



## TÉCNICO SUPERIOR EN DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA

Departamento de Informática

## PROYECTO

Eventos Emerita  
**Manual Usuario**

# **“Desarrollo de Aplicaciones Multiplataformas”**

Título del Proyecto: Eventos Emerita



**JUNTA DE EXTREMADURA**

Consejería de Educación y Empleo

## **Índice**

<b>1. Introducción</b>	<b>3</b>
<b>2. Pantalla Inicio</b>	<b>4</b>
<b>3. Evento</b>	<b>5</b>
<b>4. Pantalla de búsqueda</b>	<b>6</b>
<b>5. Pantalla de favoritos</b>	<b>7</b>
<b>6. Pantalla de perfil</b>	<b>8</b>
<b>7. Pantalla de inicio de sesión</b>	<b>9</b>
<b>8. Pantalla de registro</b>	<b>10</b>
<b>9. Notificaciones</b>	<b>11</b>

# “Desarrollo de Aplicaciones Multiplataformas”

Título del Proyecto: Eventos Emerita



JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

## 1. Introducción

La Aplicación móvil de Eventos en Mérida es una herramienta diseñada para mantener a los usuarios informados sobre los eventos culturales, deportivos y sociales que se llevan a cabo en la ciudad de Mérida, Badajoz. Con esta app, los usuarios pueden:

**Explorar Eventos:** Descubrir una amplia variedad de eventos, como conciertos, exposiciones, festivales, conferencias y más.

**Filtrar por Categoría:** Filtrar los eventos según sus intereses, como música, arte, deportes o teatro entre otras.

**Filtrar por Fecha:** Filtrar por fecha permitirá buscar eventos específicos en un rango de tiempo determinado.

**Ver Detalles:** Obtener información detallada sobre cada evento, incluyendo fechas, horarios, ubicaciones y descripciones.

**Guardar Favoritos:** Marcar eventos como favoritos para recibir notificaciones y recordatorios.

**Comentar eventos:** Comentar los eventos brindará la oportunidad de compartir sus opiniones, experiencias y emociones con otros asistentes.

**Iniciar sesión como invitado:** Se podrá ver los eventos sin necesidad de registrarse con una cuenta

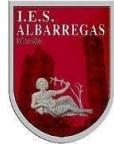
**Google maps:** Se podrá acceder a la localización del evento mediante google maps

La aplicación está diseñada para ser intuitiva, visualmente atractiva y fácil de usar.

¡Esperamos que disfrutes explorando los emocionantes eventos que Mérida tiene para ofrecer!

