TÍTULO DEL PROYECTO AULA.

EVENTCONNECT

NOMBRES Y APELLIDOS COMPLETOS DEL AUTOR O AUTORES,

CÓDIGO.

Deivid Daniel Patiño Blanco

Yohan Alexander Maldonado santana

Omar Stick Coronel Ramirez

Caled Vivanco Pajaro

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. 4](#_Toc30953208)

[ABSTRAC. 4](#_Toc30953209)

[1. INTRODUCCIÓN 5](#_Toc30953210)

[2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 6](#_Toc30953211)

[3. JUSTIFICACIÓN 7](#_Toc30953212)

[4. OBJETIVOS 8](#_Toc30953213)

[4.1 OBJETIVO GENERAL. 8](#_Toc30953214)

[4.1 OBJETIVOS ESPECIFICOS 8](#_Toc30953215)

[5. MARCO REFERENCIAL 9](#_Toc30953216)

[5.1 MARCO TEÓRICO 9](#_Toc30953217)

[5.2 MARCO HISTORICO 9](#_Toc30953218)

[5.3 MARCO legal. 10](#_Toc30953219)

[6. METODOLOGÍA 10](#_Toc30953220)

[7. CONCLUSIONES 11](#_Toc30953221)

[8. REFERENCIAS bibliograficas. 11](#_Toc30953222)

[9. ANEXOS 11](#_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 servicios**. Esta plataforma está dirigida tanto a usuarios que organizan eventos como a aquellos que requieren servicios generales (plomería, repostería, maquillaje, entre otros), integrando funcionalidades modernas que facilitan la conexión entre clientes y proveedores de forma eficiente, segura y centralizada.

1. **Palabras Claves**

* Contratación de servicios
* Organización de eventos
* Plataforma web
* HTML
* CSS
* JavaScript
* PHP
* Servicios para eventos
* Proyecto de aula
* Análisis de negocio
* Requisitos funcionales
* Usuarios y proveedores
* 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 servicios y usuarios se ha convertido en una demanda creciente. La organización de eventos, que involucra una serie de actividades logísticas y la contratación de servicios 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 servicios relacionados con eventos.

Este proyecto tiene como objetivo presentar la propuesta de desarrollo de **EventConnect**, una plataforma que permite a los usuarios contratar servicios como plomería, repostería, maquillaje, entre otros, a través de una interfaz intuitiva y moderna. Está dirigida tanto a aquellos que organizan eventos, como a los usuarios que necesitan estos servicios, 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 servicios. También se incluye la estructuración de las bases de datos necesarias para almacenar la información de los usuarios, servicios disponibles, 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 servicios especializados como decoración, sonido, repostería, maquillaje, plomería, 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 servicios 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 servicios 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 servicios, 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 servicios 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 servicios 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 proveedores, 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 servicios 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 servicios 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 servicios 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 servicios especializados para eventos, mediante tecnologías web como HTML, CSS, JavaScript y PHP, con el fin de optimizar el proceso de conexión entre usuarios y proveedores en entornos locales.

## OBJETIVOS ESPECIFICOS

1. **Analizar** las necesidades y dificultades que enfrentan los usuarios al contratar servicios 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 proveedores, 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 servicios, 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 servicios 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 servicios, 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 servicios. Esta forma de economía ha transformado la manera en que las personas acceden a productos y servicios, 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 servicios, logrando mayor rapidez, trazabilidad y seguridad en la relación entre clientes y proveedores.

