



**Tutores:**

Cerdá Losa, Raquel.

del Rincón Bello, Irene.

Villanueva Rosa, Sara.

**Autores:**

Farías Morales, Daniel.

González Garrote, Daniel.

Martínez Sánchez, Candela.

## Introducción

El presente proyecto integrador tiene como objetivo principal el desarrollo de una página web para el campamento **SentiKids**, diseñada para ser adquirida e implementada por cualquier persona física o jurídica. Este campamento, que se destaca por ser bilingüe, está diseñado para fomentar el aprendizaje mediante experiencias sensoriales, siguiendo los principios pedagógicos de la metodología Montessori. A través de actividades cuidadosamente planificadas, los niños desarrollan habilidades sociales, cognitivas y emocionales mientras exploran el mundo de manera natural y creativa en inglés y español.

El desarrollo de este proyecto abarca cuatro asignaturas clave del plan de estudios: **Despliegue de aplicaciones** utilizando herramientas de Apache para desplegar la aplicación, **Diseño de interfaces** integrando la herramienta de Figma, **Desarrollo web en entorno cliente** utilizando un lenguaje de JavaScript, y **Desarrollo web en entorno servidor** integrando lenguajes de SQL y PHP. Cada una de estas áreas aporta elementos esenciales para garantizar que el resultado final sea una plataforma web funcional, atractiva y eficiente.

La página web será un recurso integral para los padres, ofreciendo información clara y accesible sobre el campamento, incluyendo las actividades disponibles, horarios, perfiles de los monitores, y los valores educativos del programa. Además, contará con un sistema optimizado de inscripción en línea, que permitirá a los usuarios registrar a sus hijos de manera sencilla y rápida.

El campamento **SentiKids** refleja un compromiso con la educación inclusiva y de calidad. La plataforma web será diseñada bajo principios de accesibilidad y usabilidad, priorizando la experiencia del usuario mediante interfaces intuitivas y un diseño adaptable a diversos dispositivos. Esto permitirá a los padres navegar con facilidad y confianza, obteniendo toda la información necesaria sin complicaciones.

Este proyecto representa no solo un reto académico, sino también una oportunidad para aplicar conocimientos teóricos en un entorno práctico, combinando habilidades técnicas con creatividad para dar solución a una necesidad real. Asimismo, busca contribuir al impacto positivo que iniciativas como **SentiKids** tienen en la comunidad educativa, al promover un aprendizaje significativo, integrador y bilingüe para los más pequeños.

## **Palabras Claves**

SentiKids, campamento, niños, Montessori, desarrollo, web, Figma, GitHub, interfaces, entorno, cliente, servidor, HTML, CSS, JavaScript, PHP, SQL, MySQL, bases, datos, Apache, XAMPP, Visual, Studio, Code, accesibilidad, usabilidad, diseño, responsive, actividades, sensoriales, 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.

## Índice

<b>Módulos formativos.....</b>	<b>5</b>
<b>Herramientas y Lenguajes.....</b>	<b>7</b>
Herramientas.....	7
Lenguajes de Programación.....	8
<b>Enlaces del proyecto en la nube.....</b>	<b>9</b>
<b>Diagrama de Entidad Relación .....</b>	<b>10</b>
<b>Diagrama UML.....</b>	<b>11</b>
<b>Casos de Usos .....</b>	<b>12</b>
<b>Modelo de datos .....</b>	<b>13</b>
<b>Estudio de mercado .....</b>	<b>16</b>
<b>Diseño de interfaces.....</b>	<b>18</b>
Sistema de Diseño .....	18
Mockups .....	20
Prototipo Interactivo .....	21
<b>Planificación del desarrollo.....</b>	<b>22</b>
<b>Funcionalidad y Ejecución.....</b>	<b>25</b>
Área Privada del Padre o Tutor .....	30
Área Privada del Monitor .....	31
Área Privada del Administrador .....	33
<b>Conclusión .....</b>	<b>36</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>37</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>38</b>
Cargas de BBDD .....	38
Manual de Usuario .....	40
Pruebas del Proyecto .....	48
Historial del Proyecto .....	52
Diagrama de clases .....	56

## **Módulos formativos**

Para el proyecto SentiKids, 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. Despliegue de Aplicaciones Web**

Brindó las competencias para gestionar servidores, manejar conexiones y resolver errores. Además, facilitó el despliegue de la página web, ya fuera en un servidor local o en un servidor remoto, utilizando herramientas como una máquina virtual con Ubuntu Server.

La integración de estas asignaturas Diseño de Interfaces Web, Desarrollo Web en Entorno Cliente, Desarrollo Web en Entorno Servidor, y Despliegue de Aplicaciones Web permitió

desarrollar con éxito el proyecto SentiKids, logrando un diseño intuitivo, funcionalidades interactivas, una gestión eficiente de datos y un despliegue profesional del sitio web.

## **5. Bases de Datos**

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

## **6. 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 SentiKids 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. XAMPP**

Se utilizó como entorno de desarrollo local para simular un servidor web. Este software incluye el servidor Apache, base de datos MySQL, y soporta lenguajes como PHP, permitiendo probar y depurar la web antes de su implementación en un servidor en línea.

#### **2. 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.

#### **3. 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.

#### **4. Servidor Apache**

Como servidor web, Apache permitió alojar la aplicación y gestionar las solicitudes HTTP, simulando el comportamiento de un servidor real en el entorno local.