# “Desarrollo de Aplicaciones Multiplataformas”

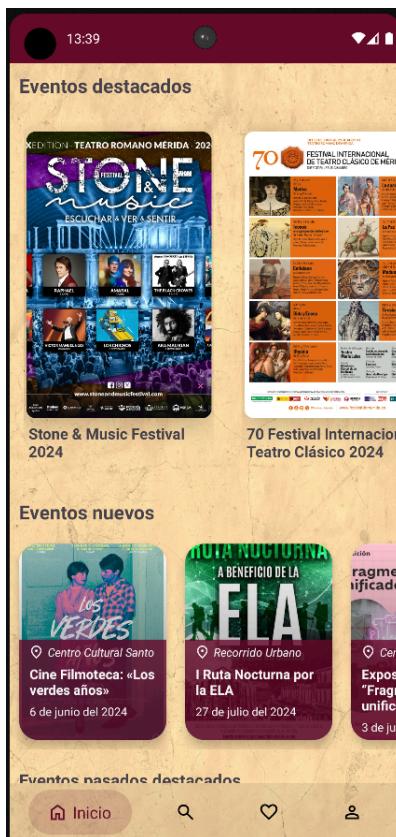
Título del Proyecto: Eventos Emerita



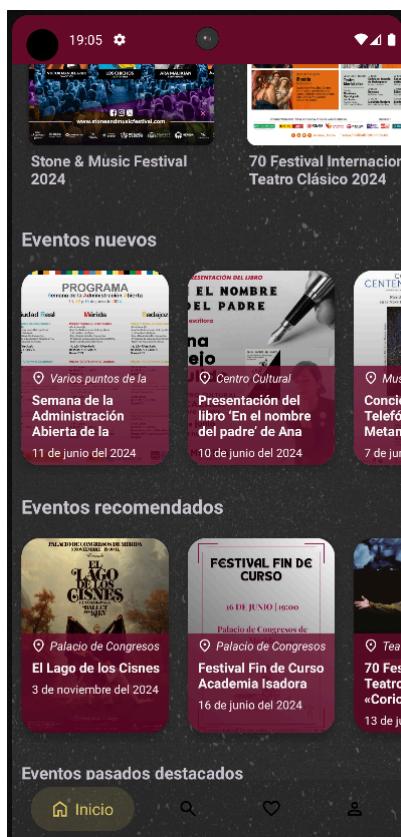
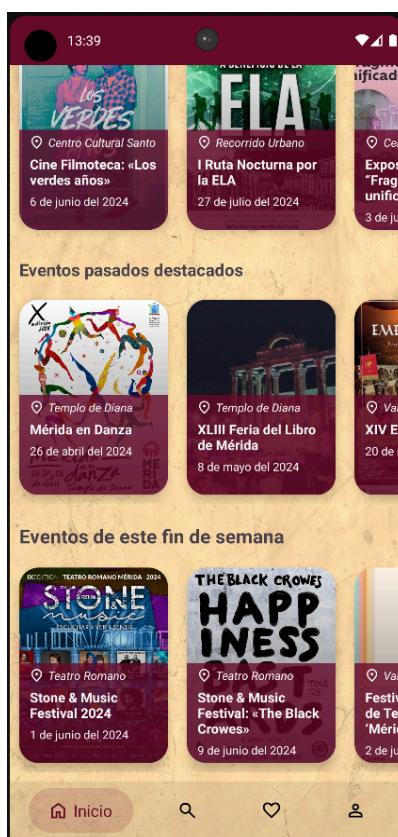
JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

## 2. Pantalla Inicio



Captura de pantalla del fragmento de inicio



modo oscuro

En este fragmento podemos observar lo que son eventos, los cuales se podrán distinguir por eventos destacados, eventos nuevos, eventos pasados destacados, eventos de este fin de semana y por último eventos recomendados el cual este último aparecerá solo si se está registrado.

Al seleccionar cualquier evento podremos ver con más detalle el evento seleccionado.

# “Desarrollo de Aplicaciones Multiplataformas”

Título del Proyecto: Eventos Emerita



JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

## 3. Evento

The left screenshot shows the main event page for "IX EDITION · TEATRO ROMANO MÉRIDA · 2024". It features the festival logo, "STONE & music FESTIVAL", and the tagline "ESCUCHAR & VER & SENTIR Stone & Music Festival 2024". Below this is a "Descripción" section detailing the festival's ninth edition, featuring national and international artists, and a list of performances from June 1st to September 13th, 2024. It also includes a "Fecha" section with start dates and a "Categorías" section under "Música". At the bottom are "Seguir evento" and "Comentar" buttons.

The right screenshot shows a detailed view of an event entry. It lists performances by ARA MALIKIAN and ÁLVARO DE LUNA Y MARLON on September 8th and 13th respectively. It provides a map of Mérida showing the location of the Teatro Romano. Below the map are user comments: one from "Gonzalo" and another from "Gonzalocd". Both comments include a timestamp and a "Borrar" (Delete) button. At the bottom is a "Seguir evento" button.

