



Tutores:

del Rincón Bello, Irene.

Villanueva Rosa, Sara.

Autores:

Farías Morales, Daniel.

González Garrote, Daniel.

Martínez Sánchez, Candela.

Introducción

El presente trabajo final de ciclo tiene como objetivo principal el desarrollo de una aplicación web llamada GastroLink, diseñada para ser utilizada por cualquier persona física o jurídica vinculada al sector de la hostelería. GastroLink surge como una solución innovadora que busca conectar a profesionales hosteleros como cocineros, camareros y propietarios de restaurantes, con oportunidades laborales, formación especializada y espacios de networking. Mediante un entorno digital intuitivo y funcional, los usuarios podrán acceder a vacantes, publicar recetas, participar en eventos y compartir conocimientos con otros profesionales del sector.

Este trabajo abarca competencias clave desarrolladas en módulos del ciclo, como lo son: Diseño de interfaces, a través del uso de Figma para crear una experiencia visual atractiva; Desarrollo web en entorno cliente, utilizando JavaScript; y Desarrollo web en entorno servidor, integrando PHP y SQL. La combinación de estas áreas permite desarrollar una plataforma web completa, moderna y eficiente.

GastroLink está concebida como una herramienta integral para los trabajadores de la hostelería, ofreciendo información clara y accesible sobre ofertas de empleo, actividades formativas, foros y contenidos compartidos. Además, incorpora un sistema de registro e interacción que permite a los usuarios navegar y participar en la plataforma de forma ágil y segura.

Este trabajo final refleja un compromiso con la digitalización del sector hostelero, ofreciendo una plataforma basada en principios de accesibilidad, usabilidad y diseño responsive, para asegurar una experiencia satisfactoria en distintos dispositivos. GastroLink se plantea como una propuesta realista y útil que no solo cumple con los requisitos académicos del ciclo, sino que también responde a una necesidad actual del mercado laboral gastronómico.

Palabras Claves

GastroLink, hostelería, empleo, gastronomía, recetas, cocineros, camareros, restaurantes, eventos, formación, oportunidades, red, profesional, desarrollo, web, Figma, GitHub, interfaces, entorno, cliente, servidor, HTML, CSS, JavaScript, PHP, SQL, MySQL, bases, datos, XAMPP, Visual, Studio, Code, accesibilidad, usabilidad, diseño, responsive, integración, educación, página, hosting, despliegue, aplicaciones, usuario, experiencia, frontend, backend, estilos, formularios, seguridad, rendimiento, base, programación, lógica, funciones, variables, estructura, contenido, multimedia, navegador, interacción, compatibilidad, actualizaciones, plugins, optimización, adaptabilidad, configuración, autenticación, registro, login, sistema, notificaciones, publicaciones, foro, perfil, panel, administración, colaboración, comunidad, responsive, reclutamiento, networking, bolsa, trabajo, interfaz, práctica, sector, innovación, plataforma, digital.

Índice

Módulos formativos.....	5
Herramientas y Lenguajes.....	7
Herramientas.....	7
Lenguajes de Programación.....	8
Enlaces del proyecto en la nube.....	9
Bibliografía.....	10

Módulos formativos

Para el proyecto GastroLink, se han combinado cuatro asignaturas fundamentales que han sido clave en el desarrollo de este:

1. Diseño de Interfaces Web

Esta asignatura permitió diseñar una experiencia de usuario intuitiva, centrada en la estética y la usabilidad de la página web. Esto resultó crucial para captar y mantener el interés de los usuarios, asegurando que la navegación fuera sencilla y atractiva.

2. Desarrollo Web en Entorno Cliente

Proporcionó los conocimientos necesarios para optimizar el comportamiento dinámico de la página web. Gracias a esta asignatura, se implementaron interacciones como la validación de formularios y otras funcionalidades que enriquecieron la experiencia del usuario.

3. Desarrollo Web en Entorno Servidor

En esta asignatura, se trabajó con la parte del servidor para garantizar que la página web del campamento funcione de manera eficiente. Se utilizó PHP para procesar y gestionar datos, incluyendo la protección de información mediante sesiones y cookies, lo que asegura que los datos importantes estén cifrados y seguros. Además, se aprendió a conectar la web con bases de datos MySQL para almacenar información de los usuarios y de la administración, asegurando cada sentencia de SQL con inyecciones. También se abordó la gestión eficiente de formularios, la validación del lado del servidor y la creación de un sistema de autenticación para el acceso a áreas privadas, además de una sincronización asíncrona con FETCH y AJAX. Todo esto contribuyó a desarrollar una web robusta, funcional y segura para los usuarios.

