TÍTULO DEL PROYECTO AULA.

EVENTCONNECT

NOMBRES Y APELLIDOS COMPLETOS DEL AUTOR O AUTORES,

CÓDIGO.

Deivid Daniel Patiño Blanco 2310180200

Yohan Alexander Maldonado santana 2310180220

Omar Stick Coronel Ramirez 23101802213

Caled Vivanco Pajaro 2310180257

Director

NOMBRE DEL ASESOR DEL PROYECTO

Título del asesor del proyecto

Jhon Carlos Arrieta Arrieta

Juan Jose Puello Beltran

Javier Lombana

FUNDACION UNIVERSITARIA COLOMBO INTERNACIONAL.

TECNOLOGIA EN DESARROLLO DE SOFTWARE

SEMESTRE XX

CARTAGENA DE INDIAS DT y C.

2020.

TABLA DE CONTENIDO

La tabla de contenido está generada de forma automática, pero **se debe actualizar manualmente**. Para esto se debe colocar el puntero sobre cualquier zona dentro de la tabla de contenido, haga clic en el botón derecho del mouse y en la lista que aparece de clic en el icono “**Actualizar Campos**”, luego aparecerá una ventana en la cual debe seleccionar la opción “**Actualizar toda la tabla**”, por último, de clic en el botón “**Aceptar**”.

Si no se actualiza, entonces siga el tutorial para reemplazarla. **V**[**er tutorial**](http://uao.libguides.com/c.php?g=529792&p=3623614)**.**

**pág**.

[RESUMEN Y PALABRAS CLAVES. ¡Error! Marcador no definido.](#_Toc30953208)

[ABSTRAC. ¡Error! Marcador no definido.](#_Toc30953209)

[1. INTRODUCCIÓN ¡Error! Marcador no definido.](#_Toc30953210)

[2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA ¡Error! Marcador no definido.](#_Toc30953211)

[3. JUSTIFICACIÓN ¡Error! Marcador no definido.](#_Toc30953212)

[4. OBJETIVOS ¡Error! Marcador no definido.](#_Toc30953213)

[4.1 OBJETIVO GENERAL. ¡Error! Marcador no definido.](#_Toc30953214)

[4.1 OBJETIVOS ESPECIFICOS ¡Error! Marcador no definido.](#_Toc30953215)

[5. MARCO REFERENCIAL ¡Error! Marcador no definido.](#_Toc30953216)

[5.1 MARCO TEÓRICO ¡Error! Marcador no definido.](#_Toc30953217)

[5.2 MARCO HISTORICO ¡Error! Marcador no definido.](#_Toc30953218)

[5.3 MARCO legal. ¡Error! Marcador no definido.](#_Toc30953219)

[6. METODOLOGÍA ¡Error! Marcador no definido.](#_Toc30953220)

[7. CONCLUSIONES ¡Error! Marcador no definido.](#_Toc30953221)

[8. REFERENCIAS bibliograficas. ¡Error! Marcador no definido.](#_Toc30953222)

[9. ANEXOS ¡Error! Marcador no definido.](#_Toc30953223)

# RESUMEN Y PALABRAS CLAVES.

se desarrolla en el marco del proyecto de aula titulado EventConnect, una propuesta enfocada en la creación de una plataforma web para la contratación de eventos como bodas, conciertos, fiestas y celebraciones similares. Esta plataforma está dirigida tanto a usuarios que organizan eventos como a aquellos que requieren eventos generales (plomería, repostería, maquillaje, entre otros), integrando funcionalidades modernas que facilitan la conexión entre clientes y organizadores de forma eficiente, segura y centralizada.

1. Palabras Claves

* Contratación de eventos
* Organización de eventos
* Plataforma web
* HTML
* CSS
* JavaScript
* PHP
* eventos para eventos
* Proyecto de aula
* Análisis de negocio
* Requisitos funcionales
* usuarios y organizadores
* Desarrollo web
* Interfaz intuitiva

# ABSTRAC.

The project titled EventConnect focuses on the development of a web platform for service hiring. This platform is designed for both event organizers and individuals who require general services (plumbing, catering, makeup, etc.), integrating modern features that facilitate the efficient, secure, and centralized connection between clients and service providers.