Captura de pantalla del fragmento de cualquier evento

En esta pantalla podemos observar una imagen del evento con su título, descripción, fecha donde se llevará a cabo, sus categorías correspondientes, el mapa donde va a ocurrir el evento el cuando los iconos de abajo a la derecha del mapa abrirán google maps y por último están los comentarios los cuales se podrá comentar y podremos ver los que los demás usuarios han comentado.

Para poder comentar y seguir el evento tendremos que estar registrados, y al comentar podremos borrar nuestros propios comentarios.

# “Desarrollo de Aplicaciones Multiplataformas”

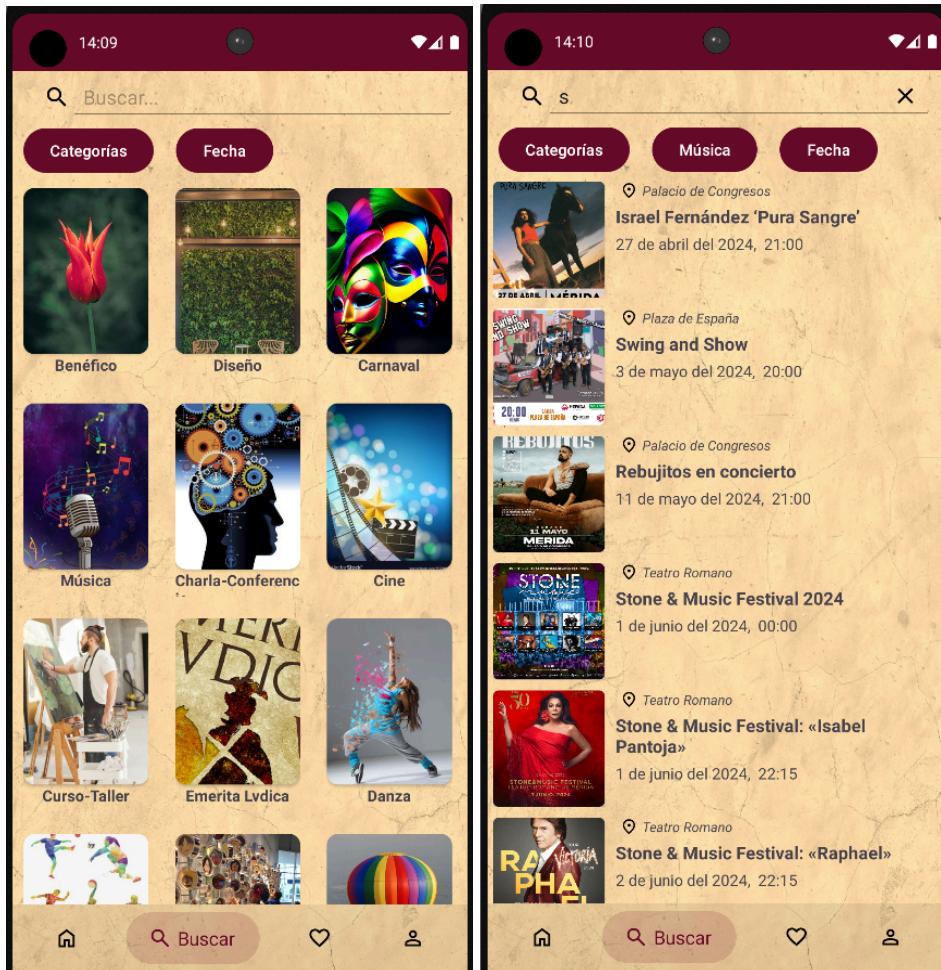
Título del Proyecto: Eventos Emerita



JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

## 4. Pantalla de búsqueda



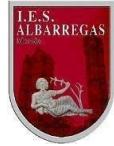
Captura de pantalla del fragmento de búsqueda

En esta pantalla podremos buscar cualquier evento guardado en la base de datos ya sea mediante su nombre, categoría, fecha o una mezcla de cualquier método anterior.

Al seleccionar cualquier evento podremos ver con más detalle el evento seleccionado.