4. Bases de Datos

La asignatura de Bases de Datos proporcionó el conocimiento necesario para la creación y el desarrollo de la base de datos principal de GastroLink. Implementando la creación de tablas, insertar datos, actualizar datos. De tal manera que el flujo de la web se realice de manera rápida.

5. Lenguajes de Marcas y Sistema de Gestión de Información

Proporcionó los conocimientos necesarios para la creación del diseño en código. Pasando el diseño creado en Figma a código de programación como lo son HTML y CSS. Realizando una estructura ordenada y legible en cualquier navegador web.

Herramientas y Lenguajes

En desarrollo de la página web del campamento GastroLink se han utilizado diversas herramientas para el despliegue y lenguajes de programación. Lo cual, han facilitado la implementación del proyecto y garantizando el correcto funcionamiento.

Herramientas

1. Visual Studio Code

Se empleó como editor de código fuente por su facilidad de uso, personalización y extensiones que agilizan el desarrollo. Herramientas como el control de versiones de Git mejoraron la calidad del código.

- Extensiones de Visual Studio Code:

- Auto Close Tag.
- Auto Rename.
- Composer.
- IntelliPHP.
- jQuery Code.
- Live Server.
- PHP Intelphense.

2. GitHub

Es una plataforma de control de versiones para gestionar y guardar el repositorio del proyecto. GitHub permite la colaboración, el seguimiento de cambios y la sincronización entre distintos dispositivos, garantiza la integridad del código en su desarrollo.

3. Figma

Se utilizó para diseñar las interfaces de usuario y crear prototipos interactivos. Esta herramienta ayudó a planificar la estructura visual del proyecto, asegurando una experiencia atractiva y funcional para los usuarios. Además, de la investigación

Lenguajes de Programación

1. HTML

Lenguaje base para la estructura y el contenido del sitio web. Se empleó para definir elementos como formularios, tablas, menús y secciones principales de la página. (Islas, 2025).

2. CSS

Se utilizó para estilizar y personalizar el diseño del sitio web, asegurando que fuera visualmente atractivo y compatible con diferentes dispositivos mediante el uso de técnicas de diseño responsivo. (Haim, 2024).

3. JavaScript

Este lenguaje permitió añadir interactividad al sitio web, como validación de formularios, efectos visuales y funcionalidades dinámicas, mejorando la experiencia del usuario. (*¿Qué Es JavaScript? - Aprende Desarrollo Web* | MDN, s. f.).

4. PHP

Lenguaje de programación del lado del servidor que facilitó la implementación de funciones dinámicas como la gestión de formularios y la conexión con bases de datos. (*PHP: Hypertext Preprocessor*, s. f.).

5. SQL

El lenguaje de programación que ha facilitado procesar y almacenar la información en una base de datos, realizar consultas para obtener datos específicos y la creación de estas mismas es **SQL**. (Universidad Europea, 2025).

Enlaces del proyecto en la nube

En dicho apartado encontraras los enlaces que te llevaran al proyecto para el cual se utilizó GitHub, para poder compartir el código entre los integrantes del equipo, y Figma para todo el diseño de la web.

- **GitHub:**

<https://github.com/danielfariasmo/gastrolink>

- **Figma:**

<https://www.figma.com/design/1OWgqkesez0m0Xb4SbFLxt/GastroLink?node-id=0-1&t=W6vS1yCiXFvYZnm6-1>

Bibliografía

Haim, I. (2024, 2 de septiembre). *¿Qué es CSS? y cómo usarlo en el diseño web.* Elementor. <https://elementor.com/blog/es/que-es-cssy-como-usarlo-en-el-diseno-web/>

Islas, D. S. (2025, 29 de enero). *Qué es HTML: aprende todo sobre este lenguaje web.* Blog de Wix. <https://es.wix.com/blog/que-es-html>

PHP: Hypertext Preprocessor. (s. f.). <https://www.php.net/manual/es/intro-what-is.php>

Toy Industry Association, Inc. (s. f.). *7 Elements of Play: Sensory Development. The Genius of Play.* <https://thegeniusofplay.org/espanol/consejos/articulos/7-elementos-del-juego-sensorial.aspx>

Universidad Europea. (2025, 24 de febrero). *Structured Query Language (SQL): ¿qué es y para qué sirve?* <https://universidadeuropea.com/blog/lenguaje-programacion-sql/>