[Usabilidad - Wikipedia, la enciclopedia libre](https://es.wikipedia.org/wiki/Usabilidad)

[Economía colaborativa - Wikipedia, la enciclopedia libre](https://es.wikipedia.org/wiki/Econom%C3%ADa_colaborativa)

[Transformación digital en la organización de eventos: Claves para innovar y optimizar el proceso](https://www.danielasanchezsilva.com/post/transformaci%C3%B3n-digital-en-la-organizaci%C3%B3n-de-eventos-claves-para-innovar-y-optimizar-el-proceso)

## 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 servicios interactúan.

**A nivel local**, las primeras plataformas de conexión entre organizadores de eventos y proveedores de servicios 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 servicios en línea para eventos era incipiente y carecía de una estructura centralizada que permitiera a los usuarios acceder fácilmente a todos los servicios 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 servicios 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 servicios 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 servicios 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 servicios para eventos, que permiten a los proveedores ofrecer sus servicios 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 servicios 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 servicios 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 servicios 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 servicios para eventos.

1. **6.3 Población y Muestra**

**Población**: La población objetivo son los **organizadores de eventos** y **proveedores de servicios para eventos** en un entorno urbano, interesados en utilizar plataformas digitales para facilitar la contratación de servicios.

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

* 100 **organizadores de eventos**, que utilizarán la plataforma para contratar servicios.
* 100 **proveedores de servicios**, que ofrecerán sus servicios 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 servicios.
2. **Entrevistas cualitativas**: Se realizarán entrevistas semiestructuradas con una muestra representativa de usuarios y proveedores. 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 servicios 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 proveedores. 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 servicios, 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 <https://www.php.net/manual/en/>

1. CIPPEC. (s.f.). *Claves para entender la economía colaborativa y de plataformas en las ciudades*. CIPPEC. Recuperado de <https://www.cippec.org/publicacion/claves-para-entender-la-economia-colaborativa-y-de-plataformas-en-las-ciudades/>
2. Banco Santander. (s.f.). *La economía colaborativa: ¿Qué es y qué nos puede aportar?* Santander. Recuperado de <https://www.santander.com/es/stories/la-economia-colaborativa-que-es-y-que-nos-puede-aportar>
3. Sáez, J. (Coord.). (2019). *Economía colaborativa y plataformas digitales*. Editorial Reus. Recuperado de <https://www.editorialreus.es/libros/economia-colaborativa-y-plataformas-digitales/9788429021370/>

**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. <https://www.youtube.com/watch?v=mK8H9lY2xcM>
3. W3Schools. (s.f.). *Tutoriales de desarrollo web en español*. W3Schools. Recuperado de <https://w3schoolsua.github.io/index_es.html>

**Diseño UX/UI:**

1. Justinmind. (2022, enero 27). *Guía completa de diseño centrado en el usuario (DCU)*. Justinmind. Recuperado de <https://www.justinmind.com/es/blog/diseno-centrado-en-el-usuario/>
2. Google. (s.f.). *Certificado en diseño de experiencia del usuario (UX)*. Grow with Google. Recuperado de <https://grow.google/intl/es-419_us/certificates/ux-design/>
3. HubSpot. (2023). *Diseño centrado en el usuario: qué es, etapas y ejemplos*. HubSpot Blog. Recuperado de <https://blog.hubspot.es/website/diseno-centrado-usuario>

**Transformación digital en eventos:**

1. EventsCase. (2021, junio 14). *Cómo afecta la transformación digital al sector de los eventos*. EventsCase Blog. Recuperado de <https://eventscase.es/blog/transformacion-digital-en-eventos>
2. Seguritecnia. (2019, diciembre 3). *La transformación digital aplicada a los eventos*. Seguritecnia. Recuperado de <https://www.seguritecnia.es/sectores/turismo-y-ocio/la-transformacion-digital-aplicada-a-los-eventos_20191203.html>

# ANEXOS

Los anexos están conformados por aquellos contenidos referidos en el informe que por su amplitud y especificidad no se incluyen en él. En este se incluyen documentos soporte o explicativos del proyecto, ilustraciones, gráficas, tablas, entre otros, a manera de complemento.

Dentro de los anexos debe incluirse el formato del instrumento de recolección de información utilizado (formato de encuesta y/o entrevista) y presentado en el avance anterior.