# “Desarrollo de Aplicaciones Multiplataformas”

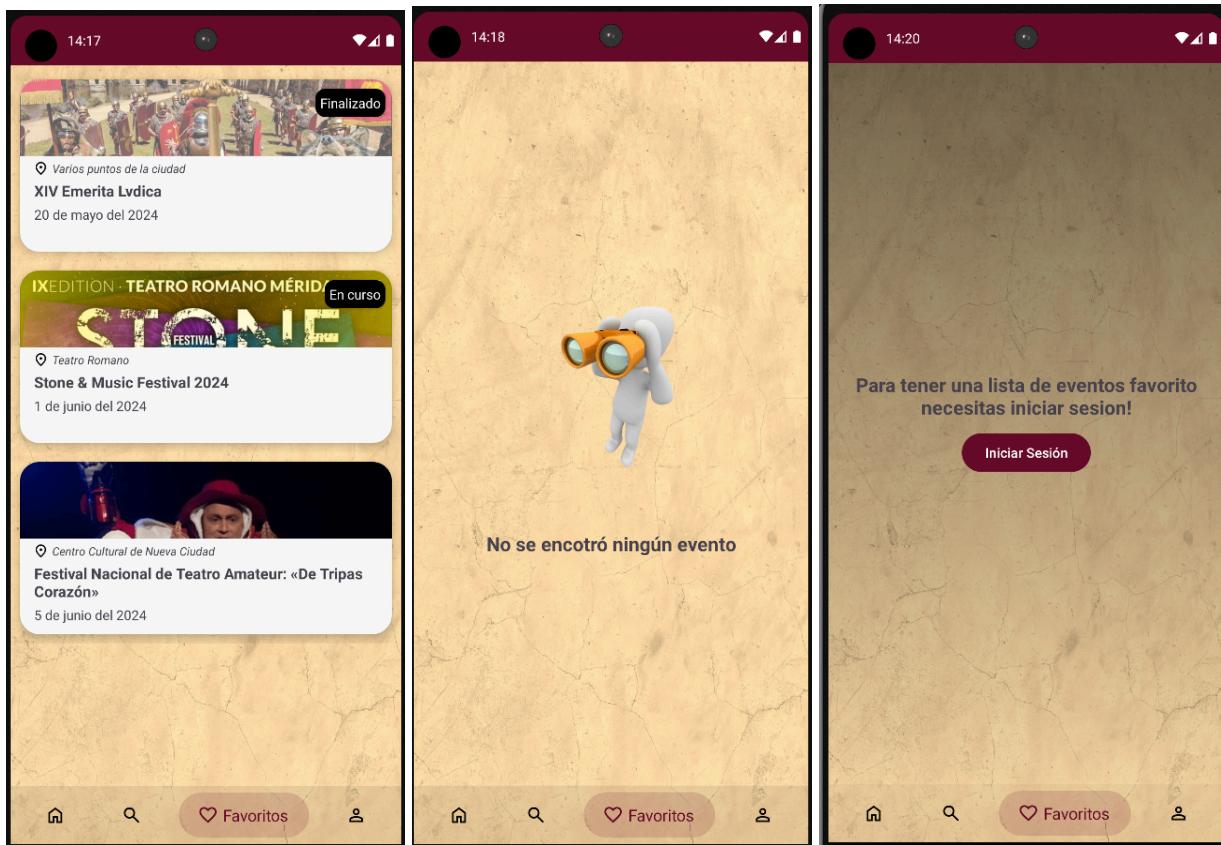
Título del Proyecto: Eventos Emerita



JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

## 5. Pantalla de favoritos



Captura de pantalla del fragmento de favoritos

En esta pantalla podremos observar los eventos los cuales el usuario sigue y dentro de estos eventos hay de 3 tipos: los eventos los cuales ya han finalizado , los eventos que siguen en curso o sean ese mismo día, y por último los eventos que están por llegar.

