

Diseño corporativo y desarrollo de un prototipo de alta fidelidad para **EVENTIVA: Plataforma para la organización de eventos.**

Memoria de Proyecto Final de Máster
Máster en Aplicaciones Multimedia
Itinerario Profesionalizador

Autor: Irene Moreno Gamero

Consultor: Mikel Zorrilla Berasategui
Profesor: Silvia Porta Simó

07 de Junio de 2019

Copyright



Esta obra está sujeta a una licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada

[3.0 España de Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/)

© Irene Moreno Gamero

Reservados todos los derechos. Está prohibido la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la impresión, la reprografía, el microfilme, el tratamiento informático o cualquier otro sistema, así como la distribución de ejemplares mediante alquiler y préstamo, sin la autorización escrita del autor o de los límites que autorice la Ley de Propiedad Intelectual

Créditos

Este TFM es propiedad intelectual de Irene Moreno Gamero. Éste proyecto fue realizado con fines académicos y con vistas a la utilización en exclusiva por empresas la cual la autora autorice.

FICHA DEL TRABAJO FINAL

	<i>Diseño corporativo y web para una aplicación de gestión de Eventos: Eventiva</i>
Nombre del autor:	<i>Irene Moreno Gamero</i>
Nombre del consultor/a:	<i>Mikel Zorrilla Berasategui</i>
Nombre del PRA:	<i>Silvia Porta Simó</i>
Fecha de entrega:	07/06/Junio
Titulación:	<i>Máster en Aplicaciones Multimedia</i>
Área del Trabajo Final:	<i>Trabajo Fin de Máster</i>
Idioma del trabajo:	<i>Español</i>
Palabras clave	<i>Organización de Eventos, Diseño Web, Aplicación Web</i>
Resumen del Trabajo	
<p>Actualmente en internet encontramos miles de herramientas en línea que nos sirve para absolutamente todo. Lo que es curioso es que ninguna de ellas nos ayuda de forma fácil e intuitiva a que nuestro evento esté en la web sin tener que asumir un presupuesto, al que en ocasiones, no podemos hacer frente.</p> <p>Con este proyecto se busca ayudar a aquellos que organizan eventos, charlas, jornadas formativas, etc... a tener su propio espacio web de forma muy accesible para todos los públicos. Es así como nace Eventiva, una aplicación web moderna en la que tendremos a disposición de cualquier persona multitud de funcionalidades con el objetivo de ayudar a realizar su trabajo.</p> <p>En este proyecto se quiere poner en práctica lo aprendido en el Máster de aplicaciones multimedia, y sobretodo en aquellas asignaturas en las que se ha trabajado puntos como la arquitectura de la información, diseño de interfaces, usabilidad y accesibilidad.</p> <p>En este proyecto trabajaremos sobre todo el diseño de la plataforma y su implementación en un prototipo funcional de alta fidelidad.</p>	

Abstract

Nowadays you can find on the internet a tool for absolutely everything. It's curious that none of them helps us easily or intuitively with the aesthetic service on the web without having to assume a budget, which sometimes is beyond our range.

With this project we seek to help those who organise events, talks, training days, etc. to have their own web space in a very accessible way for all audiences. This is how Eventiva is created, a modern web application in which we will have to your disposal a multitude of functionalities with the principal purpose of helping you to carry out your work.

In this project we want to put into practice what we have learned in the Master of Multimedia Applications and all the work we have done in the subjects of Information Architecture, Interface Design, Usability and Accessibility. We will work mainly in the project on the design of the platform and its implementation in a high fidelity functional prototype.

Resumen

Actualmente en internet encontramos miles de herramientas en línea que nos sirve para absolutamente todo. Lo que es curioso es que ninguna de ellas nos ayuda de forma fácil e intuitiva a que nuestro evento esté en la web sin tener que asumir un presupuesto, al que en ocasiones, no podemos hacer frente.

Con este proyecto se busca ayudar a aquellos que organizan eventos, charlas, jornadas formativas, etc. a tener su propio espacio web de forma muy accesible para todos los públicos. Es así como nace Eventiva, una aplicación web moderna en la que tendremos a disposición de cualquier persona multitud de funcionalidades con el objetivo de ayudar a realizar su trabajo.

En este proyecto se quiere poner en práctica lo aprendido en el Máster de aplicaciones multimedia, y sobretodo en aquellas asignaturas en las que se ha trabajado puntos como la arquitectura de la información, diseño de interfaces, usabilidad y accesibilidad.

En este proyecto trabajaremos sobre todo el diseño de la plataforma y su implementación en un prototipo funcional de alta fidelidad.

Palabras clave

Organización de eventos | Autogestión | Diseño web | Aplicación web | Branding | Ponencias | Información

Abstract

Nowadays you can find on the internet a tool for absolutely everything. It's curious that none of them helps us easily or intuitively with the aesthetic service on the web without having to assume a budget, which sometimes is beyond our range.

With this project we seek to help those who organise events, talks, training days, etc. to have their own web space in a very accessible way for all audiences. This is how Eventiva is created, a modern web application in which we will have to your disposal a multitude of functionalities with the principal purpose of helping you to carry out your work.

In this project we want to put into practice what we have learned in the Master of Multimedia Applications and all the work we have done in the subjects of Information Architecture, Interface Design, Usability and Accessibility.

We will work mainly in the project on the design of the platform and its implementation in a high fidelity functional prototype.

Keywords

Organization of events | Self-management | Web design | Web application | Branding | Presentations | information

Índice

Capítulo I: Introducción al producto	12
1. Introducción	12
2. Descripción del proyecto	13
3. Objetivos y alcance.....	14
3.1 Objetivos principales	14
3.2 Objetivos secundarios	14
4. Metodología y proceso de trabajo	15
5. Planificación	16
5.1 Planificación del riesgo	19
5.1.1 Evaluación del riesgo	19
5.1.2 Medidas correctoras	20
6. Presupuesto	20
7. Estructura del resto del documento	22
Capítulo II: Análisis	23
8. Estado del arte	23
8.1 La gestión de eventos	23
8.2 Tipos de eventos:	23
8.3 La organización de eventos en España	24
8.4 Análisis del mercado	25
8.4.1 Estudio del mercado y la competencia	25
8.4.2 Estudio de las tecnologías y herramientas que se utilizarán para realizar la plataforma.	30
8.4.3 Tecnologías y herramientas para el desarrollo en versión escritorio	33
8.4.4 Tecnologías y herramientas para el desarrollo en versión móvil.	38
8.4.5 Tecnologías y herramientas que se emplearán para el desarrollo de la plataforma web y eventiva... ..	41
8.5 Conclusiones de los análisis	42
Capítulo III: Diseño y demostración del producto	43
10. Conceptualización del producto.	43
10.1 Descripción del proyecto	43
10.2 Público Objetivo	43
10.2.1 Perfiles de usuarios y escenarios [7]	43
10.3 Definición de las funcionalidades y contenidos de la plataforma.	49
10.4 Identidad corporativa de la plataforma.....	55
10.4.1 El logotipo y sus variantes	55
10.4.2 Tipografías	57
10.4.3 Colores Corporativos.....	58
10.4.4 Otros elementos gráficos.....	59
10.5 Beneficios que aporta la plataforma a los usuarios	60
10.6 Tiempo de desarrollo	61
10.7 Riesgos principales en el desarrollo de la plataforma.....	62
11. Estrategia de marketing.....	63

11.1 Objetivos	63
11.2 Precios	63
11.3 Análisis DAFO	63
11.4 Temporalización	64
11.5 Acciones	64
11.6 Evaluación	66
12. Mapa de la estructura de la plataforma web y móvil	67
12.1 Estructura plataforma web:	67
A continuación reflejamos el mapa de la estructura en la versión web:.....	67
12.2 Estructura Aplicación Móvil:	68
A continuación reflejamos el mapa de la estructura en la versión de la APP Móvil:	68
13. Estructura visual de la plataforma	69
13.1 Prototipo de baja fidelidad: Escritorio	69
13.2 Prototipo de baja fidelidad: App	70
14. Prototipos de alta fidelidad	71
14.1 Reglas de desarrollo	71
14.2 Método de trabajo	72
14.3 Prototipo de alta fidelidad: Escritorio	73
14.4 Prototipo de alta fidelidad: APP	108
15. Demostración de la plataforma	117
15.1 Instrucciones del prototipo	117
15.2 Instrucciones del prototipo: Versiones	117
Capitulo IV: Conclusiones	118
16. Conclusiones y líneas de futuro	118
16.1 Conclusiones	118
16.2 Líneas de futuro	119
17. Bibliografía	120
18. Anexos	123
18.1 Programas utilizados	123
18.2 Sobre las imágenes utilizadas en este trabajo	124
18.3 Entregables adjuntos a la memoria	124
18.4 Curriculum de la autora	125
18.5 Manual de Identidad Corporativa	125

Índice de Figuras

Figura 1 Diagrama de Grantt del proyecto	19
Figura 2 Tabla sobre la Evolución de los Eventos en España (Eventoplus 2018)	24
Figura 3 Plataforma Eventbrite	26
Figura 4 Plataforma Digievents	27
Figura 5 Plataforma Eventtwo	27
Figura 6 Plataforma Eventboost	28
Figura 7 Plataforma Eventtia	29
Figura 8 Plataforma Eventcase	29
Figura 9 Justinmind	30
Figura 10 InVisión Studio	31
Figura 11 Marvel App	31
Figura 12 Herramienta Axure	32
Figura 13 Herramienta de Adobe XD	32
Figura 14 Herramienta Sketch	33
Figura 15 Plataforma Wordpress	34
Figura 16 Logo Joomla	35
Figura 17 Drupal	35
Figura 18 Liferay	36
Figura 19 Django	37
Figura 20 HubSpot CRM	37
Figura 21 Interfaz Xamarin	39
Figura 22 Interfaz Ionic	40
Figura 23 Phone Gap	41
Figura 24 Persona 1	44
Figura 25 Persona 2	46
Figura 26 Logo Eventiva	55
Figura 27 Logo eventiva en color para fondos oscuros	56
Figura 28 Logo Eventiva en negativo para fondos claros	56
Figura 29 Logo Eventiva en negativo para fondos oscuros	56
Figura 30 Imagotipo Eventiva	57
Figura 31 Identidad Corporativa aplicada a varios formatos	60
Figura 32 Esquema web Aplicación Web Eventiva	67
Figura 33 Esquema Aplicación Móvil Eventiva	68
Figura 34 Diseño estructura aplicación web Eventiva [3]	69
Figura 35 Diseño estructura aplicación móvil Eventiva [3]	70
Figura 36 Aplicación Web: Login	73
Figura 37 Aplicación Web: Recuperar Contraseña	74
Figura 38 Aplicación Web: Registro	75
Figura 39 Aplicación Web: Validación registro	76

Figura 40 Aplicación Web: Pantalla principal.....	77
Figura 41 Aplicación Web: Panel de notificaciones	78
Figura 42 Aplicación Web: Consejos	79
Figura 43 Aplicación Web: FAQs	81
Figura 44 Aplicación Web: Perfil	82
Figura 45 Aplicación Web: Estadísticas	84
Figura 46 Aplicación Web: Aviso Legal.....	85
Figura 47 Aplicación Web: APP Móvil.....	86
Figura 48 Aplicación Web: Crear Evento Paso 1	87
Figura 49 Aplicación Web: Crear Evento Paso 2.....	89
Figura 50 Aplicación Web: Crear Evento Paso 3.....	90
Figura 51 Aplicación Web: Crear Evento Paso 4.....	92
Figura 52 Aplicación Web: Crear Evento Paso 5.....	93
Figura 53 Aplicación Web: Crear Evento Paso 6.....	95
Figura 54 Aplicación Web: Crear Evento Paso 7	97
Figura 55 Aplicación Web: Crear Evento Paso 8.....	98
Figura 56 Aplicación Web: Diseño Landing Page 1.....	100
Figura 57 Aplicación Web: Diseño Landing Page 2.....	101
Figura 58 Aplicación Web: Diseño Landing Page 3.....	102
Figura 59 Aplicación Web: Diseño Landing Page 3: Edición de contenidos	103
Figura 60 Aplicación Web: Diseño Landing Page: Ver mensajes	104
Figura 61 Aplicación Web: Diseño Landing Page: Ver inscritos.....	105
Figura 62 Aplicación Web: Diseño Landing Page: Ver Pagos.....	106
Figura 63 Aplicación Web: Diseño Landing Page: Ver Pônentes.....	107
Figura 64 Aplicación Web: Login.....	108
Figura 65 Aplicación Web: Eventos Creados.....	109
Figura 66 Aplicación Web: Eventos Antiguos	110
Figura 67 Aplicación Web: Propiedades Evento Creado por administrador	111
Figura 68 Aplicación Web: Propiedades Evento externo como asistente	113
Figura 69 Aplicación Web: Propiedades Evento Anterior	114
Figura 70 Aplicación Web: Check-in	116

Índice de Tablas

Tabla 1 Planificación del proyecto.....	18
Tabla 2 Evaluación del riesgo	20
Tabla 3 Medidas correctoras del riesgo	20
Tabla 4 Recursos Necesarios	21
Tabla 5 Presupuesto Total	22

Capítulo I: Introducción al producto

1. Introducción

Cada vez usamos internet más para todo [43]. Nos gusta tener todo al alcance de un click y sin que nos requiera mucho esfuerzo.

En internet podemos encontrar los famosos eventos de facebook, que podrían ser el escalón más bajo y fácil para promocionar un evento, pero, ¿No creéis que facebook está ya saturado de características? a veces no somos conscientes de todas las funcionalidades que en este caso, facebook nos ofrece y ni siquiera prestamos atención al 10%. ¿Cuántas veces has renunciado un evento en facebook por que te faltaba información o ni siquiera sabías cómo había llegado a ti?.

Además de facebook, también encontramos otras plataformas como bodas.net [44] que nos permite poder crear una comunidad en torno a eventos de una misma temática, (En caso de la nombrada anteriormente, una temática de bodas), pero ¿Y si nuestro evento no se registra en ninguna comunidad ya existente? ¿Dónde acudimos?.

Otra opción es gastarnos una cantidad de dinero bastante considerable en hacer una página web sólo y exclusivamente para ese evento, pero, ¿Merece la pena?, por todas estas preguntas nace Eventiva.

Una plataforma que nos permitirá crear un sitio web para nuestro evento sin la necesidad de unos conocimientos informáticos avanzados. Además nos permitirá crear una web visualmente atractiva y funcional para llegar al público que necesitemos según el evento que queramos preparar. Desde unas jornadas de formación, hasta el gran evento anual de cualquier empresa.

Además el propósito es crear una imagen corporativa de Eventiva que de fuerza al proyecto, y que en definitiva, se englobe todo en una aplicación minimalista, de fácil uso pero sobretodo muy funcional en este ámbito.

En este proyecto en concreto trabajaremos de forma extensa los siguientes puntos:

- Imagen corporativa de Eventiva.
- Definición de los públicos objetivos.
- Arquitectura de la información de la aplicación; ¿Que funcionalidades encontraremos?.
- Flujos de navegación y bocetaje de la plataforma.
- Puesta en marcha del prototipo de alta fidelidad con el software ADOBE XD [1].

2. Descripción del proyecto

Cada día se organizan miles de eventos en todo el mundo, ya sean jornadas formativas, cursos, ponencias, etc... (*Datos del informe de Eventoplus, 2018 [14]*), que nutren la vida social y personal de las personas en muchos aspectos. Esto nos lleva a querer juntar ambas premisas en una aplicación web que haga la vida más fácil a muchas personas, grupos de amigos y empresas.

La finalidad de Eventiva es conseguir crear una plataforma capaz de combinar el diseño vanguardista, con la usabilidad para todos los usuarios y funcionalidades que no encontramos en ninguna otra plataforma.

Lo que queremos conseguir con esta aplicación web es que cualquier persona encargada de la organización de un evento (Ya sea charla, ponencia, jornadas formativas, etc...) sea capaz de crear de forma fácil e intuitiva un sitio web atrayente y autogestionable para su evento.

La idea es que cualquier persona que acceda a nuestra aplicación, registre su evento y siguiendo unos pasos bien categorizados, consiga tener en cuestión de minutos una landing-page informativa y funcional sobre su evento.

Además de las opciones de asociar esta landing con diferentes RRSS, de incluir formularios para resolver dudas, así como un sistemas de venta de entradas o aportación económica sin salir en ningún momento de nuestra plataforma.

Esta idea nace tras una larga época trabajando en la administración local como comunicadora. Este tipo de plataformas son muy usadas en estos organismos debido a que la gran mayoría del personal administrativo desconocen estas tecnologías, y las empresas que dan soporte informático se encuentran muy limitadas en cuanto a términos de diseño y promoción de los mismos. Además, debido a los últimos avances en administración electrónica, dejan muy de lado aspectos como este y son muchos los perjudicados.

Necesitan acudir a alguna plataforma pensada para ellos, donde simplemente rellenando unos pasos sean capaz de tener publicado su evento en internet. Además, es mucho más usable para ellos el hecho de poder incluir en un mismo panel de control la gestión de la web, la compra y venta de entradas, dudas de los usuarios, control de los horarios etc...

Es por todo ello por lo que se me ocurrió realizar este proyecto, ya que creo que si la herramienta consiguiera una autogestión eficaz de los recursos, podríamos estar ante un caso de éxito dentro de muchas organizaciones.

3. Objetivos y alcance

3.1 Objetivos principales

Objetivos de la aplicación/producto:

- Realizar el diseño y estructura de una aplicación para la organización de eventos.

Objetivos para el cliente/usuario:

- Diseñar la funcionalidad de la plataforma en un prototipo de alta resolución para facilitar la navegación del usuario.

Objetivos personales del autor del TFM:

- Conseguir una aplicación útil y adaptada al público al que nos dirigimos.
- Ser capaz de diseñar una aplicación completa con un programa de prototipado.
- Dotar a la aplicación de las funcionalidades necesarias.

3.2 Objetivos secundarios

- Diseñar una imagen corporativa acorde a la finalidad de la aplicación Eventiva.
 - Definir colores corporativos, logotipos y casos de uso.
- Diseñar una plataforma funcional para facilitar la tarea de la gestión de eventos en la web.
 - Crear un panel de administración de fácil gestión.
 - Diseñar plantillas de diseño variadas y orientadas a todos los posibles casos de uso.
 - Dotar a la plataforma de un diseño usable, accesible y en concordancia con las últimas tendencias en diseño web.
 - Definir un proceso sólido de promoción en la web de los eventos que se creen en la plataforma.
 - Establecer un flujo de navegación de fácil entendimiento para acercar las nuevas tecnologías a todos los públicos.
 - Crear un prototipo de alta fidelidad funcional y adaptable a varios dispositivos.
- Definir un plan de marketing para dar a conocer la plataforma al público objetivo que se establezca.
- Aplicar las competencias que se han adquirido a lo largo del Máster de Aplicaciones Multimedia; haciendo hincapié en diseño de interfaces, tecnologías y aplicaciones multimedia y posicionamiento web.

4. Metodología y proceso de trabajo

En este TFM se ha realizado un diseño “from scratch” (desde cero) de una aplicación de gestión de eventos en la web. Esto se debe a que actualmente no existe nada similar que este accesible a todos los públicos y realmente nos de la funcionalidad que queremos en nuestro TFM.

El proceso se basará entonces en el estudio de diferentes aspectos de la gestión de eventos (Comparativas con otras plataformas actuales, tipos de eventos, los eventos en España, etc...), que se obtendrán de datos extraídos de internet (artículos y contenido de la Wikipedia).

En cuanto al desarrollo, éste se llevará a cabo a través de prototipos de la interface en alta fidelidad y un prototipo interactivo, siguiendo algunos de los pasos que proporcionan las metodologías ágiles, como puede ser la conceptualización del producto.

Para el proyecto no se utilizarán elementos preexistentes, sino que todo se realizará de cero, de forma coherente a los estudios previos al diseño.

Para todo esto también se diseñará una identidad corporativa acorde a lo que buscamos transmitir con eventiva. Esta identidad corporativa quedará reflejada en este proyecto y se aplicará de forma coherente en la tarea posterior del diseño de la interfaz.

5. Planificación

En la tabla 1, se muestra un calendario con las tareas del proyecto y sus fechas de inicio y fin. Teniendo en cuenta el tiempo disponible para la realización de este proyecto y todas las tareas del proyecto que hemos desglosado a continuación, la planificación del proyecto quedaría establecida de la siguiente forma:

Tarea	Coste de la Tarea	Fecha Inicio	Fecha fin
PEC 1	3 Días	Viernes 01/03/2019	Viernes 08/03/2019
Definición del proyecto	1 Días	Viernes 01/03/2019	Viernes 01/03/2019
Fundamentación del proyecto	2 Días	Martes 05/03/2019	Miércoles 06/03/2019
Entrega PEC1	0 Días	Viernes 08/03/2019	Viernes 08/03/2019
PEC 2	9 Días	Sábado 09/03/2019	Lunes 18/03/2019
Estudio de las plataformas de gestión de eventos en la web	4 Días	Sábado 09/03/2019	Miércoles 13/03/2019
informe sobre la competencia y nuestra diferenciación	2 Días	Miércoles 13/03/2019	Viernes 15/03/2019
Definición de objetivos y el alcance del proyecto	1 Día	Viernes 15/03/2019	Sábado 16/03/2019
Planificación	2 Días	Sábado 16/03/2019	Lunes 18/03/2019
Entrega PEC 2	0 Días	Lunes 18/03/2019	Lunes 18/03/2019
PEC 3	26 Días	Martes 19/03/2019	Lunes 15/04/2019

Definición del público objetivo.	5 Días	Lunes 25/03/2019	Viernes 29/03/2019
Diseño de la identidad corporativa y su justificación.	3 Días	Lunes 01/04/2019	Jueves 04/04/2019
Otras tareas de conceptualización de la plataforma	5 Días	Viernes 05/04/2019	Martes 09/04/2019
Definición de las funcionalidades y contenidos de la plataforma.	3 Días	Miércoles 10/04/2019	Sábado 13/04/2019
Estudio de las tecnologías y herramientas que se utilizarán para realizar la plataforma.	6 Días	Lunes 08/04/2019	Sábado 13/04/2019
Mapa de la estructura de la plataforma.	3 Días	Sábado 13/04/2019	Lunes 15/04/2019
Entrega PEC 3	0 Días	Lunes 15/04/2019	Lunes 15/04/2019
PEC 4	26 Días	Martes 16/04/2019	Lunes 13/05/2019
Corrección de errores anteriores.	4 Días	Lunes 22/04/2019	Miércoles 23/04/2019
Definición de la estructura de la plataforma	1 Días	Jueves 24/04/2019	Viernes 25/04/2019
Prototipos en alta fidelidad	12 Días	Sábado 26/04/2019	Domingo 08/05/2019
Comentarios del prototipo en la Memoria del proyecto	3 Días	Jueves 09/05/2019	Viernes 10/05/2019
Ajustes del documento	1 Días	Sábado 11/05/2019	Domingo 12/05/2019

Entrega PEC 4	0 Días	Miércoles 15/05/2019	Miércoles 15/05/2019
PEC 5	22 Días	Jueves 16/05/2019	Martes 07/06/2019
Prototipo funcional para resoluciones pequeñas	4 Días	Miércoles 15/05/2019	Sábado 18/05/2019
Ajustes y mejoras del prototipo Funcional y la memoria.	3 Días	Sábado 18/05/2019	Martes 21/05/2019
Propuesta del plan de marketing inicial	5 Días	Miércoles 22/05/2019	Domingo 26/05/2019
Conclusiones Finales	3 Días	Miércoles 23/05/2019	Sábado 25/05/2019
Presentación del TFM	7 Días	Domingo 26/05/2019	Domingo 3/06/2019
Memoria del TFM	80 Días	Viernes 01/03/2019	Viernes 07/06/2019

Tabla 1 Planificación del proyecto

Tras esta planificación vemos que emplearemos un total de 80 días en el proyecto. Teniendo en cuenta que en mi caso trabajo 6 horas diarias de Lunes a Viernes, la idea es dedicarle 3 horas diarias entre semana, y 4 horas diarias los fines de semana, lo que haría un total aproximado de las 300 horas que ocupan este proyecto. No obstante es probable y cuento con el posible retraso en la elaboración del proyecto, ya que podremos encontrarnos con muchos contratiempos que nos hagan dedicar mucho más tiempo del esperado a este proyecto y por eso tengo en cuenta que tengo más tiempo disponible los fines de semana para poner al día cualquier retraso que pueda ocurrir. Todo esto nos lleva a establecer un diagrama de Gantt con una planificación en días y tiempo para cada tarea:

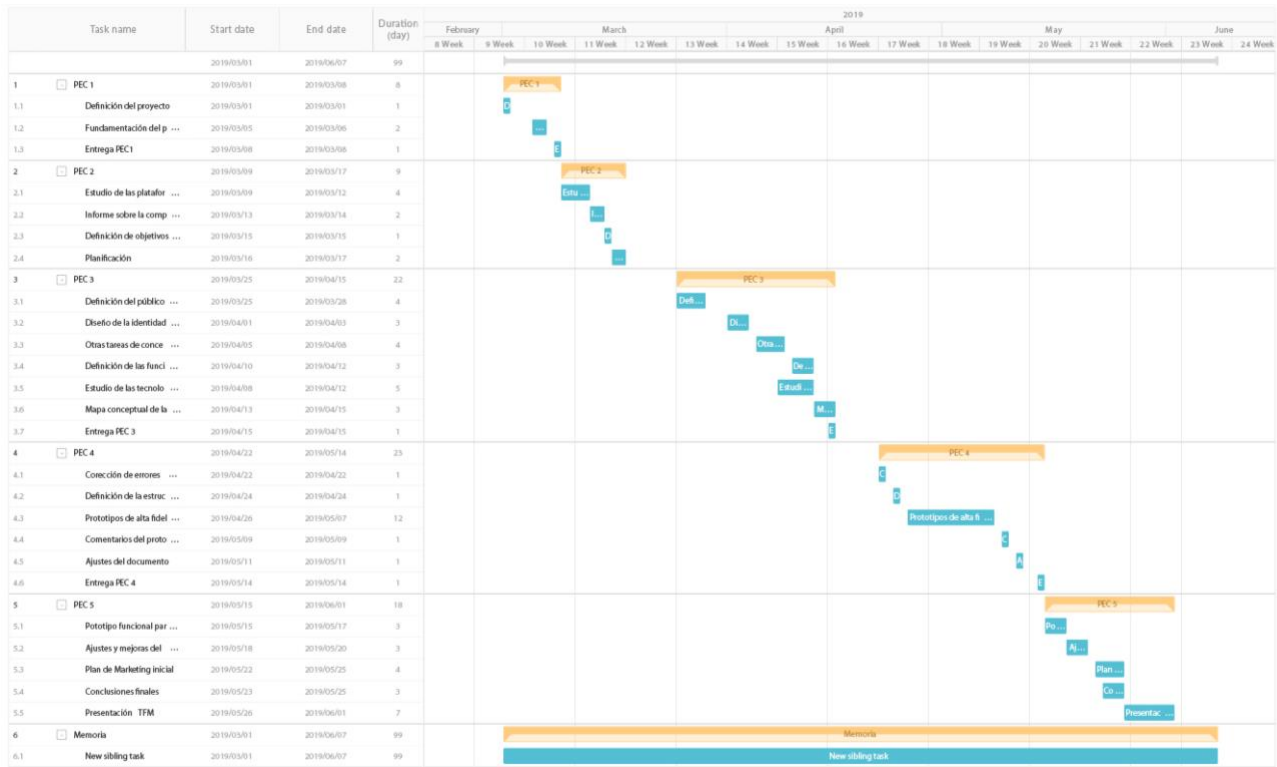


Figura 1 Diagrama de Grantt del proyecto

5.1 Planificación del riesgo

5.1.1 Evaluación del riesgo

Ref.	Nombre	Causa	Descripción	Consecuencia	Probabilidad	Impacto	Nivel
R1	Retraso en las tareas	<ul style="list-style-type: none"> - Más trabajo de lo previsto. - Realizar más horas en el trabajo o a otras asignaturas y no poder dedicarlas al proyecto. - Distracciones con planes de ocio. 	No se cumple con los plazos previstos en la planificación	Las siguientes tareas también pueden ser retrasadas	Alta	Alto	Alto
R2	Fallos Tecnológicos	<ul style="list-style-type: none"> - Fallo en el ordenador -Fallo en el Campus de la UOC -Fallo con los software elegidos -Problemas por desconocer de forma experta las herramientas elegidas. 	No es posible acceder a las herramientas para elaborar el	Retraso en la planificación e imposibilidad de ejecución del proyecto	Baja	Alto	Medio

		-Fallo de internet	TFM			
--	--	--------------------	-----	--	--	--

Tabla 2 Evaluación del riesgo

5.1.2 Medidas correctoras

Ref.	Acción	Tipo	Riesgo residual
R1-C1	Dejar huecos en la planificación para imprevistos.	Corrector	Muy bajo
R1-C2	Dedicar más horas de ejecución los fines de semana	Corrector	Muy bajo
R2-C1	Guardar el proyecto en una nube, por lo que siempre estará en internet si tenemos algún tipo de problema. En mi caso Google Drive	Corrector	Muy bajo
R2-C2	Ver tutoriales sobre el software elegido para poder realizar bien el proyecto	Corrector	Medio
R2-C3	Utilizar otro ordenador diferente al habitual	Corrector	Bajo

Tabla 3 Medidas correctoras del riesgo

6. Presupuesto

A continuación vamos a definir un presupuesto estimado del coste de la Aplicación. Para ello nos basaremos en las horas empleadas por los trabajadores que sean necesarios en todo el proceso de desarrollo de la aplicación.

