

Palabras clave: Sprints, Scrum, HTML, CSS, JavaScript, PHP, Figma, MySQL, diagramas, bases de datos, programación, diseño, xamp

Introducción

Este documento presenta el desarrollo y análisis de Wooky Dooky, una página web diseñada para servir como herramienta de apoyo integral en el contexto de un campamento. El proyecto tiene como finalidad proporcionar servicios clave, compartir contenido educativo y ofrecer una plataforma interactiva que permita una comunicación eficiente y una experiencia enriquecedora para padres, monitores y participantes. La página busca replicar las funcionalidades de un aula virtual, adaptándolas a las necesidades específicas del entorno campestre y recreativo.

El desarrollo del diseño visual y funcional de la página web se llevó a cabo utilizando Figma, una herramienta que facilitó la creación del mockup y de una guía de estilos. Estas herramientas sirvieron como base para conceptualizar el aspecto final del proyecto, permitiendo una planificación precisa y una alineación estética coherente con los objetivos del campamento.

El propósito principal de esta memoria es documentar cada etapa del proceso de creación de la página web, desde la concepción inicial hasta la implementación final, incluyendo un análisis detallado de los desafíos enfrentados y las soluciones aplicadas. Además, se busca extraer aprendizajes significativos que puedan ser útiles para futuros proyectos, especialmente aquellos relacionados con la digitalización de experiencias educativas y recreativa.

El proyecto se organizó en cuatro sprints, estructurados bajo una metodología ágil que permitió avanzar de manera ordenada y eficiente. Cada sprint abordó diferentes fases del desarrollo, como la planificación inicial, el diseño visual, la implementación técnica y la revisión final, asegurando así una evolución progresiva y bien fundamentada del producto.

En definitiva, este documento no solo detalla el proceso técnico y creativo detrás de Wooky Dooky, sino que también ofrece una reflexión crítica sobre las estrategias utilizadas, con el objetivo de enriquecer futuros desarrollos que busquen combinar tecnología y experiencias presenciales de manera efectiva.

Módulos formativos incluidos

Marcas de lenguaje: HTML, CSS

Esta asignatura se centra en el aprendizaje y aplicación de los lenguajes base para el desarrollo web. HTML se utiliza para estructurar el contenido de las páginas, definiendo elementos como encabezados, párrafos, tablas y formularios. CSS, por su parte, permite estilizar la estructura creada, definiendo colores, tipografías, tamaños, márgenes, y otros aspectos visuales. Durante esta formación, se adquirieron habilidades para combinar ambas tecnologías, logrando sitios web visualmente atractivos y funcionales. Además, se trabajaron conceptos de diseño responsivo, asegurando que las páginas se adapten a diferentes dispositivos y tamaños de pantalla.

Diseño de interfaces web: Figma, Mockup, Diseño, Estudio de Mercado

En esta asignatura se abordó el diseño de interfaces centradas en el usuario, utilizando herramientas como Figma para crear prototipos interactivos y mockups. Se aprendieron principios de diseño como la coherencia visual, la jerarquía de información y la experiencia del usuario. También se realizó un estudio de mercado para analizar las necesidades de los usuarios, permitiendo ajustar el diseño a sus expectativas. A través de ejercicios prácticos, se adquirieron competencias en la planificación estética y funcional de aplicaciones y páginas web, creando diseños intuitivos, accesibles y adaptados al propósito del proyecto.

Entorno Servidor: PHP

En esta asignatura se exploró el lenguaje PHP, ampliamente utilizado para la programación del lado del servidor. Se adquirieron conocimientos para gestionar la lógica detrás de las páginas web dinámicas, como el procesamiento de formularios, la validación de datos y la interacción con bases de datos. Además, se trabajó en la implementación de sesiones y autenticación de usuarios, aspectos fundamentales para la seguridad de las aplicaciones. A través de proyectos prácticos, se profundizó en la integración de PHP con otras tecnologías como HTML, logrando páginas web interactivas y personalizadas.

Base de Datos: MySQL

Esta materia se centró en el aprendizaje del sistema de gestión de bases de datos MySQL. Se desarrollaron habilidades para crear, estructurar y administrar bases de datos, esenciales para el almacenamiento y recuperación de información en aplicaciones web. Se estudiaron conceptos clave como tablas, relaciones, consultas SQL, claves primarias y foráneas, así como procedimientos almacenados. Además, se trabajó en la conexión entre MySQL y lenguajes como PHP, lo que permitió integrar

datos dinámicos en el proyecto, gestionando de forma eficiente la información de los usuarios y el contenido.

Entorno Cliente: JavaScript

En esta asignatura se profundizó en JavaScript, el lenguaje de programación utilizado para añadir interactividad a las páginas web. Se exploraron temas como el manejo del DOM, la manipulación de eventos y la creación de animaciones. También se abordaron tecnologías relacionadas como AJAX, permitiendo la carga dinámica de contenido sin recargar la página. Los conocimientos adquiridos permitieron implementar funcionalidades avanzadas, como formularios dinámicos, validaciones en tiempo real y mejoras en la experiencia del usuario mediante interfaces más responsivas e interactivas.

Entorno Desarrollo: Metodologías, Clean Code, Diagramas

Aquí se estudiaron las buenas prácticas y metodologías utilizadas en el desarrollo de software. Se trabajaron enfoques como las metodologías ágiles (Scrum), que promueven el trabajo en equipo y la división del proyecto en sprints para un desarrollo progresivo. Además, se exploraron principios de Clean Code, enfatizando la importancia de escribir código claro, legible y mantenible. También se aprendió a utilizar diagramas UML y de flujo, herramientas esenciales para planificar y comunicar la estructura y funcionalidad del proyecto, garantizando un desarrollo más organizado y eficiente.