

PROYECTO LMI

ASIR FC - GUPO 2

1. Índice

a) Índice general

ASIR FC - GUPO 2.....	1
1. Índice.....	1
2. Roles de los components	3
3. Introducción del proyecto.....	4
4. Planificación	6
5. Modelado de negocio y diseño previo.....	13
6. Implementación y diseño.....	30
7. Conclusiones del proyecto	38
8. Bibliografía	42
9. Anexo	44

b) Índice de imágenes

Ilustración 1. DAFO.....	5
Ilustración 2. Captura Trello semana 1.....	9
Ilustración 3. Captura Trello semana 2-3.....	9
Ilustración 4. Captura Trello semana 4.....	10
Ilustración 5. Captura Trello semana 5.....	10
Ilustración 6. Captura Trello semana 6.....	11
Ilustración 7. BPMN compra	13
Ilustración 8. BPMN Partidos	13
Ilustración 9. BPMN Contacto	14
Ilustración 10. BPMN Pedidos.....	14

Ilustración 11. BPMN Registro	15
Ilustración 12. Mockup Inicio pre-reunión	16
Ilustración 13. Mockup Historia pre-reunión	17
Ilustración 14. Mockup Club pre-reunión	18
Ilustración 15. Mockup Partidos pre-reunión	19
Ilustración 16. Mockup Quiniela pre-reunión	20
Ilustración 17. Mockup Producto específico pre-reunión	22
Ilustración 18. Mockup Inicio post-reunión	23
Ilustración 19. Mockup Historia post-reunión	24
Ilustración 20. Mockup Club post-reunión	25
Ilustración 21. Mockup Partidos post-reunión	26
Ilustración 22. Mockup Quiniela post-reunión	27
Ilustración 23. Mockup Tienda post-reunión	28
Ilustración 24. Mockup Producto específico post-reunión	29
Ilustración 25. Flujo Integración (1)	30
Ilustración 26. Flujo Integración (2)	30
Ilustración 27. Flujo Integración (3)	31
Ilustración 28. Flujo Integración (4)	31
Ilustración 29. Display: flex	34
Ilustración 30. Display: flex (2)	35
Ilustración 31. Display: flex (3)	35
Ilustración 32. Display: flex (4)	36
Ilustración 33. Anexo (1)	44

c) Índice de tablas

Tabla 1. Componentes del equipo	3
Tabla 2. Planificación inicial	6
Tabla 3. Reparto BPMN	7
Tabla 4. Reparto Mockups	8
Tabla 5. Reparto códigos	8
Tabla 6. Planificación final	11
Tabla 7. Fuente cuerpo	36
Tabla 8. Fuente título equipo	36

2. Roles de los components

El equipo 2 se ha encargado de realizar el proyecto de un equipo de fútbol, llamado ASIR FC. Para ello, el equipo está formado por los siguientes componentes:

Jefe de equipo --> Jaime Durán Sans | Fernando Contreras Guerrero

Jefe de integración --> Fernando García Ayoso

Jefe de planificación --> Rodrigo Díaz Brenes

Jefe de desarrollo --> Fernando Contreras Guerrero

Jefe de diseño --> Manuel Madrid Romero

Jefe de proyecto --> Jaime Moreno Molina

Cabe resaltar que Fernando Contreras Guerrero ha desempeñado dos roles ya que Jaime Durán Sans se ha unido al proyecto más tarde.

Tabla 1. Componentes del equipo

Jefe de equipo	Jaime Durán Sans Fernando Contreras Guerrero
Jefe de integración	Fernando García Ayoso
Jefe de planificación	Rodrigo Díaz Brenes
Jefe de desarrollo	Fernando Contreras Guerrero
Jefe de diseño	Manuel Madrid Romero
Jefe de proyecto	Jaime Moreno Molina

3. Introducción del proyecto

a) Introducción y motivación del proyecto

Somos un equipo de seis compañeros (al principio cinco) que llevamos toda la vida jugando al fútbol en un equipo local y somos muy aficionados al fútbol de alto nivel. También nos dedicamos al diseño y desarrollo de páginas webs, en lo que todo esto viene a juntarse en un proyecto, en el cual nos contacta un potencial cliente que quiere una página web para su equipo de fútbol profesional, conocido como "ASIR FC".

Cuando se crea un proyecto tan grande y con tanta ambición le acompaña una gran página web donde se exponga todo sobre el equipo; información, partidos, calendario, etc. Y sobre toda una tienda donde se venderá merchandising del equipo.

Esta página web constará de una pestaña de inicio donde se expondrá cierta parte de la información del club ya que la información completa será en una página diferente donde poder explayarse. Esto será una gran ventaja ya que no saturaremos ni la página de inicio con mucho texto ni al cliente que entre.

También contaremos con una página de registro o inicio de sesión para los socios y otro de contacto para empresas que quieran tratar con nosotros directamente, una parte de la web estará destinada al calendario del equipo con los partidos jugados y por jugar, y su clasificación en la tabla junto a una pequeña quiniela en la que se podrá adivinar los ganadores de cada jornada. Si se acierta todo, el cliente recibirá un código descuento para la tienda. Este apartado a la hora de desarrollo también puede traer problemas ya que son muchas tablas y cosas muy específicas que no son fáciles de resolver.

Y por último lo más "tedioso" tocará la tienda, que es donde surgirán más problemas a solventar. Constará de su página de inicio donde aparecerán todos los productos a vender con su foto y precio. Una vez pinches en un producto se abrirá una página emergente donde aparecerá la información del producto más extendida con las posibles tallas, fotos y toda la información sobre el envío, etc. Junto a la tienda también viene un carrito de compra donde poder añadir productos que renviara al inicio de sesión o registro para poder comprar.

b) Ventajas e inconvenientes

Con todo esto te podrás hacer una idea de lo que será el proyecto de ASIR FC, como ventajas e inconvenientes nos encontramos lo anterior dicho. Tenemos hasta 8 apartados a desarrollar. Al ser completamente nueva, tenemos la ventaja de seleccionar a dedillo todo para que impacte al cliente y se sienta atraído junto a esto viene un alto nivel de mejora y con nuestra habilidad, experiencia, ambición sobre la creación de webs tenemos bastante que ganar, aunque como inconveniente que trae siempre una página llamativa es el código, va a ser muy cambiante y complejo ya que debemos hacer muchas pruebas e incluso cambios drásticos en el código , sumando que trabajamos a contrarreloj , es decir, que el tiempo nos puede pasar una mala jugada siempre y cuando no nos organizamos bien.

c) Estudio de mercado

Para el análisis del mercado hemos tomado de referencia la liga española y nos hemos dado cuenta que es un mercado muy explotado, es decir, está muy saturado son 20 equipos y todos tienen su propia página web con venta de camisetas y productos varios, desde el más pequeño al más grande. Además, la gran mayoría de ellos tienen un mantenimiento diario y ofrecen un buen servicio lo cual hace difícil hacerse un hueco en este mercado. Por otro lado, nos hemos dado cuenta que no hay tanta conexión entre la web con el aficionado en otras palabras todas estas webs están hechas para vender y no para ayudar al aficionado es ahí donde nosotros destacamos, le ofrecemos tanto a gente nueva una web donde conocer a este equipo y ser uno más, como al aficionado una web completa con funciones útiles y un sitio donde acudir si necesita algo de su equipo porque al final es la afición quien genera más tráfico en la web.

d) DAFO

Ilustración 1. DAFO

ASIR FC

Asir FC es un club de fútbol que hemos fundado al que le vamos a implementar un sitio web, en el que se proporcionará información y noticias relevantes sobre el club además de una tienda para vender nuestros productos.

A continuación hemos realizado un DAFO para ver tanto los puntos fuertes como las debilidades de este proyecto.

FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none">• Ambición.• Alto nivel de mejora.• Habilidad en creación de página web.• Organización.• El ambiente del club.• Conocimiento sobre el deporte.• Grandes ideas.• Conocimiento sobre el mercado y la demanda de clientes.	<ul style="list-style-type: none">• Recursos en el mercado.• Admiración por equipos desconocidos.• Página web con muchas funcionalidades, posiblemente mejor que otros equipos de la competición.• Merchandasing interesante e innovador.• Oportunidad de hacernos un "nombre" en Sevilla.• Triunfar económicamente y deportivamente.• Tener ideas que sorprendan a los clientes.
DEBILIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none">• Otras webs están muy avanzadas.• Poco reconocimiento al ser un nuevo proyecto.• Pocos recursos.• Falta de experiencia por ser un grupo joven.• Grupo de trabajo reducido.• Tiempo reducido.• Equipo nuevo y poco conocido.	<ul style="list-style-type: none">• Poca publicidad.• Dificultad al atraer a gente al haber equipos más grandes.• Dificultad para colaborar con marcas.• Dificultad para integrarse en la competición.• Que no llegue a triunfar el proyecto del merchandasing.• Con malos resultados atraeremos a menos clientes.• No poder costear todo lo que conlleva el club.

4. Planificación

a) Planificación al comienzo del proyecto

La planificación en nuestro equipo ha sido muy importante y necesaria. Desde el primer día, planificamos todo lo que teníamos que hacer, observando fechas festivas, fines de semanas, números de clases y de horas totales que teníamos para realizar todo el proyecto.

El proyecto comenzó el día 26/04/2022, en el que el equipo se reunió por primera vez, decidimos el tema de este y luego comenzamos a organizar todo (introducción, diseño, análisis...).

La siguiente semana no tuvimos horas lectivas ya que coincidió con la Feria de Abril (en este año, de Mayo) en Sevilla. Pero, el equipo decidió que esa semana pensaríamos y realizaríamos los DAFOs cada uno de los miembros del equipo, para que, el día 10/05/2022, en clase, los pusiéramos en común y se cogieran los conceptos o ideas más importantes. También, comenzaríamos (y terminaríamos) los BPMN y comenzar los Mockups

La semana número 4, es decir, el día 17/05/2022, nuestra intención, siguiendo la planificación era la de terminar los Mockups que empezamos la semana anterior y tener la reunión con el cliente (que en este caso sería nuestro profesor, Jesús Crespo).

Las semanas 5 y 6 nos dedicaríamos a realizar códigos html y css, modificar los Mockups según los cambios del cliente y terminar el proyecto, para que en la semana 7, poder realizar la exposición.