Tarea	Tiempo total que se empleará	Trabajadores necesarios
Análisis y planteamiento	120h	2
Diseño de la estructura de la plataforma	120h	1
Diseño de la identidad corporativa	60h	1
Diseño y estudio de la Usabilidad	80h	2

Desarrollo e implementación de la plataforma	400h	5
Pruebas y control de calidad	80h	3
Acciones de Marketing	120h	2
Total	980 Horas	16 Trabajadores

Tabla 4 Recursos Necesarios

Dividiendo el coste total de cada tarea entre el personal disponible en nuestra empresa definimos que el importe sería el siguiente:

Cargo del personal	Coste / Hora	Horas totales Empleadas	Importe final / Horas
Consultor Experto	30€/Hora	60h	1800€
Consultor Senior	20€/Hora	60h	1200€
Diseñador Web	30€/Hora	120h	3600€
Diseñador Gráfico	25€/Hora	60h	1500€
Diseñador web especializado en Usabilidad	30€/Hora	40h	1200€
Diseñador web especializado en Accesibilidad	30€/Hora	40h	1200€
Desarrollador web Senior	35€/Hora	80h	2800€
Desarrollador web Junio	25€/Hora	80h	2000€
Desarrollador Android Senior	35€/Hora	80h	2800€
Desarrollador IOS Senior	35€/Hora	80h	2800€
Desarrollador Android/IOS Junior	25€/Hora	80h	2000€
DevOPs Senior	30€/Hora	30h	900€

DevOPs Senior	30€/Hora	30h	900€
DevOPs Junior	30€/Hora	20h	600€
Experto en Marketing Digital	30€/Hora	60h	1800€
Experto en Posicionamiento	30€/Hora	60h	1800€
Total			28.900€

Tabla 5 Presupuesto Total

Como vemos en la tabla 5, el coste total de la aplicación ascendería a 28.900 Euros. Esto sólo sería el gasto en cuanto a personal ya que, el gasto de las diferentes licencias, y material adicional para el desarrollo de la aplicación iría aparte de estos datos.

No podemos calcular con exactitud estos datos, ya que dependería con qué se desarrollara finalmente la plataforma, así como los recursos que se emplearan en ella.

Otro ejemplo que no iría añadido en esta gráfica es el coste de las diferentes campañas de marketing, ya que si por ejemplo la idea es realizar una campaña en Google adwords, o en las principales Redes sociales, estos costes irían aparte y correrían por cuenta del cliente.

Cabe destacar que este proyecto se realizará con una subvención pública, ya que uno de los públicos objetivos de esta plataforma con más peso son precisamente la aplicación de la plataforma en sectores públicos. De ahí que los usuarios de esta plataforma no tenga que abonar precio alguno por el uso de los servicios.

7. Estructura del resto del documento

En los siguientes puntos de esta memoria, se muestran por orden cronológico los diferentes pasos que se han seguido a la hora de desarrollar este TFM.

- **Capítulo 2: Análisis.** En esta sección se llevarán a cabo todos los estudios previos de documentación, conceptualización del producto y la estrategia de marketing que se seguirá.
- **Capítulo 3: Diseño y demostración del producto.** Aquí se comenzará ya con el diseño de la plataforma, tanto de contenidos de la misma como de la parte de interfaces. También se explicará cómo usar los diferentes prototipos y todas las posibilidades que podemos encontrar en los archivos adjuntos a esta memoria.
- **Capítulo 4: Conclusiones.** Este será el último capítulo. En él se analizará este TFM y se dará una primera visión de cómo podría seguir evolucionando el proyecto en un futuro.

Capítulo II: Análisis

8. Estado del arte

El mundo de la gestión de eventos es muy amplio y extenso. A continuación vamos a determinar en este proyecto qué se considera un evento y su uso en España, e intentar determinar la importancia de una aplicación informática que nos ayude en la gestión de los mismos.

8.1 La gestión de eventos

Para saber de qué estamos hablando es necesario distinguir bien entre qué es un evento y a qué hace alusión la gestión u organización de eventos. Partimos de la definición de evento según la RAE [33]:

evento Del lat. *eventus*.

3. m. Suceso importante y programado, de índole social, académica, artística o deportiva. U. m. en Am.

Si buscamos sobre la gestión de eventos en particular podemos denominar que [41]:

Gestión de eventos

1. La organización de eventos es el proceso de diseño, planificación y producción de congresos , festivales, ceremonias, fiestas, convenciones u otro tipo de reuniones, cada una de las cuales puede tener diferentes finalidades.

8.2 Tipos de eventos:

Existen muchos tipos de eventos, según la documentación encontrada en la fundación universitas, podemos hablar de eventos [20][27]:

Empresariales o sociales; Públicos o privados; Gubernamentales, no gubernamentales o Corporativos; Regionales, nacionales o multinacionales; Por contrato, abiertos, cerrados o Sociales, culturales, políticos, o deportivos.

Dentro de cada una de las categorías anteriores podemos decir que existen los siguientes tipos de eventos para cada una de las categorías existente;

Congresos; Convenciones; Jornadas; Seminarios; Simposios; Coloquios; Conferencias o Videoconferencias; Conferencia de prensa; Panel; Foro; Mesa redonda; Asamblea; Curso; Taller; Exposición; Muestra; Feria; Clínicas; Plenario; Debate; Desfiles de moda; Showrooms; Graduaciones o entrega de premios; Espectáculos; Homenajes; Inauguraciones; Lanzamiento de productos o de libros; Workshop o Fiesta

8.3 La organización de eventos en España

El número de eventos realizados en España cada año crece cada año, según el Estudio de Mercado 2018 del Grupo Eventoplus [14] podemos decir que (Figura 2);

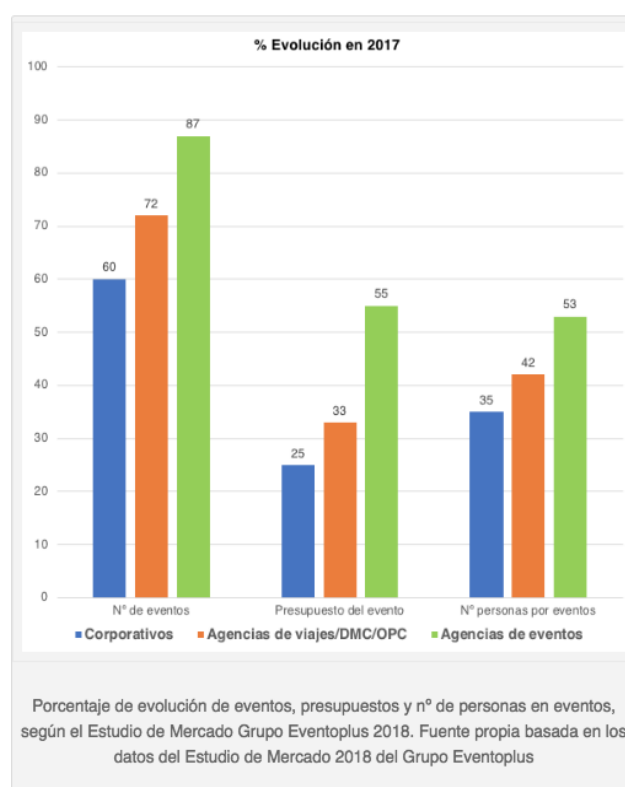


Figura 2 Tabla sobre la Evolución de los Eventos en España (Eventoplus 2018)

La organización de eventos personalizados y que nacen tras una organización de gran elaboración crece día a día, además, el estudio de mercado 2018 realizado por eventoplus nos dice que;

El evento como generador de valor estratégico, en el que las empresas anuncian un crecimiento del 3,8% de los presupuestos destinados a eventos y prevén aumentar sus plantillas un 10,1% en 2018.

Por otra parte se vuelve a un mercado de vendedores en el que los proveedores prevén un aumento de tarifas del 5,6%. Respecto a las tendencias en 2018 oiremos hablar cada vez más de Apps más estratégicas, biometría, acciones de captación de datos y 'festivalización' de los eventos, entre otras tendencias consolidadas como el evento generador de contenido y la viralización extrema.(Eventoplus, 2018 [14]).

Todo parece apuntar que [26] en el próximo año los eventos corporativos en España, crecerán un 3,5% colocando a nuestro país a la cabeza del sector junto con el país alemán [6]. De cara a las tendencias de los próximos años, se prevé [26] que estará marcado por mejorar la experiencia de los usuarios utilizando las

nuevas tecnologías para conseguirlo y un impacto mayúsculo en la gestión del reglamento europeo sobre la protección de datos. Esto nos lleva a que las empresas buscarán mejorar la experiencia de los asistentes y conseguir su engagement aumentando así el uso de aplicaciones móviles personalizadas en los eventos.

También sabemos que [6] cobrará más importancia la estrategia de comunicación de las empresas, ya no solo durante el evento, sino antes y después del mismo. La personalización de los eventos en función de los asistentes también es otra tendencia que se observa en este segmento. Para desarrollar la comunicación y la personalización de los eventos, se resalta la capacidad de las aplicaciones móviles para desarrollarlas.

Si analizamos la figura del “Event Manager” español, o organizador de eventos según la Revista Travel manager [9], podemos decir que nos encontramos ante una figura principalmente femenina (76% mujeres vs 24% hombres) y senior (el 66% tienen entre 40 y 49 años), con un elevado nivel de estudios (un 93% con estudios universitarios y de ellos, un 52% con estudios de postgrado y/o especialización en organización de eventos).

Es además una posición con alta fidelidad a las compañías en las que trabaja, con una media de 10 años en las mismas. En lo referente al grado de satisfacción con su trabajo, nos encontramos ante un perfil altamente satisfecho con su actividad (87% bastante o muy satisfecho), aunque destaca el hecho de que no lo está tanto con sus condiciones laborales (55% bastante o muy satisfecho).

También según este mismo estudio sabemos que el 76% de las empresas que organizan eventos, tienen una plantilla de más de 250 trabajadores y que dentro de estas compañías, los encargados de gestionar el evento son las áreas de Marketing, Dirección General o Comunicación.

Por último, si analizamos la tipología de eventos realizados, encontramos que los eventos más realizados son las convenciones, seguidas por las acciones de formación. Sin embargo, la tipología a la que más recursos económicos se destinan son las presentaciones de producto y *roadshows*.

En lo referente a cómo se gestionan los eventos, los encuestados declaran que el 52% los gestionan directamente y para el 48% restante utilizan una agencia. Los lugares en los que principalmente se realizan eventos es en hoteles (37%), *venues (sedes)* (27%) y salas (17%).

Cabe destacar de este informe [6], que los principales KPI para evaluar un evento son el impulso de las ventas, la satisfacción de los clientes y la imagen de marca.

8.4 Análisis del mercado

8.4.1 Estudio del mercado y la competencia

Tras un análisis en la red y en diferentes artículos adjuntados en la bibliografía que nos hablan sobre las mejores herramientas para la gestión de eventos [18][25], hemos decidido analizar en profundidad las siguientes aplicaciones de organización de eventos, con el objetivo de ver en qué nos vamos a diferenciar, y qué hace falta que tenga nuestra aplicación para que pueda ser competitiva en el mercado.

Eventbrite
[18]:

Es una de las plataformas más conocidas en la gestión de eventos. Su tecnología permite que nuestro evento tenga una propia página, y una gestión de venta de entradas controlada.

Visualmente al entrar en la página vemos que bien podría ser un agregador de eventos, es decir, que funciona más como una red social, que como una herramienta para eventos personalizada.

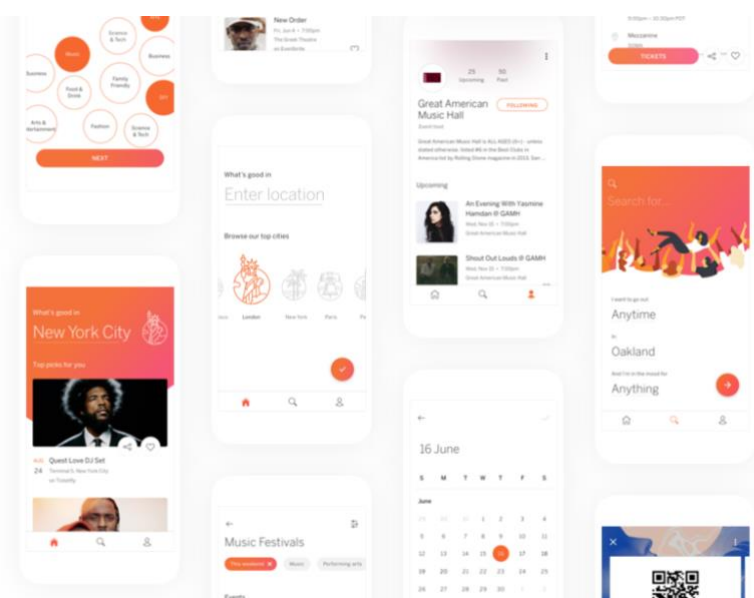


Figura 3 Plataforma Eventbrite

Digivents:

Esta aplicación ofrece a los asistentes a los eventos la posibilidad de acceder en formato digital desde sus dispositivos móviles a los contenidos o folletos que habitualmente se editan en papel. También ofrece contenido adicional que complete estos. También permite una interacción con los organizadores, así como facilita el check in en el evento.

Es más una herramienta para el momento en el que se celebra el evento que para su anterior promoción.



Figura 4 Plataforma Digievents

Eventtwo: Esta curiosa aplicación permite crear fácilmente una APP personalizada del evento. Analizando sus funciones, esta APP se crea con la finalidad de ser un medio de comunicación entre los asistentes al evento, ya que es muy fácil la participación a través de esta herramienta, además de ofrecer información detallada, enviar notificaciones, etc...



Figura 5 Plataforma Eventtwo

Eventboost [10]: Se trata de un software de gestión de eventos que integra el registro y organización del evento de principio a fin, integrando las funcionalidades de check-in y acreditación de asistentes a través de una app para iPad.

EventBoost permite generar identificaciones con códigos QR en el mismo email de confirmación, permite la búsqueda rápida por nombres, gestionar una lista de acompañantes o incluir inscritos de último momento.

El software también permite seguir el rendimiento del evento, comprobar el estado de las inscripciones online y las actualizaciones de asistencia en tiempo real.

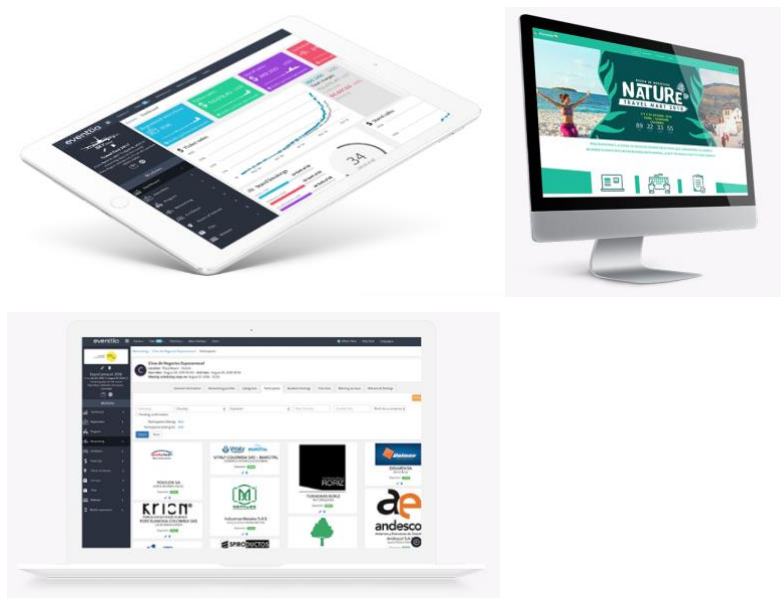


Figura 6 Plataforma Eventboost

Eventtia [11]: Quizás eventtia sea la app que más se acerca a la idea de nuestro proyecto. Esta es una aplicación muy completa ya que permite:

- Venta de entradas,
- Creación de una web y una app para cada evento,
- Permite lanzar encuestas,
- Personalizador de tarjetas, credenciales y facturas del evento.
- Permite el envío de emails masivos, y con opción a una segmentación.
- Permite el registro y Chek-in a través de la app.
- Administra el programa del evento.
- Permite usar roles, y administrar permisos de acceso a la plataforma.

Su único punto en contra sería que nos encontramos ante una aplicación de pago.

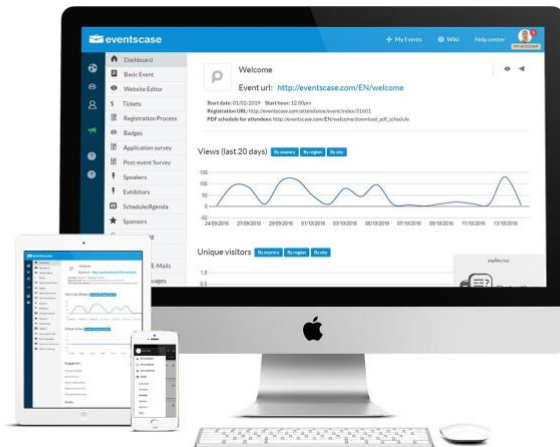


Figura 7 Plataforma Eventtia

Eventscase [13]: En este caso, es una aplicación que nos permite crear nuestra propia app o sitio web pero de forma individual. No es una herramienta que reúna todo, si no que cada opción debemos pagarla por separado.

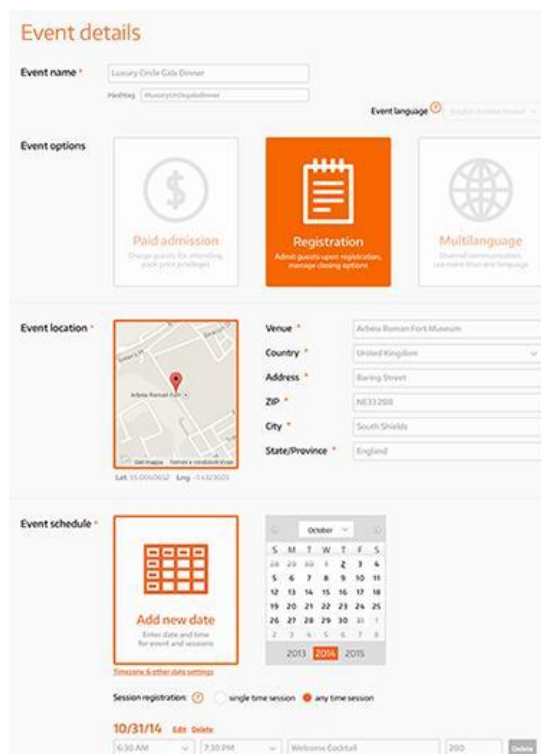


Figura 8 Plataforma Eventcase

8.4.2 Estudio de las tecnologías y herramientas que se utilizarán para realizar la plataforma.

En este apartado analizaremos las tecnologías y herramientas disponibles para llevar a cabo el desarrollo final de la plataforma.

8.4.2.1 Herramientas para el prototipado

Los prototipos son una parte integral del proceso de diseño, ya que permiten la revisión de los conceptos básicos del proyecto en la etapa inicial de su desarrollo y compartir opiniones con el resto del equipo. Gracias a ellos puedes crear fácilmente una maqueta interactiva de un sitio web o aplicación móvil, que es capaz de identificar cualquier deficiencia en el flujo y la usabilidad del diseño antes de invertir demasiado tiempo ni dinero en su desarrollo.

Existen varias herramientas para realizar este proceso, aunque en este proyecto comentaremos las más usuales [5]:

- **Justinmind:** Justinmind es una herramienta de prototipado de sitios web, aplicaciones software y aplicaciones móviles que puede trabajar tanto con Windows como con Mac o también con iOS y Android. Existe una versión gratuita con la que puedes trabajar bastante bien aunque el precio de la versión Pro no es muy elevado. La aplicación es bastante sencilla de usar y se divide en dos partes principales, los paneles dinámicos y los eventos. Los paneles dinámicos permiten poner varios elementos en la misma área, de esta forma podremos simular botones, cambios de pestaña u otros contenidos que cambian dinámicamente. Los eventos permiten indicar acciones sobre los elementos que tenemos en nuestro diseño.



Figura 9 Justinmind

- **In Vision:** In Vision ha supuesto una revolución no solo en el mercado de las herramientas de prototipado sino también de gestión de un proyecto en general, desde las fases de creación de los mockups hasta el final del desarrollo. El valor que la distingue de otras herramientas es que es muy intuitiva tanto para el diseñador que la está utilizando como para el cliente. Entre algunas

de sus características encontramos la de compartir y comentar un proyecto a tiempo real con el cliente. De esta forma el feedback llega de manera más rápida y más clara y los procesos se agilizan. Además, permite gestionar las versiones de tus proyectos sincronizando tus archivos de Photoshop o Illustrator con la aplicación de modo que resulta muy fácil no perderse en el entramado de carpetas y capas de los diferentes archivos. La versión de prueba deja probar hasta cinco proyectos. La parte menos ventajosa de Invisión es que puede quedar demasiado básica si lo que buscamos son animaciones complejas.

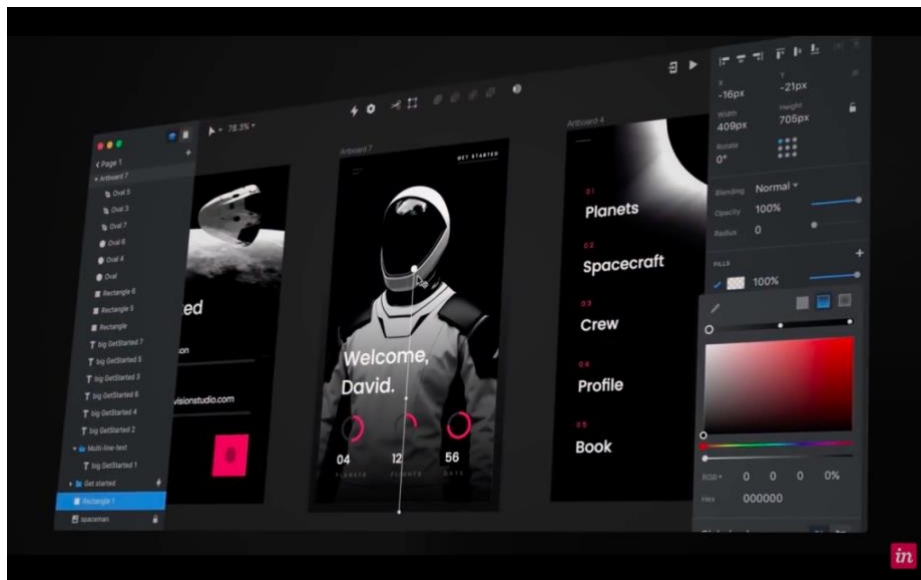


Figura 10 InVisión Studio

- **Marvel:** Marvel es una herramienta fácil de usar válida para iOS y Android, que permite crear prototipos funcionales de manera rápida y sencilla a través de *wireframes* o bocetos. La aplicación permite a través de borradores, objetos insertados e incluso imágenes para presentar un diseño personalizado lo más parecido posible a la app que queremos crear. Al igual que InVisión podría resultar demasiado básica en el que caso de que quisieramos funcionalidades más complejas.

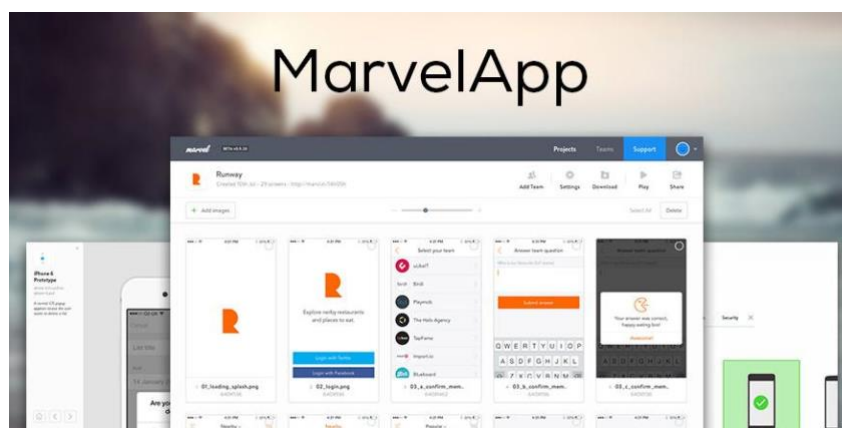


Figura 11 Marvel App

- **Axure RP:** Axure RP es conocida por sus complejas interacciones entre diseñadores y desarrolladores. Dentro de la lista es una de las opciones más complejas pero también más completa. Mientras se tiende cada vez más a simplificar la interfaz esta herramienta ofrece el máximo control a los diseñadores, es por este motivo por lo que hace falta un gran formación para usarla con conocimiento y no provocar errores.

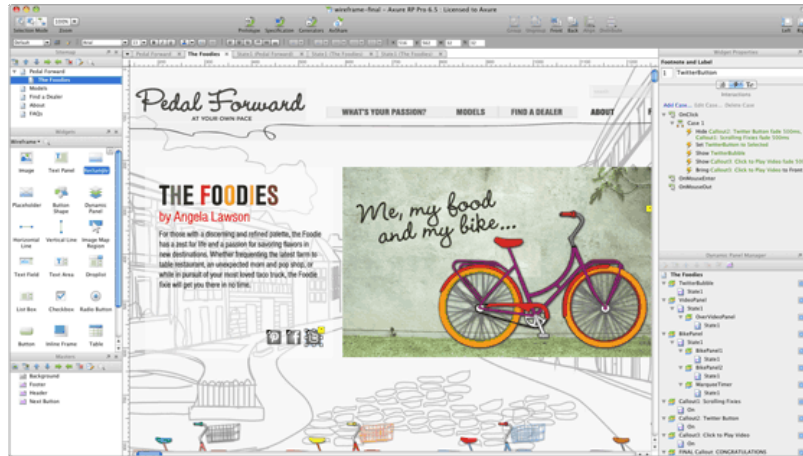


Figura 12 Herramienta Axure

- **Adobe XD [1]:** Es una herramienta destinada a la creación de prototipos para hacerse con el mercado Sketch. Se trata de una aplicación de escritorio tanto para Windows como para Mac, la cual cuenta con herramientas avanzadas de diseño, Facilidad de uso, posibilidad de importar archivos de Sketch y Photoshop y además nos ofrece integración con el Creative Cloud (Bastante útil si realizamos nuestros diseños previamente con otro de sus software). Sin embargo, para animaciones complejas, Adobe XD no es la mejor elección, además es necesario una suscripción como todos los productos adobe y la app aún está en una fase de prueba, ya que su lanzamiento ha sido bastante reciente y esto puede producir errores.

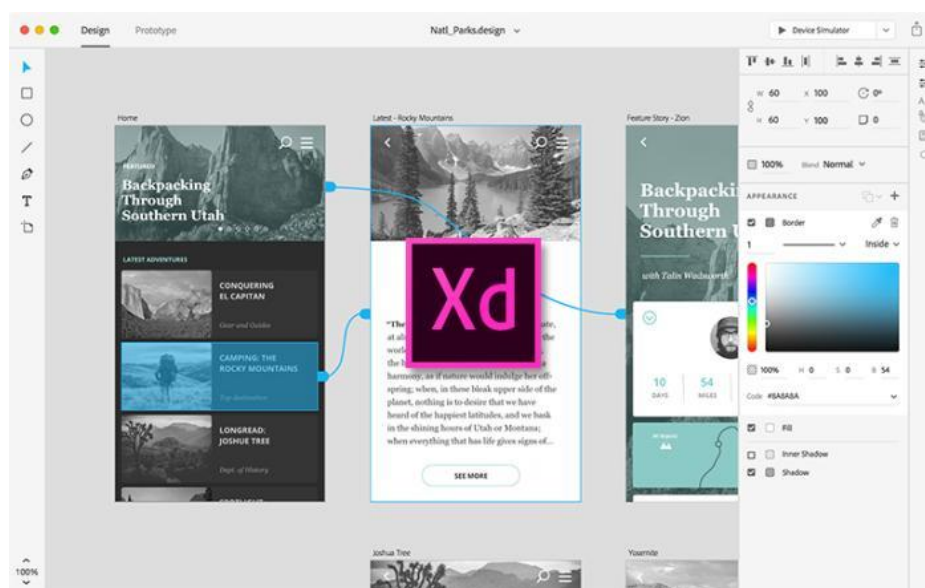


Figura 13 Herramienta de Adobe XD

- **Sketch:** Se trata de un kit de herramientas de diseño pensado para ayudar a crear un mejor trabajo, desde que se tiene una idea, hasta que conseguimos terminar el diseño final. Mediante una interfaz intuitiva y potentes plugins creados por una comunidad de desarrolladores, nos ayuda a centrarnos para sacar adelante complicados proyectos. Sketch es la aplicación más sólida y conocida dentro del mundo UI/UX ya que en ella podemos encontrar una gran comunidad de diseñadores. La desventaja que encontramos en sketch es que sólo está disponible para un entorno mac, y además, su finalidad no es crear prototipos funcionales (Aunque recientemente hayan incluido esta funcionalidad), si no simplemente diseños atractivos y usables.

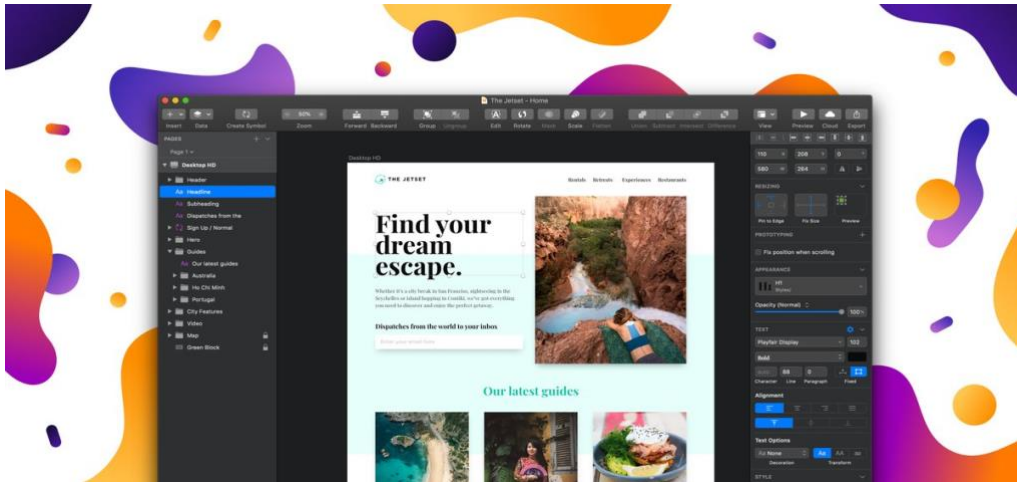


Figura 14 Herramienta Sketch

8.4.3 Tecnologías y herramientas para el desarrollo en versión escritorio

Las tres plataformas CMS más usadas en la actualidad son [42]:

- Wordpress: 60%
- Joomla: 6,5%
- Drupal: 4,6%

En este análisis vamos a incluir también la plataforma Liferay, ya que es la plataforma más usada en las administraciones públicas, uno de los principales públicos a los que queremos hacer llegar nuestra aplicación.