## 5. 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.

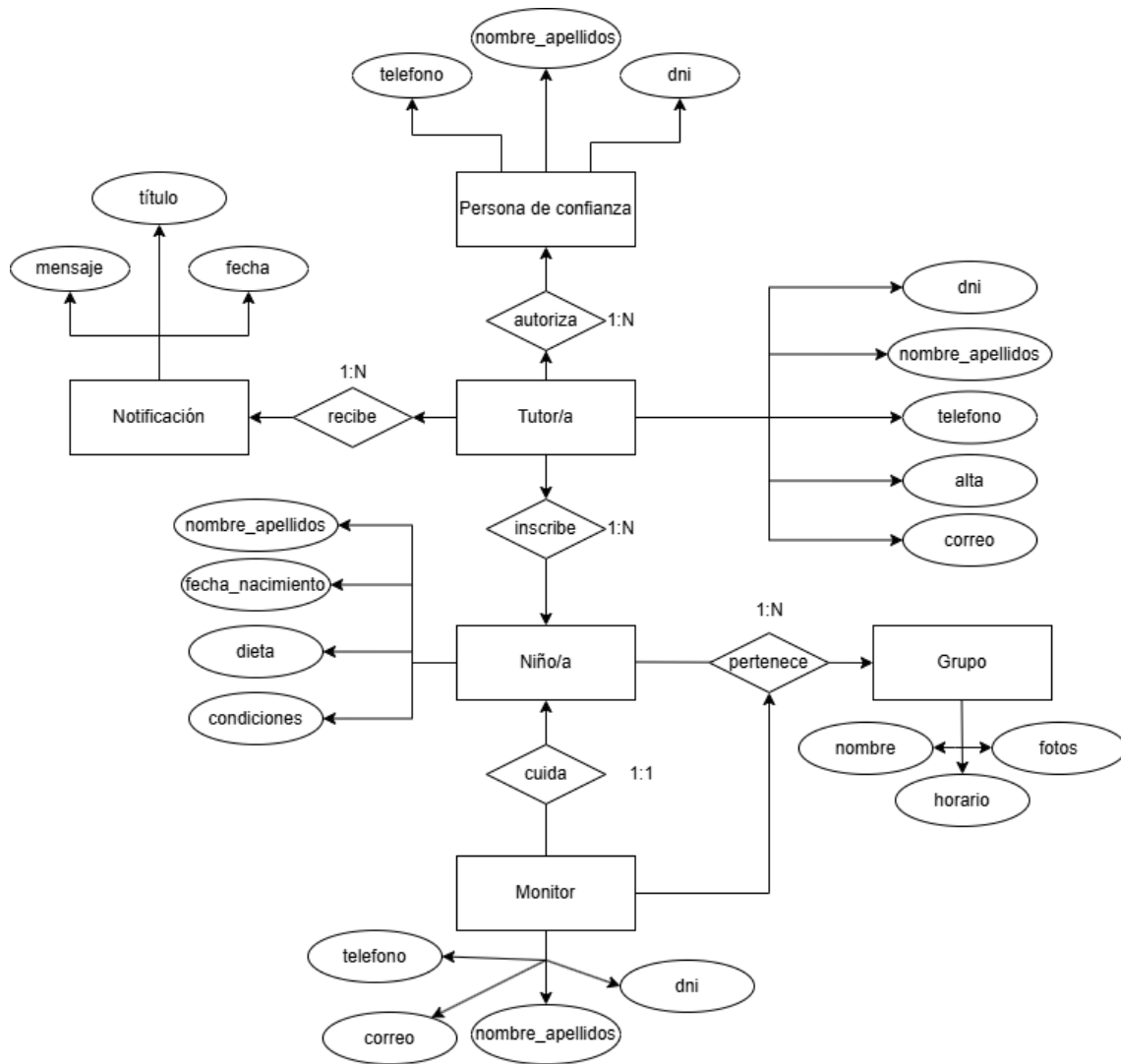
- **GitHub:**

<https://github.com/danielfariasmo/sentikids.git>

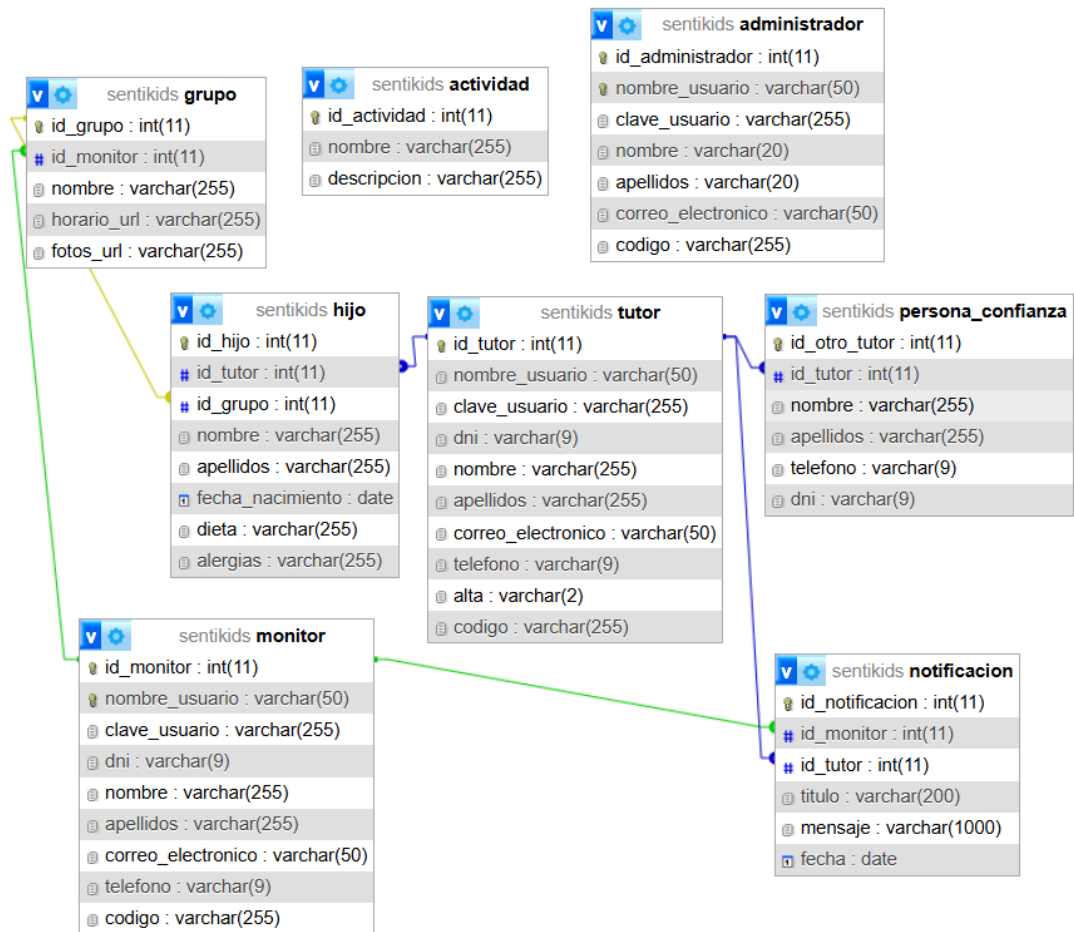
- **Figma:**

<https://www.figma.com/design/SvbbqjvmHhEy0lHRo2BKbM/SentiKids?node-id=0-1&t=kfaHCgTlr6crdPvj-1>

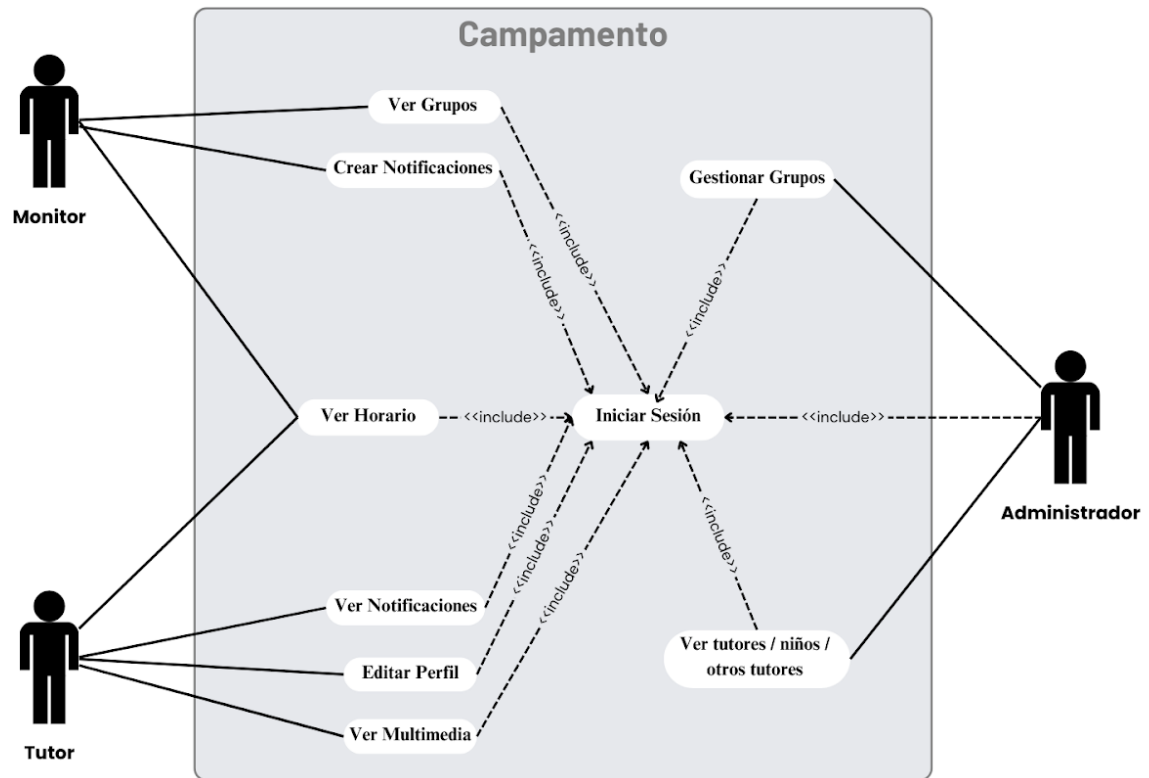
## Diagrama de Entidad Relación



## Diagrama UML



## Casos de Usos



## Modelo de datos

### Diagrama UML

El diagrama de clases presentado define la estructura principal de la base de datos y las relaciones entre las distintas entidades involucradas en la gestión del campamento.

#### 1. Clases Definidas:

- **Administrador, Monitor y Tutor:** Estas clases representan a los usuarios del sistema con atributos comunes como nombre\_usuario, clave\_usuario, nombre, apellidos, y correo\_electronico. Además, Monitor y Tutor tienen atributos adicionales como dni y telefono, mientras que Tutor incluye un campo alto para indicar si está activo.
- **PersonaConfianza:** Asociada a la clase Tutor, representa a personas adicionales que pueden ser responsables del niño en caso de emergencia.
- **Notificacion:** Vinculada a los tutores, permite la comunicación de eventos importantes.
- **Horario y Grupo:** Definen la organización temporal y estructural de las actividades, vinculando monitores y niños.
- **Hijo:** Representa a los niños inscritos en el campamento, con información sobre su tutor, grupo, dieta y alergias.
- **Multimedia:** Permite el almacenamiento y acceso a contenido visual relacionado con los grupos.
- **Actividad:** Describe las actividades realizadas en el campamento.

#### 2. Relaciones:

- *Tutor 1 -- 0.. PersonaConfianza:\** Un tutor puede tener varias personas de confianza registradas.
- *Tutor 1 -- 0.. Notificacion:\** Un tutor puede recibir múltiples notificaciones.
- *Tutor 1 -- 0.. Hijo:\** Un tutor puede ser responsable de varios hijos.
- *Monitor 1 -- 0.. Grupo:\** Un monitor puede supervisar varios grupos.

- *Horario 1 -- 0.. Grupo:*\* Un horario puede estar asignado a varios grupos.
- *Grupo 1 -- 0.. Hijo:*\* Un grupo puede contener a varios hijos.
- *Grupo 1 -- 0.. Multimedia:*\* Un grupo puede tener asociado contenido multimedia.

Este diagrama establece una estructura clara que facilita la gestión de usuarios, actividades y comunicaciones dentro del campamento.

## **Diagrama de Casos de Uso**

El diagrama de casos de uso describe las interacciones entre los diferentes actores del sistema y las funcionalidades disponibles para cada uno.

### **1. Actores:**

- **Tutor:** Representa a los padres o tutores legales de los niños inscritos.
- **Monitor:** Representa a los encargados de supervisar las actividades de los grupos.
- **Administrador:** Representa a la persona responsable de la gestión general del sistema.

### **2. Casos de Uso para cada Actor:**

- **Tutor:**
  - *Iniciar Sesión:* Acceso al sistema.
  - *Editar Perfil:* Modificación de su información personal.
  - *Añadir Más Hijos:* Registro de nuevos hijos en el sistema.
  - *Ver Multimedia:* Acceso al contenido multimedia de los grupos de sus hijos.
  - *Ver Horarios:* Consulta de los horarios asignados.
  - *Ver Notificaciones:* Lectura de mensajes enviados por monitores o administradores.

- **Monitor:**

- *Iniciar Sesión:* Acceso al sistema.
- *Crear Actividades:* Definición de nuevas actividades para los grupos.
- *Ver Grupos Asignados:* Consulta de los grupos bajo su supervisión.
- *Crear Notificaciones:* Envío de mensajes a los tutores.
- *Acceder a Multimedia:* Subida y revisión de contenido multimedia.
- *Crear Horario:* Definición de horarios para las actividades.