Tabla 2. Planificación inicial

SEMANA	DÍAS	BLOQUE DE TRABAJO
1	26-04-2022 / 27-04-2022	Introducción / Diseño / Análisis del proyecto
2	03-05-2022 / 04-05-2022	DAFO
3	10-05-2022 / 11-05-2022	DAFO / BPMN / Mockups
4	17-05-2022 / 18-05-2022	Mockups/Código
5	24-05-22 / 25-05-2022	Código
6	31-05-2022 / 01-06-2022	Código
7	07-06-2022 / 08-06-2022	Exposición

b) Seguimiento del proyecto – Reuniones de SCRUM

En cuanto al seguimiento del proyecto, no nos hemos desviado tanto de la planificación inicial:

La primera semana hemos cumplido los objetivos. Comenzó la creación del trabajo, en el que seleccionamos el tema del trabajo (un equipo de futbol). Posteriormente se dividió roles o jefes del trabajo y el posterior reparto de tareas, las cuales fueron:

- Fernando García se encarga de GitHub
- Rodrigo del Trello
- Fernando Contreras la introducción del trabajo
- Manuel Madrid se encargó planificación proyecto
- Jaime Moreno tomo ideas para los Mockups

Además, se procedió a la creación del espacio de trabajo en Trello, el repositorio en GitHub y la asignación del nombre del equipo: *ASIR FC*.

La segunda semana hemos cumplido también la planificación inicial, a pesar de ser festivo y no tener clases. Nos ha sorprendido gratamente que todos cumplieran y entregaran el DAFO individual.

La tercera semana comenzamos con la reunión de SCRUM, en la que pusimos en común todos los DAFOs individuales y, una vez realizados estos, empezamos a dividir los diferentes BPMN, los cuales quedarán de la siguiente manera:

Tabla 3. Reparto BPMN

Nombre	BMPN
Fernando Contreras Guerrero	Registro-Formulario
Rodrigo Díaz Brenes	Envío del pedido
Jaime Moreno Molina	Compra del pedido
Fernando García Ayoso	Partidos
Manuel Madrid Romero	Publicidad-contacto
Jaime Durán Sans	

Comenzamos a dividir los Mockups, para que, la siguiente semana, el día Al finalizar la semana, concretamente el día 11/05/2022, se incorporó Jaime Duran Sans.

La cuarta semana comenzamos con una reunión de SCRUM en la que vimos un inicio de los Mockups, quienes pudieron avanzar la semana anterior, y los que no pudieron, se pusieron a realizarlos. Cabe destacar que hemos tenido un problema con Jaime Durán, ya que no ha realizado las mínimas tareas propuestas por todo el equipo. Al finalizar la primera reunión de Scrum, Fernando

Contreras, Jaime Moreno y Fernando García dedicaron a cambiar el formato de todos los Mockups, unirlos en un pdf junto a los BPMN y enviárselo al profesor.

No hemos podido realizar esta semana la reunión con el cliente (profesor) por el problema con Jaime Duran Sans.

Tabla 4. Reparto Mockups

Nombre	Mockups
Fernando Contreras Guerrero	Inicio Registro
Rodrigo Díaz Brenes	Producto específico
Jaime Moreno Molina	Tienda
Fernando García Ayoso	Partidos Quiniela
Manuel Madrid Romero	Contacto Historia
Jaime Durán Sans	

La quinta semana el equipo al completo se ha dedicado a dividirse los códigos. Los cuales quedan de la siguiente manera:

Tabla 5. Reparto códigos

Nombre	Código
Fernando Contreras Guerrero	Inicio Club Tienda
Rodrigo Díaz Brenes	Login Producto específico
Jaime Moreno Molina	Quiniela Partidos
Fernando García Ayoso	Formato de páginas Historia retocar cada código
Manuel Madrid Romero	Contacto Información adicional
Jaime Durán Sans	Carrito

La sexta semana el equipo se ha dedicado a retocar códigos, mejorarlos, añadir fotos, texto... es decir, mejorar la presentación de estos. Además, hemos mantenido una reunión de SCRUM en la que hemos comentado la forma de presentar este trabajo.

c) Evolución Trello semana a semana

En este apartado se recogen diferentes imágenes en las que se muestra en cada una de ellas la evolución semanal del equipo realizada en el programa online, Trello.

Ilustración 2. Captura Trello semana 1

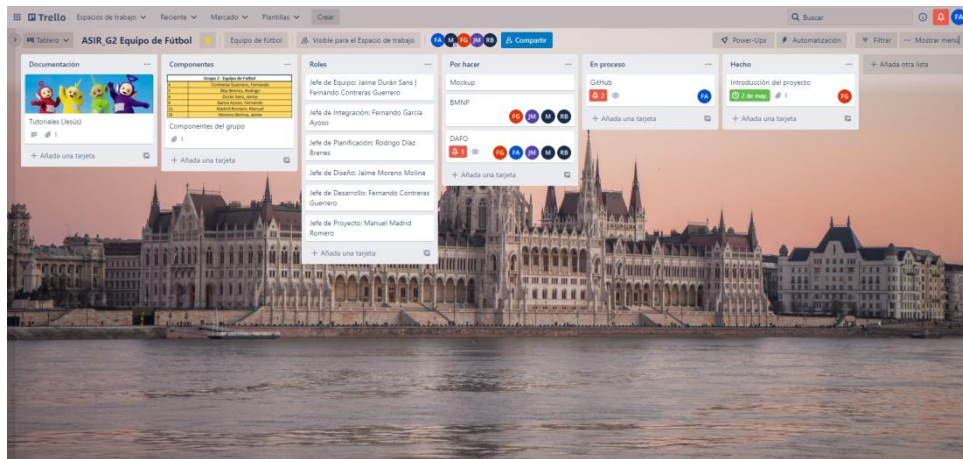


Ilustración 3. Captura Trello semana 2-3

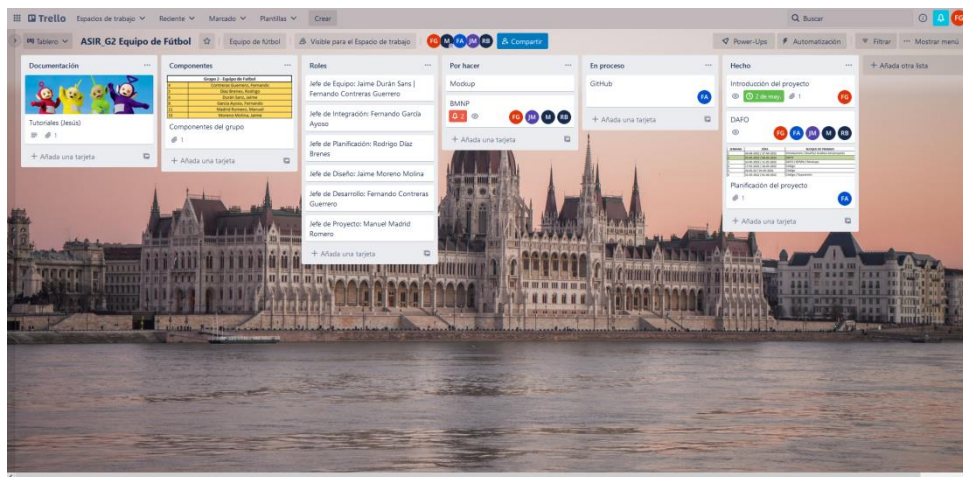


Ilustración 4. Captura Trello semana 4

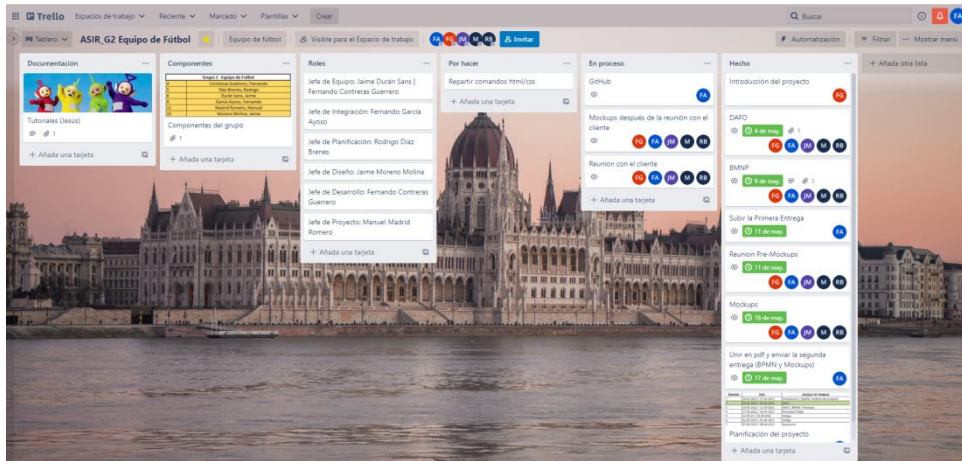


Ilustración 5. Captura Trello semana 5

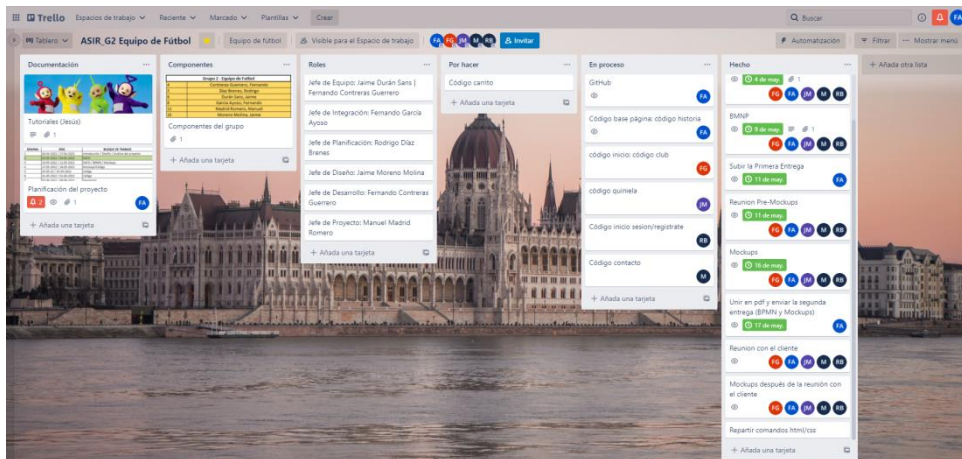
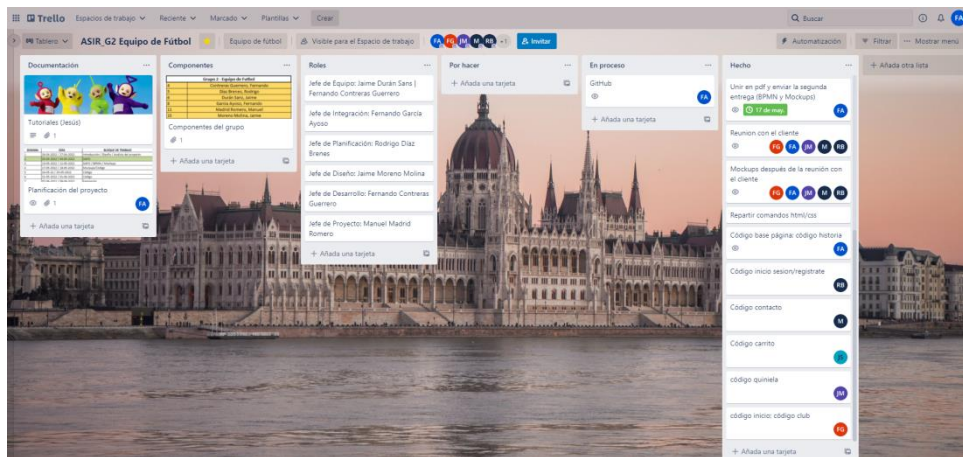


Ilustración 6. Captura Trello semana 6



d) Planificación al finalizar el proyecto

En esta tabla se recoge la planificación final del proyecto, en la que hemos cumplido al 90% la planificación inicial.

