



Universidad Europea de Madrid

Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño

Desarrollo Web y de Apps

“Webelopers”

Ricardo Delgado Fernandez

David Vazquez Argibay

Planteamiento del proyecto

El **planteamiento** de esta web nace ante la **necesidad** de no existir en internet una **plataforma** donde poder **visualizar** única y exclusivamente **noticias** relacionadas con los actuales y famosos **ESports**.

Es cierto que ya **existen** algunos **apartados** en páginas web donde hablan y cuelgan noticias relacionadas con el mundo de los ESports, pero no solo abarcan este campo sino que se **centran** en **muchos** otros, lo que **no** asegura una calidad ni un **contacto** tan cercano con los **usuarios** que sí entienden y **saben** del tema.

“**GameNews**” sí que sabe en qué terreno moverse, conoce los **juegos** multijugador más **representativos** y las personas que se encuentran detrás de ellos.

La **idea** se plantea como una página **web** de **noticias** donde los **usuarios** podrán siempre y cuando tengan **registrada** una **cuenta** con “GameNews” **visualizar** todo el **contenido** de la web, que no solo incluye noticias sino también contenido **exclusivo** con fotos y vídeos del momento.

Todas las **noticias** y fragmentos de **vídeo** que se podrán encontrar en la **web** tienen un trasfondo que permitirá al lector sentirse **identificado** con el ESport en concreto.

Es **interesante** acompañar cada noticia con una foto o un **fragmento** de vídeo relacionada con ella, de ahí el **compromiso** de calidad de “GameNews” con sus **lectores**. Estos vídeos se podrán **visualizar** más tarde en otro apartado **accesible** desde cualquier **punto** de la web.

Estructura y manejo del proyecto

La página web estará dividida en un **index** o página principal cuyo uso será meramente **informativo** (similar a la página inicial de Netflix), como una pequeña especie de demo en donde los **no usuarios** podrán **visualizar** como funciona la web. Esta estará formada por un **carrusel** con **fotos** de la web, un pequeño **apartado** donde se mostrarán tres de la últimas **noticias** actuales y otro apartado con algún que otro **vídeo**, en cada una de estas **regiones** se encontrarán numerosos **botones** y textos que **incitan** a los clientes a registrarse en la **plataforma** para poder disfrutar de todo el contenido **completo** de la misma.

Una vez que el **cliente** acceda a darse de **alta**, tendrá que someterse a un **proceso** de **registro** cuya interfaz estará compuesta por una serie de **formularios** que le pedirán ingresar algún que otro dato **personal** como nombre, apellidos, edad...

Ya registrado, tendrá que someterse al proceso de **login** que consta únicamente de dos **formularios**, uno de introducir un correo y otro para su respectiva contraseña.

Ya realizado el proceso de registro y login, se **accede** a la página web **principal** que consta de varios **apartados**, noticias, vídeos del momento... Algunos de ellos todavía están por **concretar**, depende del avance del proyecto.

En el apartado de **noticias** se mostrarán las noticias por **orden** de subida a la web, también se estudia la **posibilidad** de **filtrar** las noticias por algún **ESport** en concreto.

Es importante recalcar que el **funcionamiento** de la página web estará relacionado con una **base** de **datos** que **almacena** en todo momentos el **registro** de nuevos usuarios. Tal y como se ha acordado con el **jefe** de **proyecto**, las noticias también se almacenarán en la misma con la finalidad de facilitar a un usuario “**admin**” la inserción de nuevas **noticias** sin **necesidad** de cerrar y abrir la página web, por ello también se utilizarán script de **PHP** que darán **versatilidad** para la actualización de la misma. Para la gestión de las bases de datos se utilizará el gestor **PHPMYAdmin**.

Se utilizarán hojas de estilo **CSS** independientes para tener un **control total** en cada interfaz de **HTML** y dependiendo de si la web requiere o no alguna **librería externa** se valorará el uso de utilizar JavaScript.

El **desarrollo** del proyecto se hará principalmente en un **servidor local** utilizando **XAMPP** y luego se intentará subir a uno **remoto** gratuito.