- **Administrador:**

- *Iniciar Sesión:* Acceso al sistema.
- *Agregar Usuarios:* Registro de nuevos usuarios (tutores, monitores).
- *Inscribir Niños:* Registro de niños en el sistema.
- *Subir Multimedia:* Gestión del contenido multimedia general.
- *Crear Grupo:* Organización de los niños en grupos.

Este diagrama proporciona una visión clara de las funcionalidades accesibles según el rol del usuario, facilitando la comprensión de los flujos de trabajo dentro del sistema.

## Estudio de mercado

El campamento se centra en la **exploración sensorial**, una propuesta innovadora que permite a los niños desarrollar habilidades cognitivas y creatividad. A través de actividades diseñadas para estimular los cinco sentidos, los pequeños no solo se divierten, sino que también aprenden de manera activa y experimental. Este enfoque lo diferencia claramente de los campamentos tradicionales, ofreciendo una experiencia educativa única y enriquecedora.

### Una experiencia sensorial única

Las actividades están pensadas para que los niños exploren el mundo que la rodea de manera lúdica y significativa. Por ejemplo, a través de la **vista**, los niños buscan colores en la naturaleza o juegan con sombras y luces. El **oído** se estimula con adivinanzas de sonidos y cuentos con efectos auditivos. El **tacto** se trabaja con cajas sensoriales y manualidades con diversos materiales, mientras que el **olfato** se activa con la identificación de olores y la exploración de plantas aromáticas. Finalmente, el **gusto** se estimula con pruebas de sabores y la creación de snacks saludables. Estas actividades no solo son divertidas, sino que también fomentan el desarrollo cognitivo, la creatividad y el respeto por el medio ambiente. (Toy Industry Association, Inc., s. f.).

El campamento está dirigido a niños de **6 a 7 años**, con actividades adaptadas a esta etapa de desarrollo.

### Análisis de la competencia

Para asegurar que el campamento destaque en el mercado, se ha analizado a varios competidores. Uno de ellos es el **Cazorla English Camp**, que destaca por su diseño atractivo y su área privada para usuarios. Sin embargo, su introducción es demasiado extensa y los textos resultan densos, lo que puede desanimar a los padres. Otro competidor, el **Nido Casuarinas**, utiliza videos explicativos y una paleta de colores adaptada al público infantil, pero su contenido tiende a ser repetitivo y carece de un área privada funcional. Por último, el **Campus Experience Fundación Real Madrid** ofrece una introducción clara y un doble menú que facilita la navegación, aunque su diseño no es del todo estético y algunos textos tienen problemas de contraste. (Bayona, 2023), (Luis Vilcapaza, 2025), (Campus Experience Fundación Real Madrid, 2024).



## Conclusiones clave para la plataforma

A partir de este análisis, se ha identificado aspectos clave que la plataforma debe priorizar:

- Un **diseño atractivo y funcional**, con información clara y bien organizada.
- **Textos concisos y fáciles de leer**, evitando la saturación de información.
- Un **área privada intuitiva** para padres y monitores, que permita gestionar inscripciones, pagos y actividades de manera eficiente.
- El uso de **elementos visuales**, como videos e imágenes, para complementar la información sin abrumar al usuario.
- Un **proceso de inscripción rápido y sencillo**, que mejore la experiencia del usuario desde el primer momento.

## Usuarios y sus necesidades

La plataforma está diseñada para satisfacer las necesidades de distintos tipos de usuarios. Los **padres o tutores** buscan información clara sobre el campamento, así como herramientas para inscribir a sus hijos y gestionar pagos o permisos. Las **empresas** pueden estar interesadas en colaborar o patrocinar actividades, por lo que es importante ofrecerles una sección clara y accesible. Los **monitores** necesitan acceder a información sobre los niños a su cargo, registrar asistencia y gestionar actividades, mientras que los **administradores** deben poder manejar la plataforma, las inscripciones y las actividades de manera eficiente. (GammaUX, 2021)

## Diseño de interfaces

El diseño de la plataforma web del campamento se ha enfocado en ofrecer una experiencia clara, atractiva y accesible para todos los perfiles de usuarios. Para lograrlo, se han definido tres pilares fundamentales: el sistema de diseño, los mockups y el prototipo interactivo. (Departamento de Comunicación UEMC Business School, 2022).

### Sistema de Diseño

#### 1. Paleta de colores

Se ha definido una paleta con tonos naturales que transmiten diversión y aprendizaje:

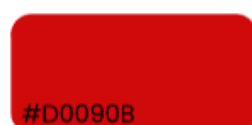
- **Colores de marca:** #80C4D3 (azul verdoso) y #FF725E (rojo anaranjado), junto con sus variaciones.



- **Colores para feedback:**
  - **Éxito:** #50812A (verde)



- **Error:** #D0090B (rojo)



Estos colores aseguran una identidad visual sólida y mejoran la experiencia del usuario al diferenciar elementos clave.

## 2. Tipografía

Para garantizar legibilidad y jerarquía en la información, se ha elegido **Poppins** en distintos pesos y tamaños:

- **Títulos:** *Poppins SemiBold 40px* (mayúsculas)
- **Cuerpo de texto:** *Poppins Regular 18px*

### **Títulos**

Poppins, 40 px / 140%

Esta combinación mantiene un estilo moderno y accesible, ideal para una plataforma digital.

## 3. Botones y formularios

El diseño de estos elementos será accesible, con llamados a la acción claros y visibles. Por ejemplo, botones grandes y contrastados para acciones como "Inscribir ahora" o "Más información".

## 4. Iconografía

Se emplearán iconos ilustrativos y coherentes que los usuarios ya están acostumbrados a interpretar. Situados en botones, menús y secciones clave para reforzar la comprensión sin sobrecargar la interfaz.

## 5. Espaciado y estructura

La distribución de los elementos será equilibrada, evitando la sobrecarga de información y asegurando una lectura fluida. Se priorizará el uso de espacios en blanco para dar respiro visual.

## **Mockups**

Los mockups son una representación visual de las principales pantallas de la plataforma. Aquí se han diseñado las siguientes a destacar:

### **1. Página de inicio:**

- Presenta una introducción clara y atractiva del campamento, destacando sus beneficios principales.
- Incluye un botón de inscripción destacado y una sección con testimonios e imágenes que refuercen la confianza de los usuarios.

### **2. Área privada de padres:**

- Permite gestionar información, añadir personas de confianza y hacer un seguimiento de la experiencia del niño.
- Incluye un panel de control con información relevante, como el calendario de actividades y notificaciones importantes.

### **3. Área de monitores:**

- Ofrece acceso a listas de asistencia, planificación de actividades y un sistema de comunicación con los tutores.
- Incluye herramientas para registrar observaciones sobre el progreso de los niños.

### **4. Área de administrador:**

- Control de tutores inscritos y información a destacar de estos, así como controlar si están dados de alta.
- Incluye un panel en el que prepara los grupos y el calendario de las actividades

### **5. Página de contacto:**

- Donde los padres y empresas pueden enviar consultas o solicitar más información.

- También un apartado “sube tu CV” para monitores que estén en búsqueda de trabajo

### **Prototipo Interactivo**

El prototipo interactivo es una herramienta clave para validar la navegación y mejorar la usabilidad antes del desarrollo final. Se ha creado utilizando Figma y permite:

- **Probar el flujo de los menús:** Como de accesible es la página y cuanto tardas en encontrar lo que estas buscando.
- **Simular la experiencia de los padres:** Validar cómo gestionan la información de sus hijos y acceden a notificaciones.
- **Evaluar la interacción de los monitores:** Probar cómo acceden a las listas de asistencia y registran observaciones.

El prototipo incluirá **pruebas de usabilidad** con usuarios reales para identificar posibles puntos de fricción y realizar ajustes antes del lanzamiento.

## Planificación del desarrollo



### Planificación y Estructuración del Proyecto

Para garantizar la ejecución eficiente y organizada del proyecto, el equipo ha establecido una metodología de trabajo basada en la división de tareas en fases claramente definidas. Cada fase ha sido diseñada con una distribución equitativa de responsabilidades, asegurando que todos los miembros contribuyen de manera significativa, manteniendo un flujo de trabajo organizado.

### Distribución del Trabajo en Figma y Desarrollo

En la etapa de diseño y desarrollo, todos los integrantes del equipo han participado activamente en la creación del diseño en Figma, así como en la implementación de las funcionalidades correspondientes. Las responsabilidades se han asignado de la siguiente manera:

- **Candela Martínez:** Se ha encargado de la implementación del sistema de login, el diseño y la programación de la página web principal, el desarrollo del sistema de inscripción y la creación del área privada destinada a los padres.

- **Daniel Farías:** Ha liderado el desarrollo del panel de administración, la gestión de actividades y la implementación del sistema de tarifas, asegurando que estas áreas cumplan con los requisitos establecidos.
- **Daniel González:** Ha trabajado en la programación del área privada para monitores, el desarrollo de la sección de contacto y la creación de la página "Nosotros", garantizando que estas secciones sean funcionales y estéticamente coherentes.

Cada miembro del equipo ha asumido la responsabilidad de programar los módulos asignados anteriormente, utilizando tecnologías como HTML, CSS, JavaScript y PHP para desarrollar las funcionalidades requeridas. Además, se ha colaborado de manera conjunta en la creación de la base de datos, diagrama de casos de uso, entidad relación y en el procesamiento de formularios, asegurando que todas las partes del sistema estén correctamente conectadas y funcionan de manera sincronizada.

### **Estructura de Trabajo y Coordinación**

El desarrollo del proyecto ha seguido un enfoque progresivo y metódico. En primer lugar, se creó la base de datos y se configuró el backend, sentando las bases para el funcionamiento del sistema. Posteriormente, se procedió a implementar las interfaces de usuario y a desarrollar la funcionalidad de cada sección, asegurando que cada componente cumpla con lo establecido.