Tabla 6. Planificación final

SEMANA	DÍAS	BLOQUE DE TRABAJO
1	26-04-2022 / 27-04-2022	Introducción / Diseño / Análisis del proyecto
2	03-05-2022 / 04-05-2022	DAFO
3	10-05-2022 / 11-05-2022	DAFO / BPMN / Mockups
4	17-05-2022 / 18-05-2022	Mockups
5	24-05-22 / 25-05-2022	Mockups (modificar)/Código
6	31-05-2022 / 01-06-2022	Código
7	07-06-2022 / 08-06-2022	Exposición

e) Desviación, causas y conclusiones.

¿Por qué el equipo no ha cumplido al 100% la planificación inicial? Básicamente, no ha sido por una mala organización del equipo a la hora de trabajar. Mas bien, ha sido por un problema interpersonal causado por el incumplimiento de actividades/tareas, concretamente en el Mockup, por parte de un miembro del equipo.

Al tener este problema, no pudimos realizar la reunión con el cliente en la semana 4, concretamente el día 18/05/2022. Dicha reunión, la tuvimos en la semana 5, el día 24/05/2022.

Quitando ese percance, el equipo en sí, ha trabajado bastante bien, cumpliendo fechas y realizando las tareas asignadas con criterio y con una buena presentación.

5. Modelado de negocio y diseño previo

a) BPMNs

Ilustración 7. BPMN compra

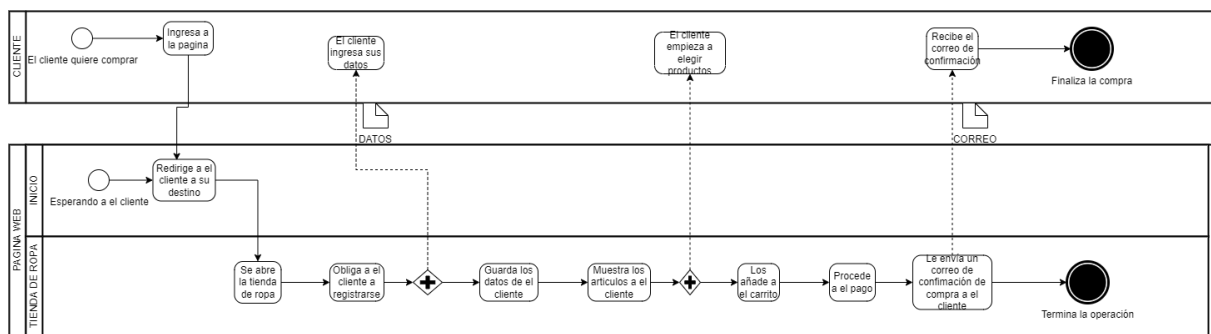


Ilustración 8. BPMN Partidos

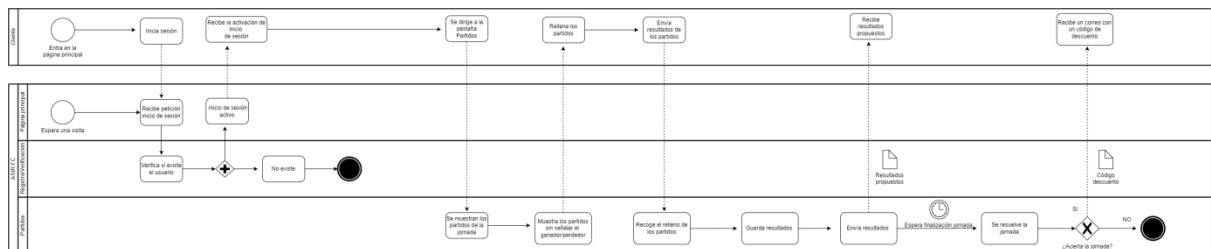


Ilustración 9. BPMN Contacto

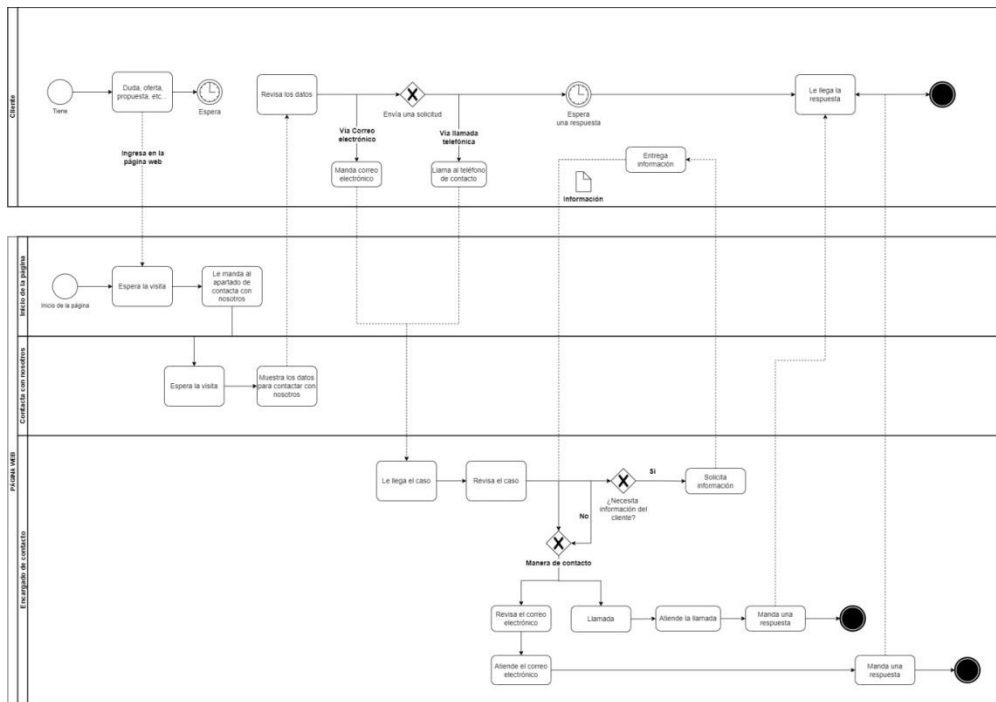


Ilustración 10. BPMN Pedidos

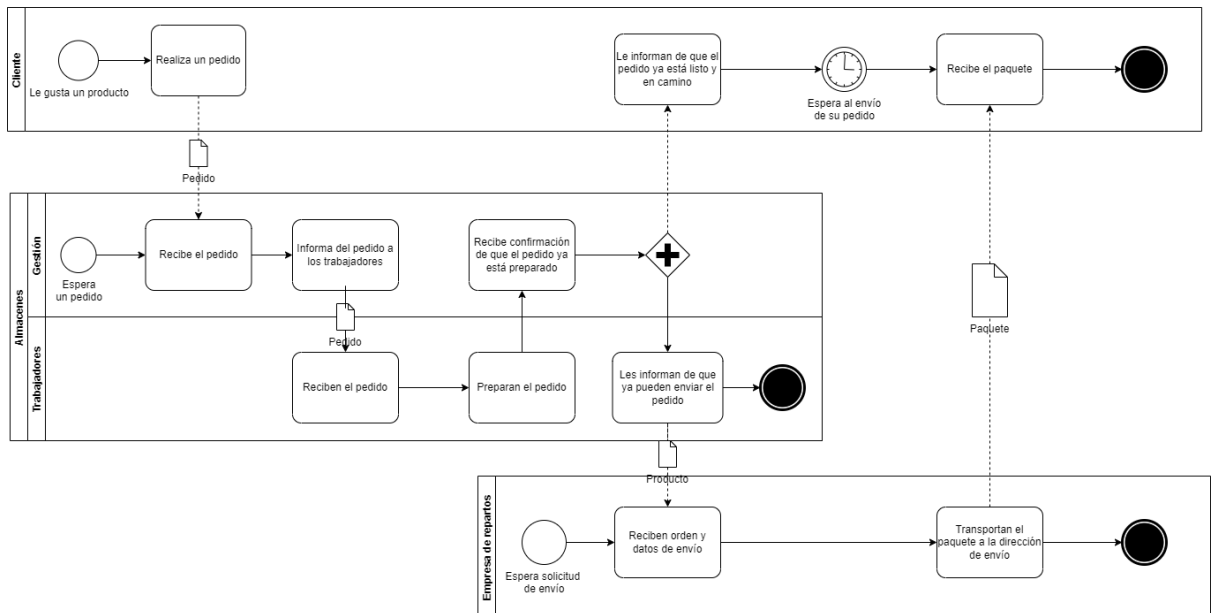
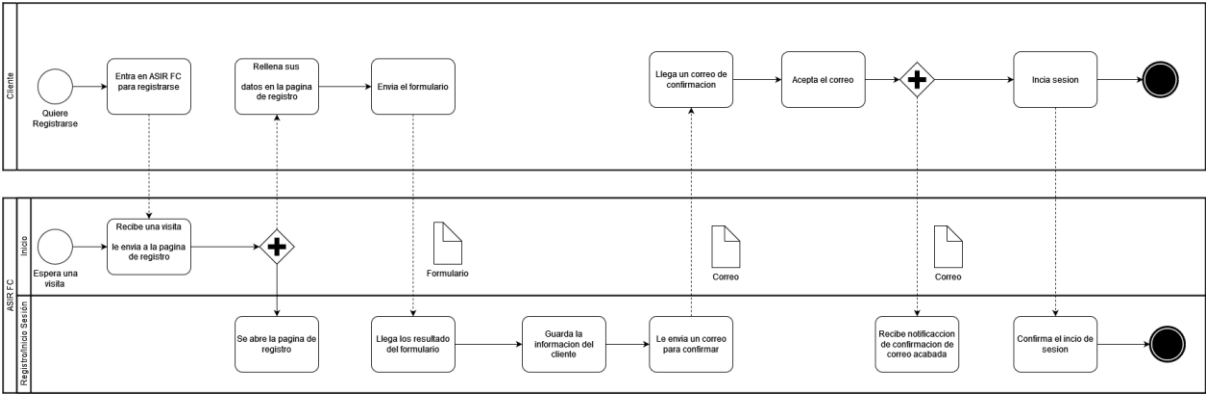