También incluiremos Django y Hubspot al ser usada por nuestros competidores directos, como vemos en la siguiente tabla:

Eventbrite: Personalizado - Django Frameworks

Digivents: Wordpress 4.2

Eventtwo: Wordpress 5.1.1

Eventboost: Wordpress 5.0.5

Eventtia: HubSpot

Eventscase: Desarrollo personalizado

8.4.3.1 Wordpress [38]



Figura 15 Plataforma Wordpress

WordPress es un sistema de gestión de contenidos o CMS (por sus siglas en inglés, Content Management System) enfocado a la creación de cualquier tipo de página web. Originalmente alcanzó una gran popularidad en la creación de blogs, para convertirse con el tiempo en una de las principales herramientas para la creación de páginas web comerciales. Está desarrollado en el lenguaje PHP para entornos que ejecuten MySQL y Apache, bajo licencia GPL y es software libre. Sus fundadores son Matt Mullenweg y Mike Little. WordPress fue creado a partir del desaparecido b2/cafeblog y se ha convertido en el CMS más popular de la blogosfera y en el más popular con respecto a cualquier otro CMS de uso general. Las causas de su enorme crecimiento son, entre otras, su licencia, su facilidad de uso y sus características como gestor de contenidos.

Aunque la mayor parte de la documentación existente, así como el espíritu original de sus desarrolladores, se basa en la utilización del motor de bases de datos MySQL sobre el servidor web Apache, este sistema de gestión de contenidos puede también instalarse en entornos que ejecuten PostgreSQL, MariaDB y Nginx. Pueden verse pros y contras de la utilización de bases de datos alternativas en la documentación oficial de Codex. El mismo sitio puede ser consultado a la hora de planificar una instalación basada en Nginx.

Otro punto a considerar sobre su éxito y extensión es la enorme comunidad de desarrolladores y diseñadores, encargados de programarlo en su núcleo o creando complementos (llamados plugins) y plantillas (llamadas temas) para la comunidad. En marzo de 2019 era usado por el 33,4 % de todos los sitios en Internet y un 60,3 % de todos los sitios basados en gestores de contenido (CMS).

8.4.3.2 Joomla [36]



Figura 16 Logo Joomla

Joomla! es un sistema de gestión de contenidos (o CMS, por las siglas en inglés, *Content Management System*) que permite desarrollar sitios web dinámicos e interactivos. Permite crear, modificar o eliminar contenido de un sitio web de manera sencilla a través de un "panel de administración". Es un software de código abierto, programado o desarrollado en PHP y liberado bajo Licencia pública general GNU (GPL).

Este administrador de contenidos puede utilizarse en una computadora personal local (*localhost*), en una intranet o a través de Internet, y requiere para su funcionamiento una base de datos creada con un gestor de bases de datos (MySQL es lo más habitual), así como de un servidor HTTP Apache.

8.4.3.3 Drupal [35]



Figura 17 Drupal

Drupal (pronunciación IPA en inglés: [dru: p^hʊʔ]) es un sistema de gestión de contenidos o CMS (por sus siglas en inglés, *Content Management System*) libre,¹ modular, multipropósito y muy configurable que permite publicar artículos, imágenes, archivos y que también ofrece la posibilidad de otros servicios añadidos como foros, encuestas, votaciones, blogs, administración de usuarios y permisos. Drupal es un sistema dinámico: en lugar de almacenar sus contenidos en archivos estáticos en el sistema de ficheros del servidor de forma fija, el contenido textual de las páginas y otras configuraciones son almacenados en una base de datos y se editan utilizando un entorno Web.

Es un programa libre, con licencia GNU/GPL, escrito en PHP, combinable con MySQL, desarrollado y mantenido por una activa comunidad de usuarios. Destaca por la calidad de su código y de las páginas generadas, el respeto de los estándares de la web, y un énfasis especial en la usabilidad y consistencia de todo el sistema.

El diseño de Drupal es especialmente idóneo para construir y gestionar comunidades en Internet, también destaca por su flexibilidad y adaptabilidad, así como la gran cantidad de módulos adicionales disponibles, hace que sea adecuado para realizar muchos tipos diferentes de sitio web.

8.4.3.4 Liferay [24]



Figura 18 Liferay

Liferay es un portal de gestión de contenidos de código abierto escrito en Java. Se creó en 2000, en principio como solución para las organizaciones sin ánimo de lucro. Asimismo, Liferay Inc. es la empresa de código abierto, que proporciona la documentación gratuita y el servicio profesional de pago a los usuarios de su software. Es una plataforma opensource de gestión de contenidos orientada a la construcción de soluciones web a medida (página web corporativa, intranet, foros, blogs, etc.). Pretende dotar de autonomía al usuario que publica y necesita la inmediatez que demanden sus clientes y evita por tanto a un usuario de marketing o comunicación tener que pasar por el departamento de informática o diseño gráfico de la empresa para poder hacer pública cualquier información. Sin embargo, a pesar de la sencillez de uso de la herramienta para usuarios no informáticos cuenta con la potencia

técnica que permite, entre otras cosas, la gestión de un workflow que impide la publicación “de cualquier cosa” sin la debida autorización, dotando de permisos de edición a nuestro personal evitando la publicación de artículos no autorizados.

8.4.3.5 Django [34]

django

Figura 19 Django

Django es un framework de desarrollo web de código abierto, escrito en Python, que respeta el patrón de diseño conocido como Modelo–vista–template. Fue desarrollado en origen para gestionar varias páginas orientadas a noticias de la World Company de Lawrence, Kansas, y fue liberada al público bajo una licencia BSD en julio de 2005. En junio de 2008 fue anunciado que la recién formada Django Software Foundation se haría cargo de Django en el futuro.

La meta fundamental de Django es facilitar la creación de sitios web complejos. Django pone énfasis en el re-uso, la conectividad y extensibilidad de componentes, el desarrollo rápido y el principio No te repitas (DRY, del inglés Don't Repeat Yourself). Python es usado en todas las partes del framework, incluso en configuraciones, archivos, y en los modelos de datos.

8.4.3.6 HubSpot [16]



Figura 20 HubSpot CRM

Hubspot es un software en donde podemos encontrar analíticas webs, blogs, seo, social media, generación de landings, automatización, etc. todo en uno. En el caso de su CRM es

una aplicación de ventas fácil de usar que proporciona al equipo de ventas la información y las herramientas necesarias para adaptarse al proceso de ventas moderno. HubSpot CRM te ofrece la posibilidad de crear registros de contactos, empresas y negocios. Estos tres tipos de objetos pueden asociarse entre sí y poseen propiedades que se pueden editar y personalizar.

8.4.3.7 Desarrollo Nativo

Por otro lado tenemos la opción de desarrollar la plataforma desde cero con los siguientes lenguajes, que en su conjunto actualmente se están convirtiendo en los más utilizados para plataformas abiertas al público:

- Java
- Python
- PHP

Además de las principales tecnologías en desarrollo frontend HTML5, CSS3 y JavaScript (Incluyendo las librerías de JQuery y Angular 7)

8.4.4 Tecnologías y herramientas para el desarrollo en versión móvil.

Además de la aplicación web, nuestra plataforma dispondrá de una aplicación móvil que permitirá a los usuarios realizar acciones concretas sobre su evento. Las tecnologías más utilizadas en el momento [2,4] las podríamos repartir en tres grupos según cómo nos planteemos su desarrollo:

1. Primero encontramos los lenguajes nativos en los que desarrollamos el código de la aplicación: Estos son Swift y XCode en iOS, Java y Android Studio en Android, C#, XAML y Visual Studio en el caso de Windows Phone y Windows 8.
2. Herramientas multiplataforma que compilan a código nativo, lo que denominaríamos aplicaciones híbridas. Aquí podemos encontrar xamarin o ionic.
3. Herramientas multiplataforma basadas en HTML. La más conocidas son PhoneGap o Cordova (Estas dos herramientas son idénticas ya que phonegap es una distribución de Apache cordova [29]).

8.4.4.1 Xamarin [30]

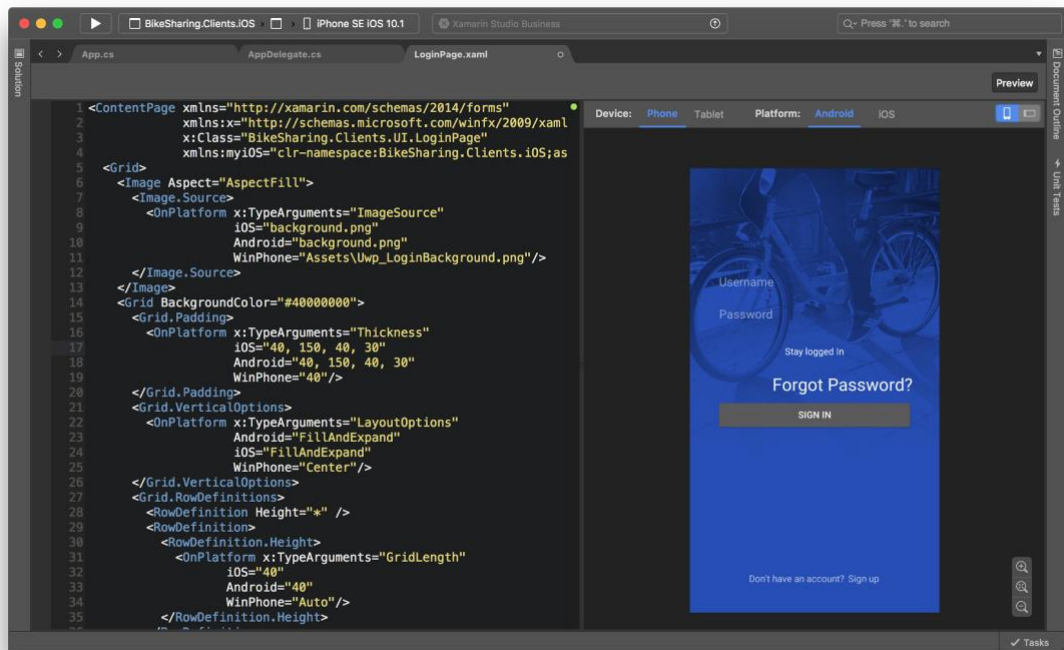


Figura 21 Interfaz Xamarin

En Xamarin necesitamos escribir código en C#. Xamarin será el encargado de unificar las diferencias relativas en el código a iOS, Android y windows phone con el IDE Xamarin Studio. Xamarin Studio (XS) aporta el entorno de desarrollo perfecto para que los programadores que dominan C# tengan las herramientas disponibles para migrar sus aplicaciones a iOS, Android y Windows Phone. Es necesario descargar el IDE desde su página oficial, debiendo saber que su licencia no es gratis. Es importante saber por ejemplo, que en el caso de querer crear aplicaciones par iOS uno de sus requisitos previos es contar con un sistema Mac OS X, donde tu Mac enlazará con Windows para compilar el proyecto que estés creando en ese momento ya que Xamarin Studio usa los recursos nativos de cada plataforma.

8.4.4.2 Flutter [21].

Flutter un nuevo framework de código abierto creado por la conocida google para crear aplicaciones nativas tanto para Android como para iOS, y apenas tiene unos meses de funcionamiento y ya está siendo todo un éxito. Flutter se integra en los editores más populares como Android Studio, VSCode, Xcode, IntelliJ, etc... instalándose como un plugin, de modo que se puede seguir usando las mismas herramientas de siempre para aquellos que ya están acostumbrados a las interfaces de estos editores. Flutter se basa en Dart 2, lo cual supone que no hay archivos XML para las plantillas de las aplicaciones separadas del código, sino que la propia interfaz se genera desde el código.

La premisa de Flutter es que a partir de un mismo código, podamos crear aplicaciones nativas que funcionan bien tanto en Android como en iOS. El punto clave de Flutter está en la rapidez.

Flutter añade soporte para unos 20 servicios de Firebase (también otra herramienta de la archiconocida Google), mejora el rendimiento de las aplicaciones, reduce el tamaño de las aplicaciones y es en general más estable y con menos errores.

8.4.4.3 Ionic [28]

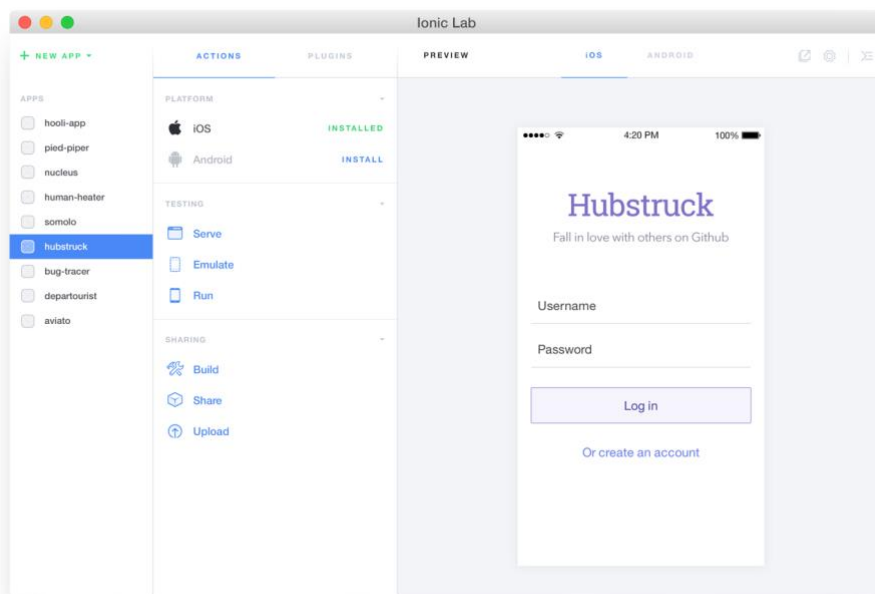


Figura 22 Interfaz Ionic

Ionic es un completo kit de desarrollo de software de código abierto para el desarrollo de aplicaciones móviles híbridas y está construido sobre AngularJS y Apache Cordova . Los lanzamientos más recientes, se basan en Angular . Ionic proporciona herramientas y servicios para desarrollar aplicaciones móviles híbridas utilizando tecnologías web como CSS , HTML5 y Sass . Las aplicaciones pueden construirse con estas tecnologías web y luego distribirse a través de las tiendas de aplicaciones nativas. Ionic utiliza complementos de Córdoba para obtener acceso a funciones de sistemas operativos host como Cámara, GPS, Linterna, etc. Los usuarios pueden crear sus aplicaciones, y luego pueden personalizarse para Android , iOS , Windows , o otros navegadores modernos.

8.4.4.4 PhoneGap [22][31]



Figura 23 Phone Gap

PhoneGap es un framework para el desarrollo de aplicaciones móviles. Principalmente, PhoneGap permite a los programadores desarrollar aplicaciones para dispositivos móviles utilizando herramientas genéricas tales como JavaScript, HTML5 y CSS3. Las aplicaciones resultantes son híbridas, es decir que no son realmente aplicaciones nativas al dispositivo (ya que el renderizado es realizado mediante vistas web y no con interfaces gráficas específicas a cada sistema), pero no se trata tampoco de aplicaciones web (teniendo en cuenta que son aplicaciones que son empaquetadas para poder ser desplegadas en el dispositivo incluso trabajando con el API del sistema nativo).

8.4.5 Tecnologías y herramientas que se emplearán para el desarrollo de la plataforma web y eventiva.

Según lo desarrollado en el punto anterior llegamos a la conclusión de que:

La plataforma web se realizará con plataforma **wordpress** debido a su facilidad de uso y desarrollo y posterior implementación de funcionalidades. Esto también agilizará el proceso de desarrollo comprendiéndose en un periodo de 6 meses. Recordamos que la plataforma wordpress usa tecnologías PHP, uno de los lenguajes más universales que existen, al igual que usaremos para la parte front-end los lenguajes HTML5, CSS3 y JavaScript, este último en conjunto con la librería javascript JQuery, ya que es la que usamos en la plataforma wordpress. También ahorraremos costes en el desarrollo no sólo al emplear menos tiempo sino al utilizar tecnologías tan populares.

Para el desarrollo de la APP móvil, usaremos **Flutter**, debido a su desarrollo híbrido para Windows, IOs y windows phone. Hemos elegido esta plataforma ya que al igual que wordpress es una plataforma que nos permite integrar librerías existentes para un desarrollo más rápido. Además, todo esto desde los editores más utilizados por lo que al ser conocido y al tener tantos recursos como nos aporta google, podremos abaratar costes también en este sentido.

8.5 Conclusiones de los análisis

En líneas generales en este TFM queremos realizar una plataforma para facilitar la gestión de eventos a aquellos que encuentran dificultades en las actuales herramientas. No obstante, en la plataforma debemos plasmar aquellos éxitos que ya funcionan en otras plataformas estudiadas previamente.

Una diferencia clara de nuestra plataforma y otras que hemos analizado es que Eventiva pretende ser una plataforma abierta, en la que no sea necesario un pago para poder usarla. Además, en algunos casos se peca de querer ser aplicaciones demasiado complejas, ya que nos encontramos ante complicados paneles de administración en los que la sencillez es escasa, y que en todos los casos vamos a tener que acabar recurriendo a un profesional de la aplicación que estemos usando o al servicio de atención que corresponda y los plazos en la gestión del evento se atrasen.

Por otro lado, sí que hemos descubierto analizando otras plataformas de ciertas características que nos pueden ser muy útiles en nuestra herramienta, como la elaboración de encuestas y un servicio de check-in y control en el momento de realización del evento.

Otro punto a tener en cuenta es que buscamos crear una herramienta que sea muy visual, y que el diseño web sea la mejor compañera de la funcionalidad propia de la plataforma.

En definitiva, creemos que podemos llevar a cabo una herramienta muy útil y bastante diferenciada en el mercado de las plataformas para la gestión de eventos.

Por otro lado, y de cara a la elección del público objetivo al que va a ir destinada la plataforma, vamos a dedicarle especial énfasis a los eventos corporativos, ya que son los que más proyección tienen en los próximos años y en los que encontramos un nicho de mercado bastante amplio al encontrar en ellos un auge de las aplicaciones móviles y la personalización de eventos como indicábamos en los anteriores apartados.

En concreto dentro de la organización de eventos corporativos enfocaremos nuestra plataforma al sector público, ya que pretendemos ser una plataforma gratuita, y el personal del sector público en muchas ocasiones se encuentra muy limitada para poder usar aplicaciones de pago. Además, el sector público tiene la dificultad añadida que, de no ser cuidadosamente planificados y gestionados, los eventos organizativos pueden tener un impacto en detrimento de la comunidad local.

Nuestra aplicación nacerá con el objetivo de crear landing pages en las que se muestre el contenido básico y necesario para dar difusión a un evento.

Dirigir la plataforma a este tipo de públicos no excluye que pueda ser usada por otros públicos, ya que no buscamos que sólo las empresas utilicen la plataforma, pero sí es en el público en el que nos vamos a basar debido a la alta demanda de eventos de este tipo que suceden en el sector de los eventos.

Capítulo III: Diseño y demostración del producto

10. Conceptualización del producto.

10.1 Descripción del proyecto

Como hemos comentado en la introducción y objetivos de este proyecto, queremos diseñar una plataforma que sirva para la organización de eventos, tanto previa, in situ como posterior. Este proyecto consta de una plataforma web para la versión de escritorio y app móvil para Android e IOs, eliminando windows phone debido a su escasa popularidad [17]

Además crearemos una identidad corporativa completa para la marca bajo el nombre Eventiva, y crearemos un plan de marketing con el objetivo de una campaña de lanzamiento de la plataforma.

10.2 Público Objetivo

Para definir nuestro público objetivo, usaremos la técnica de las personas [30]. Nos basaremos en datos del INE [19] para establecer conductas de las personas que consideremos que deben estar entre nuestro público objetivo. Se crearán un total de 2 perfiles diferentes con necesidades diferentes, las cuales eventiva puede ayudarles a realizar mejor su trabajo o facilitar su modo de vida.

Antes de meternos de lleno en la realización de los perfiles y sus posibles escenarios, tenemos que decir que tras el estudio de la población española y los datos obtenidos en el apartado del estado del arte en cuanto a la organización de eventos podemos decir que;

Nuestro público objetivo final serán mujeres y hombre de entre 35 y 50 años, que trabajen o colaboren en administraciones públicas, universidades u organizaciones sin ánimo de lucro, los cuales tengan la organización de eventos como algo complementario o independiente de sus trabajos principales. De forma secundaria también nuestra aplicación será diseñada para mujeres o hombres que quieran organizar eventos de escala más pequeña, y no tengan un presupuesto para utilizar plataformas de mayor escala.

10.2.1 Perfiles de usuarios y escenarios [7]

 <p><i>Figura 24 Persona 1</i></p>	<p>Luis González</p> <p>Autónomo y despistado</p> <p>Claves:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Es autónomo y presidente de la confederación de empresarios de la zona norte de Madrid. - Se pasa gran parte del día pegado a su teléfono móvil 	<p>Eventiva quiere que Luis González</p> <ul style="list-style-type: none"> - A través de su smartphone pueda consultar todo lo relativo a los eventos que organiza. - Pueda promocionar sus eventos de la mejor forma posible.
<p>Perfil personal</p> <p>Luis es natural de Madrid, tiene 35 años y actualmente es propietario de una empresa de contabilidad. Además, es director de la confederación de empresarios de la zona norte de Madrid.</p> <p>Al ser el propietario de su empresa, y a la vez director de la confederación no tiene demasiado tiempo para estar en casa, por lo que necesita que todo pueda consultarlo en un dispositivo móvil, del cual es gran fan, y le gusta estar al día de las últimas tecnologías.</p> <p>En la confederación de empresarios organizan más de 10 eventos al mes, por lo que la mayor parte de su tiempo, luis se dedica a la organización de estos eventos, buscando actividades, personas que se encarguen de las ponencias, etc...</p> <p>A luis le gustaría poder tener una plataforma fácil de usar, que no le consuma mucho tiempo gestionarla y le ayude a tener toda la información sobre los eventos que organiza en un sólo lugar.</p>	<p>Demografía</p> <ul style="list-style-type: none"> - Edad: 35 años - Estudios: Es graduado en Administración y dirección de empresas - Trabajo: Se encarga de gestionar su propia empresa y de dirigir las actividades de la confederación de empresarios. - Sueldo: 1.750€ al mes - Estado civil: Divorciado - Hobbies: Ir al gimnasio, montar a caballo y hacer senderismo - Personalidad: Extrovertido y obsesionado con su trabajo. 	
<p>Objetivos y motivaciones</p>		

<p>Luis González necesita...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tener bajo control todo lo que organiza. - Ser capaz de llevar las responsabilidades de su trabajo y de la confederación de empresarios a la vez. - Dar a conocer los eventos que la confederación crea para que sean un referente en la comunidad. 	<p>Luis González acude a eventiva para...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tener un control de los eventos que lleva a cabo. - Crear una web del evento sin grandes complicaciones. - Que a través de su móvil pueda gestionar todos los eventos posibles. 	<p>Capacidades tecnológicas</p> <p>Ordenador: Usuario avanzado</p> <p>Internet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Consulta redes sociales. - Busca personas de relevancia para sus eventos. - Compra por internet. - Es usuario de un gimnasio virtual.
<p>Luis González teme...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Que sus eventos a los que dedica tanto tiempo, no tengan una repercusión al no ser promocionados de la manera adecuada. - Producir errores al no tener un control exhaustivo de la preparación de sus eventos. - Que por falta de tiempo cometa errores en la preparación de ciertos eventos. - Que haya errores en los horarios de los eventos, ya que es lo que más suele importarle a la gente. 	<p>Luis González presta atención a...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Que el evento se organice de la mejor manera posible. - Una buena organización. - Una buena promoción. - Utilizar las nuevas tecnologías para llevar a cabo un mejor resultado. - 	<p>Smartphone:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mira el correo a diario. - Hace llamadas en streaming. - Utiliza un auricular bluetooth para sus llamadas. - Consulta información sobre diferentes cuestiones en momentos en los que no está en casa.
<p>Escenario</p>		

Luis necesita organizar 3 eventos casi de manera simultánea este mes. Los tres son eventos muy importantes y necesita promocionarse en internet para que tengan mucha afluencia ya que van personas muy importantes a dar diferentes ponencias.

Además necesita tener guardados los datos de los asistentes de acuerdo con la ley de protección de datos, así como poder eliminarlos posteriormente si algún usuario lo solicita.

Por último, necesita un método de fácil chequeo en el evento ya que ha tenido quejas en los últimos por largos tiempos de espera para acceder.

Luis encuentra que hay multitud de aplicaciones que pueden servirle pero se da cuenta que requieren de un pago bastante considerable o que son demasiado complicadas de usar para las funcionalidades básicas que él necesita.

Es por eso que Luis elige Eventiva, por su fácil uso y por que en cuestión de minutos podría estar compartiendo sus eventos entre sus invitados de una forma muy dinámica. Además la plataforma también cumple los aspectos necesarios que necesitaba como básicos.

Luis cree que podrá usar esta plataforma muy a menudo, ya que apenas necesita tiempo para gestionarla y le ayuda mucho en función de cómo los demás pueden visualizar las características de su evento.



Figura 25 Persona 2

Lidia Benítez

Funcionaria organizada.

Claves:

- Lidia es funcionaria en una diputación provincial, su trabajo es estar al frente del área de formación.
- Controla las nuevas tecnologías pero no son su fuerte.

Eventiva quiere que Lidia Benítez

- Tener una plataforma sin coste que le permita la creación de una web en la que pueda publicar el contenido de los eventos que realiza.
- Centralizar todo lo relativo a sus eventos en una plataforma.

Perfil personal

Lidia es natural de Sevilla, le encanta su trabajo aunque tampoco le obsesiona. Se esfuerza mucho en él pero una vez termina su jornada laboral se dedica a su hijo y a disfrutar de la vida.

En su trabajo, Lidia es la encargada del área de formación y sobre todo su labor es organizar cursos y jornadas formativas para los trabajadores

Demografía

- Edad: 42 años
- Estudios: CFGS de Auxiliar administrativo
- Trabajo: Se encarga del

<p>de la administración pública.</p> <p>La partida para software le es limitada, ya que se destina más presupuesto a buscar formadores de calidad, que en otros aspectos quizás de menos importancia, es por esto que Lidia necesita una plataforma en la que pueda recoger toda la información sobre sus acciones y que la gente pueda verla para que elijan una formación u otra, además necesita una plataforma que reúna la mayoría de las tareas que tiene que hacer al organizar un curso y todo esto con un coste gratuito o realmente bajo.</p> <p>Un handicap de Lidia es que aunque domina las nuevas tecnologías, le cuesta adaptarse por eso necesita algo que haga justo lo que ella necesita sin más funcionalidades que la puedan inducir a error.</p>		<p>área de formación de la Diputación de Sevilla.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sueldo: 1670€ - Estado civil: Casada con un hijo de 2 años. - Hobbies: Ir a la piscina, y leer un buen libro. - Personalidad: Reservada, cautelosa y muy trabajadora.
<p>Objetivos y motivaciones</p>		
<p>Lidia Benítez necesita...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una plataforma para poder dar visualización a sus eventos. - Un servicio que reúna la mayoría de tareas de la organización de un evento en un sólo espacio. - Evaluar sus eventos y tener ideas para siguientes proyectos. 	<p>Lidia Benítez acude a eventiva para...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dar visualización a sus eventos. - Tener una mayor organización en cuanto a pagos, e inscripciones. 	<p>Capacidades tecnológicas</p> <p>Ordenador: Usuario medio</p> <p>Internet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Consulta Redes sociales, aunque rara vez publica contenido. - Investiga sobre formaciones de interés para los empleados públicos. - Compra por internet. - Trabaja con diferentes programas de validación. <p>Smartphone:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Efectúa llamadas - Usa whatsapp y
<p>Lidia Benítez teme...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Que sus eventos no sean visualizados de forma adecuada. - Tener pocos asistentes a sus eventos por falta de 	<p>Lidia Benítez presta atención a...</p> <ul style="list-style-type: none"> - La organización - La limpieza de contenidos - La funcionalidad de cada apartado. 	

<p>información.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Que pueda haber errores por hacer la comprobación de pagos e inscripciones manualmente. 		<p>facebook con bastante frecuencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escucha música.
---	--	--

Escenario

Lidia ha invertido mucho esfuerzo en una ponencia de un experto en un software informático que se utiliza mucho en las administraciones pública. Este señor experto, tiene la agenda muy ocupada y lidia cree que puede ser de gran utilidad para todos los trabajadores.

Después de conseguir que este formador le hiciera un hueco para realizar una de sus masterclass, quiere que se entere la máxima gente posible, que asistan y todos queden encantados con la masterclass ya que podría suponer un resultado muy notable para ella y sus trabajadores.

Necesita que todo salga perfecto, y por eso quiere que de aquí a que se celebre dicho evento la gente evalúe ponencias más irrelevantes para ver qué le gusta a la gente y qué no y el día que se celebre esta ponencia todo sea un acierto.

Además, Lidia quiere que tenga mucha afluencia de público y necesita un sistema de check in rápido y sin colas.

Por todo esto Lidia decide elegir Eventiva, ya que cree que con los conocimientos que posee del uso de internet esta plataforma sencilla de usar puede ser justo lo que necesita.

Además, con esta plataforma puede realizar encuestas, sistemas de chek-in rápido en el lugar del evento, etc...

10.3 Definición de las funcionalidades y contenidos de la plataforma.

A continuación definiremos la funcionalidades básicas que la aplicación deberá cumplir, y para las cuales necesitaremos que se cumplan unas condiciones (Tanto por parte del usuario como de la plataforma según el caso) para su correcto funcionamiento. Se establecerá el dispositivo en el que plasmamos la funcionalidad, tanto si es uno sólo como ambos.

1 Funcionalidad: Registro

Descripción: Los usuarios necesitan registrarse en la plataforma para poder usarla, para ello será necesario rellenar un formulario de datos básicos, decir qué organización pertenecen y verificar la cuenta con un correo electrónico.

Dispositivo: Sólo plataforma web (Para usar la APP será necesario el registro previo en la plataforma)

Condiciones: El formulario debe pedir los datos básicos de cada persona, así como definir el tipo de organización a la que pertenecen y para la que van a utilizar la aplicación. Esto es necesario saberlo ya que según el tipo de eventos y su finalidad aparecerán unas funciones u otras. Este formulario debe ser accesible, y fácil de cumplimentar. En el caso de que se introdujera algún dato mal sería necesario la aparición de un aviso de error y cómo puede solucionarlo.

Además deberá existir una casilla de aceptación de recogida de datos, ya que todo usuario por temas de protección de datos debe autorizarnos a guardar sus datos.