A lo largo de todo el proceso, se han llevado a cabo pruebas continuas para validar el correcto funcionamiento de cada módulo y para identificar y corregir errores de manera rápida. Estas pruebas han sido fundamentales para garantizar la estabilidad y la eficiencia del sistema en su conjunto.

Para mantener una comunicación fluida y una coordinación efectiva, el equipo ha realizado reuniones semanales en las que se han revisado los avances, se han resuelto problemas y se han planificado las siguientes etapas del desarrollo. Este enfoque colaborativo ha permitido que cada integrante contribuya con sus habilidades y conocimientos, asegurando que todos los componentes del proyecto queden integrados en el proyecto.

Además, se ha prestado especial atención a la optimización del código y a la mejora de la experiencia del usuario, con el objetivo de garantizar que la aplicación sea no solo funcional, sino también intuitiva y eficiente para el usuario.



## Funcionalidad y Ejecución

### Home

La página principal transmite tranquilidad, seguridad y un ambiente amigable, esenciales para un campamento de niños de 6 a 7 años. El diseño es **responsive**, asegurando una experiencia óptima en cualquier dispositivo. Además, destaca claramente que el campamento es **bilingüe**.

### Menús de Navegación:

- **Menú de Área Privada:** "Área Privada" (para usuarios registrados) e "Inscribirse" (para el formulario de inscripción).
- **Menú Principal:** "Nosotros" (misión y valores), "Campus Experience" (actividades), "Precios y Fechas" (tarifas y disponibilidad) y "Contacto" (información y soporte).

La página incluye una breve descripción del campamento junto con imágenes de las actividades y materiales utilizados. También se muestran algunas de las actividades más populares y una galería que refuerza la confianza de los padres.

Para fomentar la participación de empresas, se añadió el apartado "Colabora con nosotros", que redirige a la sección de contacto. Además, hay un aviso sobre la disponibilidad de inscripciones, acompañado de un botón de acceso al formulario, pensado para que vaya cambiando según si quedan plazas.

Los testimonios de padres ayudan a generar confianza, y la sección de preguntas frecuentes facilita la resolución de dudas comunes.

El **pie de página** contiene una breve descripción del campamento, correo, teléfono, ubicación, enlaces de navegación y redes sociales (Instagram y tiktok).

Al cargar la página, los menús y secciones se muestran de inmediato, garantizando una experiencia intuitiva. Se implementaron botones de acceso rápido a la inscripción y el área privada. Además, el uso de **CSS** permite que el diseño se adapte correctamente a distintos dispositivos, manteniendo la coherencia visual y funcional.

## **Inicio de sesión / Acceso a Área Privada**

En esta ventana, los padres o tutores pueden acceder a su área privada ingresando su correo electrónico y contraseña.

Se valida que el usuario ingrese credenciales correctas y en caso de error, se muestra un mensaje de alerta. Si el inicio de sesión es exitoso, el usuario es redirigido al área privada.

Se mantiene la sesión activa mediante sesiones en PHP.

## **Inscribirse**

Esta ventana permite a los padres o tutores registrar a uno o varios niños/as en el campamento. El formulario solicita datos del tutor, del niño/a y ofrece la opción de añadir una persona de confianza que pueda recoger al menor. Además, informa que se podrán añadir más personas una vez dentro del área privada.

Antes de completar la inscripción, los usuarios pueden ver un apartado informativo donde se detalla qué podrán hacer dentro del área privada. Entre las funcionalidades disponibles están:

- Acceso a una **galería privada** con fotos y recuerdos del campamento.
- Consulta del **horario** de actividades.
- **Notificaciones** importantes sobre el campamento.
- **Gestión de datos**, permitiendo editar información registrada.

Se verifica que todos los campos obligatorios estén completos antes de enviar el formulario. Una vez validado, los datos se almacenan en la base de datos **MySQL**, asegurando su disponibilidad para futuras consultas y modificaciones.

## **Nosotros**

Esta sección permite conocer en profundidad quiénes somos, la trayectoria y la experiencia que se ha adquirido a lo largo del tiempo. Aquí se presenta la información detallada sobre los distintos lugares en los que se ha trabajado, reflejando el compromiso y profesionalismo en cada proyecto.

Además, se comparte una visión, misión y valores, los pilares que definen como empresa y guían cada una de las acciones. También se presenta la equipo de monitores, un grupo

de profesionales altamente capacitados y apasionados por su labor, quienes trabajan para garantizar experiencias de calidad en todas las actividades.

### **Campus Expirence**

Dentro de la plataforma web del campamento SentiKids, se ha desarrollado una sección dedicada exclusivamente a mostrar las actividades del campamento. Esta página tiene como objetivo brindar información clara y accesible a los visitantes, incluyendo padres interesados, tutores y cualquier persona que desee conocer la dinámica del campamento antes de inscribir a un niño.

La página de actividades permite a los usuarios conocer las experiencias que vivirán los niños durante el campamento. Al proporcionar detalles sobre las actividades programadas, se busca generar confianza en los padres y despertar el interés en los participantes potenciales. Entre los elementos principales que contiene se incluyen:

- **Cartas de las Actividades:** Se presentan las diferentes actividades que se realizan en el campamento.
- **Descripción de Cada Actividad:** Cada actividad cuenta con una breve descripción donde se explican los objetivos, beneficios y cómo se desarrollará durante el campamento.
- **Imágenes:** Para hacer la información más atractiva y comprensible, las cartas incluyen imágenes representativas de las actividades, permitiendo que los padres y tutores tengan una visión más clara de lo que experimentarán los niños.

La inclusión de esta página dentro de la plataforma web aporta múltiples ventajas, tanto para los padres como para la administración del campamento:

- **Transparencia y Confianza:** Al mostrar con detalle las actividades, los padres pueden sentirse más seguros sobre la inscripción de sus hijos.
- **Mejor Experiencia de Usuario:** La página está diseñada para ser accesible y fácil de entender, facilitando la navegación incluso para usuarios con poca experiencia en plataformas digitales.
- **Optimización del Proceso de Inscripción:** Al tener información clara sobre las actividades, los padres pueden tomar decisiones informadas sin necesidad de

realizar preguntas adicionales, lo que reduce la carga de trabajo para la administración.

- **Mayor Atracción de Participantes:** Una página bien estructurada y visualmente atractiva puede incentivar a más padres a inscribir a sus hijos en el campamento.

## **Precios y Fecha**

El objetivo de la ventana Precios y Fecha es proporcionar a los padres y tutores información clara y detallada sobre los costos del campamento, las fechas de realización, las opciones de comida, los descuentos disponibles y las preguntas frecuentes relacionadas con este apartado.

El apartado de "Precios y Fecha" está diseñado para ofrecer una experiencia de usuario clara y organizada. Contiene los siguientes elementos clave:

### **1. Tarifas**

En esta sección se desglosan los costos de inscripción, detallando los diferentes planes o paquetes disponibles. El desglose se refleja mediante una tabla, que destaca:

- **Duración del campamento**, por días, semanas o mes completo.
- **Precios**, relacionados con los días, semanas o mes completo.

Además, se presenta un botón para descargar un PDF con toda la información detallada de los precios.

### **2. Opciones de Comida**

El campamento ofrece distintas opciones de alimentación para los niños, por lo que en esta sección se detallan las alternativas disponibles, tales como:

- **Sin Menú** : simplemente informa al tutor que tipo de comida debe enviarle al niños.
- **Menú Estándar:** incluye comidas balanceadas adaptadas a la edad de los participantes
- **Menú Especial:** Adaptado para niños con alergias específicas a ciertos alimentos (gluten, lácteos, frutos secos, etc.).

### **3. Descuentos**

Para facilitar el acceso al campamento, se han implementado descuentos especiales en distintas situaciones. Estos descuentos pueden incluir:

- **Familia numerosa.**
- **Familia muy numerosa.**
- **A hermanos.**
- **Descuento por hermanos.**

### **4. Preguntas Frecuentes (FAQ)**

En esta sección se recopilan las dudas más comunes relacionadas con los precios y las fechas del campamento.

Tener esta sección dentro del apartado de "Precios y Fecha" facilita el acceso a información relevante sin necesidad de contactar directamente a la administración, optimizando el proceso de inscripción y reduciendo la carga de consultas manuales.

### **Contacto**

Esta sección está diseñada para que cualquier usuario pueda comunicarse con el campamento de manera rápida y sencilla. A través del formulario disponible, es posible enviar consultas, solicitudes o cualquier duda que pueda surgir, garantizando un canal directo de atención.

Además, aquellos interesados en formar parte de nuestro equipo tienen la opción de postular completando un formulario específico, que permite adjuntar su currículum de manera fácil y segura. De esta forma, facilitamos tanto el contacto general como las oportunidades de empleo, asegurando una comunicación eficiente y accesible para todos.

## Área Privada del Padre o Tutor

Una vez autenticado, el usuario accede a su área privada, donde puede modificar datos y acceder a información relevante del campamento.

Aquí podrá ver notificaciones enviadas por el monitor o administrador, consultar y editar información sobre su hijo/a (como alergias u otras observaciones), conocer el grupo asignado y el nombre del monitor con su correo de contacto, acceder a una galería privada en **Google Fotos** y ver el horario del niño/a.

También existe un apartado para gestionar las personas de confianza autorizadas a recoger al niño/a, con opción de añadir o eliminar.

En la sección de perfil, el usuario puede revisar y modificar su información, cambiar la contraseña, eliminar a su hijo/a del sistema o borrar su cuenta por completo.