Ilustración 11. BPMN Registro



b) Mockups iniciales

Ilustración 12. Mockup Inicio pre-reunión



Ilustración 14. Mockup Club pre-reunión



Ilustración 15. Mockup Partidos pre-reunión

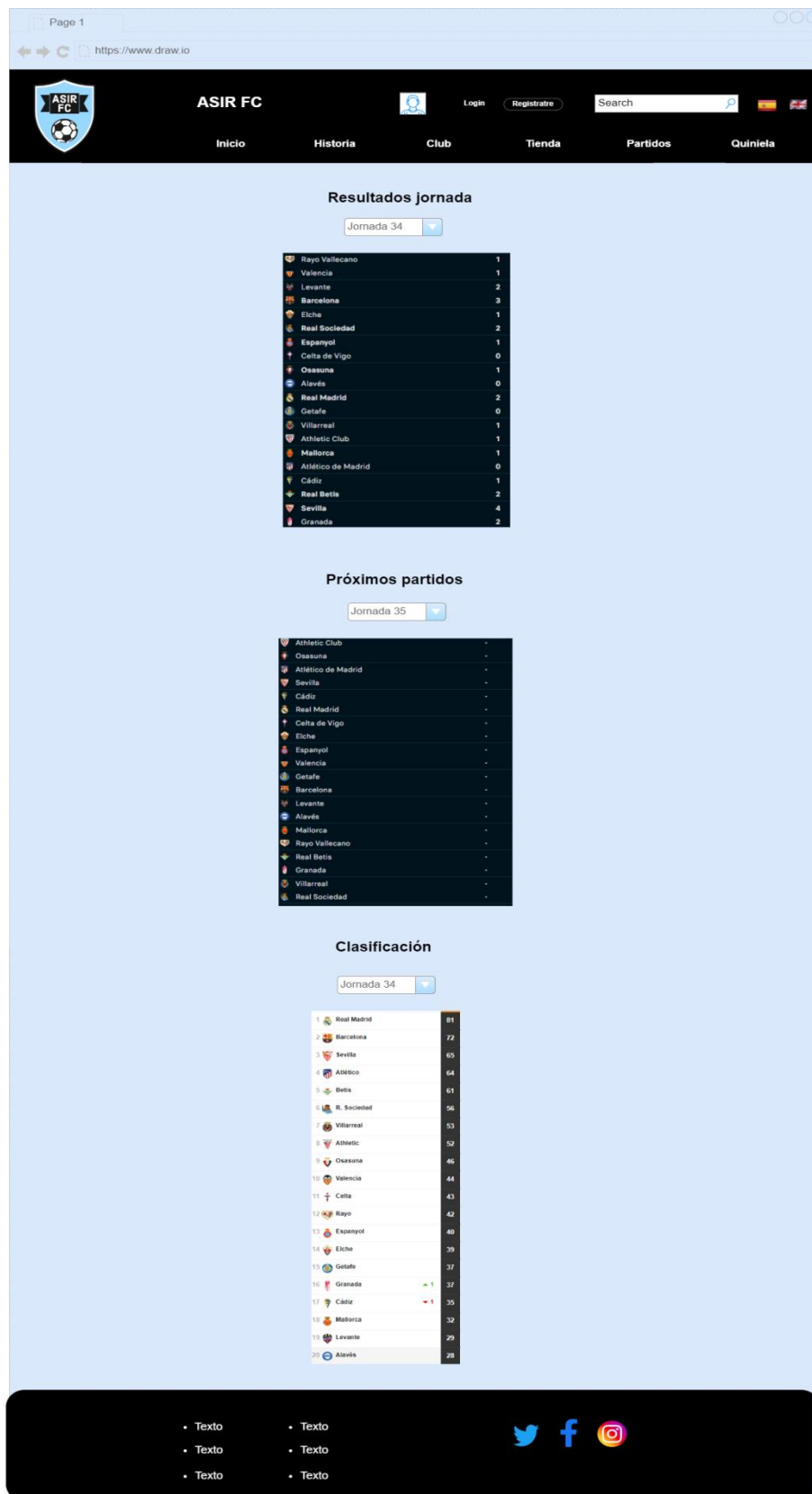




Ilustración 16. Mockup Quiniela pre-reunión

Page 1

https://www.draw.io




ASIR FC





Login

Regístrate

Search





Inicio

Historia

Club

Tienda

Partidos

Quiniela

Heading

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

	Text	Text		<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> X	<input type="radio"/> 2
	Text	Text		<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> X	<input type="radio"/> 2
	Text	Text		<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> X	<input type="radio"/> 2
	Text	Text		<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> X	<input type="radio"/> 2
	Text	Text		<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> X	<input type="radio"/> 2

ENVIAR

RESTABLECER

• Texto

• Texto

• Texto

• Texto

• Texto

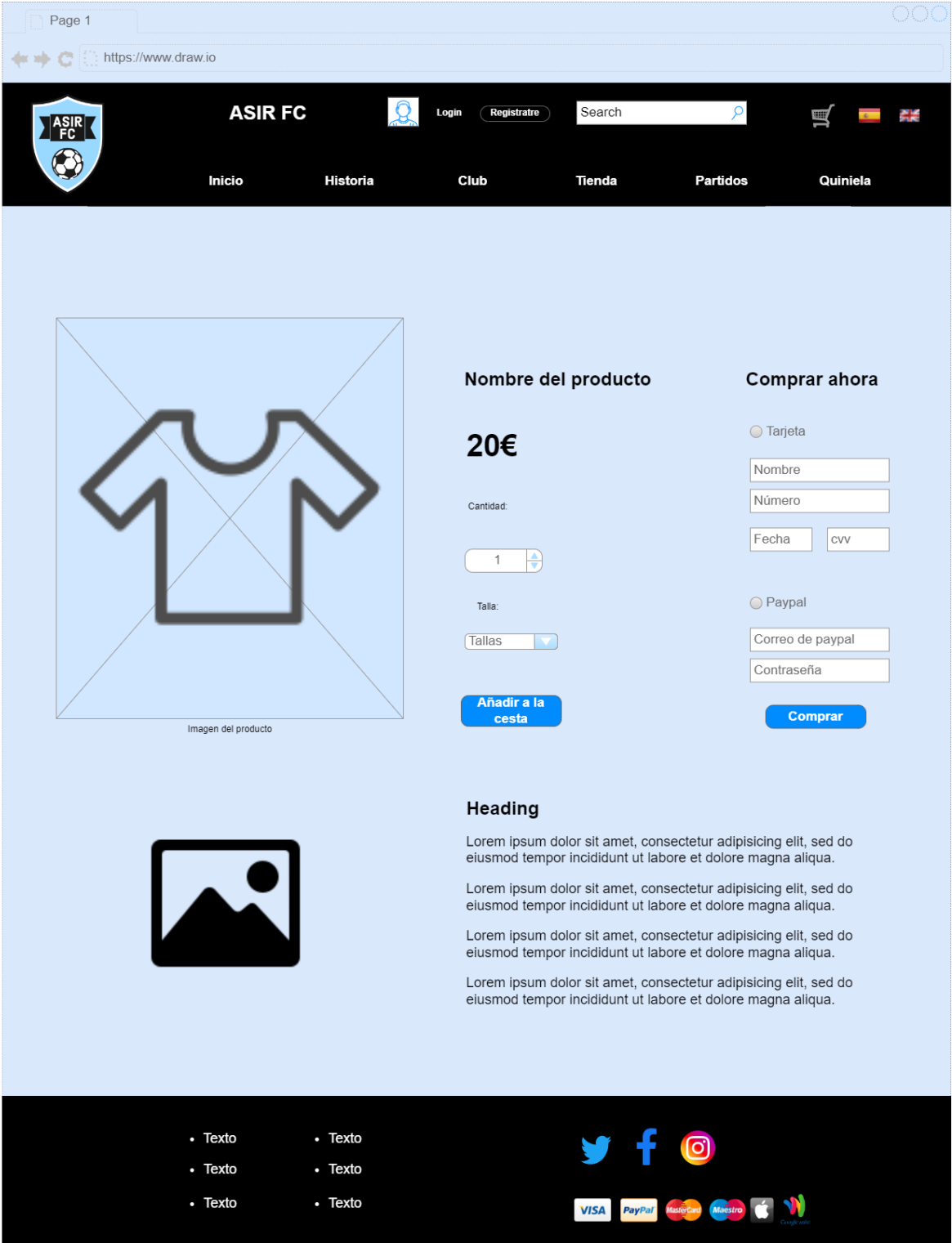
• Texto



Ilustración 17. Mockup Tienda pre-reunión



Ilustración 17. Mockup Producto específico pre-reunión



a. Cambios propuestos por el cliente

En la reunión mantenida con el cliente, concretamente el día 24/05/2022, éste le gusto bastante nuestros mockups iniciales y nuestra forma de enforcer la web de ASIR FC. Únicamente, nos cambió en el Mockup de la página de inicio, que las redes sociales (twitter, facebook e instagram), en vez de aparecer en el pié de página, la pusieramos en el encabezado, entre el logo del equipo y el título de ASIR FC.

