fácil de usar.