- Se muestra la información del tutor y sus hijos/as.
- Se pueden visualizar y gestionar datos personales y de inscripción.
- Se notifican cambios o avisos importantes a través del sistema de notificaciones dentro del área privada.

## Área Privada del Monitor

En el **menú principal**, los monitores tienen acceso a varias opciones que les facilitan la gestión y supervisión de su trabajo. Una vez que inician sesión con su perfil de monitor, se encuentran con una interfaz sencilla e intuitiva, donde pueden ver y manejar toda la información importante dentro de su área privada.

Desde ahí, pueden hacer varias cosas, como:

- **Asesoramiento:** Los monitores pueden guiar y apoyar a los usuarios a su cargo, respondiendo dudas, asignando tareas o actividades y revisando su progreso.
- **Horarios:** Tienen acceso a la planificación y organización de horarios, lo que les permite gestionar sesiones, turnos y la disponibilidad de espacios o recursos dentro del sistema.
- **Visualización de grupos:** Pueden consultar la lista de grupos que tienen asignados, ver quiénes los conforman y acceder a información detallada de cada integrante para hacer un mejor seguimiento.

El menú principal está diseñado para que la navegación sea rápida y sencilla, permitiendo que los monitores encuentren fácilmente todas las herramientas que necesitan para gestionar su trabajo de la mejor manera.

### Horario

En el apartado de horarios, los monitores pueden consultar su planificación de forma automática, ya que el sistema extrae la información directamente de la base de datos. Esto se realiza a partir de la tabla (“grupo”), por lo que cada monitor únicamente visualizará los horarios de los grupos que le han sido asignados, según el perfil con el que inicie sesión.

Esta función resulta muy útil, ya que permite ver de forma clara y ordenada los días, horas y sesiones programadas, eliminando la necesidad de buscar la información manualmente y evitando confusiones. Además, al estar la información conectada en tiempo real con la base de datos, cualquier cambio o actualización se refleja de inmediato, garantizando que siempre se tenga acceso a la versión más reciente de los horarios. Esto facilita enormemente la gestión del tiempo y la supervisión de los grupos a cargo, haciendo que el trabajo de los monitores sea mucho más eficiente.

## **Grupo**

En el apartado Grupo se carga automáticamente la información de todos los niños que forman parte del grupo asignado a ese monitor. La información se extrae directamente de la base de datos y se presenta de manera organizada, mostrando datos fundamentales de cada niño. Por ejemplo, se indica el nombre del tutor responsable de cada niño, junto con su correo electrónico y número de teléfono, lo que facilita el contacto y la coordinación en caso de ser necesario.

Además, la interfaz cuenta con una opción "Más info"). Al hacer clic en esta opción, se despliega información adicional sobre cada niño. Esta información extra incluye detalles como el DNI, otro tutor a cargo, o cualquier otro dato relevante que permita un seguimiento más personalizado y detallado.

Este diseño permite que el monitor tenga a la mano toda la información necesaria para una gestión y supervisión eficiente, garantizando que se pueda acceder rápidamente a los datos clave de cada niño y su tutor, y dando la posibilidad de profundizar en los detalles cuando sea preciso.

## **Asesoramiento**

Esta sección está pensada para que el monitor pueda realizar envíos de mensajes personalizados, ofreciendo un feedback detallado sobre el progreso y el comportamiento de cada niño. Así, no solo se mantiene a los padres informados sobre la evolución de sus hijos, sino que se establece una comunicación más directa y personalizada, facilitando un seguimiento continuo y adaptado a las necesidades de cada familia.

Además, el monitor puede acceder a un historial completo y detallado de las notificaciones que ha enviado previamente a los padres. Esta herramienta es fundamental para mantener un registro organizado de todas las comunicaciones realizadas, permitiéndole revisar la información compartida en cada notificación

En este apartado se encuentra el formulario que se abre al pulsar el botón ("Crear notificación"). A través de este formulario, el monitor puede seleccionar al destinatario, que en este caso corresponde a los tutores registrados en la base de datos, redactar el mensaje que desee y enviarlo para que el destinatario lo reciba y pueda visualizarlo.



## **Área Privada del Administrador**

En la plataforma web del campamento SentiKids, el rol del administrador es fundamental para garantizar el correcto funcionamiento del sistema y la organización de la información. El administrador es el usuario con los mayores permisos dentro del sistema, permitiéndole gestionar los datos de los padres, tutores, niños, monitores y la distribución de los grupos. Su función es asegurar que la plataforma sea eficiente, optimizando el proceso de inscripción, supervisión y asignación de recursos.

La plataforma ha sido diseñada para ser intuitiva y funcional, facilitando el trabajo del administrador al centralizar toda la información en un solo lugar. Esto ayuda a reducir errores, mejorar la comunicación y optimizar la experiencia tanto de los padres como de los monitores y niños. A continuación, se detallan las principales funciones que puede realizar el administrador dentro del sistema:

### **Gestión de Información de Padres, Tutores y Niños**

Uno de los aspectos más importantes en la administración del campamento es la correcta gestión de los datos de los participantes y sus responsables legales. El administrador puede acceder a la información de los padres y tutores registrados en el sistema, permitiéndole:

- Consultar la información de contacto de los padres y tutores, como nombres, teléfonos, correos electrónicos y direcciones, para facilitar la comunicación en caso de ser necesario.
- Revisar la información de los niños inscritos, incluyendo su edad, posibles alergias, condiciones médicas o necesidades especiales que requieran atención durante el campamento.
- Garantizar la seguridad y bienestar de los niños al disponer de datos actualizados sobre cada participante, lo que permite tomar decisiones adecuadas en caso de emergencia o ajustes en las actividades.
- Mantener un registro organizado que facilite la consulta rápida y precisa de cualquier información necesaria.

## **Registro y Administración de Monitores**

El campamento SentiKids requiere la presencia de monitores capacitados para supervisar y guiar a los niños en las actividades diarias. El administrador es responsable de gestionar a estos monitores dentro de la plataforma, con las siguientes funcionalidades:

- Registrar nuevos monitores, agregando su información personal, experiencia laboral, formación académica y certificaciones relevantes.
- Actualizar y modificar datos de los monitores, asegurando que la información en la plataforma esté siempre al día.
- Asignar monitores a grupos específicos, teniendo en cuenta factores como la cantidad de niños en cada grupo, la edad de los participantes y las necesidades individuales de cada niño.
- Verificar la disponibilidad de los monitores, lo que permite distribuir de manera eficiente el personal y garantizar que cada grupo tenga la supervisión adecuada.

El correcto manejo de esta funcionalidad asegura que el campamento cuente con personal calificado y que cada niño reciba la atención adecuada durante las actividades. Además, permite una rápida gestión de cambios en caso de imprevistos, como la ausencia de un monitor, facilitando la reasignación de personal de manera eficiente.

## **Gestión de Grupos**

Una de las tareas más importantes del administrador es la correcta distribución de los niños en grupos organizados. Esto es fundamental para garantizar una experiencia óptima en el campamento, asegurando que las actividades se realicen de manera estructurada y que cada grupo tenga el acompañamiento adecuado. A través de la plataforma, el administrador puede:

- Asignar niños a grupos específicos, basándose en criterios como la edad, afinidades, necesidades especiales y el cupo disponible en cada grupo.
- Modificar la composición de los grupos, permitiendo la reasignación de niños en caso de que sea necesario, ya sea por solicitudes de los padres, mejor distribución del personal o cambios de último momento.
- He de asegurar que cada grupo cuente con monitores asignados, distribuyendo adecuadamente el personal para mantener una proporción adecuada entre niños y supervisores.

- Optimizar la organización del campamento, reduciendo la carga administrativa y evitando errores en la asignación de participantes.

Gracias a esta funcionalidad, el administrador puede estructurar el campamento de forma ordenada, asegurando que todos los niños tengan una experiencia equilibrada y adaptada a sus necesidades.

Uno de los mayores beneficios de la plataforma web es la centralización de toda la información relacionada con el campamento. Antes de su implementación, la gestión de inscripciones, asignación de monitores y organización de grupos podía ser un proceso confuso y propenso a errores, dependiendo de múltiples documentos y comunicaciones manuales.

Con esta plataforma, el administrador puede acceder a toda la información de manera rápida y sencilla, mejorando la eficiencia en la toma de decisiones y reduciendo la posibilidad de errores administrativos. Además, la interfaz intuitiva permite que cualquier cambio se registre en tiempo real, asegurando que los datos sean siempre precisos y actualizados.

## **Conclusión**

El desarrollo del campamento SentiKids ha sido una experiencia enriquecedora que ha permitido la integración de diferentes áreas de conocimiento para la creación de un proyecto único. A lo largo de este trabajo, se ha diseñado un campamento bilingüe basado en los cinco sentidos, ofreciendo actividades pensadas para que los niños exploren y aprendan de manera divertida e interactiva.

Para hacer realidad este proyecto, se desarrolló una página web utilizando HTML, CSS, JavaScript y PHP, alojada en un servidor local con XAMPP. Esto no solo permitió presentar los servicios del campamento de manera profesional, sino que también brindó la oportunidad de aplicar conocimientos adquiridos sobre diseño y desarrollo web.

Además, este trabajo ha sido el resultado de la colaboración entre dos ciclos formativos: Marketing y Educación Infantil. Gracias a esta integración, se logró un equilibrio entre una estrategia de promoción bien estructurada y una planificación educativa sólida. Mientras el equipo de Marketing se encargó de la identidad y difusión del campamento, el grupo de Educación Infantil diseñó actividades adaptadas a los niños, garantizando una experiencia enriquecedora y significativa.