c) Mockups con los cambios de del cliente

Ilustración 18. Mockup Inicio post-reunión

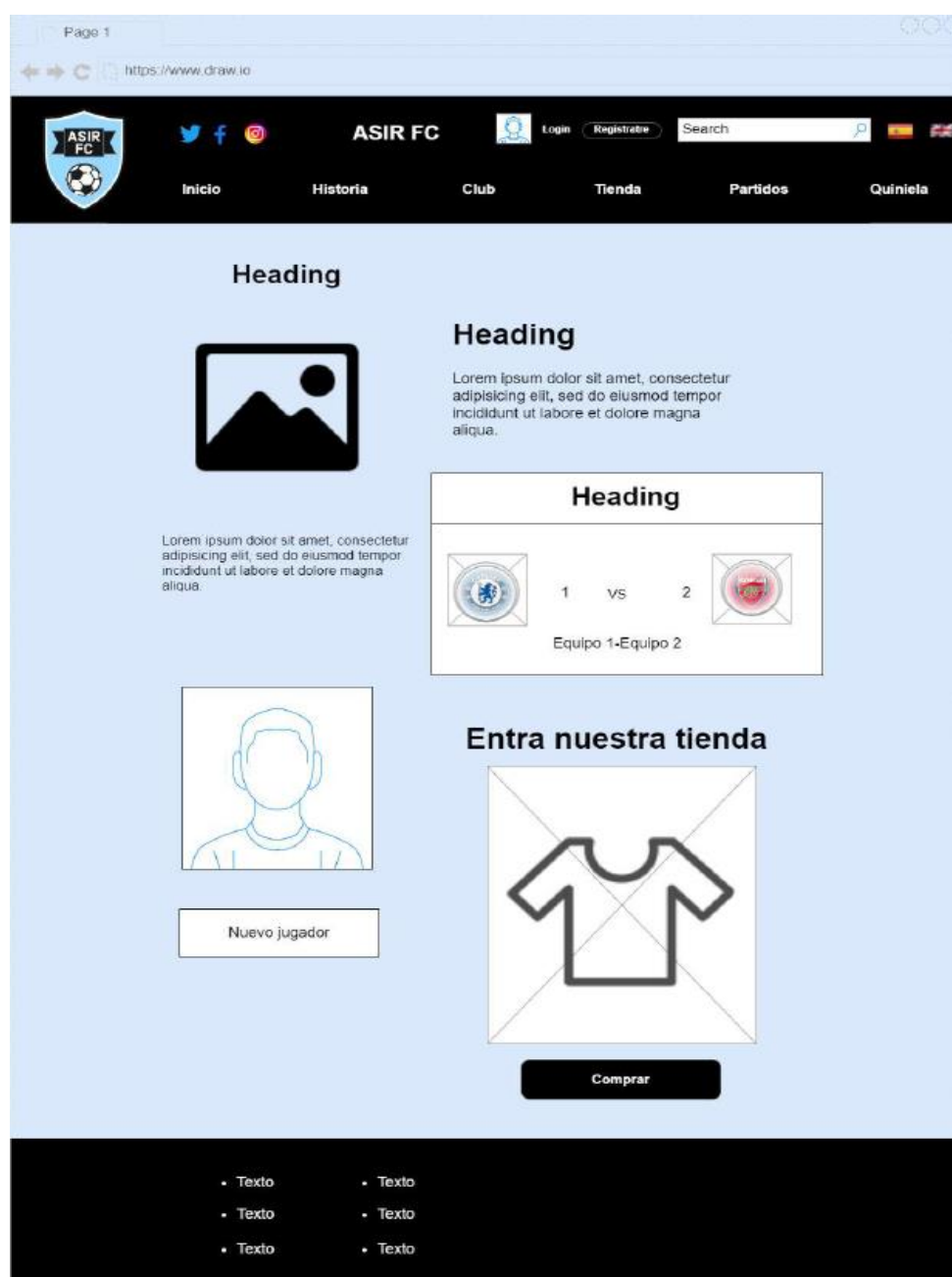


Ilustración 19. Mockup Historia post-reunión

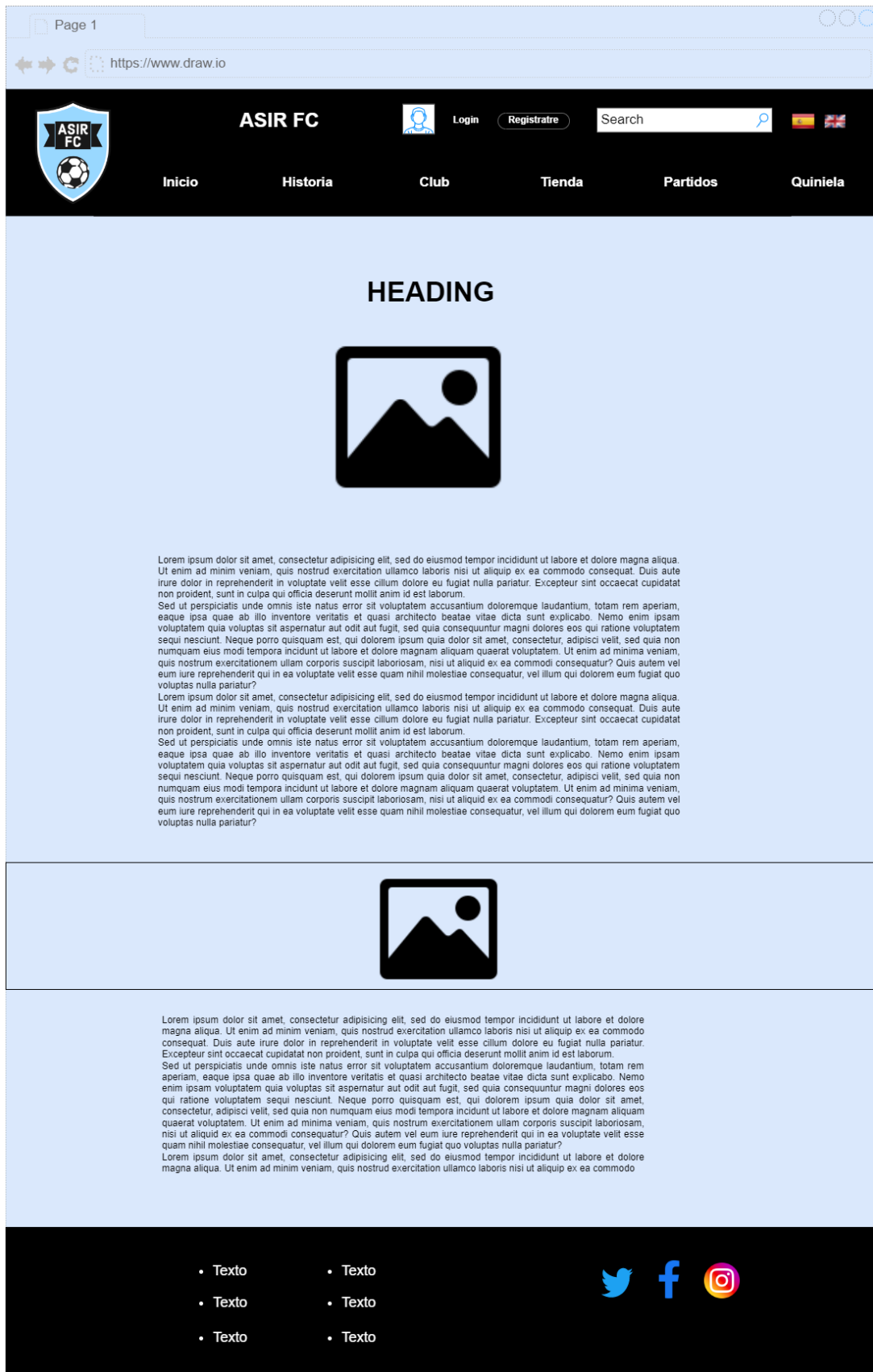


Ilustración 20. Mockup Club post-reunión



Ilustración 21. Mockup Partidos post-reunión

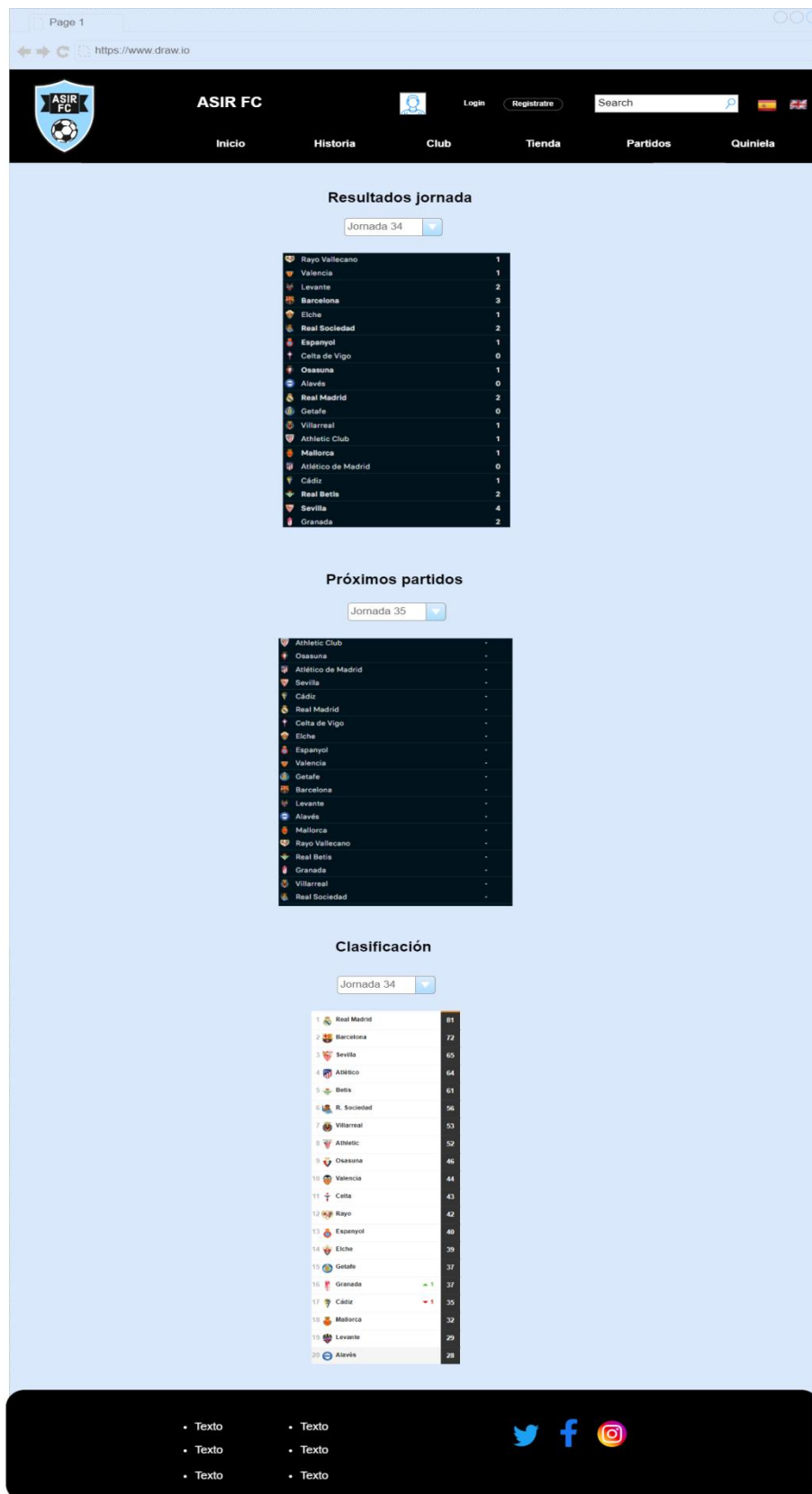




Ilustración 22. Mockup Quiniela post-reunión



Page 1

https://www.draw.io



ASIR FC

 Login [Regístrate](#)













[Inicio](#) [Historia](#) [Club](#) [Tienda](#) [Partidos](#) [Quiniela](#)

Heading

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

 Text	Text		<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> X	<input type="radio"/> 2
 Text	Text		<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> X	<input type="radio"/> 2
 Text	Text		<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> X	<input type="radio"/> 2
 Text	Text		<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> X	<input type="radio"/> 2
 Text	Text		<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> X	<input type="radio"/> 2