Tras esto el usuario deberá validar su cuenta, aceptando un mail que le llegaría a su plataforma de correo electrónico y haciendo click en el enlace que indique a verificar su cuenta.

2 Funcionalidad: Login

Descripción: Una vez se haya realizado el registro accederán de nuevo a la pantalla de login e introduciendo el usuario y la contraseña elegidas anteriormente y haciendo click en el botón de acceder, podrán acceder a todas las funcionalidades de la

plataforma, siempre a la vista del panel de control.

Dispositivo: Todos los dispositivos.

Condiciones: Este formulario también estará conectado a la base de datos donde previamente se haya almacenado la información del registro. Si el usuario introduce un dato incorrecto dentro de un campo del login, se le dirá o bien que el email no está registrado, o que la contraseña no es correcta. Debe aparecer también un check-box que si se selecciona, permita al usuario guardar sus datos de registro, por lo que si acepta este check-box cada vez que entre en esa página desde ese navegador los datos aparecerán ya cargados.

3 **Funcionalidad:** Olvido de contraseña

Descripción: En la pantalla de login aparecerá un enlace en el que podremos recuperar nuestra contraseña en el caso de olvido. Esto será mediante la verificación del correo asignado al usuario que solicite esta nueva contraseña.

La verificación se realizará enviando un mail al correo del usuario y si el link del correo se clickea de forma correcta, llegará al mismo correo una nueva contraseña para acceder a la plataforma.

Dispositivo: Todos los dispositivos.

Condiciones: Para poder enviar el mail de recuperación de contraseña es necesario escribir en el input que nos aparecerá el correo asignado al usuario de forma correcta. Si se introduce un valor erróneo deberá aparecer un aviso de error.

En el link que se envíe para restablecer la contraseña deberá ser accesible desde el correo electrónico.

4 **Funcionalidad:** Creación de eventos

Descripción: Es una de las principales funcionalidades de la plataforma. Podremos añadir un nuevo evento siempre que queramos, y da igual la simultaneidad de los

eventos que tengamos dados de alta.

Dispositivo: Sólo estará disponible en plataforma web.

Condiciones: Para dar de alta un evento deberá estar logueado previamente, y será imprescindible definir en las diferentes pantallas de recogida de datos las siguientes informaciones:

- Nombre del evento
- Día
- Hora
- Lugar
- Tipo de evento
- Si requiere inscripción o no
- Si requiere pago o no
- Nº mínimo y máximo de asistentes
- Organización que lo lleva a cabo, y su logotipo.
- Imágenes para completar los huecos disponibles para ello en las plantillas.

5 **Funcionalidad: Galería de eventos creados**

Descripción: Lista con todos los eventos creados por un usuario.

Dispositivo: Todos los dispositivos.

Condiciones: Para que pueda existir esta funcionalidad haber creado eventos previamente.

A raíz de esta galería podremos acceder a los paneles de administración de los diferentes eventos que un usuario haya creado, y poder modificar, eliminar o dar por finalizado nuestro evento.

6 **Funcionalidad: Galería de eventos asistidos**

Descripción: Será una lista con todos los eventos a los que hayamos asistido. En esta lista también se verán aquellos que haya editado o creado un usuario pero ya ha pasado de fecha de finalización.

Dispositivo: Todos los dispositivos

Condiciones: Para que se cumpla esta funcionalidad es necesario que el usuario haya asistido a un evento, o haya creado/editado uno y ya se haya celebrado.

A raíz de esta galería podremos acceder a las estadísticas del evento además de a los resultados de las encuestas de satisfacción realizadas.

7 **Funcionalidad: Cerrar sesión**

Descripción: Consiste en deslogarse de la plataforma. Esto es útil cuando se abre sesión desde un dispositivo que no es el personal, ya que lo más normal y cómodo es que los usuarios se mantengan conectados tanto en sus ordenadores como móviles.

Dispositivo: Todos los dispositivos

Condiciones: Para poder cerrar sesión, se ha de estar dentro de una cuenta. Además hay que acceder a la pestaña del perfil y presionar en el botón "cerrar sesión". Una vez hecho esto, cuando se vuelva a entrar en la plataforma no lo hará directamente, sino que pedirá que la persona haga login en la pantalla que hemos explicado previamente.

8 **Funcionalidad: Chek-in**

Descripción: A través de esta funcionalidad los asistentes podrán realizar el check in en el momento de entrar en el evento. Se hará a través de un código QR que la app generará de forma personalizada para cada usuario y evento.

Dispositivo: Sólo APP Móvil

Condiciones: Para poder realizar el checkin es necesario que el usuario tenga un smartphone con al app de eventiva descargada, ya que el proceso será el siguiente:

- Llegada al lugar de celebración del evento.
- Enseñamos el código en una mesa de chequeo al evento.
- En esta mesa con otro dispositivo smartphone y desde también la aplicación de eventiva se leerá el código QR. Esta funcionalidad la podrán hacer desde la app aquellos usuarios que el administrador del evento haya autorizado.
- Automáticamente, el usuario habrá completado su chequeo y la plataforma lo incluirá entre los usuarios asistentes al evento.

9 Funcionalidad: Encuestas

Descripción: Esta funcionalidad de encuestas se implementará en un principio con la finalidad de evaluar los eventos, de manera que el administrador proporcionará unas preguntas y sus opciones de respuesta.

Estas preguntas deberán ser contestadas por los usuarios una vez hayan asistido al evento, y este se haya producido. Podrán contestarse en un periodo de 30 días desde la finalización del evento, aunque este tiempo podrá ser disminuido por el administrador del evento.

Dispositivo: Todos los dispositivos.

Condiciones: Para esta funcionalidad es necesario que el evento ya se haya producido, y que el usuario haya asistido al evento.

El usuario podrá hacer la encuesta tanto desde la app en un nuevo apartado o desde la web en una sección que se generará para ello.

Los resultados llegarán a los administradores y podrán ser visualizados desde el panel de control del mismo.

10 Funcionalidad: Envío de imágenes

Descripción: Es una funcionalidad hecha con la intención de documentar el evento y que el administrador pueda disponer de imágenes de todos los asistentes que quieran proporcionarlas

Dispositivo: Sólo APP

Condiciones: Para que esto se lleve a cabo desde el smartphone de cada usuario deberá dar a la aplicación los diferentes permisos para acceder a la cámara y a su galería de imágenes.

En una sección de la app preparada para ello, podremos seleccionar las imágenes que queramos añadir y el administrador desde su panel de control podrá visualizar todas las imágenes que los asistentes proporcionen.

10.4 Identidad corporativa de la plataforma

Para llevar a cabo el desarrollo de la plataforma es necesario dotarla con una apariencia acorde con su filosofía. Es por eso que además del diseño de la plataforma tenemos que diseñar y desarrollar una identidad corporativa para la marca Eventiva.

10.4.1 El logotipo y sus variantes

Para eventiva, necesitamos un logo elegante, sencillo vanguardista y que refleje la sencillez de la plataforma. A continuación mostramos el logo elegido:



Figura 26 Logo Eventiva

Como vemos, se muestra en el nombre el logo y sobre él un imagotipo que hace alegoría a una sala con elementos en su interior. Estos elementos son 5 que serán las 5 patas de nuestra plataforma. Organización, difusión, usabilidad, colaboración y diseño.

Además la idea es también hacer una similitud a todos los elementos posibles dentro de un evento que en eventiva podemos controlar.

Además del logotipo en su versión principal, añadimos el logotipo para fondos oscuros, el logotipo en blanco y negro y en negativo.



Figura 27 Logo eventiva en color para fondos oscuros



Figura 28 Logo Eventiva en negativo para fondos claros



Figura 29 Logo Eventiva en negativo para fondos oscuros

Además se ha decidido crear un imagotipo que represente la marca eventiva, sobre todo en pantallas pequeñas pero pudiendo también usar en otros contextos como seña de identidad de la marca.



Figura 30 Imagotipo Eventiva

10.4.2 Tipografías

Las tipografías que incluiremos en el proyecto serán las siguientes:

- **AbeatbyKay:** Se trata de una fuente en su mayoría decorativa, siendo la que aparece en el logotipo. Es una letra sans-serif, y aunque sea decorativa es bastante legible por lo que se usaría para títulos de documentos que fueran corporativos. En el caso que fuera posible se usaría en la web para banners y elementos decorativos dentro de esta. Esta tipografía sólo podrá emplearse en su versión regular.

ABCČĆDĎEFGHIJKLMNOPQRSŠTUVWXYZŽ

abcčćdďefghijklmnopqrsštuvwxyzž

1234567890'?'!'"(%)[#]{}&\<+÷x=>*

- **Poppins:** Esta tipografía será la principal en la plataforma web y en la redacción de documentos. Nos encontramos de nuevo con una tipografía sans serif, pero esta vez es una de las tipografías que encontramos dentro de la famosa librería de google font, por lo que será accesible desde la web y por lo tanto visualizable en cualquier dispositivo. Esta tipografía contiene 5 tipos de familias, lo que la hace muy versátil para crear combinaciones entre ellas, su trazo elegante pero a la vez muy original, que le da un toque singular. Nosotros sobre todo usaremos las versiones light y medium.

Poppins Light

ABCČĆDĎEFGHIJKLMNOPQRSŠTUVWXYZŽ

abcčćdďefghijklmnopqrsštuvwxyzž

1234567890'?'!'"(%)[#]{}&\<+÷x=>*

Poppins Medium

ABCČĆDĎEFGHIJKLMNOPQRSŠTUVWXYZŽ
abcčćdďefghijklmnopqrsštuvwxyzž
1234567890'?"'!"(%)[#]{@}/&\<+÷×=>*

Además de las tipografías aquí expuestas, en la aplicación web se podrá usar la fuente “**Roboto**” para ciertos textos de la web, sobre todo se usará para formularios, ya que es una tipografía aceptada por más navegadores, así como permite una diferenciación en el contenido que hace que la información se muestre más clara para el usuario.

10.4.3 Colores Corporativos

A continuación mostraremos los colores corporativos de Eventiva, estos serán los que aparecerán también en la plataforma.



A. Significado de cada gama cromática:

- **Morados:** En la psicología del color, el púrpura es un color real. El significado del color para el púrpura está relacionado con el poder, la nobleza, el lujo, la sabiduría y la espiritualidad. [29]

El morado, casi liláceo es el color que hemos elegido como primario para nuestra plataforma y su identidad corporativa. Este color combinado con el resto de colores que tenemos evocará a una plataforma seria, y con fuerza, como su psicología nos transmite.

En la plataforma este color predominará de manera sutil, ya que su uso excesivo podría convocar en un diseño de la interfaz bastante excesivo.

- **Verdosos:** En la psicología del color, el verde está muy conectado con la naturaleza y el dinero. El crecimiento, la fertilidad, la salud y la generosidad son algunos de los significados positivos de este color. [29] Elegimos este color ya que es el color complementario del color primario elegido para nuestra aplicación.

- **Negros:** En la psicología del color, el significado del color negro es simbólico del misterio, el poder, la elegancia y la sofisticación. [29]

No podía faltar el negro en nuestra plataforma, ya que nos dará ese toque de elegancia que siempre nos transmite. Será un color que aparecerá lo justo y sólo en la cantidad necesaria para dotar a nuestra plataforma de un carácter poderoso.

- **Blancos:** En la psicología del color, el blanco muestra inocencia, bondad, limpieza y humildad. [29]

No podía faltar el blanco en nuestra plataforma si queríamos que fuera una plataforma limpia e intuitiva. El color blanco compensará los excesos del resto de colores de la gama, haciendo un equilibrio perfecto en nuestros diseños.

- **Grisés:** En la psicología del color, el gris representa la neutralidad y el equilibrio. Este significado probablemente proviene de ser la mezcla entre blanco y negro. [29]

Utilizaremos los grises para las tipografías y textos, para compensar entre el negro y el blanco y buscar el equilibrio que eventiva quiere darle a los usuarios en sus tareas.

10.4.4 Otros elementos gráficos

Además de la identidad corporativa correspondiente, se ha creado una serie de merchandising acorde a la filosofía de la empresa:



Figura 31 Identidad Corporativa aplicada a varios formatos

Cómo vemos en la imagen superior, hemos aplicado los colores y los diferentes estilos de logotipo en una imagen corporativa acorde a la imagen que queremos transmitir de la empresa.

10.5 Beneficios que aporta la plataforma a los usuarios

En este apartado definiremos los beneficios que esta plataforma puede aportar a los usuarios:

- A. Servirá para una mejor organización de los promotores de los eventos.
- B. Dar promoción a los eventos permitiendo a los usuarios tener una landing page de forma totalmente gratuita.
- C. Inscripciones y pago a través de una única plataforma y un sólo panel de control, haciendo que todo esté organizado desde un sólo panel de control.
- D. La plataforma tendrá asesores que ayudarán a los organizadores de los eventos en lo que necesiten, tanto en el apartado de ayuda, como el de consejos.
- E. A los creadores de los eventos se les hará llegar por mailing una vez creados todos los eventos formas de promocionar su evento en redes sociales de manera optimizada para su evento de forma totalmente gratuita y semanal.
- F. A través de la APP y en sincronización con la plataforma web será más fácil y usable la fase de chequeo en los eventos una vez se da comienzo de forma presencial.
- G. A través de la APP todos los usuarios asistentes podrán evaluar el evento completo, o por cada ponente/actividad por separado. Esto se almacenará en el apartado de estadísticas del evento una vez finalizado.
- H. Según las puntuaciones obtenidas, eventiva puntuará el evento y los clasificará, así el usuario podrá ver como mejorar en su próximo evento y su índice de rendimiento.

10.6 Tiempo de desarrollo

Como hemos comentado anteriormente en la elección de las tecnologías escogidas el tiempo de desarrollo para la plataforma web y la app móvil será de 6 meses en un principio, no obstante, se añadirán dos meses más de desarrollo como respaldo para posibles retrasos quedando la planificación del desarrollo de la siguiente forma.

- | | |
|-----------------------|---|
| Mes 1 | <ul style="list-style-type: none">● Elección del equipo desarrollador● Comprensión de la idea y los diseños escogidos.● Preparación técnica de las tecnologías escogidas por parte del equipo desarrollador.● Resolución de dudas entre el equipo de desarrollo y el cliente que encarga el proyecto.● Comienzo de la programación base |
| Meses 2, 3 y 4 | <ul style="list-style-type: none">● Desarrollo de la plataforma web● Comunicación constante entre cliente y equipo desarrollador. |
| Mes 5 | <ul style="list-style-type: none">● Comienzo del desarrollo de la APP Móvil |
| Mes 6 | <ul style="list-style-type: none">● Presentación de ambas plataformas y subsanación de errores. |
| Mes 7 | <ul style="list-style-type: none">● Subsanación de errores o mejoras● Presentación de la plataforma en su segunda versión● Fase de testeo.● Publicación en la Play Store y en la Apple Store de la APP.● Fase de testeo por diferentes usuarios de prueba. |
| Mes 8 | <ul style="list-style-type: none">● Plazo para posibles subsanaciones tras la fase de testeo.● Presentación oficial de la plataforma● Puesta en marcha del plan de marketing de lanzamiento. |

Estos tiempos de desarrollo y puesta en marcha de la plataforma, se determinan teniendo en cuenta que se formará un equipo de 4 personas, estando compuesto por cuatro programadores, dos programadores front-end y dos programadores back-end.

Estos programadores junto con los diseñadores de la plataforma y los socios que la componen formarán un equipo el cual trabajará con metodologías ágiles, como por ejemplo Scrum. Esto formaría un equipo de personas disciplinares que harán del proyecto un proyecto más compacto, y se irá nutriendo de recomendaciones en un trabajo colaborativo.

10.7 Riesgos principales en el desarrollo de la plataforma.

- A. Malentendidos entre el equipo de desarrollo de la idea y el equipo de desarrolladores de la plataforma.
- B. Nuevas funcionalidades que surjan a raíz del proyecto.
- C. Planificación de tiempo no adecuada.
- D. Tecnologías mal escogidas para el desarrollo del producto, que ocasionarían un retraso en los plazos.
- E. Problemas con la nueva ley de LOPD y la protección de datos de los usuarios de la plataforma.
- F. Solapamiento de funciones con otras plataformas de mayor envergadura o reconocimiento.
- G. Problemas de usabilidad con el diseño escogido.
- H. Que la plataforma web y la aplicación móvil no consigan sincronizarse de forma simultánea o que la app no complemente de manera adecuada la plataforma web.

11. Estrategia de marketing

Para que Eventiva sea todo un éxito será necesario elaborar un plan de marketing que ayude a impulsar la plataforma, y consiga que todo el mundo oiga hablar de Eventiva.

11.1 Objetivos

- Dar a conocer la plataforma.
- Ganar usuarios.
- Crear valor entorno a la marca Eventiva.
- Recoger recomendaciones y/o mejoras de los primeros usuarios.

11.2 Precios

La finalidad de nuestra aplicación es que sea de uso gratuito para todos los usuarios, ya que su desarrollo inicial se sufragará con ayudas públicas y subvenciones, por lo que nuestra plataforma no tendrá un coste para ninguno de nuestros usuarios.

Si bien, habrá usuarios que podrán pagar un asesor de Eventiva dedicado al 100% para su proyecto. Este asesor podrá ayudarle a crear su evento en la plataforma o a ayudarlo a promocionar su evento en diferentes plataformas.

Esto si que tendría un coste que variaría en función de cómo fuera la embergadura del proyecto.

11.3 Análisis DAFO

Debilidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none"> • Partimos con la idea de ser una aplicación sencilla • Esta aplicación es muy concreta, con funcionalidades muy definidas, será difícil si el usuario busca algo con mucha personalización. • En fase de lanzamiento, por lo que al principio no será reconocida por nadie 	<ul style="list-style-type: none"> • Alta competencia con aplicaciones mucho más elaboradas y reconocidas. • La masificación de los eventos corporativos. • Los usuarios que ya usen aplicaciones ya existentes pueden ser reacios a cambiar a una nueva, por el simple hecho de tener

<p>ni nadie podrá recomendarla.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Está enfocada a un público muy concreto, el cual no puede desarrollar una web con sus propios medios. • Sólo estará disponible en un primer momento en Español. 	<p>que aprender a usar algo nuevo.</p>
Fortalezas	Oportunidades
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación muy sencilla de usar. • Es una aplicación que no nos distrae con características que nuestro público no va a usar. • Personalizable. • Permite exponer todo lo necesario para la organización de un evento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación gratuita. • Adaptada a las últimas tendencias web en el mercado. • Adaptada al nuevo reglamento de protección de datos. • Aplicación en continuo desarrollo para mejoras.

11.4 Temporalización

Las acciones que vamos a desarrollar a continuación, se pondrán en marcha un mes más tarde del lanzamiento de la plataforma. Dejamos este mes para comprobar su funcionamiento y subsanar errores si fuera necesario.

Tendrán una duración de aproximadamente 3 meses, dependiendo de los resultados obtenidos podrá alargarse más en el tiempo si el equipo de Eventiva lo viera necesario.

11.5 Acciones

Para poder cumplir nuestros objetivos de marketing, pondremos en marcha varias acciones que comenzarán una vez la aplicación ya haya pasado su fase de testeo y esté en funcionamiento al 100%. Estas acciones serán:

- **Campaña SEM:**

El primer paso de nuestro plan de marketing será desarrollar una web que explique qué es eventiva. En este proyecto hemos desarrollado la aplicación, pero no un sitio de referencia que nos diga qué es eventiva, para qué sirve, que podemos hacer en la plataforma, etc...

A fin de cuentas, consistirá en desarrollar un sitio web acorde con la imagen de marca creada y que nos sirva para dar a conocer la plataforma a los usuarios potenciales.

En esta página tendremos una optimización del código así como de los recursos para poder obtener un buen posicionamiento SEO, el cual nos ayudará a llevar a cabo una campaña SEM de alta calidad.

La campaña SEM consistirá en anuncios en el buscador de google a través de Google Ads. En concreto usaremos las campañas de búsqueda, display y vídeo.

Esto hará que aparezcan banners sobre nuestra plataforma según el público objetivo que hayamos elegido y con un presupuesto medio-alto conseguir captar usuarios que cumplan con las necesidades que eventiva puede subsanar.

- **Campaña en RRSS. Facebook, twitter y linkedin:**

También llevaremos a cabo una campaña de las mismas características que la campaña SEM en redes sociales, dónde mostraremos banners sobre eventiva a nuestros usuarios potenciales.

Estos anuncios redirigirán directamente al sitio web informativo que desarrollemos de la aplicación.

- **Campaña de mailing:**

Para llegar a nuestros principales clientes, que son las empresas y organismos públicos, mandaremos emails dónde nos presentemos y expliquemos en qué consiste eventiva, y para qué la pueden utilizar.

En este email, se mandará a una relación de empresas que cumplan con las características de los usuarios de eventiva, así como a los ayuntamientos, diputaciones provinciales, cámaras de comercio y otros organismos públicos de estas características.

- **Asistencia a ferias del sector:**

Es importante que dentro de nuestro sector nos demos a valer, por ello es importante asistir a ferias, congresos u otros eventos en los que el tema principal gire sobre la organización de eventos.

Según la disponibilidad del evento, montaremos un stand y elaboraremos material propropagandístico sobre Eventiva, el cual repartiremos a los asistentes.

También asistirán técnicos de la plataforma que podrán hablar en primera persona de su funcionamiento y ventajas.

- **Vídeos formativos de cómo sacarle el máximo partido a Eventiva.**

Para complementar el resto de acciones que hemos explicado anteriormente, se realizarán vídeos explicativos de corta duración en los cuales se realizaran pequeños videotutoriales sobre aspectos concretos de la plataforma, por ejemplo, cómo crear un evento nuevo, como modificarlo, cómo añadir un contenido etc...

Estos videotutoriales se añadirán a la web corporativa de eventiva, además de promocionarlos activamente en las redes sociales mencionadas en los anteriores puntos.

11.6 Evaluación

Para medir si el plan de marketing ha obtenido buenos resultados, utilizaremos como indicadores de evaluación o también llamados KPI los siguientes ítems:

- Número de usuarios en la página de Eventiva
 - Si es mayor de 150 usuarios registrados, tendremos un buen resultado.
 - Si es mayor de 300 usuarios registrados, tendremos un excelente resultado.
 - Si es menor que 150 usuarios registrados, nos veremos obligados replantearnos este plan de marketing.
- Número de landings-page creadas
 - Si es mayor de 50 Landing-pages creadas, tendremos un buen resultado.
 - Si es mayor de 100 Landing-pages creadas, tendremos un excelente resultado.
 - Si es menor que 50 Landing-pages creadas, nos veremos obligados replantearnos este plan de marketing.
- Número de personas checkeadas.
 - Si es mayor de 170 personas checkeadas, tendremos un buen resultado.
 - Si es mayor de 350 personas checkeadas, tendremos un excelente resultado.
 - Si es menor que 100 personas checkeadas, nos veremos obligados replantearnos este plan de marketing.
- Número de eventos realizados
 - Si es mayor de 50 eventos realizados, tendremos un buen resultado.
 - Si es mayor de 100 eventos realizados, tendremos un excelente resultado.
 - Si es menor que 50 eventos realizados, nos veremos obligados replantearnos este plan de marketing.
- Cuestionario de satisfacción de uso (Incorporado en la aplicación)
 - Si hay más de un 65% de votos positivos, tendremos un buen resultado.
 - Si hay más de un 90% de votos positivos, tendremos un excelente resultado.
 - Si hay menos de un 50% de votos positivos, nos veremos obligados replantearnos este plan de marketing y las funcionalidades de la plataforma.

12. Mapa de la estructura de la plataforma web y móvil

12.1 Estructura plataforma web:

A continuación reflejamos el mapa de la estructura en la versión web:

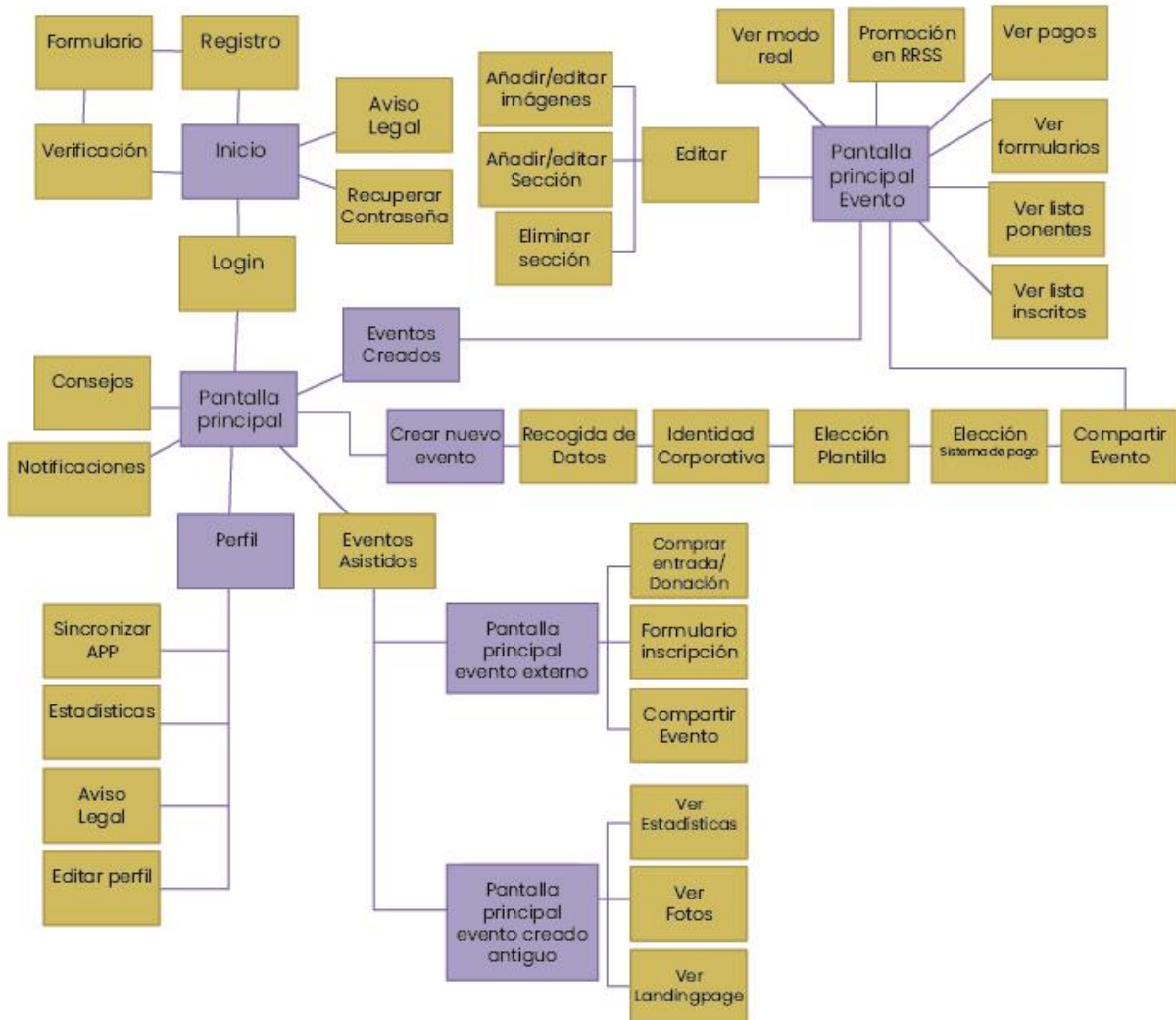


Figura 32 Esquema web Aplicación Web Eventiva

12.2 Estructura Aplicación Móvil:

A continuación reflejamos el mapa de la estructura en la versión de la APP Móvil:

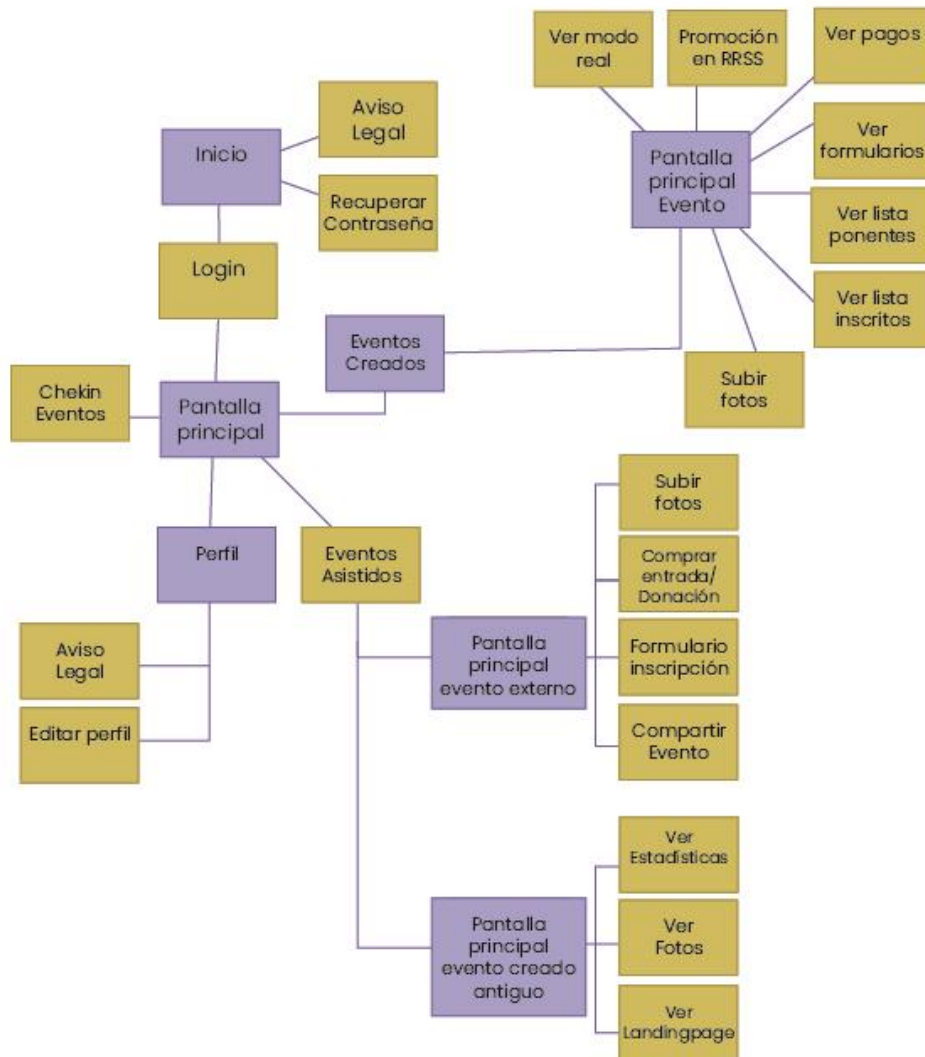


Figura 33 Esquema Aplicación Móvil Eventiva

13. Estructura visual de la plataforma

Como ya hemos comentado anteriormente, este TFM se ha realizado un diseño “from scratch” (desde cero) de una aplicación de gestión de eventos en la web. Esto se debe a que actualmente no existe nada similar que este accesible a todos los públicos y realmente nos de la funcionalidad que queremos en nuestro proyecto.