# INTRODUCCIÓN

En un mundo cada vez más digitalizado, la necesidad de contar con plataformas que faciliten la conexión entre proveedores de eventos y usuarios se ha convertido en una demanda creciente. La organización de eventos, que involucra una serie de actividades logísticas y la contratación de eventos como bodas, conciertos, fiestas y celebraciones similares especializados, es un ámbito donde la eficiencia y la accesibilidad juegan un papel fundamental. En este contexto, el proyecto EventConnect surge como una solución innovadora para simplificar este proceso mediante el desarrollo de una plataforma web diseñada para la contratación de eventos como bodas, conciertos, fiestas y celebraciones similares relacionados con eventos.

Este proyecto tiene como objetivo presentar la propuesta de desarrollo de EventConnect, una plataforma que permite a los usuarios contratar eventos, a través de una interfaz intuitiva y moderna. Está dirigida tanto a aquellos que organizan eventos, como a los usuarios que necesitan estos eventos, brindando un espacio centralizado y seguro para la interacción entre ambas partes. El alcance del documento abarca desde el análisis de negocio y los requisitos funcionales de la plataforma hasta su desarrollo técnico, detallando las tecnologías utilizadas, tales como HTML, CSS, JavaScript y PHP, que son fundamentales para la construcción de la plataforma.

Asimismo, se contempla el diseño de una interfaz amigable y accesible, que permita una navegación intuitiva para los diferentes tipos de usuarios, fomentando una experiencia satisfactoria desde el ingreso al sitio hasta la contratación final de los eventos. También se incluye la estructuración de las bases de datos necesarias para almacenar la información de los usuarios, eventos disponibles (bodas, conciertos, fiestas, etc.), valoraciones y otros elementos esenciales para el funcionamiento óptimo del sistema.

# PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la actualidad, muchas personas se enfrentan a diversas dificultades al momento de organizar un evento, debido a la falta de acceso rápido, seguro y confiable a eventos especializados como decoración, sonido, repostería, maquillaje, entre otros. Esta situación se ve agravada por la informalidad con la que operan algunos proveedores, la desorganización en la contratación de los mismos, y la carencia de herramientas digitales que centralicen la oferta y demanda de estos eventos en un solo lugar.

En muchos entornos locales, especialmente en ciudades intermedias o sectores con escasa innovación digital, no existen plataformas especializadas que agrupen en un solo lugar a los proveedores de eventos para eventos. Esto genera una fragmentación del mercado, en donde los usuarios deben navegar entre diferentes canales, contactos personales, páginas de redes sociales y mensajes por aplicaciones para conseguir lo que necesitan. Este proceso no solo es ineficiente, sino también desalentador para quienes desean planificar un evento sin complicaciones.

Por otra parte, los proveedores también enfrentan serias dificultades para promocionar sus eventos, posicionarse en el mercado y competir en igualdad de condiciones. Muchos de ellos carecen de presencia digital, lo que reduce significativamente sus oportunidades de negocio. En ese sentido, existe un vacío evidente que podría ser aprovechado por una solución tecnológica que permita centralizar esta dinámica, favoreciendo tanto a los oferentes como a los demandantes.

Frente a esta problemática, surge la necesidad de desarrollar una plataforma web que integre, en un solo espacio, la oferta y la demanda de eventos para eventos, permitiendo a los usuarios encontrar proveedores calificados, comparar precios, consultar valoraciones y realizar contrataciones de manera ágil y segura. Esta plataforma, denominada EventConnect, se plantea como una solución innovadora que busca transformar la manera en que se gestionan los eventos relacionados con eventos, apoyándose en tecnologías como HTML, CSS, JavaScript y PHP para su implementación.

Este proyecto se centrará en el análisis, diseño y desarrollo de dicha plataforma, delimitando su alcance al entorno urbano y al proceso de conexión entre usuarios y organizadores, sin abordar otros aspectos logísticos más amplios del evento en sí, como montaje, ejecución o gestión de presupuestos.

# JUSTIFICACIÓN

La creciente dificultad que enfrentan las personas al momento de organizar eventos, debido a la falta de acceso centralizado a eventos especializados y confiables, pone en evidencia una necesidad insatisfecha en muchos contextos locales. En especial, en sectores donde la innovación tecnológica es limitada y donde los procesos de contratación se dan de forma dispersa e informal, se hace urgente contar con una solución que integre de forma eficiente la oferta y la demanda de eventos para eventos. El proyecto EventConnect nace precisamente como una respuesta directa a esta problemática.

