



Universidad Don Bosco, El Salvador

Diseño y Programación de Software Multiplataforma

DPS G01T (Virtual)

SEGUNDO PROYECTO

“GESTIÓN DE EVENTOS COMUNITARIOS”

INTEGRANTES

Oliver Alejandro Erazo Reyes – ER231663

René Francisco Guevara Alfaro – GA202826

Laura Sofía Pineda Castro – PC230111

ENLACES

[Trello](#)

[Figma](#)

[Repositorio](#)

Tipo de licencia implementada

Como parte de las especificaciones del proyecto, se implementó una licencia que definiera explícitamente los derechos, obligaciones y restricciones asociadas al uso del código desarrollado. Para ello se seleccionó la licencia **Creative Commons Atribución – No Comercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)**, adecuada para proyectos educativos donde se permite compartir y adaptar el contenido, pero se restringe el uso con fines comerciales.

La licencia se incorporó en **tres puntos clave del proyecto**, garantizando que tanto desarrolladores como usuarios finales puedan visualizarla de manera clara:

1. Archivo README.md del repositorio GitHub

Sección en README donde se describe:

- El tipo de licencia utilizada (CC BY-NC 4.0).
- Qué permisos otorga y qué restricciones impone.
- Un enlace directo a la licencia oficial.

2. Archivo de licencia dentro del proyecto (LICENSE.txt)

Además del README, se ha incluido un archivo de texto plano llamado **LICENSE.txt** dentro de la raíz del proyecto.

Este archivo contiene la **licencia completa en formato oficial Creative Commons**, lo cual es una práctica estándar en proyectos open-source.

La función del archivo es:

- Servir como referencia formal y permanente dentro del repositorio.
- Garantizar que la licencia siga presente aunque el proyecto sea exportado, movido o descargado.
- Cumplir con las buenas prácticas de documentación legal de software.

Este archivo demuestra que la licencia no solo está documentada superficialmente, sino implementada como parte integral del repositorio.

3. Sección “Acerca de” dentro de la aplicación móvil

Para que el usuario final también pueda visualizar los términos de uso, se añadió en la vista “Acerca de” un bloque de texto discreto en color gris que muestra:

Licencia: Este proyecto está distribuido bajo la licencia Creative Commons Atribución – No Comercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0).

Para más información visite: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Esta implementación asegura que cualquier persona que utilice la app conozca los permisos y limitaciones establecidos por la licencia.

Implementación

La implementación de una licencia Creative Commons es **declarativa**, es decir, no requiere código adicional sino la inclusión clara y visible del texto correspondiente.

El proceso aplicado fue el siguiente:

1. **Selección de la licencia adecuada**, buscando permitir uso académico pero evitar uso comercial del proyecto.
2. **Inserción del texto breve de la licencia** en el README.md, formateado en Markdown para su correcta visualización en GitHub.
3. **Creación del archivo LICENSE.txt**, donde se incluyó la licencia completa en su formato oficial.
4. **Integración de un aviso visible dentro de la aplicación**, específicamente en la sección “Acerca de”.
5. **Verificación de visibilidad**, asegurando que la licencia puede encontrarse en todas las capas: documentación, repositorio y aplicación final.

Con estas acciones, el proyecto cumple plenamente con el requisito de “implementar una licencia Creative Commons” y sigue las buenas prácticas de documentación y distribución de software en entornos académicos.

Guia de usuario

Inicio de sesión

Inicio de sesión

¡Un placer tenerte de vuelta!

Correo electrónico

Contraseña

Iniciar sesión

[¿Olvidaste tu contraseña?](#)

ó

Continuar con



¿No tienes cuenta? [Crear cuenta](#)

Registro de usuario

Bienvenido

Ingresa tu información y deja que nosotros hagamos el resto

Nombre

Apellido

Teléfono

Correo

Contraseña

Confirmar contraseña

Crear cuenta

[Regresar](#)

Inicio

Categorías

Inicio

¡Bienvenido, 100Oliver!

Hay 1 eventos cerca de ti. ¡Descubre qué está pasando!

CATEGORÍAS

Explora actividades deportivas, artísticas, ecológicas y de voluntariado

Deportes Festival Artes y creatividad Naturaleza

PRÓXIMOS EVENTOS

12 DIC **Hgjhgt**

⌚ 12:00 - 01:00
📍 Hhij
Artes y creatividad · 1 vecinos asistirán

[Ver todos los eventos →](#)

Inicio Perfil

Detalles de evento	Crear evento
--------------------	--------------

PRÓXIMOS EVENTOS

Explora las diferentes actividades y eventos planificados.

Categoría: **Artes y creatividad**

12 DIC **Hgjhgt**

12:00 - 01:00
Hhij
Artes y creatividad · 1 vecinos asistirán

<h2>Evento</h2> <div data-bbox="244 384 748 608"> <p>12 DIC</p> <p>Hgjhgt 🕒 12:00 - 01:00 📍 Hhij 🎭 Artes y creatividad</p> </div> <p>ORGANIZADO POR No disponible</p> <p>SOBRE EL EVENTO</p> <p>Jxjfjdjjdjd</p> <p>1 vecino(s) asistirán</p> <p>Regresar Unirme</p>	<h2>Crear evento</h2> <p>Nombre del evento</p> <input type="text"/> <p>Lugar</p> <input type="text"/> <p>Fecha de inicio (YYYY-MM-DD)</p> <input type="text"/> <p>Fecha de fin (opcional)</p> <input type="text"/> <p>Hora de inicio (HH:MM)</p> <input type="text"/> <p>Hora de fin (opcional)</p> <input type="text"/> <p>Categoría</p> <p>Artes y creatividad Deportes Festival</p> <p>Naturaleza</p> <p>Descripción</p> <p>Este es un evento de muestra para demostrar la funcionalidad.</p>
Perfil de usuario	

Mi Perfil

USUARIO



porejemplo@abc.com

Mi comunidad

El correo se obtiene del inicio de sesión y es solo de lectura.

Editar

SOBRE MÍ

Ejemplo de información

MIS EVENTOS

Creados (1) Asistiré (1)

Hgjhgt
2025-12-12 – 12:00 a 01:00
Hhij
Artes y creatividad · 1 vecinos asistirán

 Inicio  Perfil

Instalación y configuración

Dentro del proyecto, se ha incluido un archivo [README.MD](#), donde se colocan las instrucciones para montar el proyecto en modo de producción.

En un principio, está pensado para siempre usarse con el perfil build de Expo, ya que la mayoría de las implementaciones utilizadas para las autenticación requiere tener el paquete de Android instalado, el cual necesita que se encuentren dentro de un dispositivo real (incluye emuladores).

En principio, es necesario instalar las dependencias con el comando:

```
npm install
```

Posteriormente, es necesario colocar las variables de entorno en el .env, el cual se puede copiar a través del ejemplo en el archivo .env.example.

Luego de eso, se ejecuta el comando:

```
npm run android
```

Cabe aclarar que para usar este comando, el dispositivo requiere del uso del SDK de Android, además de los siguientes paquetes junto con su variable de entorno correspondiente.

- Android SDK Platform-Tools
- Android SDK Command-Line Tools

Opcionalmente, se puede instalar herramientas como el emulador si no se desea utilizar un dispositivo físico.