13.1 Prototipo de baja fidelidad: Escritorio

A continuación estableceremos la estructura/distribución de la plataforma en líneas generales.

Como vemos en la figura 34 la plataforma web consiste en una barra superior, cabecera, dónde encontraríamos el menú de navegación y el logotipo de la plataforma.

En el centro situaríamos el contenido según la pantalla que estubieramos visualizando y en el pie de página o footer, veríamos las señas de copyright, el año de actualización de la plataforma y el enlace al aviso legal de la misma.

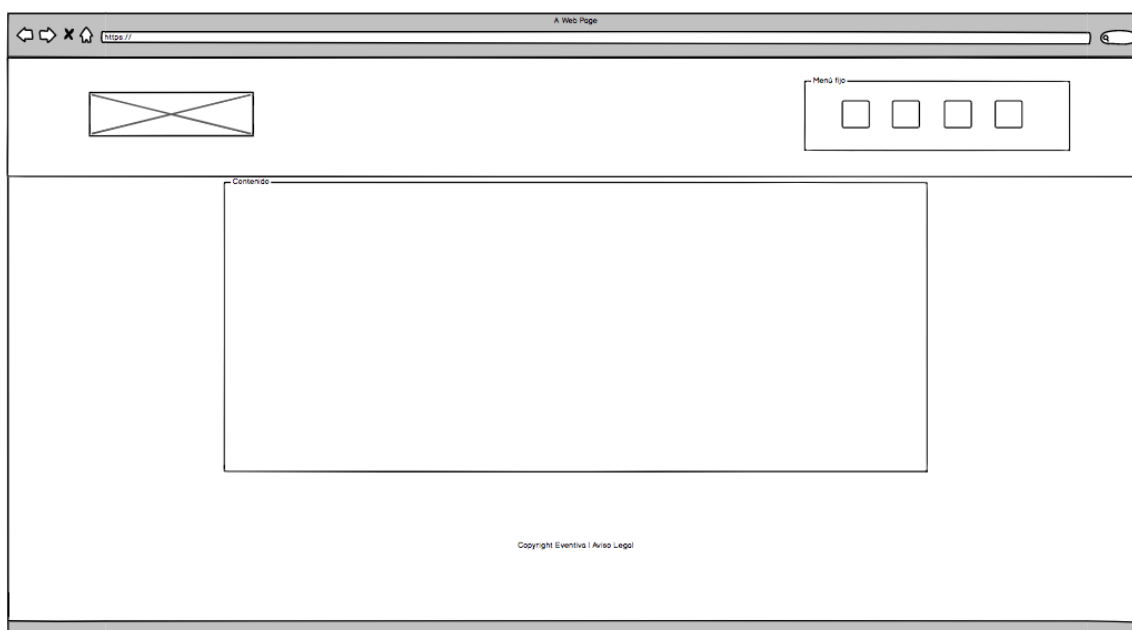


Figura 34 Diseño estructura aplicación web Eventiva [3]

Para mostrar el contenido en pantallas de baja resolución como ipads o smartphones el contenido se distribuirá de la misma manera, aunque con la diferencia de que el menú fijo, pasará a ser un menú tipo hamburguesa que abrirá un menú lateral derecho.

13.2 Prototipo de baja fidelidad: App

Aunque el elemento principal de este proyecto es la aplicación web para la versión de escritorio se ha realizado una Aplicación móvil básica debido a las necesidades obtenidas del estado del arte redactado en esta memoria.

Como vemos en la figura 35 el contenido de la aplicación se establecería situando el título de la página dónde nos encontremos en la parte superior, el contenido en la parte central y un menú fijo en la parte de abajo.

Se ha decidido prescindir de un menú tipo hamburguesa o similar debido a que los elementos del menú son pocos, y era mucho más usable tener los enlaces a cada punto del menú siempre visibles.

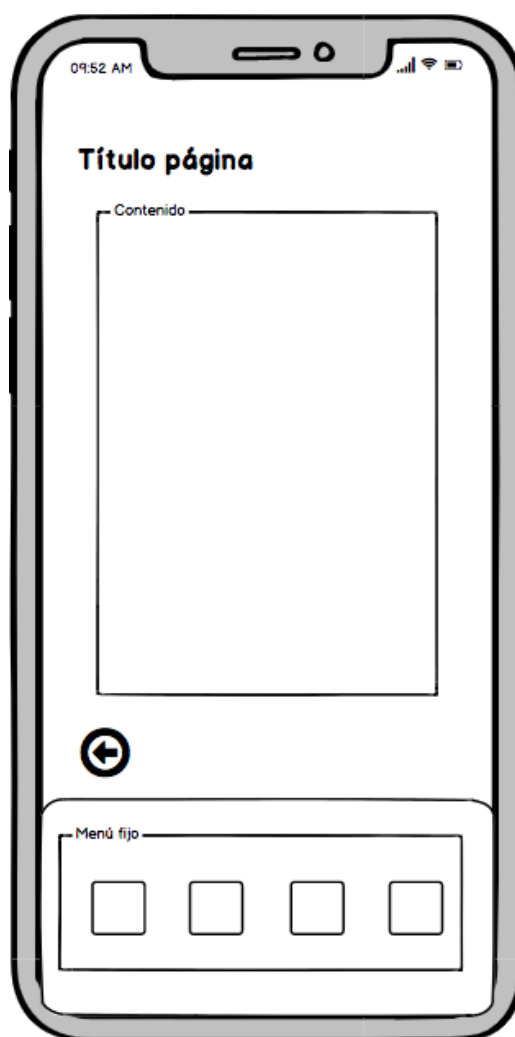


Figura 35 Diseño estructura aplicación móvil Eventiva [3]

14. Prototipos de alta fidelidad

14.1 Reglas de desarrollo

Nuestra plataforma deberá seguir un desarrollo óptimo siguiendo las buenas prácticas en cuanto usabilidad y accesibilidad se refieren, por lo que antes de adentrarnos en el prototipo explicaremos de forma breve varias premisas en las que va a basarse nuestro diseño, tanto para cumplir los objetivos del usuario como para que a éste no le sea complicado obtenerlos [37]:

- **Debe tener un diseño centrado en el usuario.** Nuestro propósito siempre será el usuario, por lo que debemos tener muy presente a la hora de realizar el diseño qué dificultades podría encontrarse.
- **Agradecida de usar,** deberá ser atractiva visualmente para los participantes para que les motive el uso de nuestra plataforma.
- **Fácil de aprender:** el manejo de la interfaz no debe ser complicado, pues provocaríamos desesperación en los visitantes y una mala experiencia de usuario, haciendo que la plataforma no cumpla con su objetivo. Tampoco debemos sobrecargar el contenido, ya que esto satura al usuario. Debemos ser conscientes de que menos siempre, es más.
- **Intuitiva de utilizar:** Todo debe ser muy visual, debemos saber en todo momento dónde nos encontramos y debemos poder volver a dónde estábamos en todo momento.
- **Robustez:** El diseño tiene que apoyar al usuario para que cumpla sus objetivos, jamás perjudicarlo en sus acciones.
- **La regla de los clicks:** Nunca debemos sobrepasar los tres clicks para llegar a nuestro propósito. Las diferentes secciones deben estar a la vista y conectadas. Nunca escondidas o con poca visibilidad ya que corremos el riesgo de que el usuario no la encuentre.

Más allá del diseño de la plataforma, también debemos tener en mente a la hora del desarrollo las siguientes tareas para evitar problemas en el futuro:

- **Rapidez en la carga del sitio:** Es importante que nuestra plataforma tenga una velocidad de carga no mayor a los 4 segundos. Para ello se debe trabajar en un código optimizado y comprimido, así como una optimización en las imágenes que se suban. Nunca deben superar los 300kb.
- **Universal:** o lo que es lo mismo, accesible al mayor número de usuarios posibles. Para esto se ha de usar el código en la versión que menos problemas tenga para visualizarse en los diferentes dispositivos y navegadores, así como comprobar en todo momento la óptima visualización en la mayoría de los dispositivos y navegadores.

14.2 Método de trabajo

Para realizar este prototipo se empezó por un diseño que cumpliera principalmente en dispositivos de escritorio, ya que es el medio de trabajo que usaría principalmente nuestro público objetivo, dejando la visualización desde smartphones o pequeñas resoluciones para consulta de datos, y para ello dispondríamos de la aplicación móvil.

Sabiendo esto, nuestro método de trabajo ha sido el siguiente:

- Se ha detectado cuáles eran los datos que necesitábamos saber tanto del usuario, en el momento de registro, como para la creación del evento.
- Se han dividido los pasos que necesitábamos saber sobre el evento en varios pasos, para que la navegabilidad del usuario por la aplicación fuera menos monótona y menos pesada.
- Se ha seguido el diseño visual implantado en la imagen corporativa, funcional y minimalista.
- Se han diseñado las diferentes pantallas siguiendo una misma línea gráfica, acorde con la identidad corporativa, con el software adobe Illustrator.
- Se ha trabajado para dar vida a cada una de estas pantallas con el software Adobe XD.
- Una vez se consolidó el diseño visual, se fueron haciendo diferentes pruebas de usabilidad para detectar posibles errores o carencias en el diseño, y conforme se iban detectando se iba subsanando.

Respecto a la elección del software, nos decidimos por esta plataforma debido a la fácil conexión con Adobe Illustrator, software que domino a la perfección, por lo que me permitía mayor capacidad de reacción ante posibles problemas en el desarrollo del proyecto.

No obstante, a pesar de estar contenta con el resultado, me hubiera gustado que ciertas características del prototipo fueran más funcionales de lo que son, pero el software elegido no permitía realizar prototipo con las características deseadas. Estas características son:

- Funcionalidad de Hover en los botones, y diferentes elementos.
- Posibilidad de Inputs funcionales donde se nos permitiera escribir.
- Enlaces a una pantalla u otra según las opciones elegidas.
- Diferentes funcionalidades de los formularios.

A pesar de estas carencias se presenta el prototipo, explicando su uso y estableciendo también que funcionalidades podemos encontrar en cada pantalla.

****Nota A:** En el apartado de Funcionalidad se escribirán todas las acciones que se pueden comprobar en el prototipo.*

****Nota B:** En esta memoria sólo se muestran algunas pantallas. En los prototipos podrán aparecer más de importancia secundaria.*

14.3 Prototipo de alta fidelidad: Escritorio



Figura 36 Aplicación Web: Login

Pantalla Inicio - Login

Descripción Esta pantalla será a la que todos nuestros usuarios lleguen al acceder a la plataforma.

Aquí introducirían su usuario y contraseña y accederían a la aplicación.

Se ve como en la parte superior el logo de eventiva identifica a la plataforma, y en el footer podríamos acceder al aviso legal.

También podemos recordar los datos de acceso (que se guardarían en el navegador que use el usuario), recuperar la contraseña o registrarse si no se ha hecho previamente.

Funcionalidad Inputs – animación

Recordar contraseña – Animación

Botón Acceder – Se accede a la pantalla principal de la plataforma

Botón Registrarse – Se accede al formulario de registro de la plataforma

Botón Recuperar contraseña – Se accede a la pantalla para poder recuperar la contraseña.

Aviso legal – Nos llevaría a aviso legal.



Figura 37 Aplicación Web: Recuperar Contraseña

Pantalla	Inicio – Recuperar contraseña
Descripción	<p>Esta sería la pantalla para recuperar la contraseña de la aplicación. Es similar a la de inicio pero en esta se incluye una pequeña botonera en la parte superior, en la que podemos ver un pequeño menú con el que podemos volver atrás (Volveríamos a la pantalla principal).</p> <p>El funcionamiento de esta parte consistiría en que el usuario debería introducir su email, y si corresponde con alguno de la base de datos, se enviaría a ese mismo email un código sustitutivo de contraseña.</p>
Funcionalidad	<p>Botón recuperar contraseña – Volvería a inicio para que pudiéramos introducir el código enviado a nuestro email.</p> <p>Botonera superior – Flecha – Volver atrás.</p> <p>Botonera superior – Perfil – iría a la zona del perfil (Aunque en el prototipo esté funcional ya que no se puede “Vetar” en la realidad esto no sería posible, sólo mostraría un pequeño menú).</p>

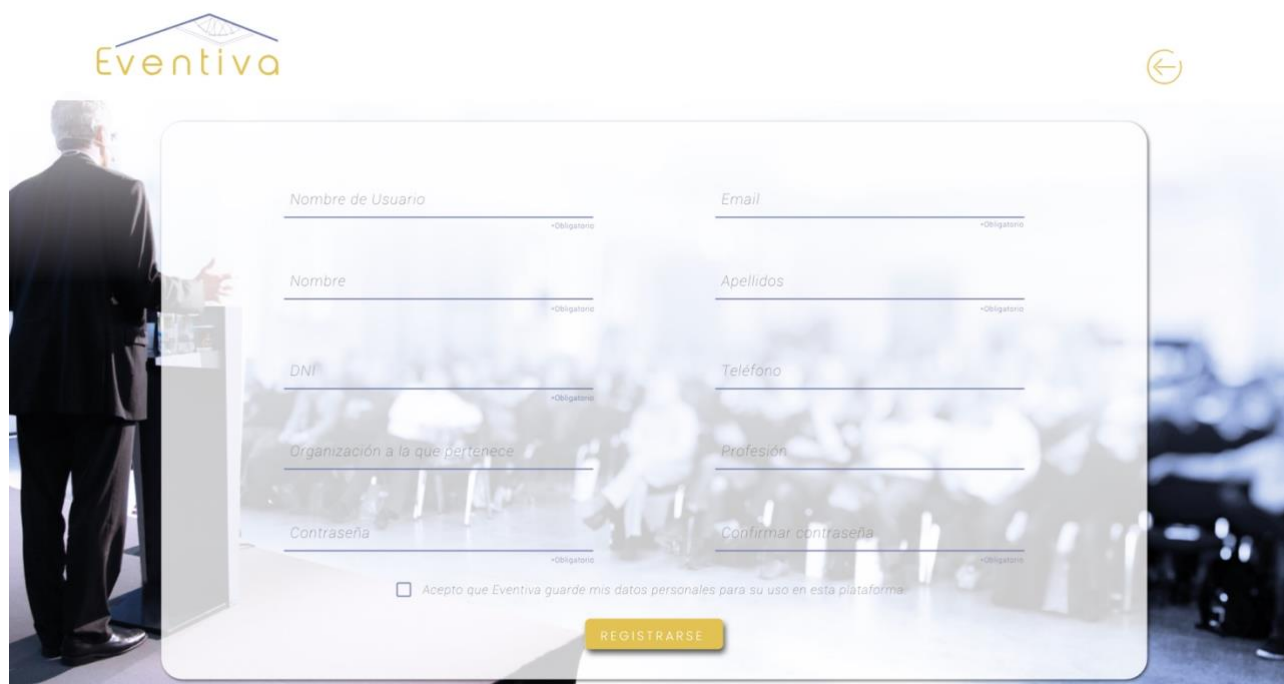


Figura 38 Aplicación Web: Registro

Pantalla Inicio - Registro

Descripción En esta página los usuarios no registrados podrán hacerlo. Como se ve en la figura 38 consiste en un formulario que pide datos básicos y algunos principales como el nombre de usuario o el email, así como la contraseña.

En este caso también recogemos los datos de profesión, y organización a la que pertenece para que el tener datos sobre nuestros usuarios y poder seguir mejorando la plataforma en función del público mayoritario que tengamos. Recordamos que estamos enfocando nuestra plataforma a la organización de eventos corporativos, por lo que estos datos pueden ser relevantes una vez la plataforma vaya evolucionando.

En esta pantalla también aparecería un check-box que el usuario debe marcar para autorizarnos a almacenar y manipular sus datos personales.

Funcionalidad Botón de registro – Llevaría a la pantalla de verificación del registro.

Botonera superior – Volver atrás.

Aviso legal – Nos llevaría a aviso legal.



Figura 39 Aplicación Web: Validación registro

Pantalla	Inicio – Verificación del registro.
Descripción	Esta página serviría para validar el registro de un usuario, al que una vez haya rellenado el formulario de registro le llegará un código a su email. Dicho código deberá ponerlo en este paso, y ya podrá acceder a nuestra plataforma.
Funcionalidad	Botón de registro – Llevaría a la login (En la aplicación real se comprobaría si el dato introducido es correcto y llevaría a la pantalla principal de eventiva). Botonera superior – Volver atrás. Aviso legal – Nos llevaría a aviso legal.

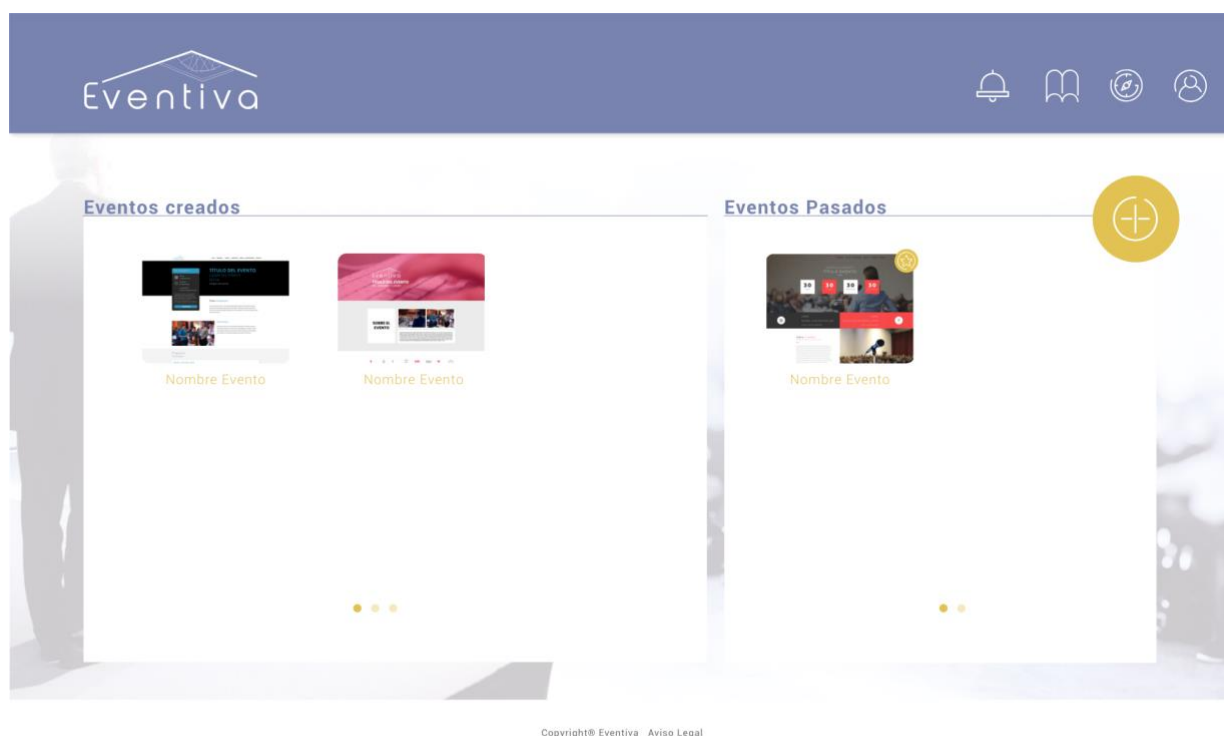


Figura 40 Aplicación Web: Pantalla principal

Pantalla Pantalla principal Eventiva

Descripción Este sería el escritorio principal de la aplicación Eventiva.

Desde aquí podemos acceder de forma rápida a todos los espacios de la aplicación.

En la parte de eventos creados podemos ver todos los eventos que estemos gestionando actualmente, mientras que en la parte derecha, podemos ver todos los eventos que ya se hayan celebrado, sean gestionados por nosotros o no.

Para distinguir los creados por nosotros o por otros, se usará la estrella en la parte superior para los que hayamos creado nosotros.

En el más de la parte derecha, podremos añadir un nuevo evento.

En la cabecera vemos el logotipo de la aplicación y el menú funcional que nos dirigirá a las secciones de:

- Notificaciones
- Consejos
- FAQs
- Submenú (Perfil, estadísticas y APP Móvil)

En el prototipo se ve cómo existe una paginación, aunque no es funcional, pero es la solución que se propone para cuando haya más eventos de los que caben en el espacio disponible.

- Funcionalidad**
- Menú superior – Campana – Se despliegan las notificaciones.
 - Menu superior - Libro – Consejos
 - Menú superior – Brújula – Ayuda/FAQs
 - Menú superior – Submenú – Perfil – Página de perfil
 - Menú superior – Submenú – Estadísticas – Estadísticas personales del usuario
 - Menú superior – Submenú – APP Móvil – Página de cómo usar la APP (Desde aquí podemos acceder a visualizar la APP).
 - Evento 1 – Visualización diseño 1
 - Evento 2 – Visualización diseño 2
 - Evento 3 – Visualización diseño 3
 - Más – Acceso a los pasos para crear un nuevo evento.



Figura 41 Aplicación Web: Panel de notificaciones

Pantalla Ventana de notificaciones

Descripción Ventana que se despliega para visualizar las notificaciones que tengamos de la plataforma. (Nuevos consejos, nuevos inscritos a los eventos, mensajes enviados, etc...)

Funcionalidad No existe funcionalidad. Se despliega al hacer click en la campana que vemos en el menú, y al volver a pulsar desaparece.

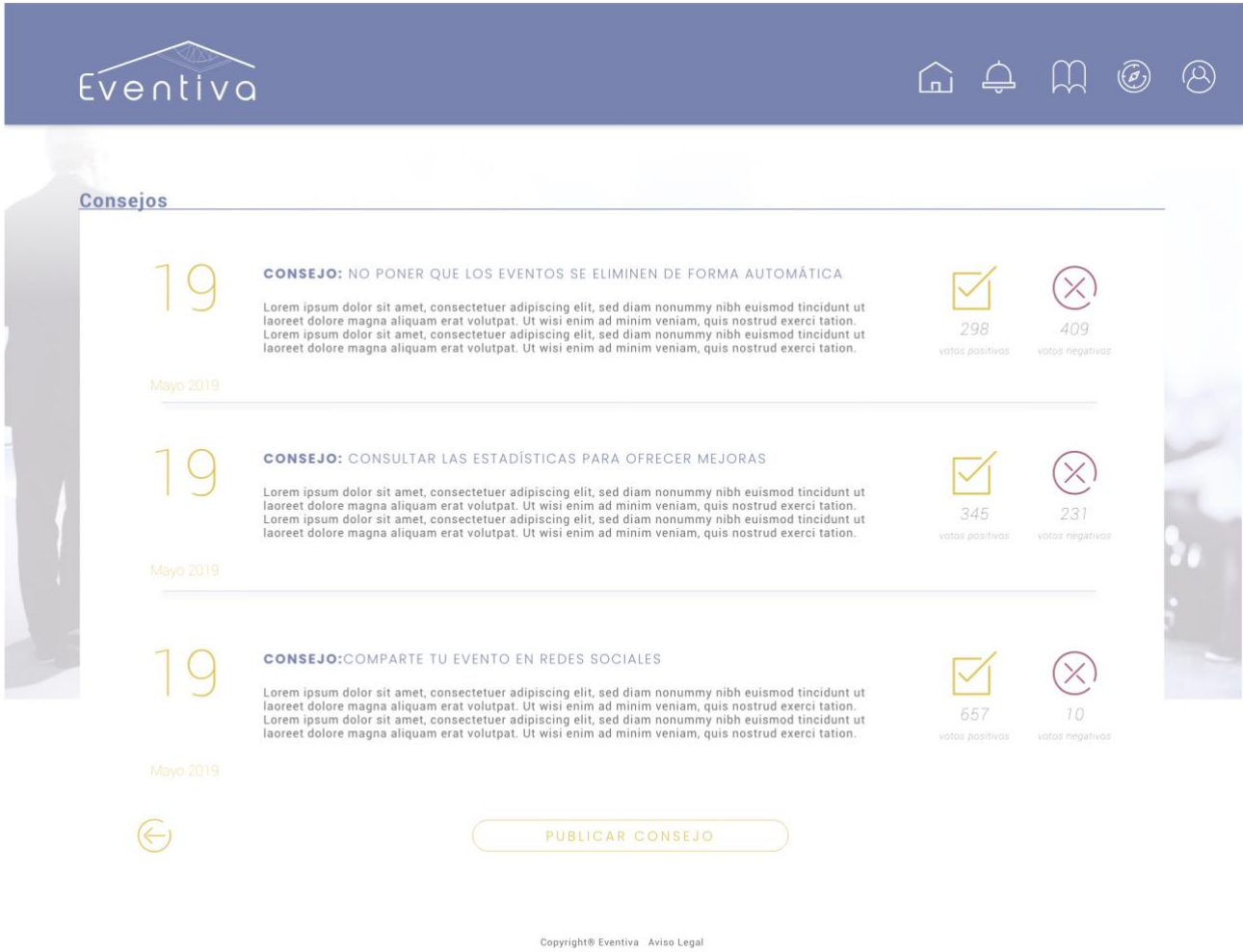


Figura 42 Aplicación Web: Consejos

Pantalla Consejos

Descripción En esta página podremos encontrar consejos para usar la plataforma. Es decir, estos consejos estarán redactados por los usuarios y administradores. El resto de usuarios podrán votar si les parece un mal o buen consejo, y seguir contribuyendo a un buen funcionamiento de la plataforma.

Funcionalidad Menú superior – Campana – Se despliegan las notificaciones.

Menú superior - Libro – Consejos

Menú superior – Brújula – Ayuda/FAQs

Menú superior – Submenú – Perfil – Página de perfil

Menú superior – Submenú – Estadísticas – Estadísticas personales del usuario

Menú superior – Submenú – APP Móvil – Página de cómo usar la APP
(Desde aquí podemos acceder a visualizar la APP).

Botón publicar consejo – Ventana pop-up para publicar consejo.

Botón flecha – Volver atrás.

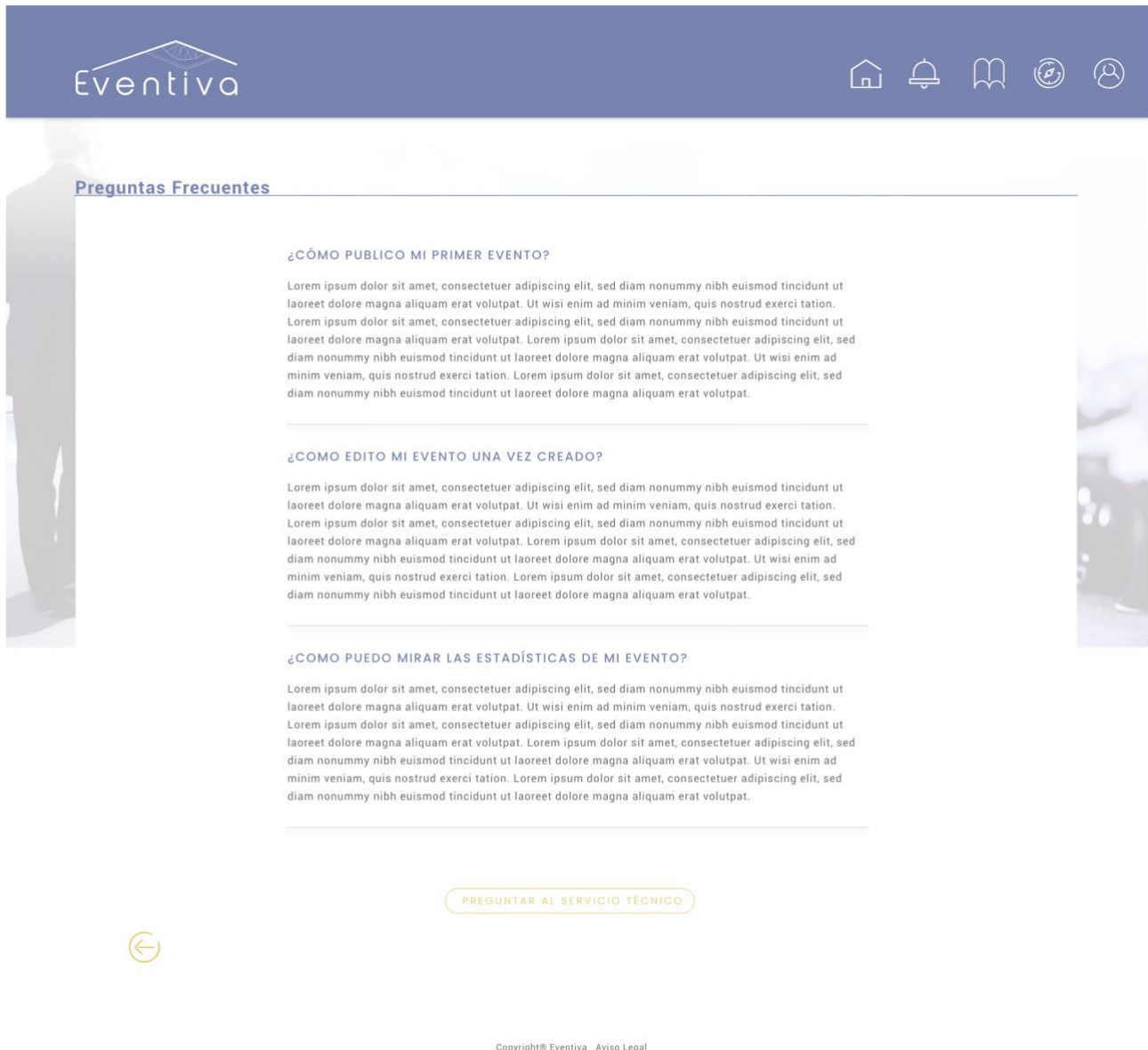


Figura 43 Aplicación Web: FAQs

Pantalla

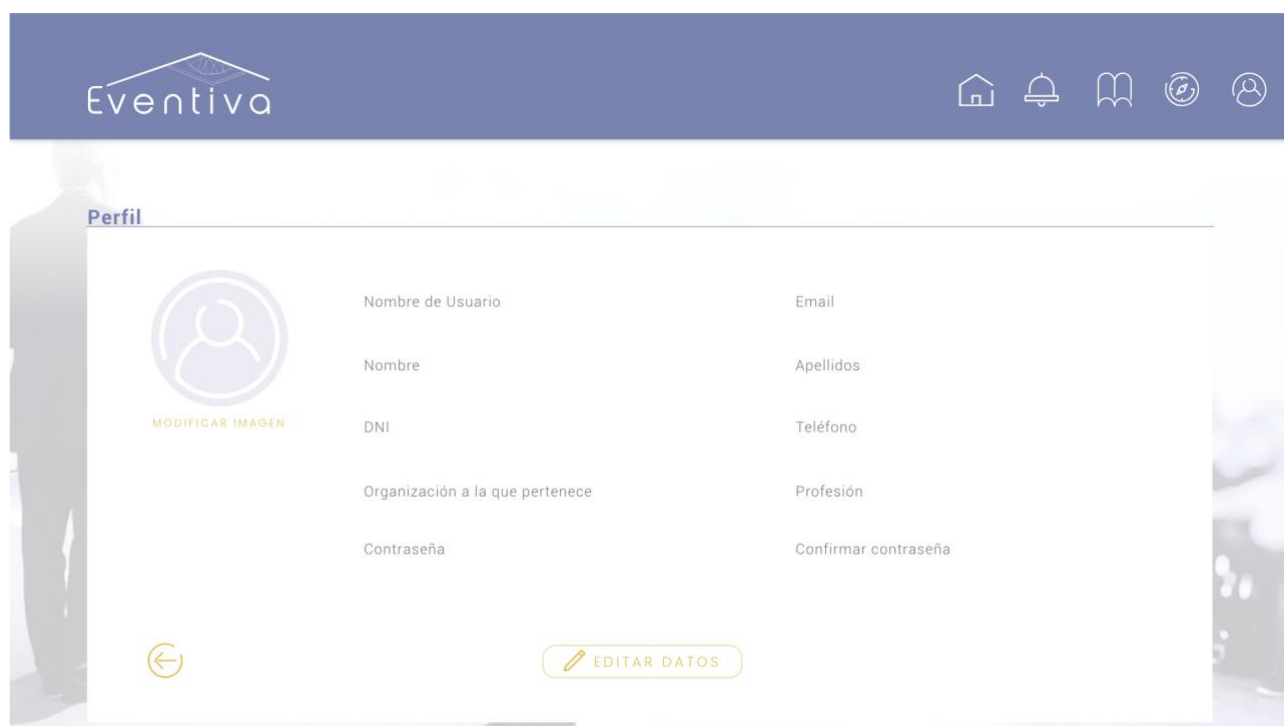
Preguntas frecuentes / Ayuda

Descripción

En esta página veremos las preguntas más frecuentes a la hora de usar la aplicación Eventiva. En el caso de no encontrar lo que buscamos podremos enviar una consulta y se desplegará un formulario para que enviemos la consulta.