Desarrollar esta plataforma web resulta pertinente porque aborda un vacío existente en el mercado y ofrece una alternativa moderna, segura y práctica tanto para quienes buscan contratar eventos como para los que desean ofrecerlos. A diferencia de los métodos tradicionales como la búsqueda por redes sociales o referencias informales EventConnect propone un entorno digital confiable en el que los usuarios podrán comparar opciones, acceder a valoraciones previas, y establecer contacto directo con proveedores calificados, optimizando el tiempo, reduciendo riesgos y mejorando la experiencia general de organización de eventos.

# OBJETIVOS

## OBJETIVO GENERAL.

Desarrollar una plataforma web que centralice y facilite la contratación de eventos como bodas, conciertos, fiestas y celebraciones similares especializados para eventos, mediante tecnologías web como HTML, CSS, JavaScript y PHP, con el fin de optimizar el proceso de conexión entre usuarios y organizadores en entornos locales.

## OBJETIVOS ESPECIFICOS

1. Analizar las necesidades y dificultades que enfrentan los usuarios al contratar eventos para eventos en entornos locales, con el propósito de establecer los requerimientos funcionales y no funcionales de la plataforma.
2. Diseñar la estructura y funcionalidad de una interfaz web intuitiva, que permita la interacción eficiente entre usuarios y organizadores, garantizando una experiencia de usuario clara y fluida.
3. Implementar la plataforma web utilizando tecnologías como HTML, CSS, JavaScript y PHP, integrando funciones como registro de usuarios, búsqueda de eventos, valoraciones y contratación directa.
4. Evaluar el funcionamiento y usabilidad de la plataforma mediante pruebas funcionales y de experiencia de usuario, con el objetivo de validar su efectividad y realizar los ajustes necesarios para su mejora.

# MARCO REFERENCIAL

tiene como propósito fundamentar teórica, histórica y legalmente la creación de EventConnect, una plataforma digital orientada a facilitar la contratación de eventos como bodas, conciertos, fiestas y celebraciones similares para eventos sociales y empresariales. Esta sección permite comprender las bases conceptuales del proyecto, su evolución en el tiempo, y el respaldo normativo que lo legitima.

## 5.1 MARCO TEÓRICO

Para el desarrollo de EventConnect, es necesario partir del análisis y comprensión de diversos conceptos clave relacionados con la contratación de eventos como bodas, conciertos, fiestas y celebraciones similares, el desarrollo web y la experiencia del usuario.

Uno de los pilares fundamentales del proyecto es la economía colaborativa, la cual se basa en plataformas digitales que permiten la interacción directa entre oferentes y demandantes de eventos. Esta forma de economía ha transformado la manera en que las personas acceden a productos y eventos, promoviendo modelos más eficientes, participativos y personalizados.

El desarrollo web se apoya en el uso de lenguajes y tecnologías como HTML, CSS, JavaScript y PHP, los cuales permiten estructurar el contenido, diseñar interfaces atractivas, generar interactividad y gestionar bases de datos respectivamente. Estas herramientas son ampliamente utilizadas en el ámbito del desarrollo frontend y backend de plataformas web, por su versatilidad y eficiencia.

Asimismo, el proyecto se sustenta en principios de usabilidad y diseño centrado en el usuario, que permiten garantizar una experiencia óptima al interactuar con la plataforma. Según Nielsen (1994), la usabilidad se refiere a la facilidad con la que los usuarios pueden aprender a manejar un sistema, su eficiencia al utilizarlo y su nivel de satisfacción con la experiencia.

Otro concepto clave es la transformación digital en el sector de eventos, que implica la adopción de tecnologías para optimizar procesos tradicionales, como la contratación de eventos como bodas, conciertos, fiestas y celebraciones similares, logrando mayor rapidez, trazabilidad y seguridad en la relación entre clientes y organizadores.

## 5.2 MARCO HISTORICO

La industria de eventos ha evolucionado significativamente a lo largo de las últimas décadas, impulsada por el avance de las tecnologías digitales. En sus inicios, la organización de eventos dependía principalmente de intermediarios físicos como agencias de eventos, listas impresas y contactos personales. Estos procesos eran lentos, costosos y requerían un alto grado de intervención manual. Sin embargo, con el crecimiento de Internet y la adopción de tecnologías digitales, la industria experimentó una transformación que cambió la manera en que los organizadores y proveedores de eventos interactúan.

A nivel local, las primeras plataformas de conexión entre organizadores de eventos y proveedores de eventos surgieron a principios de la década de 2000, pero estaban limitadas a ciertos nichos y geografías. En muchos países, especialmente en economías emergentes, la digitalización de los eventos en línea para eventos era incipiente y carecía de una estructura centralizada que permitiera a los usuarios acceder fácilmente a todos los eventos necesarios para la organización de eventos en un solo lugar.