SentiKids no solo ha sido un campamento pensado para el aprendizaje y la diversión de los niños, sino también una oportunidad para que los participantes pusieran en práctica sus conocimientos y crecieran profesionalmente. Este proyecto ha demostrado el valor de la combinación de distintas disciplinas para la creación de propuestas innovadoras y funcionales.

En conclusión, el desarrollo de este campamento y su página web ha representado un desafío emocionante que ha permitido reforzar la importancia del trabajo en equipo, la creatividad y la aplicación práctica de los estudios. Ha sido una experiencia que ha facilitado el aprendizaje, la mejora continua y la demostración de las capacidades adquiridas a través del esfuerzo conjunto hacia un objetivo común.

## Bibliografía

Bayona, A. (2023, 8 de febrero). *Reserva Cazorla English Camp*. Imagina Summer Camp. <https://www.imaginasummerncamp.com/reservas/cazorla-english-camp/>

Campus Experience Fundación Real Madrid. (2024, 21 de noviembre). *Inicio - Campus Experience Fundación Real Madrid*. <https://campusexperiencearmf.com/>

Departamento de Comunicación UEMC Business School. (2022, 18 de octubre). *Cómo diseñar una interfaz de usuario*. Revista UEMC Business School. <https://www.escueladenegociosydireccion.com/revista/business/claves-desarrollar-interfaz-usuario/>

GammaUX. (2021, 5 de julio). *Cómo crear personas en proyectos UX*. GammaUX. <https://www.gammaux.com/blog/como-crear-personas-en-proyectos-ux/>

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>

LuisVilcapaza. (2025, 12 de febrero). *Inicio - Nido Casuarinas*. Nido Casuarinas. <https://nidocasuarinas.edu.pe/>

MDN Web Docs. (s. f.). *¿Qué es JavaScript? - Aprende desarrollo web*. [https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn\\_web\\_development/Core/Scripting/What\\_is\\_JavaScript](https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn_web_development/Core/Scripting/What_is_JavaScript)

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/>

## Anexos

### Cargas de BBDD

Para la gestión de la base de datos del campamento **SentiKids**, se han desarrollado dos archivos PHP denominados `database.php` y `tablas.php`, los cuales se encuentran dentro de la carpeta `server`. Estos archivos permiten la creación y configuración de la base de datos de manera automática cuando el sistema es ejecutado en un entorno local utilizando **XAMPP** como un servidor local.

### Estructura y Funcionalidad

- **database.php**: Este archivo es el encargado de establecer la conexión con el servidor de bases de datos **MySQL**. Define los parámetros de conexión, como el **host**, el **usuario**, la **contraseña** y el **nombre de la base de datos**. Si la base de datos no existe, este archivo se encarga de crearla, asegurando que el sistema tenga una estructura funcional desde el primer momento.
- **tablas.php**: Una vez establecida la conexión con la base de datos, este archivo se encarga de crear las diferentes tablas necesarias para el correcto funcionamiento del campamento. Contiene las sentencias **SQL (CREATE TABLE)** que definen la estructura de las tablas, sus relaciones y restricciones. También puede incluir datos iniciales, como roles de usuario o configuraciones predeterminadas.

### Proceso de Ejecución

Para cargar la base de datos y sus tablas en un entorno de desarrollo local, se siguen los siguientes pasos:

#### 1. Instalación y Configuración de XAMPP:

- Se descarga e instala **XAMPP**, un paquete que incluye **Apache**, **MySQL** y **PHP**, facilitando el desarrollo en entornos locales.
- Se inicia el servidor de **Apache** y el servicio de **MySQL** desde el panel de control de XAMPP.

## 2. Ubicación de los Archivos en el Servidor Local:

- Los archivos `database.php` y `tablas.php` se almacenan en la carpeta `server`, ubicada dentro del directorio del proyecto en `htdocs`, que es la carpeta raíz del servidor Apache de XAMPP.

## 3. Ejecución de los Scripts:

- Se accede al navegador y se ingresa la URL correspondiente, por ejemplo:
- `http://localhost/mi_proyecto/server/database.php`
  - Este paso crea la base de datos si no existe.
- Posteriormente, se ejecuta el archivo `tablas.php` de la misma forma:
- `http://localhost/mi_proyecto/server/tablas.php`
  - Esto genera las tablas y la estructura dentro de la base de datos.

## 4. Verificación en phpMyAdmin:

- Para comprobar que la base de datos y las tablas se han creado correctamente, se accede a **phpMyAdmin** desde el panel de control de XAMPP o directamente a través de:
- `http://localhost/phpmyadmin`
- En la sección de bases de datos, se busca el nombre de la base de datos creada y se verifican las tablas y sus estructuras.

Este procedimiento asegura que la base de datos esté correctamente configurada antes de iniciar el uso del sistema, garantizando su correcto funcionamiento y almacenamiento de la información del campamento.

## **Manual de Usuario**

### **1. Web Principal.**

#### **Home**

La página principal del sitio web del campamento SentiKids sirve como punto de entrada y proporciona una visión general de los servicios y actividades ofrecidas. Desde esta sección, los usuarios pueden:

- **Inscribirse en el campamento:** Se ofrece un formulario de inscripción que permite a los interesados registrarse de manera sencilla.
- **Acceder al área privada:** Los usuarios registrados pueden iniciar sesión para gestionar su inscripción y acceder a información exclusiva.
- **Navegar por el menú:** Un menú principal facilita la exploración del sitio, permitiendo un acceso rápido a las diferentes secciones.
- **Ver opiniones de otros participantes:** Se presentan testimonios de familias y niños que han participado en ediciones anteriores del campamento, con el objetivo de generar confianza en los nuevos visitantes.
- **Explorar la galería de fotos:** Se exhiben imágenes de experiencias pasadas en el campamento, destacando momentos clave y actividades realizadas.
- **Conocer algunas de las actividades:** Se ofrece una vista previa de las actividades más representativas del campamento, con descripciones breves para captar el interés de los visitantes.

#### **Nosotros**

Esta sección permite a los visitantes conocer más sobre la historia, el equipo y los valores del campamento. Sus funcionalidades incluyen:

- **Quiénes somos:** Se presenta la historia y el propósito del campamento, resaltando la experiencia en la organización de eventos educativos.
- **Visión, misión y valores:** Se detallan los principios fundamentales que guían el trabajo del campamento.



- Conocer al equipo: Se proporciona información sobre los organizadores, monitores y profesionales que forman parte del campamento, incluyendo una breve descripción de sus roles y experiencia.
- Empresas colaboradoras: Se reconoce y agradece a las empresas y entidades que han apoyado el desarrollo de SentiKids.

### **Campus Experience**

Esta página está diseñada para brindar información detallada sobre las actividades ofrecidas en el campamento. Su estructura incluye:

- Listado de actividades: Se presenta un catálogo completo de las experiencias que los niños podrán disfrutar en SentiKids.
- Descripción detallada de cada actividad: Se proporciona información sobre el propósito, beneficios y dinámica de cada actividad.
- Categorías de actividades: Para facilitar la búsqueda, las actividades se organizan en distintas categorías, como actividades al aire libre, talleres sensoriales y juegos interactivos, entre otras.

### **Precios**

En esta sección, los usuarios pueden consultar la información sobre los costos del campamento y las opciones disponibles. Entre sus funciones se encuentran:

- Diferentes planes y precios: Se detallan los distintos paquetes de inscripción, en función de la duración del campamento y los servicios adicionales.
- Opciones de menús: Se presentan los tipos de alimentación disponibles, con alternativas adaptadas a diversas necesidades, como dietas vegetarianas o sin gluten.
- Descuentos y promociones: Se informa sobre descuentos aplicables a familias numerosas, grupos y otras promociones vigentes.
- Preguntas frecuentes: Se ofrece un apartado con respuestas a las consultas más comunes, con el fin de resolver dudas sin necesidad de contacto directo.

## **Contacto**

Esta sección facilita la comunicación entre los usuarios y el equipo del campamento. Sus funciones incluyen:

- **Formulario de contacto:** Un espacio donde los usuarios pueden enviar consultas, comentarios o solicitudes de información.
- **Opción para trabajar en el campamento:** Se dispone de un formulario especial para aquellos interesados en formar parte del equipo, permitiendo adjuntar currículum y postularse para vacantes disponibles.
- **Información de contacto:** Se incluyen datos como dirección, número de teléfono, correo electrónico y enlaces a redes sociales para facilitar la comunicación directa.

## **2. Área Privada Tutor.**

El Área Privada para Padres ha sido desarrollada con el objetivo de proporcionar un espacio seguro y eficiente donde puedan gestionar toda la información relevante de sus hijos en el campamento. Su diseño facilita la navegación y permite que los padres se mantengan informados y realicen gestiones de manera sencilla.

### **Perfil de Usuario**

En la parte superior de la página, los padres pueden visualizar su perfil de usuario, el cual incluye su información personal y la de sus hijos. Entre las funcionalidades disponibles se encuentran:

- **Editar perfil:** Se ofrece la posibilidad de modificar datos personales, como nombre, dirección, número de teléfono y correo electrónico, asegurando que la información se mantenga actualizada.

### **Notificaciones**

Esta sección permite a los padres acceder a todas las notificaciones enviadas por los monitores del campamento. Dichas notificaciones pueden incluir:

- Avisos importantes, como cambios en el horario de actividades o eventos imprevistos.

- Comentarios y actualizaciones sobre el progreso de los niños durante su estancia en el campamento.
- Alertas o mensajes urgentes que requieran una respuesta o acción inmediata.

De esta manera, los padres pueden mantenerse informados sobre cualquier aspecto relevante relacionado con sus hijos.

