

# PROYECTO TFG

*Jorge Gómez López*



EVENTSLIFE

## *Índice del Proyecto*

<b>Descripción</b>	<b>3</b>
<b>Justificación</b>	<b>4</b>
<b>Alcance</b>	<b>4</b>
<b>Alternativas existentes en el mercado</b>	<b>5</b>
<b>Stack tecnológico</b>	<b>6</b>
<b>Objetivos</b>	<b>6</b>
<b>Requisitos del sistema</b>	<b>6</b>
<b>Modelo y diseño de la base de datos</b>	<b>7</b>

## Descripción

Mi proyecto consiste en un marketplace de experiencias locales llamado EventsLife, donde se conecte a los organizadores de eventos con las personas interesadas en asistir a ellos.

Para ello, la web permite que los organizadores publiquen sus eventos con toda la información detallada sobre dichos eventos, como la descripción de la experiencia, duración, precio, localización, número máximo de integrantes. Y a su vez, los propios usuarios asistente pueden apuntarse a los eventos que más les interese.

La web diferencia dos tipos de usuarios, los usuarios organizadores y los usuarios asistente:

- Organizadores:

Los usuarios organizadores tienen acceso a un panel de control en el que pueden gestionar sus eventos actuales, con posibilidad de actualizar las características, incluyendo toda la información que quieran que los usuarios asistente tengan acceso.

Para crearse una cuenta de usuario organizador de eventos, será necesario darse de alta con todos los datos correspondientes en un formulario, además, en un futuro, una vez que se den a conocer los pequeños negocios participantes, y mi web sea más conocida, los organizadores tendrán un sistema de suscripción de pago fijo mensual para poder publicar los eventos que desee. Inicialmente no tendrá gasto crear una cuenta de organizador.

- Asistente:

Los usuarios asistente pueden apuntarse a los distintos eventos disponibles, para ello, podrán filtrar mediante un buscador, según el nombre o la categoría a la que pertenezca cada evento.

Sin embargo habrá eventos que ya no se encuentren disponibles, ya que cuando la fecha haya expirado ese evento no se mostrará más, al igual que cuando se llegue al aforo máximo permitido, el evento seguirá visible pero con un cartel que indique que el aforo ya está completo. Se pretende hacer así para que la gente vea los eventos que se ofrecen y accedan de forma regular a la web para así reservar a tiempo los eventos que se vayan publicando.

Se creará un rol de administrador único para mi , en el que podré acceder a los perfiles de los organizadores, para poder eliminar algún evento que no cumpla con las condiciones legales, éticas o morales que el administrador considere oportuno, e incluso eliminar la cuenta de dicho organizador.

#### Pagos:

Para garantizar la seguridad de las transacciones, se implementará el uso de la API de Stripe, permitiendo a usuarios asistente pagar directamente desde la plataforma, en la que se aplicará la comisión por defecto de Stripe tras cada pago (en este caso se está usando la versión de prueba de Stripe, así que no hay comisión)

Para que un usuario organizador pueda crear un evento deberá vincular su cuenta de Stripe, para que así se pueda llevar a cabo la transacción.

### Justificación

Este marketplace fomenta el turismo y el ocio local, ofreciendo una plataforma sencilla donde los usuarios pueden descubrir y reservar experiencias únicas. Además, apoya a pequeños negocios , dándoles visibilidad sin necesidad de intermediarios costosos.

Echo en falta una página web donde se promocionen eventos más especiales, para un público más reducido, por eso esta web es una buena forma de tener actividades que ofrezcan un trato más directo y cercano, a diferencia de otras webs orientadas a un público masivo.

### Alcance

La intención del proyecto es abarcar los siguientes puntos:

- Registro e inicio de sesión para usuarios asistente y organizadores
- Formulario para la publicación de eventos por parte de los organizadores
- Búsqueda y filtrado de los eventos disponibles según su nombre o categoría
- Reservas con control de aforo en los eventos
- Control para los organizadores de sus eventos a través de un panel de gestión, donde pueda editar su información o eliminarlo

- Gestión de pagos seguros mediante API de Stripe
- Envío de correos electrónicos a los usuarios asistentes que compren una entrada
- Editar perfil de usuario para cambiar el nombre y la foto de perfil
- Traducción de todos los textos a inglés y español para abarcar la mayor cantidad de personas
- Diseño responsive para todo tipo de dispositivos

#### Mejoras posibles a futuro:

Se plantea la posibilidad de añadir mediante la API de google maps la ubicación de los eventos, si la realización del proyecto dura menos tiempo del esperado. Este proyecto por ahora sólo operaría en la provincia de Sevilla, pero con algunas modificaciones se podría realizar una ampliación para incorporar otras provincias. Además, se plantea la opción de realizar una validación por correo electrónico a los usuarios, para comprobar que tienen acceso a dicho correo, se enviará un código al correo electrónico del usuario, que deberá introducir en la web para así validarlo.

### *Alternativas existentes en el mercado*

OnSevilla: Se trata de una plataforma que recopila eventos y actividades en Sevilla. Aunque informa a los usuarios sobre estas actividades, se limita solo a darlas a conocer, mientras que mi proyecto también cuenta con un sistema de pagos para poder reservar la asistencia a estos eventos, además de permitir a los usuarios organizadores publicar sus propias experiencias.

Fever: Es una plataforma enfocada a grandes eventos, en la cual solo ciertas empresas tienen acceso a la publicación de eventos, mientras que en mi proyecto permito que cualquier usuario organizador publique sus actividades, y les doy la visibilidad a negocios pequeños para que se den a conocer a través de los eventos propuestos.

Visita Sevilla: Es un portal de información de promoción turística de la ciudad, sin posibilidad de hacer reservas ni pagos en los distintos eventos, además está enfocada a turistas y visitantes, mientras que mi web se orienta a promocionar pequeños negocios con sus propuestas de actividades.

## Stack tecnológico

### **Frontend**

- Angular (Framework de Javascript)
- SCSS/tailwind

### **Backend**

- Laravel (Framework de php)

### **Base de datos**

- MySQL (Base de datos relacional)

### **Adicionales**

- Stripe (Gestión de pagos)
- Resend (Envío de correos)
- GitHub (Control de versiones)

## Objetivos

- Permitir la conexión entre organizadores de eventos locales con las personas interesadas en realizarlos
- Ofrecer un marketplace intuitivo para que pequeños negocios puedan promocionarse
- Implementar un sistema de pagos rápidos y seguros mediante Stripe

## Requisitos del sistema

### **Requisitos Funcionales**

- Gestión de usuarios: Registro e inicio de sesión. Diferenciación de usuarios asistente y usuarios organizadores
- Gestión de eventos: Creación, modificación y eliminación de eventos por parte de los organizadores
- Sistema de pagos: Usuarios asistente podrán pagar mediante Stripe, y con ello confirmar su asistencia al evento

- Control de aforo: Se mostrará el evento aunque el aforo esté completo, indicando que no se permiten más participantes
- Búsqueda y filtrado de eventos: Filtrado por nombre o categoría
- Envío de correos con la entrada al evento que el usuario asistente compre

## Requisitos No Funcionales

- La web deberá tener un tiempo de respuesta de 4 segundos o menos
- Seguridad en los pagos y la confidencialidad de los datos
- Permitir la concurrencia de 200-500 usuarios a la vez

## Requisitos de Interfaz

- Interfaz clara y fácil de usar
- Diseño responsive para dispositivos móviles y otros tamaños de pantalla
- Mensajes de confirmación en partes clave como los pagos o reservas de eventos

## Modelo y diseño de la base de datos