A nivel nacional, el auge de las plataformas en línea dedicadas a la contratación de eventos como bodas, conciertos, fiestas y celebraciones similares en la última década, como Eventbrite (fundada en 2006), marcó un hito en la organización de eventos. Eventbrite permitió a los organizadores gestionar tanto la venta de entradas como la promoción de eventos, mientras que otros proveedores comenzaron a ofrecer eventos más especializados como la contratación de decoradores, DJs, catering y más. Sin embargo, a pesar del crecimiento de estas plataformas, aún existía una fragmentación del mercado, donde los proveedores de eventos independientes no contaban con un canal eficiente y accesible para promover sus ofertas.

A nivel internacional, la tendencia hacia la "economía colaborativa", que comenzó a ser un término popular desde la publicación del libro “What’s Mine is Yours” de Rachel Botsman y Roo Rogers en 2010, impulsó el desarrollo de plataformas como Airbnb y Uber, que conectan a proveedores y consumidores de manera directa, sin intermediarios tradicionales. Este modelo inspiró el surgimiento de plataformas dedicadas a otros sectores, incluidos los eventos para eventos, que permiten a los proveedores ofrecer sus eventos directamente a los organizadores de eventos.

## 5.3 MARCO legal.

Para el desarrollo y funcionamiento legal de EventConnect se deben tener en cuenta las siguientes normativas vigentes en Colombia:

* Ley 527 de 1999: Por medio de la cual se define y reglamenta el acceso y uso de los mensajes de datos, del comercio electrónico y de las firmas digitales.
  + Artículo 1: Reconoce la validez jurídica de los mensajes de datos y permite el desarrollo del comercio electrónico como actividad legalmente reconocida.
* Ley 1581 de 2012: Por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales.
  + Artículo 3: Define principios como legalidad, finalidad, libertad, veracidad o calidad, transparencia, acceso y circulación restringida, seguridad y confidencialidad en el tratamiento de los datos.
* Ley 1480 de 2011 (Estatuto del Consumidor): Que protege los derechos de los consumidores frente a los eventos ofrecidos

# METODOLOGÍA (revisar)

La metodología para el desarrollo de EventConnect se define a partir de un enfoque mixto, que integra elementos de la investigación cuantitativa y cualitativa, con el propósito de obtener una visión integral sobre la eficacia y funcionalidad de la plataforma web. A continuación, se detallan los componentes clave de la metodología:

1. 6.1 Enfoque de Investigación

La investigación es mixta, ya que combinará el análisis cualitativo y cuantitativo para obtener información tanto descriptiva como numérica. El enfoque cualitativo se utilizará para entender la experiencia del usuario, sus percepciones sobre la plataforma y sus necesidades, mientras que el enfoque cuantitativo se aplicará para medir el impacto de la plataforma, como la cantidad de usuarios registrados, el número de eventos contratados, y la tasa de satisfacción general.

1. 6.2 Tipo de Investigación

La investigación será propositiva, ya que el objetivo principal es el desarrollo y propuesta de una nueva plataforma web para la conexión entre proveedores de eventos y organizadores de eventos. Este tipo de investigación busca no solo la identificación de problemas, sino también la propuesta de soluciones innovadoras que mejoren la situación actual del mercado de eventos para eventos.

1. 6.3 Población y Muestra

Población: La población objetivo son los organizadores de eventos y proveedores de eventos para eventos en un entorno urbano, interesados en utilizar plataformas digitales para facilitar la contratación de eventos como bodas, conciertos, fiestas y celebraciones similares.

Muestra: Se seleccionará una muestra de 200 usuarios, dividida en:

* 100 organizadores de eventos, que utilizarán la plataforma para contratar eventos.
* 100 proveedores de eventos, que ofrecerán sus eventos a través de la plataforma.

La muestra será seleccionada a través de un muestreo no probabilístico por conveniencia, dada la naturaleza digital de la plataforma.

1. 6.4 Instrumentos y Técnicas de Recolección de Información

Para llevar a cabo el análisis, se utilizarán los siguientes instrumentos y técnicas de recolección de información:

1. Encuestas online: Se diseñarán encuestas que se enviarán a los usuarios registrados en la plataforma. Estas encuestas medirán la satisfacción de los usuarios, su experiencia en la plataforma y la eficiencia del proceso de contratación de eventos como bodas, conciertos, fiestas y celebraciones similares.
2. Entrevistas cualitativas: Se realizarán entrevistas semiestructuradas con una muestra representativa de usuarios y organizadores. Estas entrevistas permitirán obtener datos detallados sobre las necesidades, expectativas y sugerencias para mejorar la plataforma.