### **Niños Disponibles**

En este apartado, los padres pueden visualizar los niños registrados a su nombre en el campamento. Entre las opciones disponibles se incluyen:

- **Lista de niños inscritos**, con sus nombres y detalles básicos.
- **Opciones de consulta**, que permiten verificar el estado de los niños y las actividades en las que están participando.

### **Personas de Confianza**

Para garantizar la seguridad de los niños, los padres tienen la posibilidad de agregar personas de confianza a la lista de autorizados para recoger a sus hijos o actuar en su nombre en caso de emergencia. Las funcionalidades incluyen:

- **Visualización de personas de confianza asignadas a cada niño**, con sus datos de contacto.
- **Añadir nuevas personas de confianza**, proporcionando la información necesaria para su identificación y autorización.

### **Añadir Niños**

Los padres que deseen inscribir a más de un hijo en el campamento pueden hacerlo desde esta sección. Sus opciones incluyen:

- **Registro de nuevos niños** dentro de la misma cuenta, completando el proceso de inscripción con los datos requeridos.
- **Gestión centralizada de todos los hijos**, permitiendo a los padres administrar la información de manera más eficiente desde un único perfil.

### 3. Área Privada Monitor.

El Área Privada ha sido diseñada específicamente para los monitores del campamento, permitiéndoles gestionar sus actividades y mantenerse informados de manera eficiente. Entre sus funcionalidades destacan:

- **Inicio de sesión personalizado**, donde cada monitor accede con su usuario y su nombre es mostrado en la interfaz.
- **Menú principal**, con accesos rápidos a cada sección de interés dentro del área privada.
- **Opción de cerrar sesión**, garantizando la seguridad de los datos personales y la información del campamento.

#### Horario

En esta sección, cada monitor puede consultar su horario de trabajo específico dentro del campamento. Además, cuenta con las siguientes funciones:

- **Botón de descarga**, que permite guardar o imprimir el horario en formato PDF o similar.
- **Actualización en tiempo real**, reflejando cualquier cambio en los turnos o modificaciones en la planificación.

#### Grupo

Esta sección permite a los monitores gestionar la información de los grupos de niños a su cargo. Sus funciones incluyen:

- **Visualización de los niños asignados**, organizados en una tabla con información básica.
- **Datos de los tutores**, mostrando el tutor principal de cada niño y, al presionar "Más Info", la posibilidad de consultar si hay otro tutor a cargo o información adicional.
- **Búsqueda y filtrado**, facilitando la localización rápida de un niño en particular dentro del grupo.

## Actividades

Desde este apartado, los monitores pueden planificar y organizar las actividades que llevarán a cabo en el campamento. Las funcionalidades incluyen:

- **Lista de actividades disponibles**, con sus respectivas descripciones.
- **Explicación detallada de cada actividad**, incluyendo sus objetivos y metodología.
- **Lista de materiales necesarios**, permitiendo a los monitores preparar con antelación lo requerido para cada sesión.

## Notificaciones

Esta funcionalidad facilita la comunicación entre los monitores y los padres. Permite:

- **Crear y enviar notificaciones a los padres**, informando sobre eventos importantes, cambios en la planificación o cualquier información relevante.
- **Proporcionar feedback individualizado**, con comentarios sobre el comportamiento o evolución de cada niño en el campamento.
- **Emitir alertas y avisos urgentes**, en caso de situaciones imprevistas que requieran comunicación inmediata.

### 4. Área Privada Administrador.

El Área Privada del Administrador ha sido diseñada para facilitar la gestión del campamento, permitiendo administrar de manera eficiente a tutores, monitores, niños y grupos. Desde esta sección, los encargados pueden realizar ajustes, revisar información clave y mantener actualizados los datos de todos los participantes.

Esta área se divide en las siguientes secciones:

#### Tutores

En esta sección, los administradores pueden gestionar la información de los tutores de los niños inscritos en el campamento. Las funciones incluyen:

- **Visualización de la lista de tutores**, mostrando información básica como nombre, contacto y relación con el niño.

- **Opción de check de pago**, permitiendo marcar si el tutor ha completado el pago del campamento o si aún está pendiente.
- **Botón de "Más Info"**, que al presionarlo muestra información detallada sobre cada tutor, incluyendo los niños a su cargo, datos de contacto adicionales y cualquier observación relevante.

## Monitores

Desde esta sección, los administradores pueden gestionar el equipo de monitores del campamento. Sus funcionalidades incluyen:

- **Tabla con información de todos los monitores**, donde se pueden visualizar datos como nombre, contacto y grupo asignado.
- **Opción para agregar un nuevo monitor**, permitiendo actualizar la base de datos con nuevos integrantes del equipo en caso de ampliación del personal.

## Niños

Aquí se gestiona la información de todos los niños inscritos en el campamento. Esta sección permite:

- **Visualizar una tabla con los datos de los niños**, incluyendo nombre, edad, tutor asignado y grupo al que pertenecen.
- **Botón de "Más Info"**, que permite obtener información detallada sobre el niño, como alergias, necesidades especiales o cualquier otro dato relevante.
- **Opción de cambio de grupo**, para reasignar a un niño a otro grupo en caso de que se requiera una reestructuración.

## Grupos

En esta sección, los administradores pueden gestionar la organización de los grupos dentro del campamento. Sus funciones incluyen:

- **Visualización de una tabla con los diferentes grupos**, mostrando la cantidad de niños en cada grupo y los monitores asignados.

- **Botón de "Más Info"**, que permite ver información detallada, como los nombres de los monitores responsables, la cantidad de niños en el grupo, sus dietas específicas y los tutores principales de cada niño.
- **Opción para agregar un niño a otro grupo**, facilitando ajustes en la distribución de los participantes cuando sea necesario.

## **Pruebas del Proyecto**

### **1. Inscribirse/ Iniciar sesión.**

Para asegurar de que el proceso de inscripción y login funcionara correctamente, se realizaron las siguientes pruebas:

- Se verifico que los datos enviados al servidor fueran los correctos observando las peticiones en la pestaña de red del inspector del navegador. También revisando en MySQL que los datos se almacenaran correctamente, incluyendo la encriptación de contraseñas.
- Se probó el proceso de inscripción e inicio de sesión con distintas contraseñas para asegurar de que el cifrado funcionara bien y que las credenciales se validaran correctamente.
- Interacción con usuarios para que probaran el sistema, registrándose e iniciando sesión para identificar posibles errores o mejoras en la experiencia de usuario.
- Se verifico que los mensajes de error se mostraran correctamente si un usuario intentaba introducir una contraseña incorrecta al iniciar sesión y otras validaciones en inscribirse.

### **2. Área privada tutor.**

Desde el inicio, se quiso que el diseño de esta área fuera simple y funcional a propósito, sin distracciones visuales, pero asegurando que siguiera siendo agradable y clara para los usuarios.

Para evaluar su funcionamiento, se realizaron las siguientes pruebas:

- Se asegura que todos los datos importantes se mostraran correctamente y fueran fáciles de entender.
- Limpieza de formularios: Probar que, al salir de una sección o cerrar un pop-up, los formularios se reiniciaran correctamente. Al abrir un pop-up, el scroll se ajustará automáticamente para que el contenido se viera bien sin tener que hacer ajustes manuales.
- Probar la funcionalidad de agregar y eliminar niños y personas de confianza, asegurando de que los cambios se reflejaran en la base de datos y en la interfaz.
- Comprobar que moverse entre secciones fuera fluido y que no hubiera retrasos o errores inesperados.



- Seguridad: Se aseguro que solo los tutores registrados pudieran acceder y que no se pudiera entrar sin autenticación.

### **3. Área privada monitor.**

Las pruebas que se han realizado en este apartado son las siguientes:

- Asegurarse de que el horario carga correctamente, dependiendo del monitor con el que se está realizando el inicio de sesión, y cuando se presione el botón de descarga se descargue un pdf con el horario. A la hora de ver los grupos, asegurarse de que los datos cargan directamente desde la base de datos, modificando los niños asignados en el grupo desde la base de datos para comprobar que se modifican correctamente.
- La creación de notificaciones se ha probado teniendo en cuenta los tutores que están registrados en la base de datos, para el envío de la notificación en la respectiva tabla de notificaciones, añadiendo un título, el destinatario al que va dirigida la notificación y el mensaje que se desea enviar.

A continuación, se detallan las pruebas realizadas en este apartado:

#### **Carga y descarga de horarios**

- Se verificó que el horario se cargue correctamente en la interfaz, dependiendo del monitor con el que se está realizando el inicio de sesión.
- Se comprobó que, al presionar el botón de descarga, se genere y descargue un archivo PDF con el horario correspondiente.

#### **Visualización de grupos y sincronización con la base de datos**

- Se aseguró que los datos de los grupos se carguen directamente desde la base de datos.
- Se realizaron modificaciones en los niños asignados a cada grupo en la base de datos y se verificó que estos cambios se reflejen correctamente en la interfaz.

#### **Creación y envío de notificaciones**

- Se probó la funcionalidad de creación de notificaciones tomando en cuenta los tutores registrados en la base de datos.

- Se verificó que las notificaciones se almacenen correctamente en la tabla correspondiente.
- Se comprobó que cada notificación incluya un título, el destinatario correspondiente y el mensaje deseado.

#### **4. Área privada administrador.**

Las pruebas realizadas en el área privada del administrador han sido exhaustivas, dado que esta sección es fundamental para el control y gestión del campamento. A continuación, se detallan las pruebas manuales realizadas en cada uno de los apartados para garantizar su correcto funcionamiento.