ENVIAR

RESTABLECER

- Texto
- Texto
- Texto

- Texto
- Texto
- Texto






Ilustración 23. Mockup Tienda post-reunión

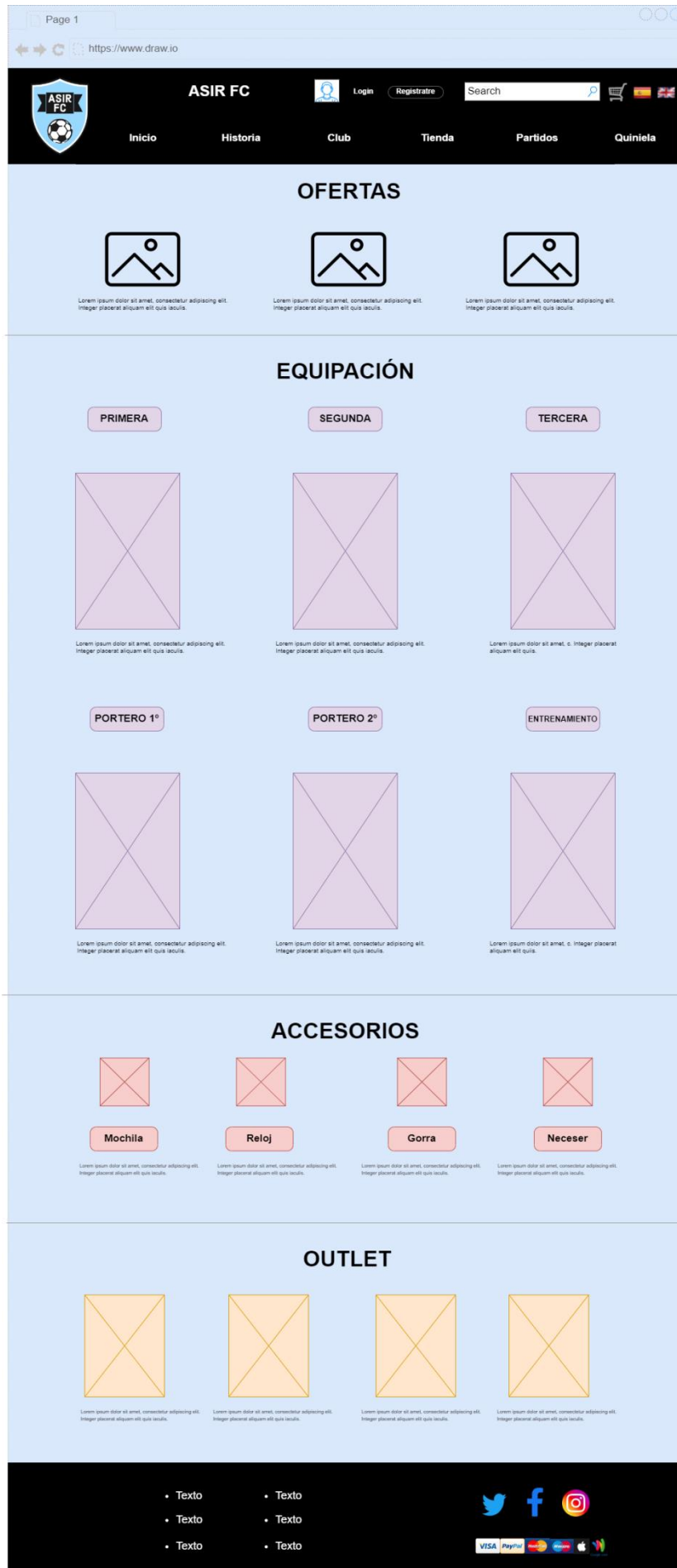



Ilustración 24. Mockup Producto específico post-reunión

Page 1

https://www.draw.io




ASIR FC

Login

Regístrate

Search



Inicio

Historia

Club

Tienda

Partidos

Quiniela

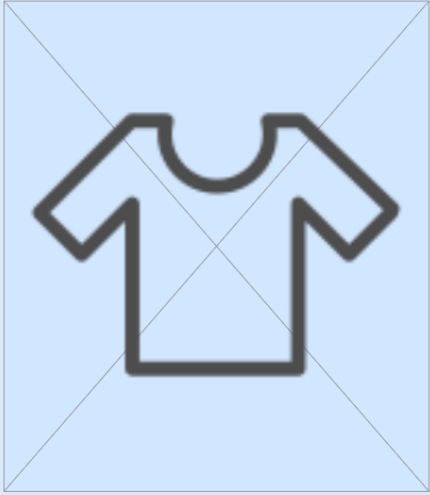


Imagen del producto

Nombre del producto

20€

Cantidad:

1

Talla:

Tallas

Añadir a la cesta

Comprar ahora

☐ Tarjeta

Nombre

Número

Fecha


cvv

☐ Paypal

Correo de paypal

Contraseña

Comprar



Heading

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

• Texto


• Texto







• Texto

• Texto

• Texto

• Texto





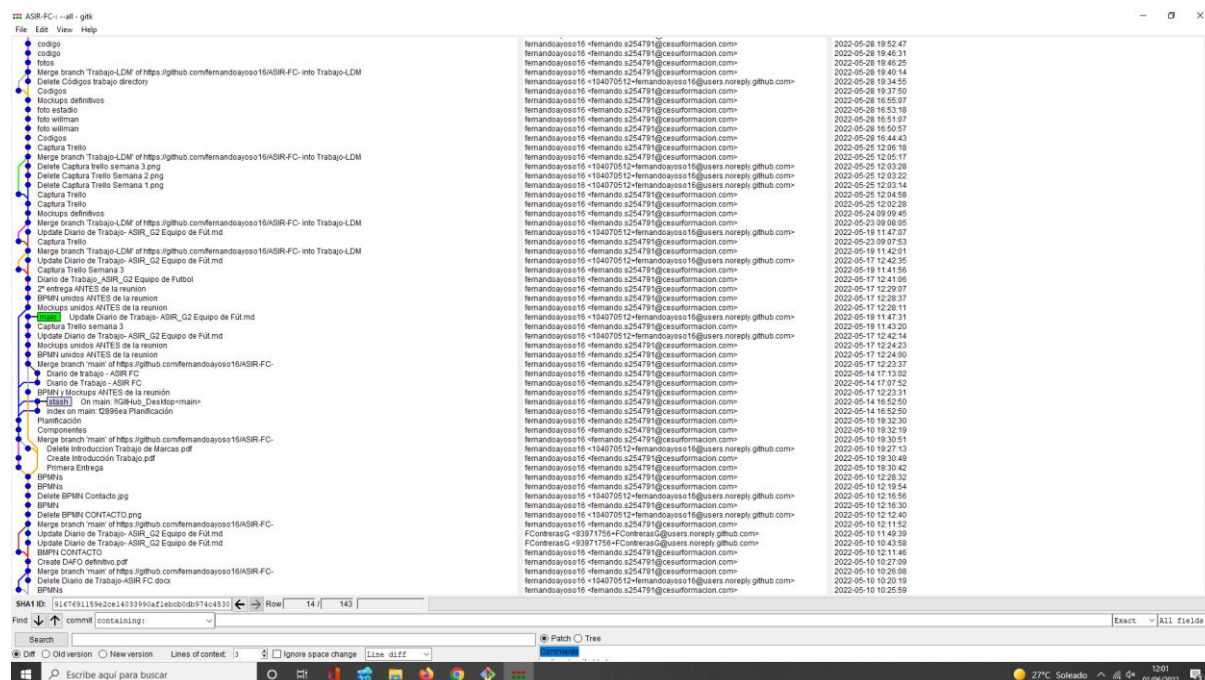


Ilustración 27. Flujo Integracion (3)

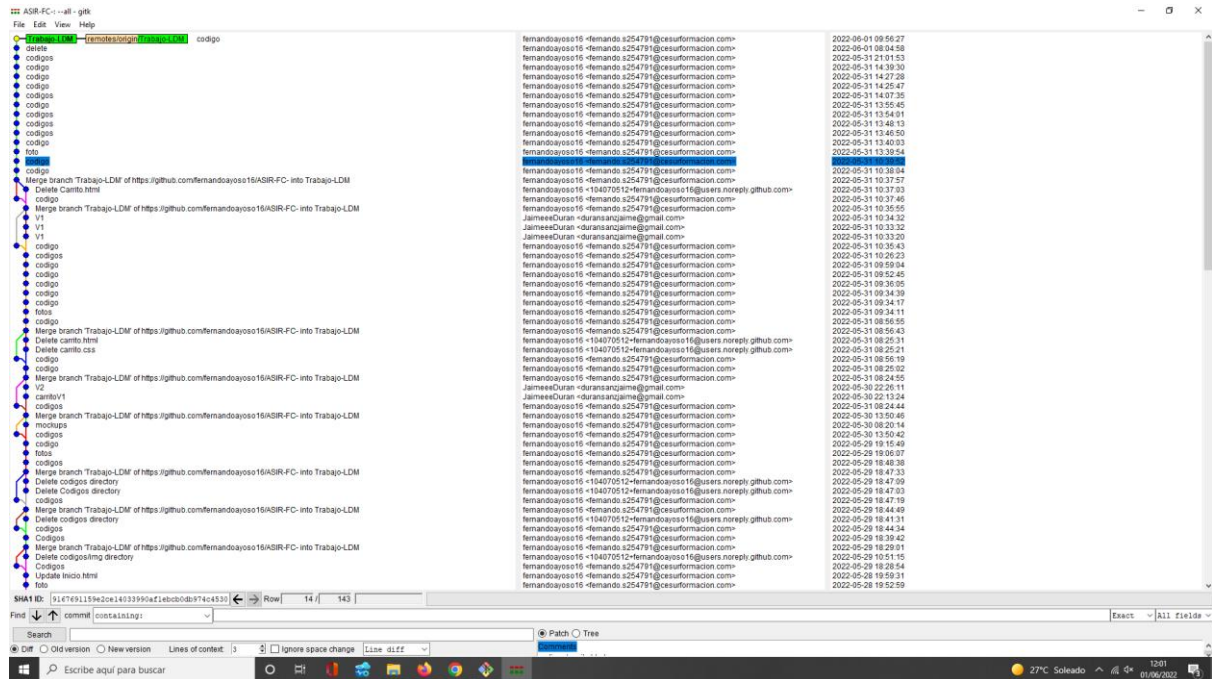
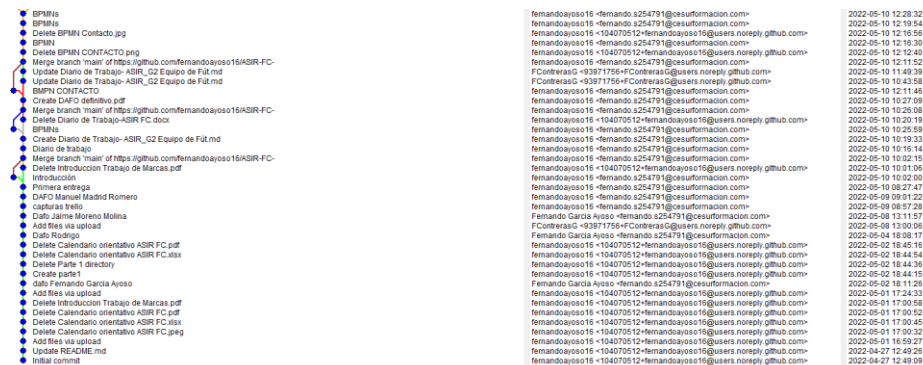


Ilustración 28. Flujo Integracion (4)



b) Problemas durante el desarrollo de la integración

1. Problema en el footer. El pie de página variaba de tamaño según el contenido de la página.
2. Problema en el head. En la cabecera, prácticamente igual que en el footer, el tamaño variaba según el contenido de la página.
3. Problema en la página de inicio: Tras la unión del código index.html junto con inicio.css, al final de la página, encima del pie de página, aparecía un espacio, que se agrandaba si en el cuerpo se añadía algún elemento (texto, fotos...).
4. Problema en la página de club. Al unir la página club.html con paginas.css, se quedaba el pie de página descuadrado.
5. Problema en la página de la tienda. El texto queda descuadrado, y por falta de tiempo y por complejidad, no se ha podido mejorar.
6. Problema en la página de Quiniela. La quiniela quedaba descuadrada, ya que aparecían los input (1 x 2) debajo de los equipos. Problema de incompatibilidad con paginas.css.
7. Problema en la pestaña contáctanos. El texto que aparece en la parte derecha (atención Asir Fútbol Club), aparecía descuadrado.

c) Tecnologías y herramientas de desarrollo usadas

Para realizar este proyecto de página web, se han utilizado varias herramientas:

1. Trello.

Trello es una herramienta para la gestión del trabajo, con la que los equipos pueden diseñar planes, colaborar en proyectos, organizar flujos de trabajo y hacer un seguimiento del progreso de una manera visual y productiva.