Análisis de uso de la plataforma: A través de herramientas de análisis web, se recolectarán datos cuantitativos sobre el comportamiento de los usuarios dentro de la plataforma. Estos datos incluirán el número de visitas, tiempo de uso, clics y conversiones (es decir, cuántos eventos son contratados a través de la plataforma).

6.5 Procedimiento y Actividades Metodológicas

Las actividades metodológicas se estructuran en varias fases:

Fase de diseño: En esta fase se definirán las especificaciones técnicas de la plataforma, se diseñarán las interfaces de usuario y se seleccionarán las tecnologías a utilizar (HTML, CSS, JavaScript, PHP).

Fase de desarrollo: Se llevará a cabo la construcción del backend y frontend de la plataforma. Se utilizarán metodologías ágiles como Scrum para gestionar las iteraciones de desarrollo.

Fase de prueba: Una vez desarrollada la plataforma, se realizará una prueba piloto con un grupo reducido de usuarios y organizadores. Durante esta fase, se recopilarán los primeros datos sobre la funcionalidad, usabilidad y efectividad de la plataforma.

Fase de recolección de datos: Durante el uso de la plataforma por parte de los usuarios, se procederá a la recolección de datos mediante encuestas y análisis de comportamiento, como se describió previamente.

Fase de análisis de datos: Los datos recolectados se analizarán tanto cualitativa como cuantitativamente. Las respuestas de las encuestas se analizarán con herramientas estadísticas básicas (media, moda, desviación estándar) y se empleará análisis de contenido para las entrevistas.

6.6 Análisis de Datos

El análisis de los datos se realizará a través de las siguientes técnicas:

* Análisis cualitativo: Se utilizará un software de análisis de contenido para extraer patrones y temas recurrentes de las entrevistas y comentarios de los usuarios.
* Análisis cuantitativo: Los datos recolectados de las encuestas y el comportamiento en la plataforma se analizarán mediante estadísticas descriptivas, como el cálculo de medias y porcentajes, para entender la efectividad de la plataforma en términos de satisfacción, uso y rendimiento.

Diseño Experimental

Dado que el proyecto se basa en el desarrollo de una plataforma digital, el diseño experimental no es aplicable en su totalidad en términos de pruebas controladas. Sin embargo, se realizarán pruebas de usabilidad que permitirán validar si los usuarios interactúan de manera eficiente con la plataforma y si las funcionalidades cumplen con las expectativas del usuario.

6.8 Referencias

Los métodos y técnicas utilizados están basados en principios de investigación descritos en diversas fuentes, tales como:

* Nielsen, J. (1994). Usability Engineering. Academic Press.
* Robson, C. (2011). Real World Research. Wiley-Blackwell.
* Babbie, E. (2013). The Practice of Social Research. Cengage Learning.

# CONCLUSIONES (REVISAR)

Como resultado del desarrollo del proyecto de aula EventConnect, se logró diseñar y poner en marcha una plataforma digital eficiente que conecta de manera directa a organizadores de eventos con proveedores de eventos, cumpliendo así con el objetivo general planteado. La implementación de tecnologías como HTML, CSS, JavaScript y PHP permitió desarrollar una interfaz funcional y segura, mientras que la aplicación de principios de diseño centrado en el usuario aseguró una experiencia intuitiva y agradable. Además, el enfoque en la economía colaborativa demostró ser pertinente, al facilitar la interacción directa entre usuarios sin intermediarios, optimizando tiempo y recursos. La aceptación positiva por parte de los usuarios en pruebas piloto evidenció que la plataforma satisface necesidades reales del mercado, consolidándose como una propuesta innovadora, viable y alineada con la transformación digital del sector de eventos.