##### **General**

- Se verificó la correcta carga de datos en la tabla principal. Para ello, se eliminó la base de datos y se comprobó que el sistema la regenerara sin errores, cargando los datos iniciales correctamente.
- Se comprobó que cualquier modificación realizada en la interfaz web se reflejara de manera inmediata en la base de datos.

##### **Tutores**

- Se probó la opción de activación de un tutor mediante el check de validación, asegurando que el estado se actualizara correctamente en la base de datos.
- Se verificó que cada botón de "Más Info" redirigiera a una página con información detallada del tutor, incluyendo datos del niño a su cargo y las personas de confianza registradas.

##### **Monitores**

- Se validó la funcionalidad de eliminación de monitores. Al seleccionar la papelera, el sistema muestra una notificación de confirmación antes de proceder con la eliminación en la base de datos.
- Se comprobó que el administrador pudiera agregar nuevos monitores, asegurando que las contraseñas ingresadas fueran correctamente cifradas en la base de datos.

## **Niños**

- Se verificó que el botón de "Más Info" redirigiera a una página con información detallada sobre el niño, incluyendo datos de su tutor y de las personas de confianza asociadas.
- Se probó la asignación de niños a grupos, asegurando que la base de datos validara el cumplimiento de las normativas establecidas (máximo de 10 niños por grupo).

## **Grupos**

- Se comprobó que el cambio de monitor dentro de un grupo pudiera realizarse correctamente utilizando el icono de edición, garantizando que la actualización se reflejara en la base de datos.
- Se verificó que el botón de "Más Info" permitiera acceder a una página con la lista completa de niños pertenecientes al grupo.
- Se probó la funcionalidad de agregar un niño a un grupo desde la sección correspondiente, asegurando que el sistema validara el cumplimiento de las reglas establecidas para la distribución de los niños.

Estas pruebas han permitido identificar y corregir posibles errores, asegurando un funcionamiento estable y eficiente del área privada del administrador.

## Historial del Proyecto

El desarrollo de la plataforma para el campamento **SentiKids** surge como una solución digital para mejorar la gestión y comunicación entre padres, monitores y administradores. Desde el inicio, el objetivo principal fue crear un sistema eficiente que permitiera la inscripción de niños, el seguimiento de sus actividades y una comunicación fluida entre todos los participantes del campamento.

El proyecto pasó por diferentes fases, desde el diseño inicial hasta su desarrollo y optimización. Durante este proceso, se trabajó en la creación de un entorno intuitivo, accesible y funcional, asegurando que cada usuario pudiera navegar y utilizar las herramientas disponibles sin dificultades.

A continuación, se detallan las etapas principales del desarrollo del sistema, así como las mejoras que podrían implementarse en el futuro para expandir su funcionalidad.

## Diseño

El proceso de diseño del campamento **SentiKids** comenzó con la identificación de las necesidades tanto de los padres como de los monitores y administradores. Se definieron los objetivos principales de la plataforma, asegurando que fuera accesible, intuitiva y eficiente en la gestión de la información del campamento.

Para lograr esto, se trabajó en:

- **Estructura de la plataforma:** Se decidió dividir el sistema en tres áreas privadas (padres, monitores y administradores), cada una con funcionalidades específicas según el rol del usuario.
- **Interfaz de usuario:** Se diseñó una interfaz sencilla y clara, facilitando la navegación y minimizando la curva de aprendizaje.
- **Paleta de colores y tipografía:** Se optó por un diseño atractivo, manteniendo una estética amigable para los padres y monitores, pero sin descuidar la profesionalidad.
- **Prototipado:** Antes del desarrollo, se crearon wireframes y prototipos para definir la distribución de los elementos y validar la usabilidad del sistema.

El diseño sirvió como base para la etapa de desarrollo, asegurando que todas las funcionalidades estuvieran bien organizadas y fueran fáciles de utilizar.

## **Desarrollo**

El desarrollo de la plataforma se llevó a cabo en varias etapas, siguiendo una metodología iterativa para probar y mejorar cada funcionalidad. Se utilizaron diferentes tecnologías para garantizar el buen rendimiento y escalabilidad del sistema:

### **Back-end**

- Se utilizó **PHP** para la lógica del servidor, manejando la autenticación de usuarios, gestión de datos y validación de formularios.
- Se implementó una base de datos en **MySQL**, estructurada para almacenar información de usuarios, niños, actividades y notificaciones.
- Se crearon los archivos `database.php` y `tablas.php` dentro de la carpeta `server`, permitiendo la carga automática de la base de datos mediante consultas SQL.

### **Front-end**

- Se utilizó **HTML**, **CSS** y **JavaScript** para construir la interfaz de usuario.
- Se incorporaron efectos visuales y validaciones en los formularios mediante **JavaScript** para mejorar la experiencia del usuario.

## **Pruebas y optimización**

- Se realizaron pruebas de usuario para detectar errores y mejorar la navegación.
- Se optimizó la carga de datos y la organización de los archivos para mejorar el rendimiento.
- Se aseguraron medidas de seguridad, como el filtrado de datos y la protección contra inyecciones SQL.

Tras estas fases, el sistema quedó completamente funcional, permitiendo la gestión eficiente del campamento y ofreciendo una experiencia óptima a los usuarios.

## Proyectos a Futuro

Si hubiéramos contado con más tiempo, podríamos haber ampliado el sistema con funcionalidades adicionales que mejorarían aún más la experiencia de los usuarios. Algunas de las mejoras que se podrían implementar incluyen:

- **Módulo de pagos online:** Integración de una pasarela de pago para que los padres puedan realizar pagos directamente desde la plataforma, evitando la necesidad de confirmaciones manuales.
- **Aplicación móvil:** Desarrollo de una versión móvil para facilitar el acceso a la plataforma desde cualquier dispositivo.
- **Chat en tiempo real:** Implementación de un sistema de mensajería entre padres y monitores para mejorar la comunicación.
- **Reportes y estadísticas:** Generación de informes sobre la asistencia de los niños, evaluaciones de actividades y desempeño de los monitores.
- **Personalización de perfiles:** Posibilidad de que cada usuario pueda modificar la apariencia de su panel según sus preferencias.
- **Soporte multilingüe:** Traducción de la plataforma a otros idiomas para hacerla accesible a más usuarios.

Estas mejoras permitirían que la plataforma evolucionara y se adaptará a nuevas necesidades, haciendo del campamento una experiencia aún más organizada y enriquecedora para todos los involucrados.

## Problemas durante el desarrollo.

Uno de los primeros desafíos fue establecer una conexión estable y segura con la base de datos MySQL. Durante las primeras pruebas, se presentaron los siguientes problemas:

- **Errores de conexión:** En ocasiones, el servidor no podía establecer la conexión con la base de datos debido a errores en la configuración del archivo database.php. Esto se debió a que las credenciales de acceso (usuario, contraseña y nombre de la base de datos) no coincidían con las configuraciones del servidor.

- **Inyecciones SQL:** Durante las primeras etapas, no se implementaron medidas de seguridad adecuadas, lo que permitía la posibilidad de inyecciones SQL. Esto se solucionó utilizando consultas preparadas y filtrando los datos de entrada.
- **Lentitud en las consultas:** Algunas consultas SQL eran demasiado lentas debido a la falta de índices en la base de datos. Esto se optimizó analizando las consultas y agregando índices en las columnas más utilizadas.
- **Errores de sintaxis:** Durante la implementación de la lógica del servidor, se encontraron errores de sintaxis que impedían el correcto funcionamiento de algunas funciones. Estos errores se solucionaron mediante revisiones exhaustivas del código y pruebas unitarias.
- **Manejo de sesiones:** Hubo dificultades para gestionar las sesiones de los usuarios, especialmente al cerrar sesión o al intentar acceder a áreas restringidas sin autenticación. Esto se resolvió implementando un sistema de validación de sesiones más robusto.

## Diagrama de clases

### Tabla Administrador:

- id\_administrador (Clave Primaria PK).
- Nombre\_usuario
- Clave\_usuario
- Nombre.
- Apellidos.
- Correo electrónico.
- Código

### Tabla Monitor:

- id\_monitor (Clave Primaria PK).
- Nombre\_usuario
- Clave\_usuario
- Nombre.
- Apellidos.
- DNI.
- Correo electrónico.
- Teléfono.
- Código

### Tabla Tutor:

- id\_tutor (Clave Primaria PK).
- Nombre\_usuario
- Clave\_usuario
- Nombre.
- Apellidos.
- Teléfono.
- DNI.
- Correo electrónico.
- Alta.



- Código.

**Tabla Persona\_Confianza:**

- id\_otro\_tutor (Clave Primaria PK).
- id\_tutor (Clave foránea FK, referencia (id\_tutor) a la tabla Tutores)
- Nombre.
- Apellidos.
- Teléfono.
- DNI.

**Tabla Niños:**

- id\_hijo (Clave Primaria PK).
- id\_tutor (Clave foránea FK, referencia (id\_tutor) a la tabla Tutor).
- id\_grupo (Clave foránea FK, referencia (id\_grupo) a la tabla Grupo).
- Nombre.
- Apellidos.
- Fecha\_nacimiento.
- Dieta.
- Alergías.

**Tabla Grupo:**

- id\_grupo (Clave Primaria PK).
- id\_monitor (Clave foránea FK, referencia (id\_monitor) a la tabla Monitor).
- Horario\_url.
- Fotos\_url.

**Tabla Notificación:**

- id\_notificaciones.
- id\_tutor (Clave foránea FK, referencia (id\_tutor) a la tabla Tutor).
- id\_monitor (Clave foránea FK, referencia (id\_monitor) a la tabla Monitor).
- Título
- Mensaje.
- Fecha.