En esta herramienta, tal y como se puede ver en el apartado 4, el equipo ha propuesto las actividades por hacer a cada persona, y se han recogido en esta herramienta, con la finalidad de una mayor organización individual y grupal.

2. Visual Studio

Visual Studio Code es un editor de texto plano desarrollado por Microsoft totalmente gratuito y de código abierto para ofrecer a los usuarios una herramienta de programación avanzada como alternativa al Bloc de Notas. Este editor está escrito totalmente en Electron, un framework utilizado para unir Chromium y Node.js en forma de aplicación de escritorio. No se caracteriza precisamente por un bajo consumo de memoria pero es muy sencillo de programar, muy potente y flexible. Esta aplicación es la que más se ha usado a la hora de compilar código. Además, con la extensión Live Server, podías ver en todo momento en el navegador los cambios que habías realizado en el código.

3. Table generator

Table generator es un generador de tablas html online en el que, de forma gráfica, le indicas la dimensión de la table que deseas crear y te genera un código html con dicha table ya creada. Esta herramienta ha sido muy útil a la hora de crear la clasificación de la liga y los partidos.

i) Breve explicación de los elementos usados y no vistos en clase

A la hora de crear la página *index.html/index.css* y *paginas.html/paginas.css* se ha utilizado las propiedades:

Display: flex: Es una propiedad de los contenedores flex que hay que escribir para que los items sean flexibles. Usando `display: flex` en una capa, la convertimos en un contenedor flexible.

Flex- direction. La propiedad `flex-direction` es una propiedad del contenedor flex.

En una caja flex podemos colocar los elementos en cualquier dirección: horizontalmente (`row`) o verticalmente (`column`), en el sentido lógico o en el sentido contrario (`-reverse`).

Para hacerlo utilizamos la propiedad `flex-direction`, que establece cual es el eje principal de la caja y por lo tanto la dirección de los elementos hijos.

- `flex-direction: row` establece el eje horizontal como eje principal y el eje vertical como eje transversa
- `flex-direction: column` establece el eje vertical es el eje principal y el eje horizontal es el eje transversal

Esto es muy importante ya que las propiedades de flex controlan la alineación de los objetos flex a lo largo de estos ejes

La propiedad flex-direction puede tomar una de estas valores

- row (el valor por defecto): coloca los elementos flex horizontalmente
- row-reverse: coloca los elementos flex horizontalmente pero en sentido contrario (de derecha a izquierda)
- column: coloca los elementos flex verticalmente y de arriba abajo
- column-reverse: coloca los elementos flex verticalmente y de abajo arriba

En el anexo, se encuentra más información acerca de esta propiedad, junto con un enlace explicativo para ver todos los posibles flex que existen

También, se ha utilizado una unidad de medida, llamada em. Las unidades em y ex no han sido creadas por CSS, sino que llevan décadas utilizándose en el campo de la tipografía. la unidad 1em equivale a la anchura de la letra M ("eme mayúscula") del tipo y tamaño de letra del elemento. La unidad em hace referencia al tamaño en puntos de la letra que se está utilizando. Si se utiliza una tipografía de 12 puntos, 1em equivale a 12 puntos

ii) Código de ejemplo explicativo

```
<div>
<div class="contenedor">
<div class="elemento">1</div>
<div class="elemento">2</div>
<div class="elemento">3</div>
<div class="elemento">4</div>
<div class="elemento">5</div>
<div class="elemento">6</div>
<div class="elemento">7</div>
</div>
```

```
.contenedor{
display:flex;
}
.elemento{
width:25%;
}
```

Ilustración 29. Display: flex



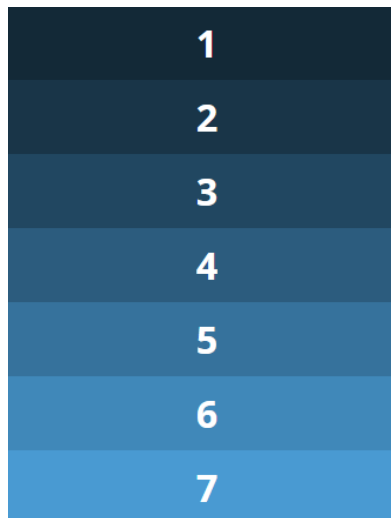
```
.contenedor{
display:flex;
flex-direction:row-reverse;
}
```

Ilustración 30. Display:flex (2)



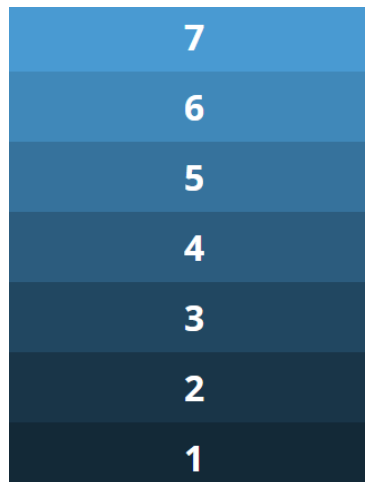
```
.contenedor{  
display:flex;  
flex-direction:column;  
}
```

Ilustración 31. Display:flex (3)



```
.contenedor{  
display:flex;  
flex-direction:column-reverse;  
}
```

Ilustración 32. Display:flex (4)



d) Fuentes elegidas

Las fuentes elegidas en el proyecto han sido:

Poppins regular 400 se ha utilizado para todo el texto, encabezado, pie de página, inputs...
excepuando el nombre del equipo, ASIR FC, en el encabezado

Tabla 7. Fuente cuerpo

HTML	<code><link href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=Poppins&display=swap" rel="stylesheet"></code>
CSS	<code>font-family: 'Poppins', sans-serif;</code>

Fredericka the Great regular 400 se ha utilizado para el nombre del equipo, ASIR FC, en el encabezado

Tabla 8. Fuente titulo equipo

HTML	<code><link href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=Poppins&display=swap" rel="stylesheet"></code>
CSS	<code>font-family: 'Poppins', sans-serif</code>

e) Paleta de colores elegidas (RGB)



HEX	#DAE8FC	#000000	#FFFFFF
RGB	218, 232, 252	0, 0, 0	255,255,255
HSL	215, 13%, 92%	177,100% 0%	182,0% 100%

La tonalidad de fondo en todas las páginas es el #DAE8FC, un color que llame la atención, y que contraste con la tonalidad del encabezado y pie de página, #000000, un color negro puro, en el que destaca los diferentes enlaces, los cuales, están representados con una tonalidad blanca (#FFFFFF) proporcionándole ese contraste en el encabezado y pie de página.

A su vez, el texto de cada página, está representado también, con la misma tonalidad del encabezado, negro, ya que se resalta más y puede atraer a la vista del espectador de la web.

f) Código

Código al repositorio de GitHub: <https://github.com/fernandoayoso16/ASIR-FC-.git>



Repositorio GitHub ASIR FC

7. Conclusiones del proyecto

a) Reflexión de grupo

Como reflexión grupal nos ha ayudado mucho a vernos en una situación real de desarrollo web en una empresa, también a ampliar nuestros conocimientos sobre los lenguajes de marcas y de las dinámicas de trabajo en grupo, todos hemos salido muy contentos y con la memoria refrescada del primer trimestre. Como parte negativa del trabajo lo único que hemos encontrado ha sido el tiempo, pero es algo que podemos mejorar.

b) Reflexión individual

- Jaime Durán Sans:

Este proyecto es el que más me ha gustado del curso, me ha permitido ampliar mis conocimientos en el ámbito de creación de páginas web, sobre todo en el proceso de diseño y planificación, la parte más tediosa, pero muy importante. He conocido Flexbox como método para organizar la información en el layout, he aprendido y refrescado conocimientos previamente adquiridos de CSS y HTML. Lo que más me gusta de este tipo de proyectos es que se presenten problemas y poder solucionarlo por mi solo mediante la búsqueda de información en internet y apuntes. Me hubiera gustado tener más tiempo para la mejora de la web y sus funcionalidades, hubiera sido capaz de haber hecho funcionar el sistema de login con PHP y MySQL, haber creado una sección de noticias y una tienda totalmente funcional y determinadas mejoras como darle un diseño más novedoso y profesional, que debido al poco tiempo no hemos podido implantar. Otro de la desventaja en mi proyecto ha sido el tema escogido, no me gusta el Fútbol y entendía poco algunas funciones de la página

- Rodrigo Díaz Brenes:

Me ha gustado este trabajo como proyecto final del curso, porque hemos repasado cosas importantes que vimos a principio del curso, y nos ha servido para ser conscientes de cómo han aumentado nuestros conocimientos a lo largo del curso. Pienso que ha sido buena idea hacerlo en grupo y hacer una planificación de todo el proyecto, ya que es lo más parecido que nos vamos a encontrar en un trabajo real. Lo único malo ha sido que hemos tenido relativamente poco tiempo, y que gran parte de ese tiempo ha sido para la planificación, así que hemos ido un poco agobiados al final

- Jaime Moreno Molina:

En general mi opinión sobre este trabajo es positiva al igual que mi experiencia, nos ha servido para practicar todo lo que hemos dado de html durante el curso. El ambiente en el grupo ha sido bueno y el trabajo se ha repartido de una forma equitativa, obviamente trabajando en grupo. Lo que más me ha gustado del trabajo ha sido la planificación de este, es decir, todos los mockups, bpmn, ideas etc....Y lo que menos si tengo que decir algo es el escaso tiempo que se ha dado para realizarlo, aunque es suficiente, me hubiera gustado más tiempo para perfeccionar el trabajo.