En cuyo caso que no tengas ningún evento se te indicará y lógicamente al no poder tener favoritos se te pedirá que inicies sesión con alguna cuenta.

# “Desarrollo de Aplicaciones Multiplataformas”

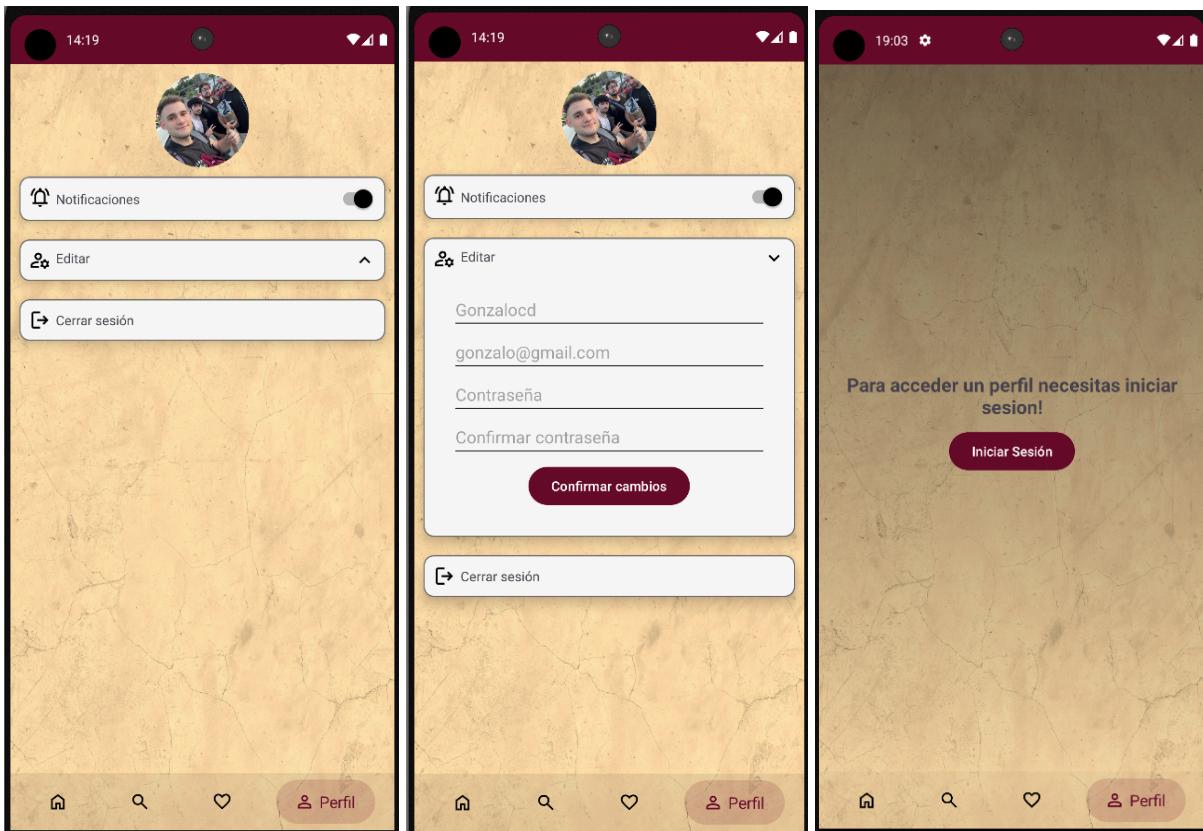
Título del Proyecto: Eventos Emerita



JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

## 6. Pantalla de perfil



Captura de pantalla del fragmento de perfil

En esta pantalla podremos observar el perfil, el cual dispone de tres botones:

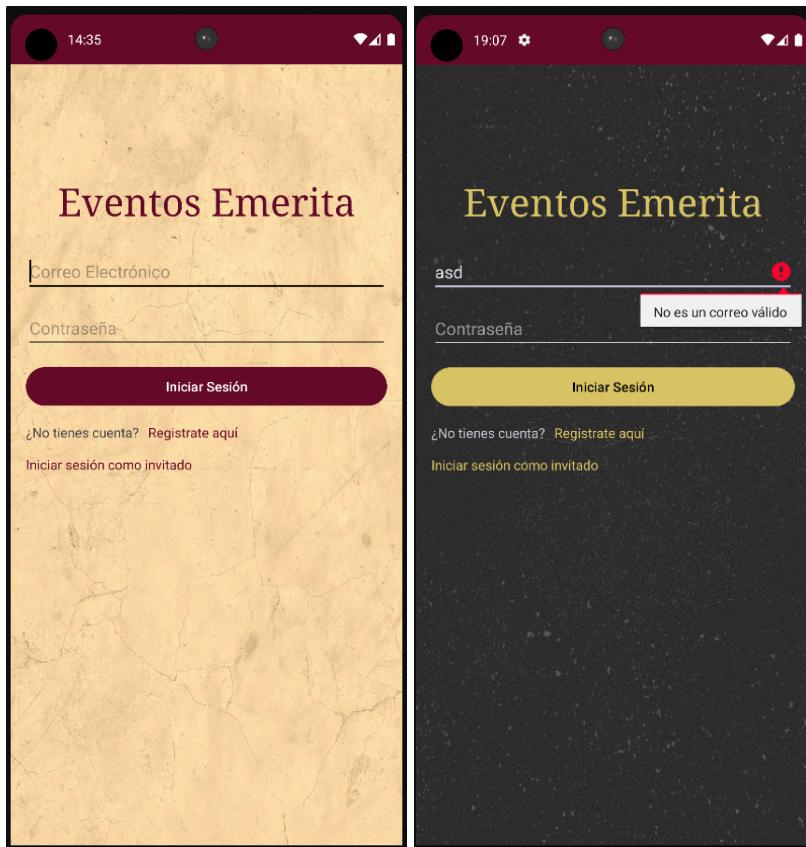
**Notificaciones:** Este botón activará o desactiva las notificaciones de los eventos a los que hemos seguido.

**Editar:** Este botón desplegará opciones para cambiar la configuración del usuario ya sea el nombre contraseña o/y email con sus comprobaciones correspondientes.

**Cerrar Sesión:** Este botón cerrará sesión de ese usuario y le llevará a otra pantalla donde podrá registrarse de nuevo o entrar con otra cuenta.

En cuyo caso que no estés registrado no podrás hacer ninguna acción de las anteriores enseñadas, en cambio te mostrará un mensaje el cual te ofrecerá iniciar sesión, la cual te enviará a la pantalla de inicio de sesión