Esta consulta siempre se respondería en el email en el que el usuario esté registrado.

- Funcionalidad**
- Menú superior – Campana – Se despliegan las notificaciones.
 - Menu superior - Libro – Consejos
 - Menú superior – Brújula – Ayuda/FAQs
 - Menú superior – Submenú – Perfil – Página de perfil
 - Menú superior – Submenú – Estadísticas – Estadísticas personales del usuario
 - Menú superior – Submenú – APP Móvil – Página de cómo usar la APP (Desde aquí podemos acceder a visualizar la APP).
 - Botón preguntar al servicio técnico – Ventana pop-up para enviar una consulta al equipo técnico.
 - Botón flecha – Volver atrás.



Copyright© Eventiva Aviso Legal

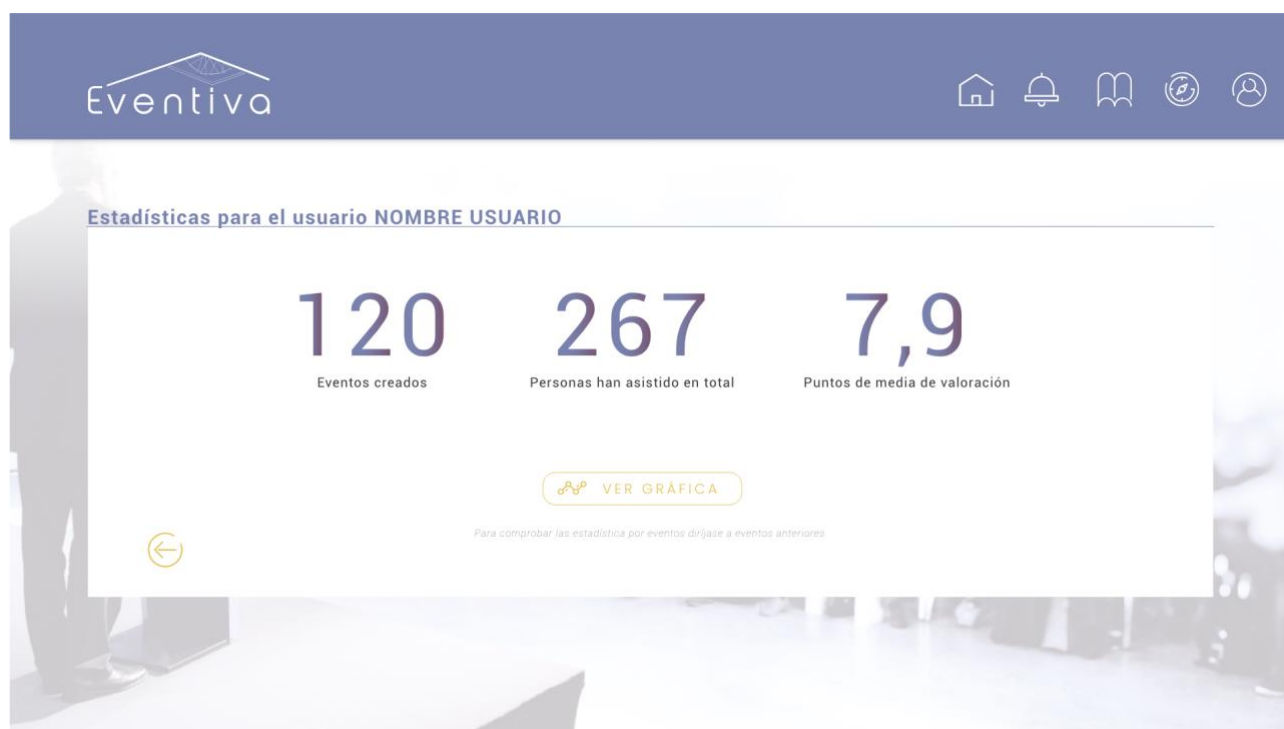
Figura 44 Aplicación Web: Perfil

Pantalla Perfil

Descripción En esta página vemos la común página de perfil dónde podemos modificar los datos introducidos en el formulario de registro así como añadir una foto a nuestro perfil.

Funcionalidad

- Menú superior – Casa – Nos dirige a la pantalla principal.
- Menú superior – Campana – Se despliegan las notificaciones.
- Menu superior - Libro – Consejos
- Menú superior – Brújula – Ayuda/FAQs
- Menú superior – Submenú – Perfil – Página de perfil
- Menú superior – Submenú – Estadísticas – Estadísticas personales del usuario
- Menú superior – Submenú – APP Móvil – Página de cómo usar la APP (Desde aquí podemos acceder a visualizar la APP).
- Botón editar datos – Misma página en modo edición.
- Botón flecha – Volver atrás.



Copyright© Eventiva Aviso Legal

Figura 45 Aplicación Web: Estadísticas

Pantalla	Estadísticas
Descripción	En esta página el usuario podrá ver las estadísticas generales de su perfil.
Funcionalidad	<p>Menú superior – Casa – Nos dirige a la pantalla principal.</p> <p>Menú superior – Campana – Se despliegan las notificaciones.</p> <p>Menu superior - Libro – Consejos</p> <p>Menú superior – Brújula – Ayuda/FAQs</p> <p>Menú superior – Submenú – Perfil – Página de perfil</p> <p>Menú superior – Submenú – Estadísticas – Estadísticas personales del usuario</p> <p>Menú superior – Submenú – APP Móvil – Página de cómo usar la APP (Desde aquí podemos acceder a visualizar la APP).</p> <p>Botón ver gráfica – Misma página con una gráfica de eventos/datos.</p> <p>Botón flecha – Volver atrás.</p>



Figura 46 Aplicación Web: Aviso Legal

Pantalla	Aviso Legal
Descripción	<p>En esta página se muestra los respectivos y obligatorios avisos legales sobre la plataforma, así como la política de privacidad y la política de cookies.</p> <p>Este aspecto es importante a raíz del Reglamento UE 2016/679, del 27 de Abril, que obliga a todas las plataformas webs a publicar este contenido.</p> <p>Este reglamento también obliga a añadir una aceptación en el momento del registro que nos autorice a guardar los datos de los usuarios.</p> <p>Esto aparecería en el formulario de registro de la plataforma.</p>
Funcionalidad	Menú superior – Casa – Nos dirige a la pantalla principal.

Menú superior – Campana – Se despliegan las notificaciones.

Menu superior - Libro – Consejos

Menú superior – Brújula – Ayuda/FAQs

Menú superior – Submenú – Perfil – Página de perfil

Menú superior – Submenú – Estadísticas – Estadísticas personales del usuario

Política de privacidad – Nos llevaría a la pestaña de política de privacidad.

Política de cookies – Nos llevaría a la pestaña de política de cookies.

Botón editar datos – Misma página en modo edición.

Botón flecha – Volver atrás.



Copyright© Eventiva Aviso Legal

Figura 47 Aplicación Web: APP Móvil

Pantalla APP móvil

Descripción Se crea esta página para informar a los usuarios de la disponibilidad de la

aplicación web y explicación de su instalación y uso.

- Funcionalidad**
- Menú superior – Casa – Nos dirige a la pantalla principal.
 - Menú superior – Campana – Se despliegan las notificaciones.
 - Menu superior - Libro – Consejos
 - Menú superior – Brújula – Ayuda/FAQs
 - Menú superior – Submenú – Perfil – Página de perfil
 - Menú superior – Submenú – Estadísticas – Estadísticas personales del usuario
 - Botón descargar APP – Nos lleva al prototipo de la aplicación móvil.
 - Botón flecha – Volver atrás.

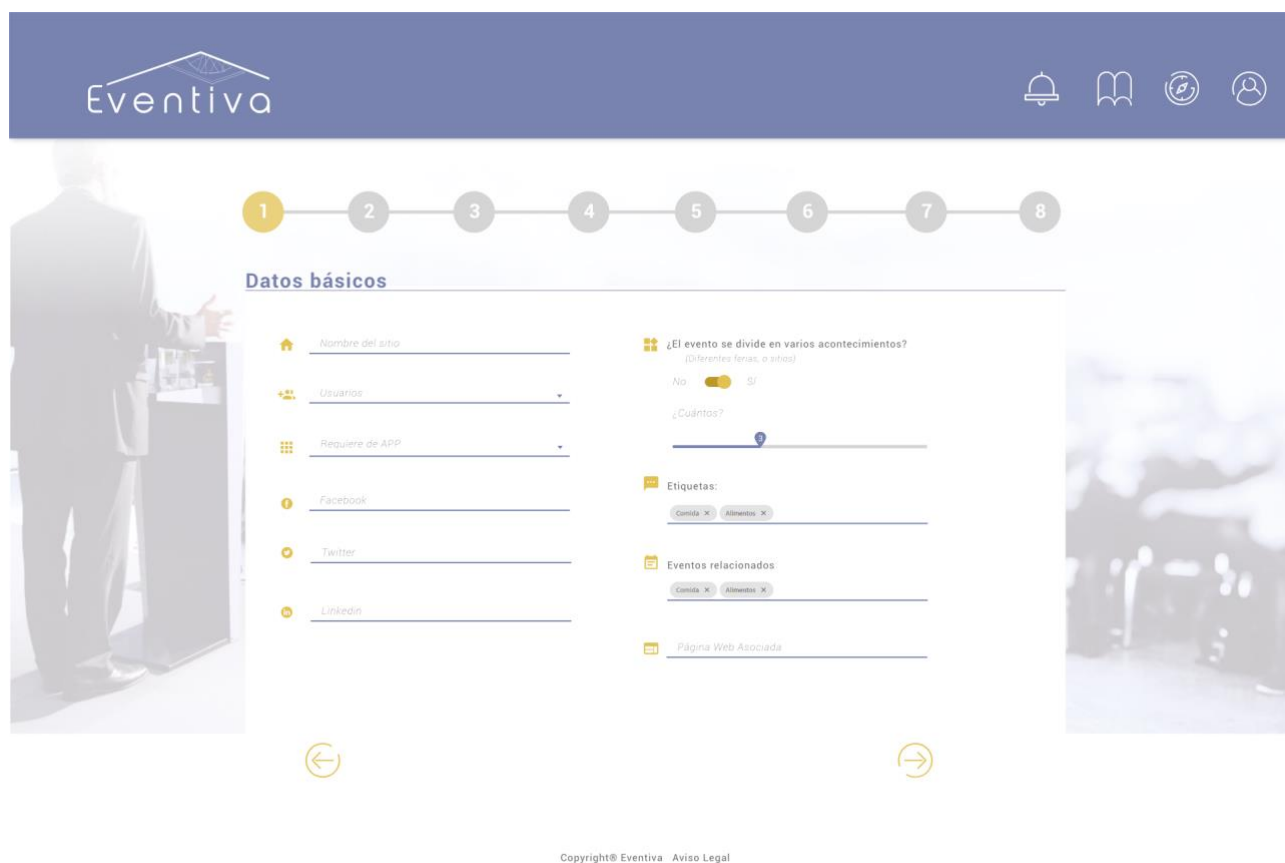


Figura 48 Aplicación Web: Crear Evento Paso 1

Pantalla Crear evento – Paso 1 – Datos básicos.

Descripción Esta sería la primera página que encontraríamos al hacer click en “Crear nuevo evento” situado en la página principal. A partir de aquí encontraríamos 8 pasos para empezar a gestionar nuestro evento.

Se piden los datos básicos del evento como el nombre del evento, para cuantos usuarios está destinado, si requiere de APP o no, redes sociales, si el evento se compone de varios subeventos, las etiquetas para el posicionamiento o una página web asociada como principal.

Funcionalidad Menú superior – Campana – Se despliegan las notificaciones.

Menu superior - Libro – Consejos

Menú superior – Brújula – Ayuda/FAQs

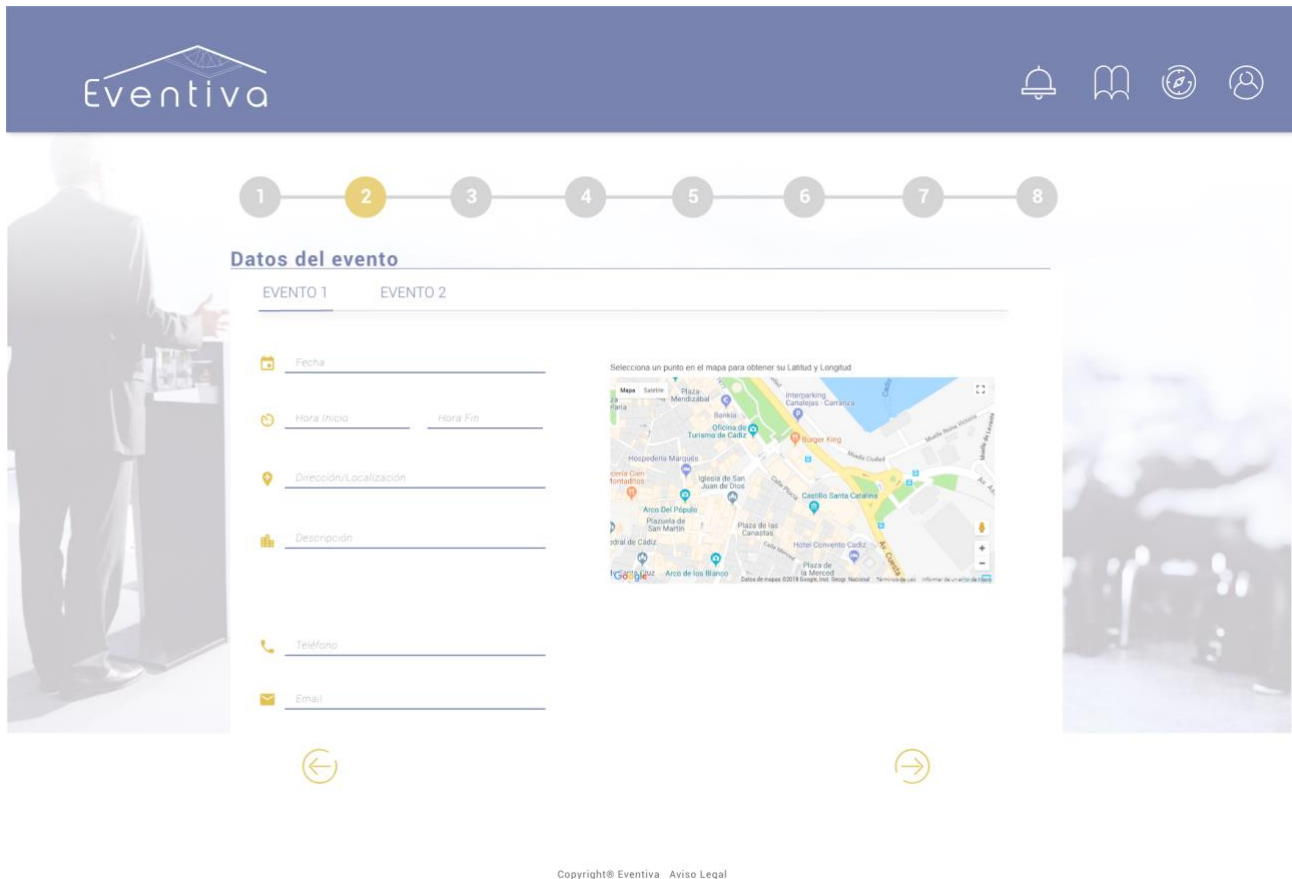
Menú superior – Submenú – Perfil – Página de perfil

Menú superior – Submenú – Estadísticas – Estadísticas personales del usuario

Barra de progresión – te permite navegar entre los pasos de la creación de eventos siempre y cuando ya se hayan rellenado los datos básicos.

Botón flecha – Ir hacia delante.

Botón flecha – Volver atrás.



Copyright © Eventiva Aviso Legal

Figura 49 Aplicación Web: Crear Evento Paso 2

- Pantalla** Crear evento – Paso 2 – Datos del evento.
- Descripción** Segundo paso de la creación de eventos dónde se nos permitiría introducir los datos del evento. Fecha, hora lugar, etc...
También incluiríamos en este paso los datos de contacto.
- Funcionalidad** Menú superior – Campana – Se despliegan las notificaciones.
Menu superior - Libro – Consejos
Menú superior – Brújula – Ayuda/FAQs
Menú superior – Submenú – Perfil – Página de perfil
Menú superior – Submenú – Estadísticas – Estadísticas personales del usuario
Barra de progresión – te permite navegar entre los pasos de la creación de eventos siempre y cuando ya se hayan rellenado los datos básicos.

Botón flecha – Ir hacia delante.

Botón flecha – Volver atrás.

Evento 2 – Nos permite cambiar de pestaña según cuantos subeventos constituyan el evento (Dato obtenido del paso 1)

Eventiva

1 2 3 4 5 6 7 8

Inscripciones

¿Necesita el evento inscripción?
(Si dispone de formulario aparte, escriba en el enlace)

No Sí

URL del formulario externo: _____

¿Cada evento requiere inscripción por separado?

No Sí

EVENTO 1 **EVENTO 2**

¿Cuál es el aforo disponible en el EVENTO X?

¿Desea paralizar las inscripciones cuando se llegue al máximo del aforo establecido?

No Sí

El formulario estará disponible:

Desde _____ Hasta _____

El formulario estará disponible desde día hasta día

Añadir campos del formulario de inscripción:

¿El evento requiere cuota de inscripción?

No Sí

El coste del evento será de _____
20€ para Público General
Descuento del 50% para estudiantes y jubilados.
Descuento del 75% para trabajadores.

Forma de pago:

Tarjeta en línea
 PayPal
 Transferencia bancaria
 Pago en Dirección/Localización
 Otro Explicar

← →

Copyright © Eventiva Aviso Legal

Figura 50 Aplicación Web: Crear Evento Paso 3

Pantalla	Crear evento – Paso 3 – Inscripciones.
Descripción	<p>Tercer paso de la creación de eventos dónde se nos permitiría introducir los datos para la inscripción a los eventos.</p> <p>Aquí decidiríamos primero si necesitamos inscripción o no, y si cada evento necesita inscripción por separado o no.</p> <p>También decidiríamos si requiere de pago o no, y la conexión con las diferentes formas de pago.</p>
Funcionalidad	<p>Menú superior – Campana – Se despliegan las notificaciones.</p> <p>Menu superior - Libro – Consejos</p> <p>Menú superior – Brújula – Ayuda/FAQs</p> <p>Menú superior – Submenú – Perfil – Página de perfil</p> <p>Menú superior – Submenú – Estadísticas – Estadísticas personales del usuario</p> <p>Barra de progresión – te permite navegar entre los pasos de la creación de eventos siempre y cuando ya se hayan rellenado los datos básicos.</p> <p>Botón flecha – Ir hacia delante.</p> <p>Botón flecha – Volver atrás.</p> <p>Botón ¿Necesita el evento inscripción? – Nos despliega el resto de opciones</p> <p>Evento 2 – Nos permite cambiar de pestaña según cuantos subeventos constituyan el evento (Dato obtenido del paso 1)</p>



Figura 51 Aplicación Web: Crear Evento Paso 4

Pantalla

Crear evento – Paso 4 – Email de inscripción.

Descripción

Cuarto paso de la creación de eventos dónde se nos permitiría introducir los contenidos que le llegarían a los usuarios a su email una vez se hubieran inscrito.

Escribiríamos el texto que se enviaría de forma general a todos los usuarios así como los contenidos/datos que mostraremos de forma destacada en el Email.

Esto se enviaría en una plantilla de email acorde con el tema que se elija en pasos posteriores.

Funcionalidad

Menú superior – Campana – Se despliegan las notificaciones.

Menu superior - Libro – Consejos

Menú superior – Brújula – Ayuda/FAQs

Menú superior – Submenú – Perfil – Página de perfil

Menú superior – Submenú – Estadísticas – Estadísticas personales del usuario

Barra de progresión – te permite navegar entre los pasos de la creación de eventos siempre y cuando ya se hayan rellenado los datos básicos.

Botón flecha – Ir hacia delante.

Botón flecha – Volver atrás.

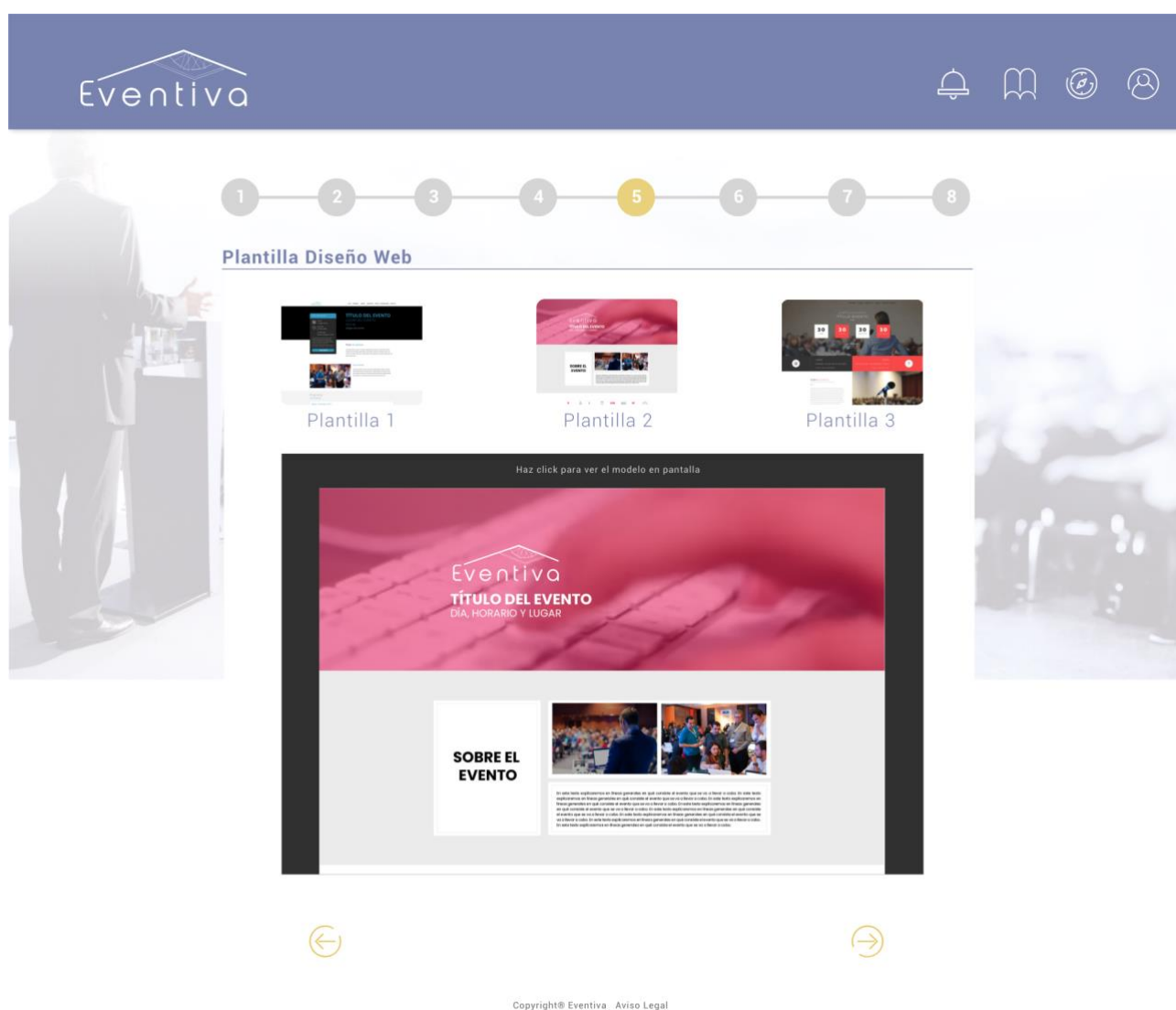


Figura 52 Aplicación Web: Crear Evento Paso 5

Pantalla

Crear evento – Paso 5 – Plantilla Diseño web.

Descripción Quinto paso de la creación de eventos dónde se nos permitiría elegir qué plantilla vamos a escoger para el diseño de la landing page para nuestro evento.

En este paso elegiríamos de entre las tres plantillas disponibles la que más nos convenga para nuestro evento.

Los colores, imágenes y texto se modificarán en pasos posteriores.

Funcionalidad Menú superior – Campana – Se despliegan las notificaciones.

Menu superior - Libro – Consejos

Menú superior – Brújula – Ayuda/FAQs

Menú superior – Submenú – Perfil – Página de perfil

Menú superior – Submenú – Estadísticas – Estadísticas personales del usuario

Barra de progresión – te permite navegar entre los pasos de la creación de eventos siempre y cuando ya se hayan rellenado los datos básicos.

Botón flecha – Ir hacia delante.

Botón flecha – Volver atrás.

Plantilla 1 – Nos llevaría a la pantalla de elección de la plantilla 1

Plantilla 2 – Nos llevaría a la pantalla de elección de la plantilla 3

Plantilla 2 – Nos llevaría a la pantalla de elección de la plantilla 3

En el centro donde se cargaría la previsualización del diseño escogido, nos llevaría al diseño elegido en pantalla completa.

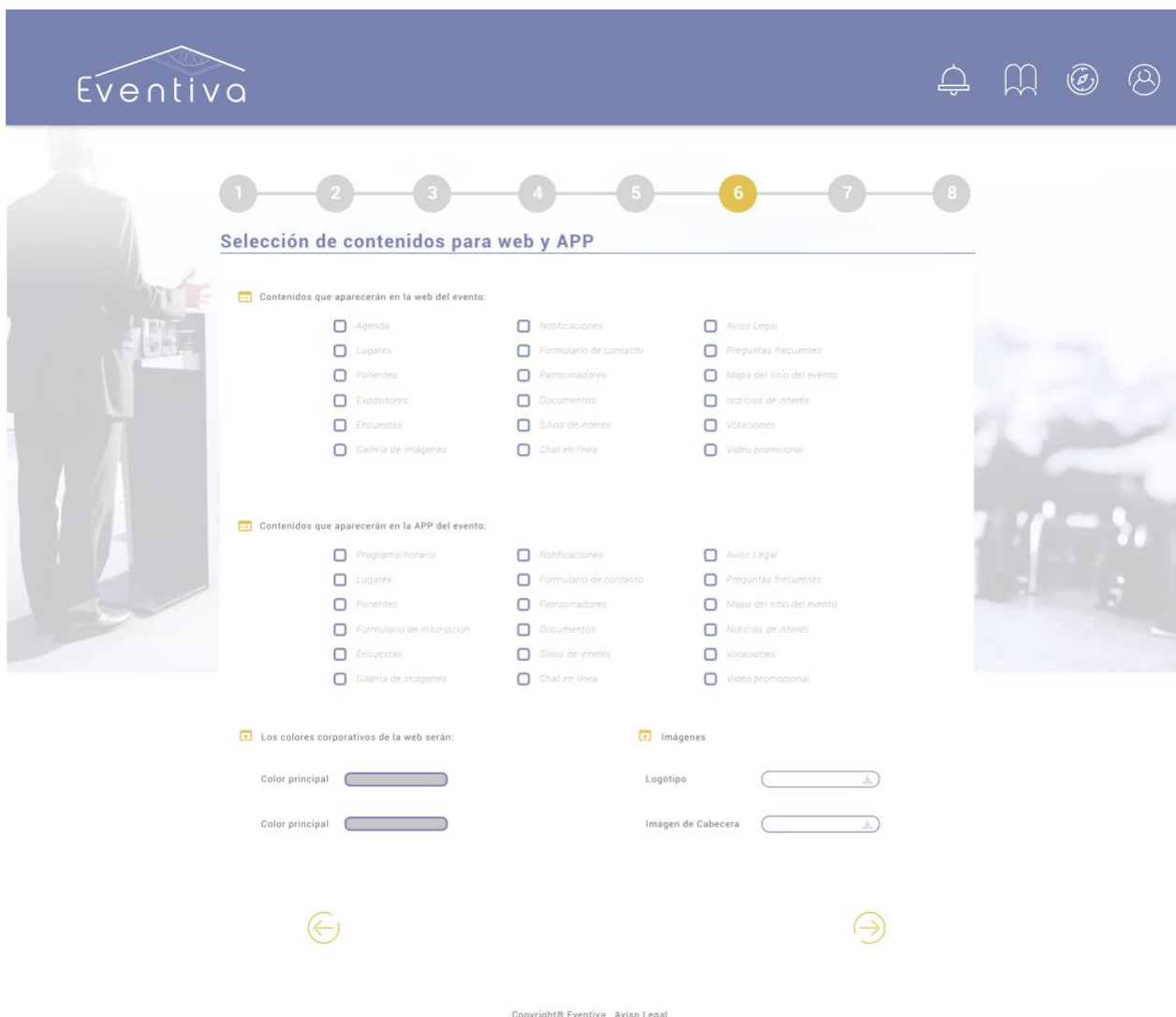


Figura 53 Aplicación Web: Crear Evento Paso 6

Pantalla Crear evento – Paso 6 – Selección de contenidos

Descripción Sexto paso de la creación de eventos dónde se nos permitiría elegir qué contenidos se van a mostrar en la web.