# REFERENCIAS bibliograficas.(REVISAR)

PHP.net. (s.f.). PHP Manual. Recuperado de

1. CIPPEC. (s.f.). Claves para entender la economía colaborativa y de plataformas en las ciudades. CIPPEC. Recuperado de
2. Banco Santander. (s.f.). La economía colaborativa: ¿Qué es y qué nos puede aportar? Santander. Recuperado de
3. Sáez, J. (Coord.). (2019). Economía colaborativa y plataformas digitales. Editorial Reus. Recuperado de

Desarrollo web:

1. Udemy. (s.f.). Curso completo de desarrollo web con HTML5, CSS3, JS, AJAX, PHP y MySQL. Udemy. Recuperado de https://www.udemy.com/course/desarrollo-web-completo-con-html5-css3-js-php-y-mysql/
2. Fazt. (2021, marzo 12). Curso de desarrollo web completo desde cero [Video]. YouTube.
3. W3Schools. (s.f.). Tutoriales de desarrollo web en español. W3Schools. Recuperado de

Diseño UX/UI:

1. Justinmind. (2022, enero 27). Guía completa de diseño centrado en el usuario (DCU). Justinmind. Recuperado de
2. Google. (s.f.). Certificado en diseño de experiencia del usuario (UX). Grow with Google. Recuperado de
3. HubSpot. (2023). Diseño centrado en el usuario: qué es, etapas y ejemplos. HubSpot Blog. Recuperado de

Transformación digital en eventos:

1. EventsCase. (2021, junio 14). Cómo afecta la transformación digital al sector de los eventos. EventsCase Blog. Recuperado de
2. Seguritecnia. (2019, diciembre 3). La transformación digital aplicada a los eventos. Seguritecnia. Recuperado de

# ANEXOS

### ****Anexo 1. Formato de Encuesta para Usuarios y Proveedores****

**Encuesta sobre el uso de la plataforma EventConnect**  
**Dirigido a:** Organizadores de eventos y proveedores de servicios.  
**Instrucciones:** Marque con una “X” la opción que mejor refleje su experiencia o percepción.

#### ****Datos Generales****

**1. Rol en la plataforma:**  
☒ Organizador de eventos  
☐ Proveedor de eventos

**2. Edad:** 28 años  
**3. Ciudad de residencia:** Cartagena

#### ****Percepción de la Plataforma****

**4. ¿Qué tan fácil fue registrarse en la plataforma?**  
☐ Muy difícil  
☐ Difícil  
☐ Neutral  
☒ Fácil  
☐ Muy fácil

**5. ¿La navegación por la plataforma fue intuitiva?**  
☐ Totalmente en desacuerdo  
☐ En desacuerdo  
☐ Neutral  
☒ De acuerdo  
☐ Totalmente de acuerdo

**6. ¿Encontró fácilmente los servicios que buscaba?**  
☐ Nunca  
☐ Pocas veces  
☐ A veces  
☒ Frecuentemente  
☐ Siempre

**7. ¿Cómo califica la variedad de proveedores/servicios disponibles?**  
☐ Muy baja  
☐ Baja  
☐ Regular  
☒ Buena  
☐ Excelente

**8.¿VolveríaausarEventConnect?**  
☒Sí  
☐No  
☐ Tal vez

**9. Sugerencias adicionales:**

Sería útil incluir filtros por rango de precios y ubicación específica para facilitar la búsqueda.

### ****Anexo 2. Guía de Entrevista Semiestructurada****

**Guía de entrevista para evaluación cualitativa de EventConnect**  
**Perfil del entrevistado:** Usuario activo (organizador o proveedor)  
**Objetivo:** Recoger impresiones cualitativas sobre la experiencia de uso y percepción general de la plataforma EventConnect.

#### ****Respuestas del entrevistado****

**1. ¿Cómo conoció la plataforma EventConnect?**

Por recomendación de un amigo que organiza eventos.

**2. ¿Qué tan fácil o difícil fue para usted registrarse e iniciar sesión?**

Fue muy sencillo, el proceso de registro es claro y rápido.

**3. ¿Cómo describiría su experiencia general navegando por la plataforma?**

Muy buena, encontré fácilmente lo que necesitaba.

**4. ¿Qué funcionalidades le parecieron más útiles y por qué?**

La búsqueda de proveedores por categorías es muy útil.

**5. ¿Tuvo alguna dificultad o inconveniente durante el uso de EventConnect?**

Solo una vez tuve problemas al cargar imágenes, pero se resolvió rápido.

**6. ¿Qué aspectos cree que podrían mejorarse?**

Mejorar la velocidad de carga en dispositivos móviles.

**7. ¿Considera que esta plataforma facilita la contratación de eventos en comparación con los métodos tradicionales?**

Sí, es más ágil y organizado que buscar proveedores por separado.

**8. ¿Recomendaría EventConnect a otras personas? ¿Por qué?**

Sí, ya lo he recomendado a varios colegas por su facilidad y rapidez.