



ANTEPROYECTO

MÓDULO PROYECTO DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

Fecha de entrega: 27/02/2025

Alumno/s:

Juliana Lisseth Loor Montoya

Tipo de proyecto:

Bibliográfico

Gestión

Investigación experimental

Emprendimiento

Descripción:

El proyecto consiste en el desarrollo de una página web especializada exclusivamente en la venta de entradas para festivales musicales. A diferencia de otras plataformas de entradas más generales, esta web estará diseñada para ofrecer una experiencia personalizada basada en la ubicación del usuario (código postal), mostrando eventos próximos tanto en fecha como en distancia.

Justificación:

Tras la pandemia, la demanda de ocio, especialmente musical, ha crecido significativamente. Aunque existen plataformas generales de venta de entradas, no hay una opción que se centre exclusivamente en festivales, ofreciendo una experiencia integral y especializada para los amantes de la música.

Actualmente, los usuarios deben buscar entradas en las webs individuales de los festivales o recurrir a plataformas genéricas con filtros limitados y menos enfoque en el ocio musical. Este proyecto pretende cubrir ese vacío, proporcionando una solución eficiente y orientada al usuario.

Objetivos:

- 1 - Crear una plataforma que centraliza la oferta de entradas para festivales.
- 2 - Integrar un sistema que personalice las recomendaciones en función de la localización y del tipo de música.
- 3 - Facilitar la búsqueda y compra segura de entradas, gestionando los cupos limitados según la disponibilidad de los eventos.
- 4 - Promover una experiencia de usuario intuitiva, permitiendo gestionar el carrito de compra con facilidad (con límite de 5 entradas máxima por usuario).



Recursos:

1- Material técnico:

- Ordenador personal
- API de localización de Google Maps o similar
- API de pasarela de pago a definir
- Tecnologías: HTML, CSS, JavaScript, Java, PHP, MYSQL... tecnologías vistas en clase para fortalecer conocimientos técnicos.
- Se investigarán nuevos frameworks que contribuyan con el aprendizaje del estudiante como Angular, Spring Boot, Laravel.

2- Herramientas de diseño:

- Figma para el diseño de prototipos

Material humano:

- Alumno que desarrolla el proyecto
- Tutor/orientador del proyecto
- Compañeros de clase en caso de pruebas

Resumen de tareas:

1- Análisis:

- Definir el flujo básico del sistema

2- Diseño:

- Crear una estructura básica de la base de datos
- Generar el modelo de Figma con las herramientas vistas en clase

3- Desarrollo:

- Implementar las páginas web principales aplicando HTML, CSS y JavaScript
- Crear el backend en PHP o Java (aún está por definir) para gestionar la lógica de la aplicación (usuarios, eventos, carrito, etc.).
- Integrar una pasarela de pago trial (que permita simular transacciones sin procesar realmente pagos con dinero real)

4- Pruebas:

- Verificar la funcionalidad del carrito y la integración de la pasarela
- Comprobar el correcto funcionamiento de las recomendaciones según el código postal

5- Entrega:

- Documentar el proyecto (incluyendo las pruebas). Se entregará previamente un borrador.
- Preparar la presentación



Temporalización:

La temporalización es el periodo estimado en el cual se pretenden desarrollar los siguientes puntos:

Sesión de control 1: Puntos 1 y 2, y primer apartado del punto 3.

Sesión de control 2: Punto 3.

Sesión de control 3: Punto 3, revisiones y mejoras de la lógica.

Sesión de control 4: Punto 4, pruebas y correcciones.

Sesión de control 5: Punto 5, entrega del proyecto con la documentación.

Observaciones:

El proyecto utilizará tecnologías conocidas por el estudiante para garantizar un desarrollo eficiente y accesible. Se implementará una pasarela de pago trial utilizando herramientas gratuitas y seguras, sin necesidad de procesar transacciones reales.