Es decir, podemos mostrar para las versiones en escritorio la agenda y los ponentes por ejemplo, pero podemos elegir vetarlo en la visualización desde la aplicación.

Aquí también elegiremos los colores que predominarán en nuestra web, a través de una herramienta de color picker (Cómo la que podemos implementar con esta herramienta <http://jscolor.com/>)

También añadiremos la imagen de cabecera, y la que se publicará siempre

como principal de nuestro evento, y el logotipo del organismo que lo organice o del propio evento si lo tuviera.

Funcionalidad

Menú superior – Campana – Se despliegan las notificaciones.

Menu superior - Libro – Consejos

Menú superior – Brújula – Ayuda/FAQs

Menú superior – Submenú – Perfil – Página de perfil

Menú superior – Submenú – Estadísticas – Estadísticas personales del usuario

Barra de progresión – te permite navegar entre los pasos de la creación de eventos siempre y cuando ya se hayan rellenado los datos básicos.

Botón flecha – Ir hacia delante.

Botón flecha – Volver atrás.

Colores – Al hacer click aparece el color picker

Imágenes – Al hacer click se despliega el buscador para buscar los archivos y subirlos.

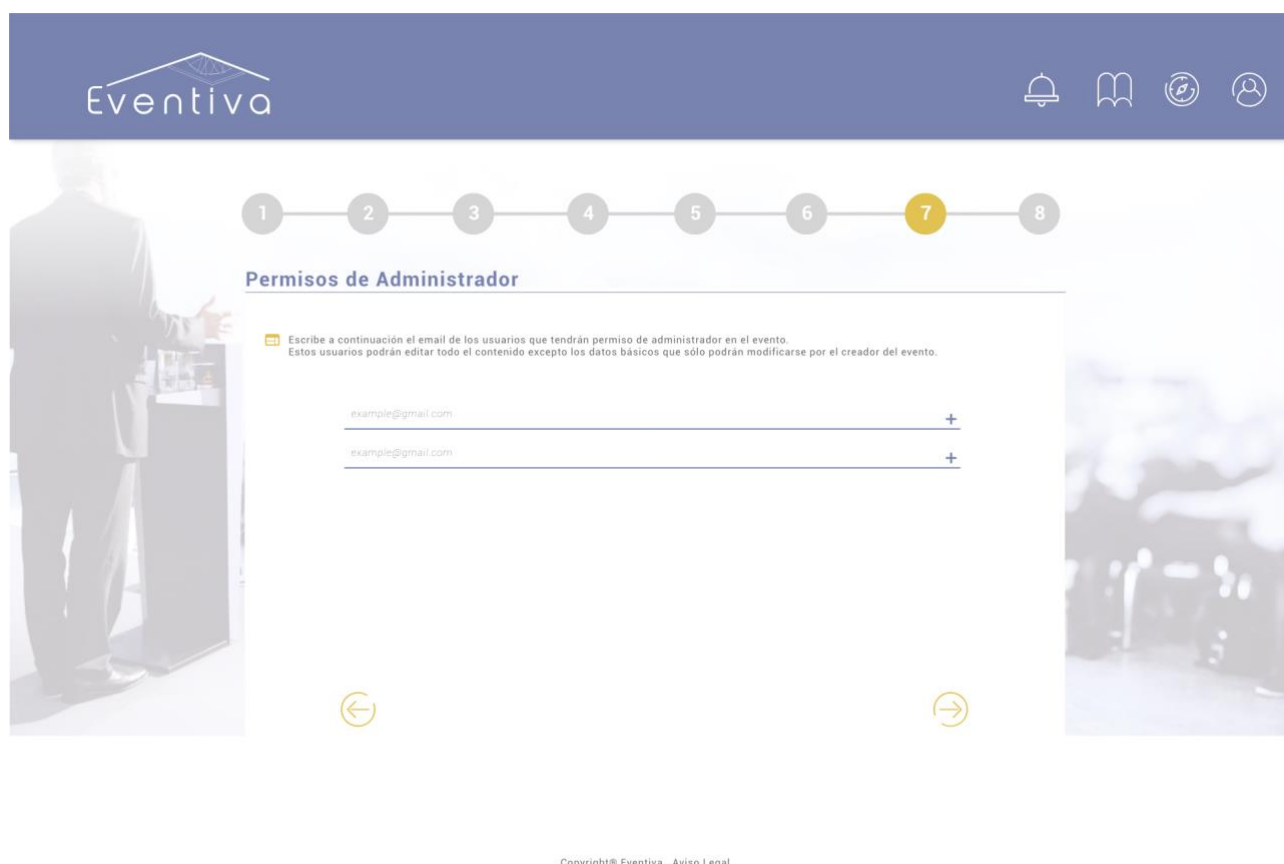


Figura 54 Aplicación Web: Crear Evento Paso 7

Pantalla	Crear evento – Paso 7 – Permisos de administrador
Descripción	<p>Séptimo paso de la creación de eventos dónde se nos permitiría conceder permisos de administrador a los usuarios que establezcamos en la lista.</p> <p>Estos usuarios pueden ser bien amigos que ya tenemos en la plataforma por que hayamos colaborado con ellos en otros eventos, o bien nuevos introduciendo su email en el campo de texto.</p>
Funcionalidad	<p>Menú superior – Campana – Se despliegan las notificaciones.</p> <p>Menu superior - Libro – Consejos</p> <p>Menú superior – Brújula – Ayuda/FAQs</p> <p>Menú superior – Submenú – Perfil – Página de perfil</p> <p>Menú superior – Submenú – Estadísticas – Estadísticas personales del usuario</p>

Barra de progresión – te permite navegar entre los pasos de la creación de eventos siempre y cuando ya se hayan rellenado los datos básicos.

Botón flecha – Ir hacia delante.

Botón flecha – Volver atrás.

Al hacer click en el más podremos añadir más campos para introducir todos los administradores que deseemos.

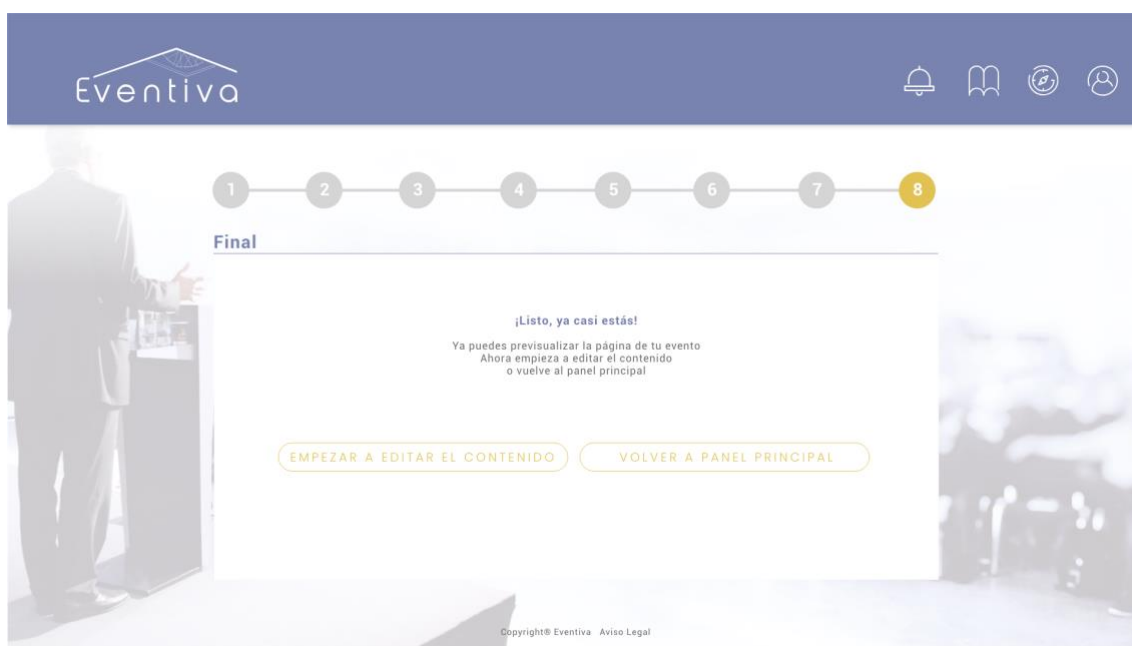


Figura 55 Aplicación Web: Crear Evento Paso 8

Pantalla	Crear evento – Paso 8 – Final
Descripción	Octavo paso de la creación de eventos dónde se comunica que el evento se ha creado con éxito, y que podemos editar la plantilla o volver al panel principal si deseamos hacerlo más adelante.
Funcionalidad	Menú superior – Campana – Se despliegan las notificaciones. Menu superior - Libro – Consejos Menú superior – Brújula – Ayuda/FAQs Menú superior – Submenú – Perfil – Página de perfil Menú superior – Submenú – Estadísticas – Estadísticas personales del

usuario

Barra de progresión – te permite navegar entre los pasos de la creación de eventos siempre y cuando ya se hayan rellenado los datos básicos.

Botón flecha – Ir hacia delante.

Botón flecha – Volver atrás.

Botón “Editar el contenido” – Nos llevaría a la landing page elegida para empezar a editar el contenido.

Botón “Volver a la pantalla principal” – Nos llevaría a la pantalla principal de la plataforma.



Pantalla

Diseño web 1

Descripción

Esta sería la primera plantilla creada para esta aplicación.

Cómo vemos se muestra algunos de los contenidos que hemos ido comentando previamente a modo de ejemplo.

Esta pantalla en concreto correspondería a la visualización de la web en modo real, para que el administrador pudiera verla en modo previsualización.

Si deseáramos editarla tendríamos que hacer click en el botón del lápiz, que nos llevaría a la misma pantalla pero en su formato edición, el cual comentaremos más tarde.

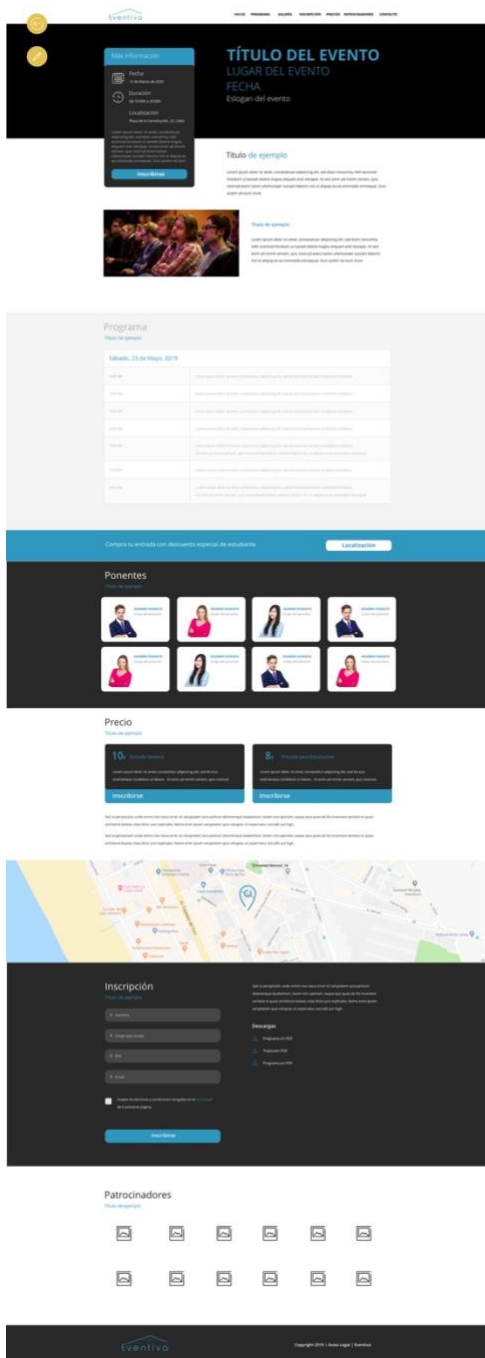
Cabe destacar que por ejemplo los colores, la imagen de cabecera o algunos datos introducidos en el cuestionario ya aparecerán precargados cuando visualicemos el diseño, de modo que la cantidad de información que tendremos que introducir será mínima.

Funcionalidad

Botón Flecha – Volver atrás.

Botón Lápiz – Ir al modo edición.

Figura 56 Aplicación Web: Diseño Landing Page 1



Pantalla

Diseño web 2

Descripción

Esta sería la segunda plantilla creada para esta aplicación.

Cómo vemos se muestra algunos de los contenidos que hemos ido comentando previamente a modo de ejemplo.

Esta pantalla en concreto correspondería a la visualización de la web en modo real, para que el administrador pudiera verla en modo previsualización.

Si deseáramos editarla tendríamos que hacer click en el botón del lápiz, que nos llevaría a la misma pantalla pero en su formato edición, el cual comentaremos más tarde.

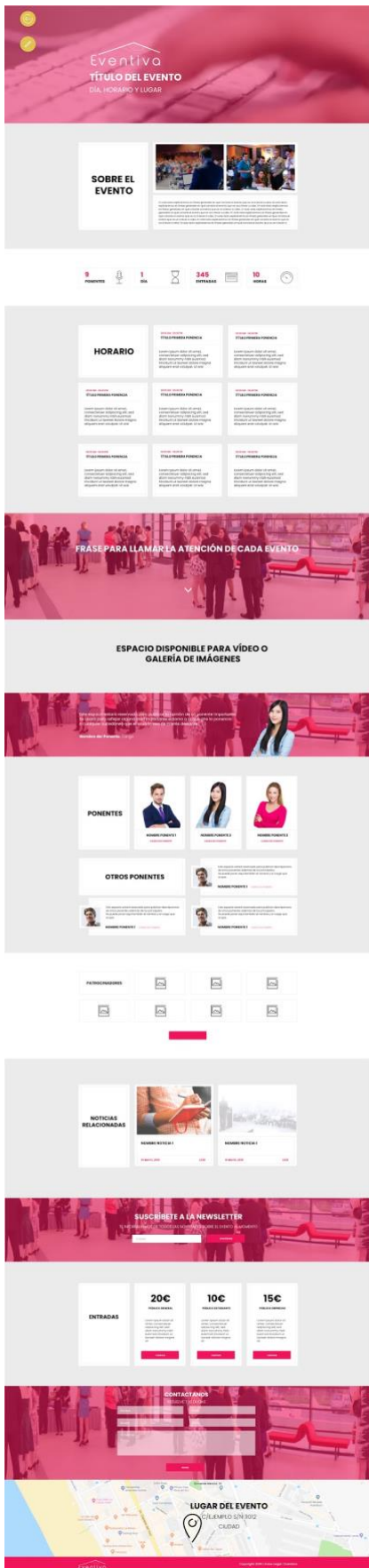
Cabe destacar que por ejemplo los colores, la imagen de cabecera o algunos datos introducidos en el cuestionario ya aparecerán precargados cuando visualicemos el diseño, de modo que la cantidad de información que tendremos que introducir será mínima.

Funcionalidad

Botón Flecha – Volver atrás.

Botón Lápiz – Ir al modo edición.

Figura 57 Aplicación Web: Diseño Landing Page 2



Pantalla

Diseño web 3

Descripción

Esta sería la segunda plantilla creada para esta aplicación.

Cómo vemos se muestra algunos de los contenidos que hemos ido comentando previamente a modo de ejemplo.

Esta pantalla en concreto correspondería a la visualización de la web en modo real, para que el administrador pudiera verla en modo previsualización.

Si deseáramos editarla tendríamos que hacer click en el botón del lápiz, que nos llevaría a la misma pantalla pero en su formato edición, el cual comentaremos más tarde.

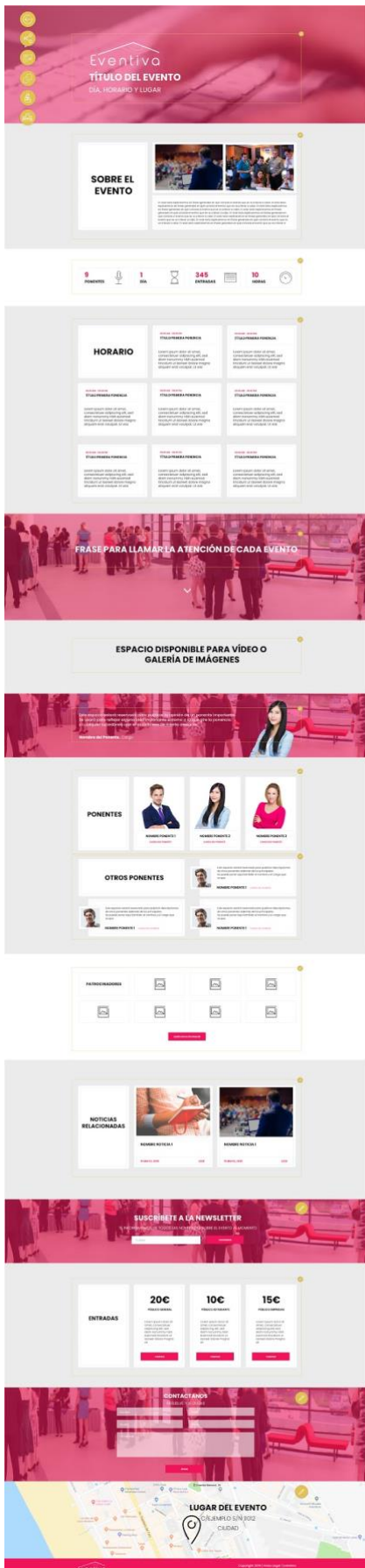
Cabe destacar que por ejemplo los colores, la imagen de cabecera o algunos datos introducidos en el cuestionario ya aparecerán precargados cuando visualicemos el diseño, de modo que la cantidad de información que tendremos que introducir será mínima.

Funcionalidad

Botón Flecha – Volver atrás.

Botón Lápiz – Ir al modo edición.

Figura 58 Aplicación Web: Diseño Landing Page 3



Pantalla

Diseño web en modo de edición.

Descripción

En la figura 59 vemos cómo tenemos en pantalla el mismo diseño comentado previamente, pero con la diferencia de que este podríamos observarlo en el modo edición. Las diferencias serían:

- El menú lateral izquierdo.
- Los recuadros identificados en verde y con el lápiz.

En el menú lateral, podemos ver diferentes aspectos cómo la lista de inscritos, los pagos realizados, los ponentes, los mensajes que se hayan enviado a través del formulario, etc....

Por otro lado la idea es que cuando queramos editar cualquier punto que contenga el lápiz se nos abra una pantalla similar a las que se despliegan en el menú lateral, para editar el contenido que semuestra de forma textual.

Funcionalidad

Botón flecha – Volver atrás

Botón compartir – Popup redes sociales.

Botón tarjeta – Popup pagos realizados.

Botón comentarios – Popup formularios enviados.

Botón ponentes – listado de ponentes.

Botón usuarios – Popup lista de inscritos.

Figura 59 Aplicación Web: Diseño Landing Page 3: Edición de contenidos

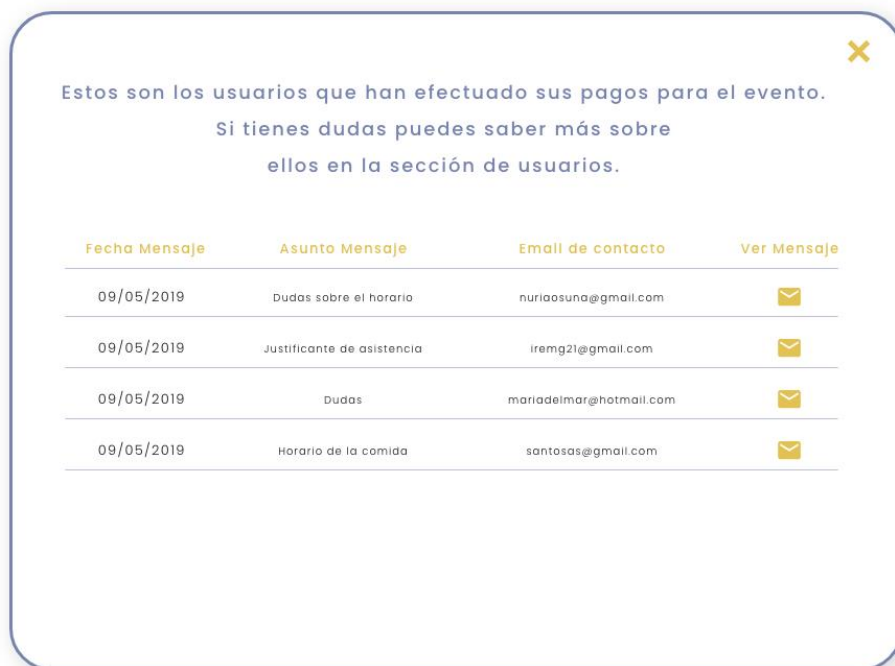


Figura 60 Aplicación Web: Diseño Landing Page: Ver mensajes

Pantalla	Popup Mensajes
Descripción	<p>Este popup es el que veríamos al hacer click en en el botón de mensajes del modo edición de las landings pages.</p> <p>Si hicieramos click en el mensaje, se nos desplegaría el mensaje enviado en cuestión.</p> <p>Aquí se recogerían todas las consultas que se realizaran a través de formulario de la web.</p>
Funcionalidad	Icono mensaje – Popup mensaje desplegado



Nombre	Email	DNI	Cargo	Teléfono	Pago
Jose Luis López	jose@gmail.com	XXXXXXXXM	Gerente	678878978	Paypal
Jose Luis López	jose@gmail.com	XXXXXXXXM	Gerente	678878978	Paypal
Jose Luis López	jose@gmail.com	XXXXXXXXM	Gerente	678878978	Paypal
Jose Luis López	jose@gmail.com	XXXXXXXXM	Gerente	678878978	Paypal
Jose Luis López	jose@gmail.com	XXXXXXXXM	Gerente	678878978	Paypal
Jose Luis López	jose@gmail.com	XXXXXXXXM	Gerente	678878978	Paypal
Jose Luis López	jose@gmail.com	XXXXXXXXM	Gerente	678878978	Paypal
Jose Luis López	jose@gmail.com	XXXXXXXXM	Gerente	678878978	Paypal

Figura 61 Aplicación Web: Diseño Landing Page: Ver inscritos

Pantalla	Popup inscritos
Descripción	<p>Este popup es el que veríamos al hacer click en en el botón de inscritos del modo edición de las landings pages.</p> <p>Vemos en la lista todos los datos necesarios para saber qué usuarios se han inscrito a nuestro evento.</p>
Funcionalidad	No hay funcionalidad.

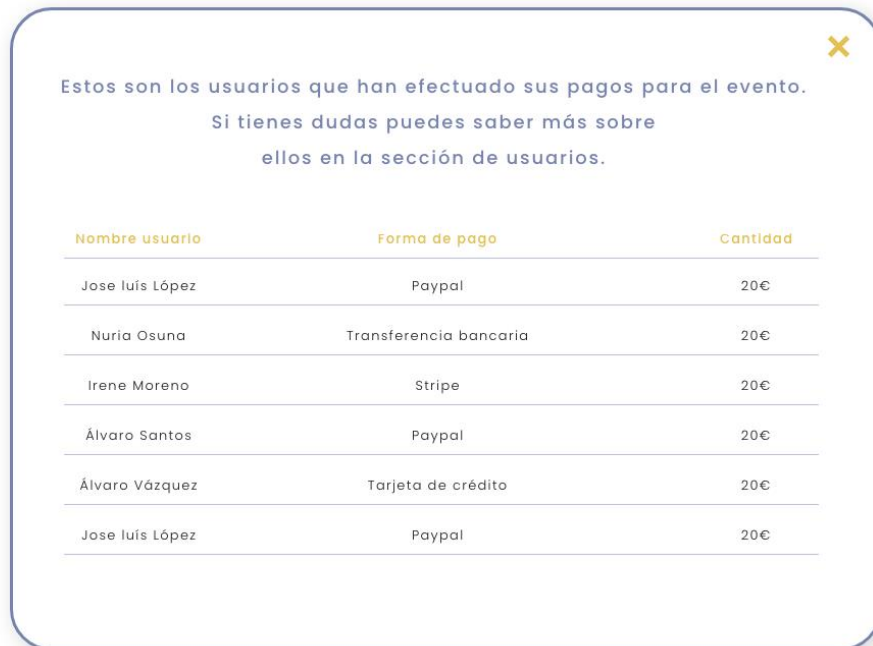


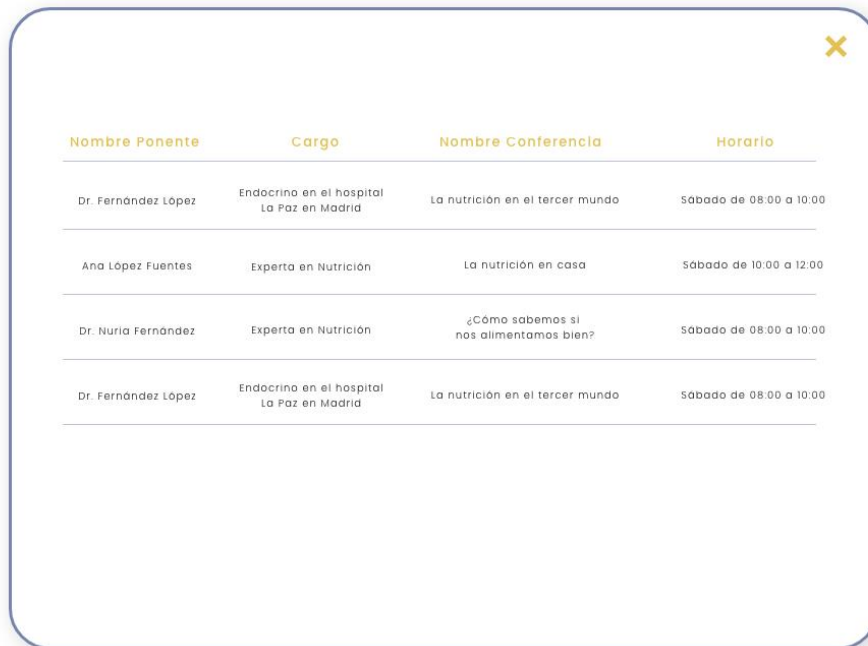
Figura 62 Aplicación Web: Diseño Landing Page: Ver Pagos

Pantalla Popup Pagos

Descripción Este popup es el que veríamos al hacer click en en el botón de pagos del modo edición de las landings pages.

Vemos en la lista todos los datos necesarios para saber qué usuarios han pagado y cómo la asistencia a nuestro evento.

Funcionalidad No hay funcionalidad.



Nombre Ponente	Cargo	Nombre Conferencia	Horario
Dr. Fernández López	Endocrino en el hospital La Paz en Madrid	La nutrición en el tercer mundo	Sábado de 08:00 a 10:00
Ana López Fuentes	Experta en Nutrición	La nutrición en casa	Sábado de 10:00 a 12:00
Dr. Nuria Fernández	Experta en Nutrición	¿Cómo sabemos si nos alimentamos bien?	Sábado de 08:00 a 10:00
Dr. Fernández López	Endocrino en el hospital La Paz en Madrid	La nutrición en el tercer mundo	Sábado de 08:00 a 10:00

Figura 63 Aplicación Web: Diseño Landing Page: Ver Pónentes

Pantalla Popup Ponentes

Descripción Este popup es el que veríamos al hacer click en en el botón de Ponentes del modo edición de las landings pages.

Vemos en la lista todos los datos necesarios para saber qué ponentes asisten al evento, así como el horario y el nombre de la ponencia, charla, taller, etc....

Funcionalidad No hay funcionalidad.

14.4 Prototipo de alta fidelidad: APP



Figura 64 Aplicación Web: Login

Pantalla	Inicio APP Móvil - Login
Descripción	<p>Esta pantalla será a la que todos nuestros usuarios lleguen al acceder a la aplicación móvil de eventiva.</p> <p>Aquí introducirían su usuario y contraseña y accederían a la aplicación.</p> <p>Aquí también podemos recordar los datos de acceso (que se guardarían en el dispositivo del usuario), y recuperar la contraseña. (No se contempla el registro desde la APP ya que para registrarse es necesario hacerlo desde la Aplicación Web)</p>
Funcionalidad	Botón Acceder – Accedería a la pantalla principal de la aplicación móvil.



Figura 65 Aplicación Web: Eventos Creados

Pantalla	Eventos Creados APP Móvil.
Descripción	<p>Esta pantalla será a la que todos nuestros usuarios lleguen una vez hayan accedido a la aplicación, es decir se hayan logueado correctamente.</p> <p>Aquí se mostrarían en principio los eventos creados por los usuarios, y en el menú fijo inferior podrían desplazarse por las diferentes opciones de la APP.</p>
Funcionalidad	<p>Botón Eventos Antiguos – Accedería a la pantalla de eventos creados.</p> <p>Botón Chekin – Accedería a la pantalla de chekin.</p> <p>Botón Perfil – Accedería a la pantalla del perfil del usuario.</p> <p>Evento 1 – Accedería a saber más datos sobre el evento 1.</p> <p>Evento 2 – Accedería a saber más datos sobre el evento 2.</p>



Figura 66 Aplicación Web: Eventos Antiguos

Pantalla Eventos Antiguos APP Móvil.