## 7. Pantalla de inicio de sesión

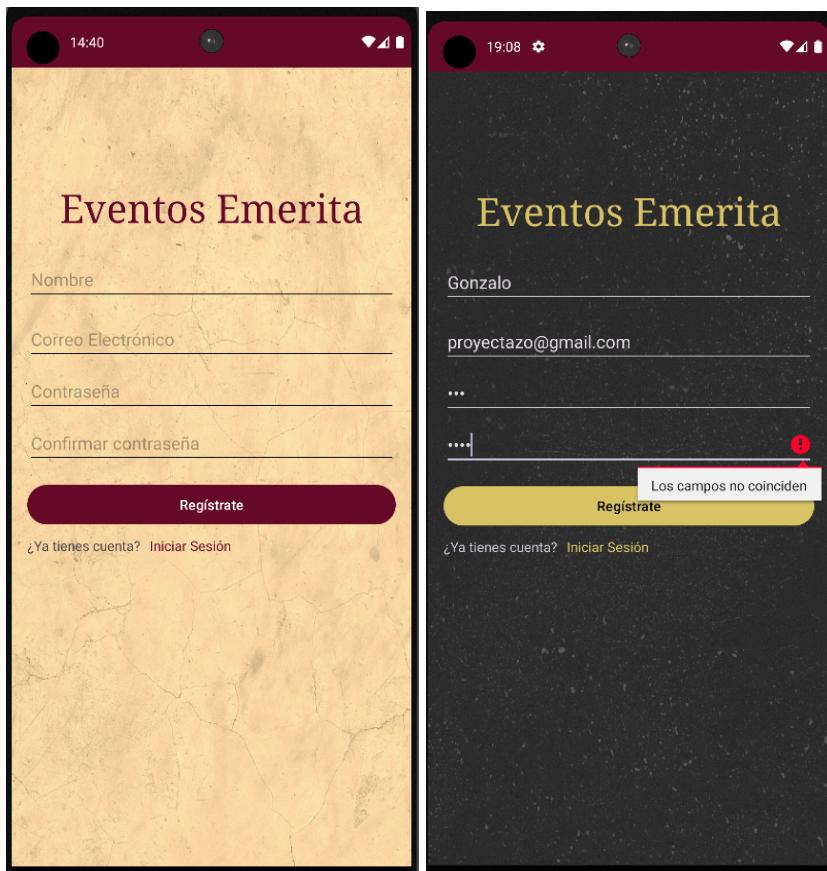


Captura de pantalla del fragmento de inicio de sesión

En este fragmento podremos iniciar sesión con alguna cuenta ya registrada en la aplicación.

Desde este fragmento también podremos ir al fragmento de registro por si no tenemos ninguna cuenta o también podremos iniciar sesión como invitado el cual podremos ver los eventos pero no guardarlos en favoritos ni editar nuestro perfil.

## 8. Pantalla de registro

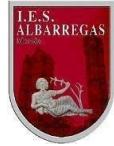


Captura de pantalla del fragmento de registro

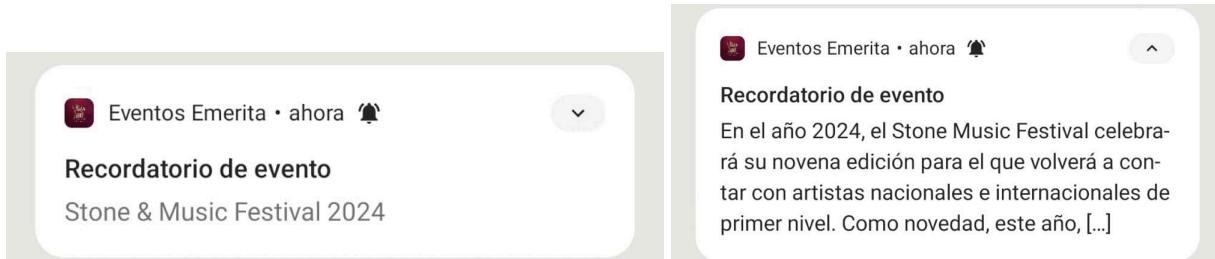
En este fragmento podemos registrarnos con sus validaciones como el email que sea correcto, que coincidan las contraseñas, que el nombre no sea demasiado corto, etc...

Desde este fragmento si nos registramos correctamente avanzaremos correctamente hacia el fragmento de inicio y el dispositivo ya recordará nuestro usuario y no tendremos que volver a iniciar sesión acaso que cerremos la sesión, también podremos ir al fragmento de iniciar sesión por si ya tenemos alguna cuenta registrada.

Si al registrarse todo es correcto la contraseña se encriptara automáticamente.



## 9. Notificaciones



Captura de pantalla del fragmento de registro

Las notificaciones se activaran el mismo día en el que empieza el evento y están programadas para que salten a las 10 de la mañana

Las notificaciones se activan siguiendo el evento y teniendo activado las notificaciones en el perfil, si un evento ya a pasado o está en curso no se enviará ninguna notificación