- Manuel Madrid Romero:

Me ha gustado este trabajo, ya que considero que es un trabajo interesante, para nada aburrido, y que te va a "ayudar" para un futuro si quieres crear una página web. Y con el grupo que me ha tocado bastante bien, nos hemos organizado bien, hemos repartido las tareas bien y gracias a esta organización no hemos llegado al final del proyecto demasiado agobiados. Las pegs que le pongo a este proyecto:

El tiempo, ya que solo con las horas de clase no daba tiempo, sobre algunas cosas de html y ccs no me acordaba, y eso me ha dificultado un poco a la hora de trabajar.

- Fernando Contreras Guerrero:

Siento que este trabajo ha sido un avance para mí en todos los aspectos desde la forma más técnica a las más grupal creo que me he desarrollado mucho en este proyecto, me gustaría comenzar por la parte más técnica.

Considero que, aunque en un principio el código supuso un acantilado al que enfrentarse ya que veníamos de dar un tema muy diferente y que personalmente, aunque me gustó mucho el primer trimestre con HTML y CSS, lo tenía un poco oxidado, pero tras recordar y ponerse manos a la obra el código fue saliendo, como todos tuve mi momento de caos donde me tuve que pelear con el código, pero con la ayuda de mis compañeros y de ejercicios o información de internet pude solucionarlo, otro punto que creo que he desarrollado en este proyecto ha sido la capacidad de aprender cosas nuevas y sobre todo de organización de un proyecto que es realista y que se puede dar en la vida real esto viene acompañador de lo último que me gustaría a hablar, el grupo.

Soy una persona que prefiero trabajar solo y unos de mis miedos era trabajar con un grupo y que no acabase bien, pero tras la finalización del trabajo me ha dado cuenta que otro aspecto que me ha mejorado ha sido el trabajo en grupo tener la capacidad de trabajar con otros 5 compañeros más te otorga diferentes aptitudes y situaciones las cuales se pueden dar en una empresa o cualquier puesto de trabajo.

Para finalizar quiero resaltar que este proyecto es un punto de inflexión sobre todo lo que hemos hecho a lo largo del curso y que es una práctica que a aspectos personales me ha dado una visión no sé si buena o mala de lo que es trabajar en el desarrollo de un sitio web con lenguaje de marcas

- Fernando García Ayoso:

En mi opinión, el proyecto ha ido de menos a más. Para empezar, me gustaría destacar que un grupo sin organización no consigue ningún objetivo. El principal problema que ha tenido el grupo ha sido que no nos hemos organizado tan bien como deberíamos. Personalmente, he tenido que desempeñar varios roles, ya que los miembros del grupo no se han organizado tan bien. Pero, esto, al ser un equipo, hay que buscar el bien común, y eso es lo que importa.

El proyecto me ha resultado interesante a la vez que trabajoso. Personalmente, he refrescado mucho la memoria con los códigos HTML y CSS, ya que estos los aprendimos los pasados meses desde octubre hasta diciembre. He intentado aprender varios códigos nuevos, como es la gran familia de los flex, y esto lo he querido plasmar a todo el equipo, ya que, en mi opinión, resultaba más fácil algunos códigos.

Por otra parte, el tiempo creo que ha sido óptimo, todo cuadrado de tiempo, y la verdad que personalmente, me ha gustado la organización de las fechas y de los puntos que debe incluir el trabajo.

c) Reflexión personal del rol desempeñado

- Jaime Durán Sans (Jefe de equipo):

Mi rol asignado era Jefe de Equipo, al empezar más tarde a colaborar en el grupo no he podido desempeñarlo y otro compañero lo hizo por mí, me hubiera gustado poder desempeñarlo y haber tenido más capacidad de decisión, y haber aportado todo lo que podría haber aportado en un proyecto que no es la primera vez que realizo.

- Rodrigo Díaz Brenes (Jefe de planificación):

A mí me ha tocado ser el jefe de planificación, es decir, me tocaba administrar el Trello. Al principio Trello parecía una buena forma para organizar todo, pero conforme hemos ido avanzando hemos visto mejor otras formas de hacerlo. Hemos seguido usando Trello hasta el final, pero realmente no ha sido algo clave para la realización del proyecto.

- Jaime Moreno Molina (Jefe de proyecto):

Mi rol ha sido el de ser el jefe de proyecto significando una gran responsabilidad para mí ya que este rol es el que planifica y adjudica las tareas para cada uno del grupo, en general me ha gustado tener este rol.

- Manuel Madrid Romero (Jefe de diseño):

A mí me tocó el rol de Jefe de Proyecto y si es verdad que al principio si se utilizó más este rol con el tema de los BMPN y los MockUps, pero ya después con el tema código todo el grupo (en vez de uno) nos pusimos a repartirnos las tareas y pienso que eso fue mejor.

- Fernando Contreras Guerrero (Jefe de desarrollo | Jefe de equipo):

Mi durante este proyecto han sido dos “jefe equipo” y “jefe de desarrollo”. Antes de nombrar nada sobre los mis roles me veo en la necesidad de mencionar que creo que todos hemos actuado en todos los roles, aunque a cada uno se le asigne un rol, es así que todos hemos ayudado en cada aspecto.

Sobre mi primer rol se me fue asignado por la falta de un compañero, realmente tuve que juntar al grupo para hacer reuniones de Scrum, indicar el tema correspondiente del que hablar y recoger la información de las reuniones que hemos hecho a lo largo del trabajo y plasmarlas en un diario donde se recoge todo lo que hacemos. No me ha supuesto nada de dificultad.

Por último el rol de jefe de desarrollo a diferencia del anterior este fue un poco más complejo ya que requiere que estes atentos aunque creo que lo he desempeñado lo mejor que pude tanto revisando la web y los Mockups como intentando defender nuestro proyecto frente al cliente para que no cambiara muchas cosas.

- Fernando García Ayoso (Jefe de integración):

Sinceramente, yo no he cumplido solamente con el rol asignado. He tenido que ejercer de muchos roles, ya que sentía que el trabajo se desviaba un poco de los roles que se debían ejercer.

En cuanto al rol asignado, el de integración, al principio, fue un poco complejo, ya que nunca había trabajado con GitHub. Observando diferentes videos, apuntes, páginas webs... supe la manera de utilizar dicha herramienta. Ahora mismo, veo la utilidad y la facilidad con la que se trabaja en GitHub. En futuros proyectos o en el futuro curso 2022/23, utilizaré GitHub para una mejor sincronización y un mejor trabajo.

8. Bibliografía

3.1. *Unidades de medida (Introducción a CSS)*. (s. f.). Recuperado 1 de junio de 2022, de

<https://uniwebsidad.com/libros/css/capitulo-3/unidades-de-medida>

Crear tablas LaTeX en línea – TablesGenerator.com. (s. f.). Recuperado 1 de junio de 2022,

de <https://www.tablesgenerator.com/>

enxaneta.info. (s. f.). *Entender flexbox*. w3.unpocodetodo.info. Recuperado 1 de junio de

2022, de

<http://w3.unpocodetodo.info/css3/ejemplos/w3.unpocodetodo.info/css3/ejemplos/flexbox-playground.html>

fernandoayoso16. (2022). *Fernandoayoso16/ASIR-FC*- [HTML].

<https://github.com/fernandoayoso16/ASIR-FC>- (Original work published 2022)

Flexbox CSS3. Tutorial en español. Descripción y ejemplos HTML. (2017, marzo 30). *Blog*

Yunbit Software. <https://www.yunbitsoftware.com/blog/2017/03/30/flexbox-css3-tutorial-descripcion-ejemplos-html/>

Flexbox Froggy. (s. f.). Recuperado 1 de junio de 2022, de <https://flexboxfroggy.com>

Generador de código QR - Crea aquí códigos QR. (s. f.). Recuperado 1 de junio de 2022, de

<https://grfy.mobi/my-qr-codes>

Google Fonts. (s. f.-a). Google Fonts. Recuperado 1 de junio de 2022, de

<https://fonts.google.com/share>

Google Fonts. (s. f.-b). Google Fonts. Recuperado 1 de junio de 2022, de

<https://fonts.google.com/specimen/Fredericka+the+Great+>

Tableros / Trello. (s. f.). Recuperado 1 de junio de 2022, de

<https://trello.com/fernandogarciaayoso/boards>

Visual Studio: IDE y Editor de código para desarrolladores de software y Teams. (s. f.). Visual

Studio. Recuperado 1 de junio de 2022, de <https://visualstudio.microsoft.com/es/>

9. Anexo

Display: flex: Es una propiedad de los contenedores flex que hay que escribir para que los items sean flexibles. Usando `display:flex` en una capa, la convertimos en un contenedor flexible.

Flex- direction. La propiedad `flex-direction` es una propiedad del contenedor flex.

En una caja flex podemos colocar los elementos en cualquier dirección: horizontalmente (`row`) o verticalmente (`column`), en el sentido lógico o en el sentido contrario (`-reverse`). Para hacerlo utilizamos la propiedad `flex-direction`, que establece cual es el eje principal de la caja por lo tanto la dirección de los elementos hijos.

- `flex-direction`: `row` establece el eje horizontal como eje principal y el eje vertical como eje transversa
- `flex-direction: column` establece el eje vertical es el eje principal y el eje horizontal es el eje transversal

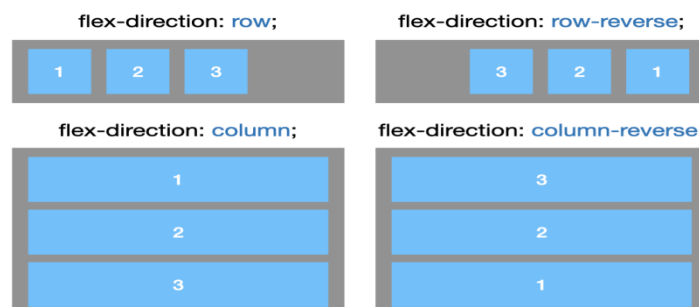
Esto es muy importante ya que las propiedades de flex controlan la alineación de los objetos flex a lo largo de estos eje

La propiedad `flex-direction` puede tomar una de estas valores

- `row` (el valor por defecto): coloca los elementos flex horizontalmente
- `row-reverse`: coloca los elementos flex horizontalmente pero en sentido contrario (de derecha a izquierda)
- `column`: coloca los elementos flex verticalmente y de arriba abajo
- `column-reverse`: coloca los elementos flex verticalmente y de abajo arriba

El `flex-direction` básicamente es una propiedad de el CSS el cual va a especificar como colocar los objetos flexibles como por ejemplo un `div` de manera vertical o horizontal, por ejemplo:

Ilustración 33. Anexo (1)



En este enlace (<https://youtu.be/0anq94opgEQ>) se recoge más información sobre los elementos flex, y además, en este otro enlace (), se puede ver bastante bien la diferencia entre los distintos elementos de flex.

Y si quieres jugar aprendiendo, aquí (<https://flexboxfroggy.com>) tienes un pequeño juego para practicar con flex.