

# C. F. G. S. DE DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA

---

## ANTEPROYECTO

### TÍTULO DEL PROYECTO: DESARROLLO DE UNA PLATAFORMA DE ALQUILERES DE AUTOMÓVILES EN LÍNEA

AUTOR/AUTORES: JORGE SÁNCHEZ BERROCOSO

CURSO 2023/2024

#### 1. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Tras mi período de desarrollo académico, he identificado necesidades específicas en el ámbito de los alquileres de coches. Existe una carencia en herramientas que permitan a los grupos de personas alquilar vehículos de manera ágil y efectiva.

Este proyecto se centra en la conceptualización, diseño y desarrollo de una página web para una tienda de alquiler de coches en línea. La plataforma tiene como objetivo mejorar la experiencia del cliente al facilitar la búsqueda, selección y reserva de vehículos, al tiempo que optimiza la gestión de reservas y flota de coches.

#### 2. OBJETIVOS

Los objetivos principales que persigo son:

**Registro e Inicio de Sesión:** Permitir a los usuarios crear una cuenta personal y acceder a la plataforma mediante un proceso de inicio de sesión seguro y eficiente.

**Sistema de Reservas en Tiempo Real:** Desarrollar un sistema de reservas en línea que permita a los usuarios seleccionar fechas de inicio y finalización del alquiler, ver la disponibilidad de coches y confirmar reservas de manera conveniente.

**Comentarios y Calificaciones:** Integrar un sistema de comentarios y calificaciones que permita a los usuarios dejar reseñas sobre los coches y sus experiencias de alquiler. Esto ayudará a otros usuarios a tomar decisiones informadas.

**Catálogo de Coches en Línea:** Diseñar una interfaz de usuario atractiva y fácil de usar que muestre un catálogo completo de coches disponibles para alquiler. Los usuarios podrán ver detalles de cada vehículo, incluyendo imágenes, especificaciones y precios y el administrador podrá administrar el catálogo añadiendo, borrando y actualizando automóviles.

**Mapa de Ubicación:** Agregar un mapa interactivo que muestre la ubicación de la tienda de alquiler de coches y proporcione direcciones a los usuarios.

**Contribución a Nuestro Desarrollo Profesional:** Reconozco que la creación de esta aplicación de alquiler de automóviles me brindará la oportunidad de enfrentar desafíos técnicos y de diseño, lo que enriquecerá mis habilidades como futuros profesionales en el campo de la tecnología.

### 3. ALCANCE / REALIZACIONES DEL PROYECTO

Durante el desarrollo del proyecto "Optimización de la Experiencia del Cliente en el Alquiler de Vehículos", se buscarán las siguientes realizaciones clave:

**Desarrollo de Plataforma Completa:** Diseñar y desarrollar una página web intuitivas que simplifiquen la búsqueda, selección y reserva de vehículos en línea.

**Sistema de Reservas Eficiente:** Implementar un sistema de reservas en tiempo real que permita a los usuarios confirmar reservas de manera rápida y cómoda.

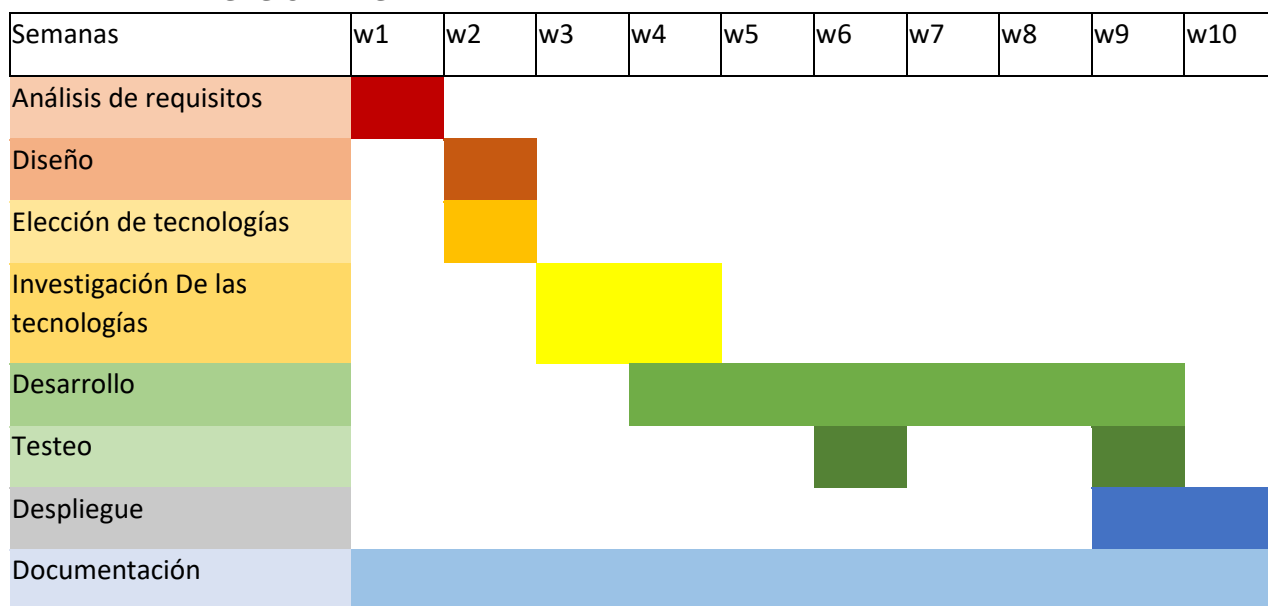
**Interfaz de Usuario Atractiva:** Crear una interfaz de usuario atractiva y de fácil uso que presente un catálogo completo de coches con imágenes, especificaciones y precios.

**Comunicación Directa:** Facilitar la comunicación directa entre usuarios y la tienda de alquiler de coches mediante un sistema de comentarios en cada automóvil.

**Enriquecimiento Profesional:** Obtener experiencia práctica en el desarrollo de aplicaciones web y móviles, enriqueciendo así las habilidades profesionales en tecnología.

**Contribución a la Industria:** Contribuir al sector de alquiler de coches en línea al mejorar la experiencia del cliente y la eficiencia operativa, beneficiando tanto a empresas como a usuarios en la industria.

### 4. PLANIFICACIÓN INICIAL



## 5. TECNOLOGÍAS PROPUESTAS

Para el desarrollo del proyecto, se propone utilizar:

- **Front-end:**
  - **Angular:** Un framework de JavaScript para construir aplicaciones web.
  - **ionic:** Framework de desarrollo de aplicaciones móviles y PWA.
- **Back-end:**
  - **Spring Boot con Kotlin:** Spring Boot es un framework basado en Java que simplifica la creación de aplicaciones web de forma eficiente y rápida. En este proyecto, optaremos por usar Kotlin, un lenguaje moderno y conciso, como el lenguaje de programación principal para el back-end.
  - **MongoDB:** Es una base de datos NoSQL orientada a documentos, lo que facilita el almacenamiento y gestión de datos en formatos flexibles y escalables.

Con estas tecnologías, se busca conseguir una solución robusta, escalable y de alto rendimiento.

	Nombre y apellidos	Firma
Profesor – coordinador		
Equipo de desarrollo	Jorge Sánchez Berrocoso	

Departamento de Informática y Comunicaciones,

IES Luis Vives, Leganés,

martes, 12 de septiembre de 2023