Descripción Aquí se mostrarían en principio los eventos que ya hayan pasado, es decir que ya se hayan celebrado. En el menú fijo inferior podrían desplazarse por las diferentes opciones de la APP.

Al igual que en la versión web, se diferenciarían los eventos creados por el usuario de los que no por la estrella en la parte superior-derecha de la miniatura del evento.

Funcionalidad Botón Eventos Creados – Accedería a la pantalla de eventos creados.

Botón Chekin – Accedería a la pantalla de chekin.

Botón Perfil – Accedería a la pantalla del perfil del usuario.

Evento 1 – Accedería a saber más datos sobre el evento 1.

Evento 2 – Accedería a saber más datos sobre el evento 2.



Figura 67 Aplicación Web: Propiedades Evento Creado por administrador

Pantalla Evento Creado – Información - APP Móvil.

Descripción Aquí podríamos ver la información sobre los eventos que haya creado el usuario que está logueado en la plataforma.

Como vemos, la idea es que desde aquí pueda visualizar la web (Sin poder editar), ver los pagos realizados, las consultas, los inscritos, etc...

Además cómo elementos que sólo se pueden hacer desde la APP móvil encontramos las funciones de “Realizar chekcin” y la de subir imágenes del evento.

La función de realizar chekin consistiría en que a través de la cámara del dispositivo móvil que tenga la aplicación podrá leer los códigos QR de los usuarios que asistan al evento y así registrar su entrada al mismo, comprobando también que está inscrito de forma correcta.

Además también puede compartir el evento en las redes sociales de

facebook, twitter, linkedin e instagram.

Funcionalidad

Botón Eventos Creados – Accedería a la pantalla de eventos creados.

Botón Eventos Antiguos – Accedería a la pantalla de eventos Antiguos.

Botón ChekIn – Accedería a la pantalla de chekin.

Botón Perfil – Accedería a la pantalla del perfil del usuario.

Botón ver web – Vería la landing page del evento en la versión para APP.

Botón Flecha – Volver atrás.

Botón ver pagos – Redirigen a una página dónde podemos ver los pagos del evento en un listado.

Botón ver consultas – Redirigen a una página dónde podemos ver todas las consultas que se han realizado a través de la web del evento.

Botón ver inscritos – Redirigen a una página dónde podemos ver todas los inscritos del evento.

Botón Realizar chek-in– redirigirían a a la página dónde podemos ir chekeando a cada usuario que asista al evento.

Botón subir fotos– Redirigen a una página dónde podemos subir imágenes del evento para que los administradores tengan acceso a ella.

Botones RRSS – Redirigen a una página en construcción (En circunstancias normales nos llevaría a la red social en cuestión)



Figura 68 Aplicación Web: Propiedades Evento externo como asistente

Pantalla Evento Externo – Información - APP Móvil.

Descripción Aquí podríamos ver la información sobre los eventos a los que hayamos asistido como usuario.

Como vemos, la idea es que desde aquí pueda visualizar la web (Sin poder editar). Además cómo elementos que sólo se pueden hacer desde la APP móvil encontramos las funciones de de subir imágenes del evento y la de evaluar el evento, que consistiría en ponerle una calificación numérica al evento creado para las posteriores estadísticas.

Además también puede compartir el evento en las redes sociales de facebook, twitter, linkedin e instagram.

Funcionalidad Botón Eventos Creados – Accedería a la pantalla de eventos creados.

Botón Eventos Antiguos – Accedería a la pantalla de eventos Antiguos.

Botón Chekin – Accedería a la pantalla de chekin.

Botón Perfil – Accedería a la pantalla del perfil del usuario.

Botón ver web – Vería la landing page del evento en la versión para APP.

Botón Flecha – Volver atrás.

Botón ver ponentes – Redirigen a una página dónde podemos ver los ponentes del evento en un listado.

Botón evaluar evento – Redirigen a una página dónde a través de unas preguntas podemos evaluar el evento

Botón subir fotos– Redirigen a una página dónde podemos subir imágenes del evento para que los administradores tengan acceso a ella.

Botones RRSS – Redirigen a una página en construcción (En circunstancias normales nos llevaría a la red social en cuestión)



Figura 69 Aplicación Web: Propiedades Evento Anterior

Pantalla

Evento Pasado – Información - APP Móvil.

Descripción

Aquí podríamos ver la información sobre los eventos que hayamos gestionado como usuarios y que ya se hayan celebrado.

Se podrá visualizar la web (Sin poder editar), ver los ponentes que asistieron, las estadísticas obtenidas en función de las valoraciones de los asistentes y el acceso para ver las fotos del evento que hayn subido los asisitentes.

Además también puede compartir el evento y los datos de las estadísticas, por ejemplo, en las redes sociales de facebook, twitter, linkedin e instagram.

Funcionalidad

Botón Eventos Creados – Accedería a la pantalla de eventos creados.

Botón Eventos Antiguos – Accedería a la pantalla de eventos Antiguos.

Botón ChekIn – Accedería a la pantalla de chekin.

Botón Perfil – Accedería a la pantalla del perfil del usuario.

Botón ver web – Vería la landing page del evento en la versión para APP.

Botón Flecha – Volver atrás.

Botón ver ponentes – Redirigen a una página dónde podemos ver los ponentes del evento en un listado.

Botón ver estadísticas – Redirigen a una página dónde podemos ver los las estadísticas del evento en un listado.

Botón subir fotos– Redirigen a una página dónde podemos subir imágenes del evento para que los administradores tengan acceso a ella.

Botones RRSS – Redirigen a una página en construcción (En circunstancias normales nos llevaría a la red social en cuestión)



Figura 70 Aplicación Web: Check-in

Pantalla	Chekin
Descripción	<p>Esta parte de la aplicación móvil es sin duda la más importante, ya que es para lo que nace la aplicación móvil en un principio.</p> <p>Desde esta sección podremos generar el QR que enseñaremos en la entrada del evento al que asistamos como inscritos.</p> <p>Una vez hagamos click en Generar código la aplicación debería detectar que evento se realiza en ese día y nos generaría el QR que nos leería el administrador del evento con su aplicación.</p>
Funcionalidad	<p>Botón Eventos Creados – Accedería a la pantalla de eventos creados.</p> <p>Botón Eventos Antiguos – Accedería a la pantalla de eventos Antiguos.</p> <p>Botón Perfil – Accedería a la pantalla del perfil del usuario.</p> <p>Botón “Generar código” – Nos mostraría un código QR</p>

15. Demostración de la plataforma.

15.1 Instrucciones del prototipo

Como hemos comentado en el punto anterior hemos realizado el prototipo con Adobe InDesign.

Para poder visualizar los diferentes prototipos, se deberá instalar el software Adobe XD, el cuál es gratuito, y abrir desde ahí los diferentes prototipos.

También podemos ver a través del siguiente enlace el prototipo de la aplicación web en la versión de 1920x1080px, ya que por temas de licencia sólo se nos permitía generar un enlace para un solo prototipo.

<https://xd.adobe.com/view/445f27d2-4aad-4780-4bd2-b48506b1a07f-326e/?fullscreen&hints=off>

15.2 Instrucciones del prototipo: Versiones

En cuanto a las versiones de los prototipos se han realizado 3 diferentes:

- Aplicación web para una resolución en pantalla de gran tamaño de 1920x1080px.
- Aplicación web para una resolución en pantalla de pequeño tamaño de Ipad (768x1024px).
- Aplicación Móvil para una resolución de Iphone X 375x812px.

Se han optado por estas versiones ya que se muestra un prototipo con el diseño correspondiente a una resolución de gran tamaño y otro prototipo correspondiente a una versión de pequeño tamaño.

Capítulo IV: Conclusiones

16. Conclusiones y líneas de futuro.

16.1 Conclusiones

La idea de este proyecto nació mientras trabajaba en una empresa pública en la que la demanda de una herramienta como la que se desarrolla en este trabajo era muy necesaria.

Aunque existe la posibilidad de un posterior desarrollo de la plataforma de forma real en esta empresa, se ha tenido un mayor enfoque en la arquitectura de la información y el diseño de la interface, ya que en todo momento del desarrollo de este TFM se ha tenido muy en cuenta el tipo de público al que nos dirigíamos.

No obstante, se ha trabajado de forma más puntual en otros aspectos como la capacidad de gestión del proyecto, la eficacia de la planificación, los recursos, las diferentes herramientas, etc...

Un hecho muy relevante para mí en este TFM ha sido sin duda la planificación, ya que en todas las entregas se ha tenido que ir adaptando a las circunstancias, o bien por que surgían ciertos problemas o bien por que aparecían cuestiones a tratar que no estaban bien planteadas al inicio de la planificación, lo que me ha hecho darme cuenta de la importancia de una buena planificación antes de llevar a cabo un proyecto.

A pesar de que como he comentado, mi planificación ha tenido que verse alterada por diversos motivos (Enfermedad, cuestiones laborales, familiares, etc...) este TFM se ha podido sacar adelante con mucho esfuerzo, ya que también las medidas correctoras del riesgo que se planteaban en este TFM han sido de gran ayuda para el desarrollo del mismo.

Con este proyecto he querido volcar conocimientos que he aprendido a lo largo del máster, sobre todo de las asignaturas de Diseño gráfico, Diseño de Interfaces, promoción y Posicionamiento web, Analítica y rendimiento web, Aplicaciones web: Back-end, Tecnologías y aplicaciones multimedia y Producción multimedia, aunque es evidente que el eje central del proyecto ha sido el ámbito del diseño y la usabilidad.

Cabe destacar que gracias a este proyecto he aprendido a usar la herramienta de Adobe XD, sin duda todo un descubrimiento para el diseño de prototipos funcionales y la cual ya uso en mi trabajo diario.

Respecto a los objetivos planteados en este trabajo, creo que se han cumplido en su totalidad, ya que hemos creado un prototipo con una imagen, funcionalidad y estructura acorde a lo que se planteaba.

Como conclusión final de este trabajo, y también un poco personal, me gustaría añadir que aunque ha sido un trabajo muy laborioso y extenso, y en ocasiones muy complicado de llevar a cabo, estoy muy satisfecha con el resultado ya que aunque seguramente tenga muchas mejoras, que se irían tratando poco a poco, la aplicación resulta ser todo lo que me planteaba al comienzo de este proyecto y al comienzo de mis estudios en el Máster de Aplicaciones Multimedia, del cual estoy muy satisfecha de haber cursado.

16.2 Líneas de futuro

Respecto a las líneas de futuro de este proyecto me gustaría comentar que podría tener un gran futuro por delante, y con esto no me refiero a un éxito popular ni económico, si no a que habría mucho trabajo por delante que llevar a cabo.

En primer lugar, estaría bien una fase de testeo del prototipo por personas de nuestro público objetivo, que evaluaran realmente si es adecuado para las necesidades que tienen. En función del resultado de este testeo se llevaría a cabo una replanteación del diseño o la realización de las modificaciones oportunas.

Tras esto se realizaría el desarrollo e implantación de la plataforma, sin duda la tarea más complicada.

En esa etapa podrían surgir muchos cambios o variaciones que darían para otro proyecto, proyecto que quizás lleve a cabo yo misma en un futuro (Ya que me encuentro cursando el CFGS en Aplicaciones Multiplataforma).

Tras esa etapa, vendría la parte de marketing, en la que además del plan que se describe en este proyecto podríamos estar abiertos a muchas más ideas.

Por último, es una aplicación que estaría en continua modificación ya que en el tema de las plantillas de las landings pages, podríamos ir actualizándolas o añadiendo más conforme vayamos creciendo.

Además, gracias a las sugerencias de los usuarios que usen la plataforma, y a los posibles fallos que nos encontremos estaremos abiertos a incluir más datos en la fase de creación del evento, añadir más módulos en las landings pages, diseños webs más sencillos o más completos, más funcionalidades, etc...

Sin duda Eventiva sólo acaba de nacer, y puede tener un largo recorrido en el futuro.

17. Bibliografía

1. Adobe. (-). Guía del usuario de Adobe XD. 2019, de Adobe Sitio web: <https://helpx.adobe.com/es/xd/user-guide.html>
2. Anónimo. (-). Top 10 herramientas para el desarrollo de aplicaciones móviles multiplataforma. 2019, de aplicacionesparamoviles.com Sitio web: <https://www.aplicacionesparamoviles.com/mejores-herramientas-desarrollo-aplicaciones-multiplataforma/>
3. Balsamiq Studios, LLC. (2008). Balsamiq. 2019, de Balsamiq Studios, LLC Sitio web: <https://balsamiq.com>
4. BBVAOPEN4U. (2018). Cinco herramientas para desarrollar apps móviles. 2019, de bbvaopen4u.com Sitio web: <https://bbvaopen4u.com/es/actualidad/cinco-herramientas-para-desarrollar-apps-moviles>
5. Claudia Crua. (2018). 20 herramientas de prototipado y usabilidad web. 2019, de IEBSchool Sitio web: <https://www.iebschool.com/blog/herramientas-prototipado-analitica-usabilidad/>
6. Conexo.net. (2018). España y Alemania liderarán el aumento de eventos corporativos en Europa. 2019, de Conexo.net Sitio web: <http://www.nexotur.com/noticia/99641/CONEXO/Espana-y-Alemania-lideraran-el-aumento-de-eventos-corporativos-en-Europa.html>
7. Desconocido. (-). Design Toolkit - Personas. 2019, de Recursos UOC Sitio web: <http://design-toolkit.recursos.uoc.edu/es/persona/>
8. Euroforum. (2018). Big data en organización de eventos: Una tendencia imparable. 2019, de Euroforum Sitio web: <https://www.euroforum.es/blog/big-data-en-organizacion-de-eventos-una-tendencia-imparable/>
9. Event Managers Association in Spain. (2018). ESTUDIO SOBRE EL SECTOR EVENTOS EN ESPAÑA. 2019, de EMA – Event Managers Association Sitio web: <https://www.eventmanager.es/wp-content/uploads/2018/11/Presentacio%CC%81n-ESTUDIO-EMA-DEF.pdf>
10. Eventboost. (2014). Eventboost. 2019, de Eventboost Sitio web: <http://www.eventboost.com/es-ES/>
11. Eventia. (2018). Eventia. 2019, de Eventia Sitio web: <https://www.eventtia.com/es/software-gestion-de-eventos>
12. Eventoplus. (2018). La recuperación del sector de reuniones y eventos se consolida. 2019, de Eventoplus Sitio web: <https://www.eventoplus.com/noticias/la-recuperacion-del-sector-de-reuniones-y-eventos-se-consolida/>
13. Eventscape. (2014). Eventscape. 2019, de Eventscape Sitio web: <https://eventscape.es/>
14. Freepik Company S.L.. (2013). Flaticon.es. 2019, de Flaticon.es Sitio web: <https://www.flaticon.es/>
15. Gloria Campos. (2018). El Estudio de Mercado 2018 del Grupo Eventoplus reclama el valor estratégico de los eventos.. 2019, de Blog de Gloria Campos Sitio web: <http://www.gloriacampos.me/estudio-de-mercado-2018-del-grupo-eventoplus/>

16. hubspot.com. (2017). Un recorrido rápido por HubSpot CRM y HubSpot Sales. 2019, de hubspot.com Sitio web: https://knowledge.hubspot.com/es/articles/kcs_article/contacts/a-quick-tour-of-hubspot-crm-and-hubspot-sales
17. IDC. (2019). Smartphone Market Share. 2019, de IDC Sitio web: <https://www.idc.com/promo/smartphone-market-share/os>
18. Iduna Ruiz. (2018). 10 herramientas para organizar eventos. 2019, de Eventbrite Sitio web: <https://www.eventbrite.es/blog/herramientas-organizar-eventos-ds00/>
19. Instituto nacional de estadística. (-). Datos de la población. 2019, de INE Sitio web: <https://www.ine.es>
20. ISEMCO. (2016). ¿Cuántos tipos de eventos corporativos existen?. 2019, de ISEMCO Sitio web: <http://isemco.eu/noticias/actualidad/cuantos-tipos-de-eventos-corporativos-existen/>
21. Iván Ramírez. (2018). Flutter, el framework de Google para crear apps multiplataforma, llega a la versión 1.0. 2019, de Xataka Android Sitio web: <https://www.xatakandroid.com/aplicaciones-android/flutter-framework-google-para-crear-apps-multiplataforma-llega-a-version-1-0>
22. José Manuel Alarcón. (2014). PhoneGap o Apache Cordova ¿qué diferencia hay?. 2019, de CampusMVP Sitio web: <https://www.campusmvp.es/recursos/post/PhoneGap-o-Apache-Cordova-que-diferencia-hay.aspx>
23. Jose Ramón Rodríguez. (Indefinida). La gestión del proyecto a lo largo del trabajo final. Universitat Oberta de Catalunya, 1, 42. 25/02/2019, De Material de la asignatura TFM Base de datos.
24. Kristal Perez Lovera. (2015). ¿Qué es liferay?. 2019, de Sistel Sitio web: <https://www.sistel.es/sistel-day-2015-liferay>
25. Madisonmk. (-). 5 APLICACIONES PARA ORGANIZAR TU EVENTO. 2019, de Madisonmk Sitio web: <http://blog.madisonmk.com/5-aplicaciones-para-organizar-tu-evento>
26. Mar Calvo. (2018). España liderará en 2019 el crecimiento de los eventos corporativos. 2019, de Captio.net Sitio web: <https://www.captio.net/blog/espana-liderara-en-2019-el-crecimiento-de-los-eventos-corporativos>
27. Marcela Argumedo – JTP Marcelo Di Cesar. (-). MATERIA OE: LECTURA N° 2 “TIPOLOGÍA Y CLASIFICACIÓN DE EVENTOS”. 2019, de Fundación Universitas Sitio web: <https://rrppfu.files.wordpress.com/2012/08/lectura-nc2ba-2-1-tipologia-y-clasificac3b3n-de-los-eventos.pdf>
28. Marta Fernández Prelich. (16/06/2014). Diseño y promoción de una red social árabe multiplataforma. Repositorio TFM UOC, 1, 178. 10/03/2019, De Repositorio TFM UOC Base de datos.
29. Nicole Martins Ferreira. (2018). Psicología del color: cómo el significado de los colores afecta tu marca. 2019, de Oberlo.es Sitio web: <https://www.oberlo.es/blog/psicologia-del-color-significados-del-color>
30. OKDiario. (2018). ¿Qué es Xamarin?. 2019, de OKDiario Sitio web: <https://okdiario.com/tecnologia/que-xamarin-2022974>

31. PhoneGap Spain. (2019). PHONEGAP, EL FRAMEWORK DE LAS APPS HÍBRIDAS. 2019, de PhoneGap Spain Sitio web: <https://openexpoEurope.com/es/phonegap-el-framework-de-las-apps-hibridas/>
32. Pixabay GmbH. (-). Pixabay. 2019, de Pixabay Sitio web: Pixabay Gmb<https://pixabay.com/es/service/about/H>
33. RAE. Diccionario de la Real Academia Española. 2019, de RAE Sitio web: <https://dle.rae.es/>
34. Varios autores. (-). Django (framework). 2019, de Wikipedia Sitio web: [https://es.wikipedia.org/wiki/Django_\(framework\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Django_(framework))
35. Varios autores. (-). Drupal. 2019, de Wikipedia Sitio web: <https://es.wikipedia.org/wiki/Drupal>
36. Varios autores. (-). Joomla. 2019, de Wikipedia Sitio web: <https://es.wikipedia.org/wiki/joomla>
37. Varios Autores. (-). Usabilidad. 2019, de Wikipedia Sitio web: <https://es.wikipedia.org/wiki/Usabilidad>
38. Varios autores. (-). Wordpress. 2019, de Wikipedia Sitio web: <https://es.wikipedia.org/wiki/WordPress>
39. Verónica valenzuela. (2016). 4 Google Fonts muy versátiles para realizar Combinaciones. 2019, de Silo Creativo Sitio web: <https://www.silocreativo.com/4-google-fonts-versatiles-realizar-combinaciones/>
40. Vicente Ramírez. (2018). Big Data aplicado a la gestión y organización de eventos. 2019, de BigData Magazine Sitio web: <https://bigdatamagazine.es/big-data-aplicado-a-la-gestion-y-organizacion-de-eventos>
41. Wikipedia. Organización de eventos. 2019, de Wikipedia Sitio web: https://es.m.wikipedia.org/wiki/Organizaci%C3%B3n_de_eventos
42. William Penguin.. (2018). Cuáles son los CMS más utilizados en la actualidad. 2019, de yoseomarketing.com Sitio web: <https://www.yoseomarketing.com/blog/cuales-son-los-cms-mas-utilizados/>
43. INE. (2018). población que usa Internet (en los últimos tres meses). Tipo de actividades realizadas por Internet. 2019, de INE Sitio web: https://www.ine.es/ss/Satellite?L=es_ES&c=INESeccion_C&cid=1259925528782&p=1254735110672&pagename=ProductosYServicios%2FPYSLayout
44. Bodas.Net. (-). Sobre Bodas.Net. 2019, de Bodas.net Sitio web: <https://www.bodas.net/aboutus/aboutus.php>

18. Anexos

18.1 Programas utilizados

- **Balsamiq Mockups**
Se ha empleado para realizar los prototipos en baja fidelidad.
- **Adobe Illustrator CC**
Se utilizó para crear las pantallas de los prototipos de alta fidelidad y la imagen corporativa especificada en este TFM.
- **Adobe Photoshop CC**
Se ha usado para optimizar imágenes y editar algunas fotografías.
- **Adobe XD**
Se ha utilizado para elaborar el prototipo funcional en alta fidelidad de este proyecto.
- **Microsoft Word 2018**
Se ha empleado para maquetar esta memoria, así como todos los documentos de texto que se han ido elaborando en este TFM.
- **Final cut Pro**
Se ha utilizado para montar la presentación en formato vídeo de este TFM.
- **Microsoft PowerPoint 2018**
Se ha utilizado para montar la presentación de este TFM.
- **Quicktime**
Para grabar las imágenes screencast del vídeo de presentación.

18.2 Sobre las imágenes utilizadas en este trabajo

Todas las imágenes que se han utilizado en este proyecto, son obtenidas de bancos de imágenes gratuitos, los cuales se especifican en esta bibliografía [14][32].

El resto de elementos vectoriales como iconos, e imágenes, han sido elaboradas por misma para este proyecto.

18.3 Entregables adjuntos a la memoria

1. Carpeta 1: Diseño de Landingspages
2. Carpeta 2: Identidad corporativa de la marca Eventiva
3. Carpeta 3: Imágenes usadas en la memoria de este TFM
4. Carpeta 4: Imágenes usadas en los prototipos funcionales.
5. Carpeta 5: Pantallas de los prototipos funcionales en la versión de escritorio.
6. Carpeta 6: Pantalla de los prototipos funcionales en la versión móvil.
7. Carpeta 7: Prototipos funcionales:
 - A. Prototipo aplicación móvil.
 - B. Prototipo plataforma web 768x1024px.
 - C. Prototipo plataforma web 1920x1080px.
8. Carpeta 8: Tipografías utilizadas.
9. Carpeta 9: Iconos utilizados.
10. Presentación académica del TFM en PDF.
11. Presentación académica del TFM en PPT.
12. Videopresentación del TFM en MP4.

18.4 Curriculum de la autora

Mi nombre es Irene Morreno,y actualmente tengo 26 años y resido en Cádiz capital.

Antes de estudiar este máster me gradué en Publicidad y Relaciones públicas en la Universidad de Cádiz.

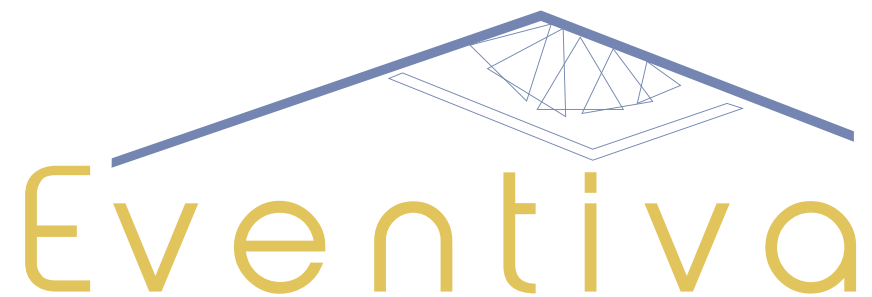
Poseo experiencia en ámbitos como diseño gráfico, diseño web, maquetación con prototipado y gestión de redes sociales. También tengo conocimientos avanzados sobre Wordpress, Prestashop, HTML5 y CSS3, así como certificación en Google adwords y Google Analytcs.

Actualmente además de realizar este proyecto curso de manera simultánea el CFGS de Aplicaciones Multiplataforma por que me encanta seguir aprendiendo del sector y ponerme retos para superar cada día. Gracias a este máster descubrí el mundo de la programación y no tardé en darme cuenta que quería dedicarme a ello.

Aunque mi pasión es el diseño y la maquetación pienso que soy una persona muy polivalente, ya que me apasiona mi trabajo y el mundo digital. Disfruto tanto de ello que mi única motivación es seguir aprendiendo y formándome para ser una gran profesional del entorno digital.

18.5 Manual de Identidad Corporativa

Manual de identidad corporativa



Este manual reúne las herramientas básicas para el correcto uso y aplicación gráfica del logotipo de Eventiva en todas sus posibles expresiones.

Ha sido ideado pensando en las necesidades de todas aquellas personas responsables de interpretar, articular, comunicar y aplicar la marca en sus diferentes ámbitos.

El correcto y consistente uso del logo de Eventiva contribuirá a que consigamos los objetivos de identificación y refuerzo de la misma.

Es un trabajo de equipo, en el que todos participamos para hacer de Eventiva una gran marca.

A.01

LOGO CORPORATIVO

Este manual se crea con el objetivo de entender, y ser capaces de aplicar un buen uso del logotipo de Eventiva.

Cómo vemos, el logotipo presenta un aspecto elegante, sencillo vanguardista que refleja la sencillez de la plataforma que representa.

Como vemos, se muestra en el nombre el logo y sobre él un imagotipo que hace alegoría a una sala con elementos en su interior. Estos elementos son 5 que serán las 5 patas de nuestra plataforma. Organización, difusión, usabilidad, colaboración y diseño.

Además la idea es también hacer una similitud a todos los elementos posibles dentro de un evento que en eventiva podemos controlar.



A.02

COLORES CORPORATIVOS

Las referencias de color de la marca Eventiva son los códigos aquí indicados.

Esta es la gama cromática que representará a Eventiva, aunque siempre deben predominar los colores principales identificados como primario, secundario y terciario respectivamente.

Si las condiciones de impresión no permiten el uso de estos, el logotipo podrá ser impreso o editado en cuatricromía o en negro.

Colores terciarios

Color secundario

Color principal



A.03

TIPOGRAFÍA

La tipografía corporativa que compone el logotipo en este caso es la Abeat by Kay.

Esta es la que podemos encontrar en nuestro logo y podrá ser utilizada para títulos decorativos en documentos.

Para soportes, aplicaciones o webs corporativas que, por razones técnicas no permiten la utilización de la tipografía corporativa se utilizará la tipografía Poppins en sus versiones Light y regular.

En algunos casos, sobre todo en la aplicación web también estará permitido la tipografía Roboto.

Abeat by Kay

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 (:,;:&%€)

Poppins light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 (:,;:&%€)

Poppins regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 (:,;:&%€)

Roboto regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 (:,;:&%€)

B.01

VERSIONES CORRECTAS

Para evitar resultados no deseados en la puesta en práctica de la marca se tienen que seguir una serie de normas genéricas.

El valor de una marca depende en gran medida de la disciplina en su aplicación.

Un uso desordenado de la identidad visual crea confusión, y repercute muy negativamente en el perfil de la marca y en la percepción que el público ha de tener de sus valores y servicios.

Siempre que sea posible se aplicará la marca en su versión principal. En el caso que no sea posible por razones técnicas se utilizará la versión en blanco y negro.

La máxima visibilidad, legibilidad y contraste tienen que asegurarse en todas las aplicaciones. Si el logotipo se tiene que aplicar sobre fondos no corporativos o fotografías, debe aplicarse sin color o en blanco, en función de la luminosidad del fondo.

Versión principal



Versión principal en negativo



Versión sin color



Versión blanco y negro en negativo



B.02

APLICACIONES INCORRECTAS

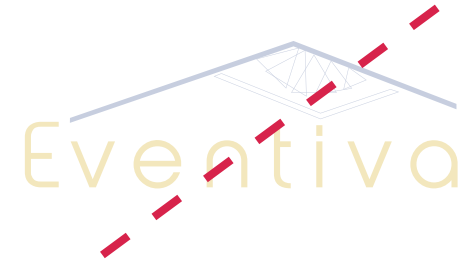
El logotipo tiene unas medidas y proporciones relativas determinadas por los criterios de composición, jerarquía y funcionalidad.

En ningún caso se harán modificaciones de estos tamaños y proporciones.

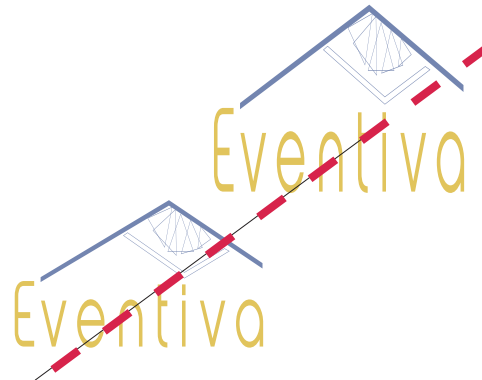
Aplicación incorrecta color



Porcentajes de color



Deformación



Ocultación



C.01

IMAGOTIPO

Además del logotipo principal, Eventiva contará con un imagotipo para las ocasiones en las que colocar el logotipo completo sea complicado.

Es un elemento que representará la marca de forma visual, y que podrá estar presente siempre que queramos siempre y cuando no se lleve a cabo un uso abusivo del mismo.

Hay que recordar que en ningún caso este imagotipo podrá suplantar la importancia del logotipo principal.

Vemos como se produce de una combinación de los elementos del logotipo principal.



D.01

OTRAS APLICACIONES

La identidad corporativa de Eventiva se podrá representar en el material de oficina dedicado para ello.

Se usará siempre que sea necesario para conservar la imagen de la marca y su fuerza comunicativa.

