
Evencos

Proyecto: Página web para gestionar o comprar
boletería para eventos de todo tipo.

Mayo del 2021

1.1.1 1. INTRODUCCIÓN

1.1 Propósito

El propósito de este documento es especificar los requerimientos funcionales de una plataforma web destinada a la gestión de eventos. El sistema permitirá a los organizadores crear eventos, gestionar pagos, generar códigos QR, integrar eventos con redes sociales y gestionar patrocinadores de manera eficiente.

1.2 Alcance

El sistema facilitará la creación y promoción de eventos, el registro y pago de los participantes, y la integración con redes sociales. También permitirá la gestión de patrocinadores y la validación de entradas a través de códigos QR.

1.3 Definiciones, acrónimos y abreviaturas

- **Evento:** Actividad organizada para la participación de personas, como conferencias, talleres, conciertos, etc.
- **Organizador:** Persona encargada de crear y gestionar eventos.
- **Participante:** Persona que asiste a un evento.
- **Patrocinador:** Entidad que apoya financieramente un evento.
- **Código QR:** Código utilizado como medio de validación digital para la entrada al evento.
- **Redes Sociales:** Plataformas para la promoción del evento, como Facebook, Twitter, Instagram.

1.4 Referencias

- IEEE 830-1998 Standard for Software Requirements Specifications
- Guías de diseño web modernas

1.5 Resumen

Este documento está organizado en secciones que describen el producto, sus funciones, características de los usuarios, restricciones y los requerimientos específicos.

1.1.2 2. DESCRIPCIÓN GENERAL

2.1 Perspectiva del producto

El sistema será una plataforma web para gestionar eventos, inscripciones, pagos, códigos QR, redes sociales y patrocinadores. Permitirá la interacción de organizadores, participantes y patrocinadores, brindando herramientas para la creación de eventos y su promoción.

2.2 Funcionalidad del producto

Las funciones del sistema incluyen:

- **Gestión de eventos:** Crear, editar y eliminar eventos.
- **Gestión de pagos:** Procesamiento de pagos de participantes.
- **Generación de códigos QR:** Creación de códigos únicos para cada participante.
- **Integración con redes sociales:** Compartir eventos y promocionar a través de plataformas sociales.
- **Gestión de patrocinadores:** Registrar y visualizar patrocinadores de eventos.

2.3 Características de los usuarios

- **Organizadores:** Gestionan eventos, pagos, códigos QR, redes sociales y patrocinadores.
- **Participantes:** Se inscriben en eventos, realizan pagos y reciben códigos QR.
- **Patrocinadores:** Se registran para apoyar eventos y promocionar su marca.

2.4 Restricciones

- La aplicación debe ser responsiva (adaptarse a dispositivos móviles).
- No se utilizará base de datos externa (almacenamiento local o mock data para versión inicial).
- Las compras serán simuladas (no se implementarán pasarelas de pago reales en esta versión).

2.5 Suposiciones y dependencias

- Se asume que los usuarios tienen conexión a internet.
- El sistema dependerá de servicios de correo para el envío de confirmaciones.

1.1.3 3. REQUISITOS ESPECÍFICOS

3.1 Requisitos comunes de las interfaces

3.1.1 Interfaz web

- Compatible con navegadores Chrome, Firefox y Safari.
- Diseño limpio e intuitivo basado en buenas prácticas UX/UI.

3.1.2 Interfaz de correo electrónico

- Confirmación de compra enviada al correo del usuario registrado.

3.2 Requerimientos funcionales

3.2.1 Requerimientos funcionales del organizador

3.2.1.1 Requisito funcional 1: Creación de eventos

El organizador debe poder crear un evento proporcionando los siguientes datos: nombre, descripción, fecha, ubicación, tipo de evento, capacidad, precio de inscripción (si aplica), y tipo de entradas (gratis o de pago).

3.2.1.2 Requisito funcional 2: Edición de eventos

El organizador debe poder editar los detalles de un evento, tales como la fecha, ubicación, tipo de entradas, precio y capacidad, después de haberlo creado.

3.2.1.3 Requisito funcional 3: Eliminación de eventos

El organizador debe poder eliminar un evento, lo que hará que el evento ya no sea visible para los participantes.

3.2.1.4 Requisito funcional 4: Gestión de pagos

El organizador debe poder gestionar los pagos realizados por los participantes, ver el estado de los pagos (pendientes, confirmados, rechazados) y generar recibos.

3.2.1.5 Requisito funcional 5: Generación códigos QR

El organizador debe poder generar un código QR único para cada participante registrado, el cual será utilizado para validar su entrada al evento.

3.2.1.6 Requisito funcional 6: Integración con redes sociales

El organizador debe poder vincular y compartir el evento en plataformas de redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram) para su promoción.

3.2.1.7 Requisito funcional 7: Gestión de patrocinadores

El organizador debe poder registrar y gestionar patrocinadores del evento, mostrando su logo y proporcionando visibilidad dentro de la página del evento.

3.2.1.8 Requisito funcional 8: Notificación de actividades

El organizador debe recibir notificaciones por correo electrónico sobre nuevos registros de participantes, pagos realizados y cualquier actividad importante relacionada con el evento.

3.2.2 Requerimientos funcionales del participante

3.2.2.1 Requerimiento funcional 9: Registro en la plataforma

El participante debe poder registrarse en la plataforma proporcionando datos personales básicos (nombre, correo electrónico, teléfono).

3.2.2.2 Requisito funcional 10: Búsqueda de eventos

El participante debe poder buscar eventos por filtros como fecha, tipo de evento, ubicación y precio (gratis o de pago).

3.2.2.3 Requisito funcional 11: Inscripción y pagos de eventos

El participante debe poder inscribirse en un evento, completar el proceso de pago en línea y recibir una confirmación de su inscripción.

3.2.2.4 Requisito funcional 12: Recepción de código QR

El participante debe recibir un código QR único por correo electrónico después de realizar la inscripción y el pago, el cual será usado para validar su acceso al evento.

3.2.2.5 Requisito funcional 13: Compartir evento en redes sociales

El participante debe poder compartir los eventos en sus redes sociales (Facebook, Instagram, Twitter) directamente desde la página del evento.

3.2.2.6 Requisito funcional 14: Visualización de eventos inscritos

El participante debe poder ver en su perfil los eventos a los que está inscrito y acceder al código QR para su validación al evento.

3.2.3 Requerimientos funcionales generales

3.2.3.1 Requisito funcional 15: Soporte para múltiples eventos

El sistema debe permitir la gestión simultánea de múltiples eventos sin comprometer el rendimiento.

3.2.3.2 Requisito funcional 16: Seguridad de datos

El sistema debe garantizar la seguridad de la información personal y financiera de los usuarios mediante el uso de cifrado de datos y cumplimiento con las normativas de protección de datos.

3.2.3.3 Requisito funcional 17: Compatibilidad con navegadores

El sistema debe ser compatible con los principales navegadores web (Chrome, Firefox, Safari, Edge) y ser responsivo para dispositivos móviles y tabletas.

3.2.3.4 Requisito funcional 18: Integración con sistema de pagos

El sistema debe integrar plataformas de pago como PayPal, Stripe, etc., para procesar pagos de forma segura.

3.2.3.5 Requisito funcional 19: Gestión de patrocinadores

El sistema debe permitir a los patrocinadores registrarse, ver sus eventos patrocinados y personalizar su visibilidad dentro de la página del evento.

3.2.3.6 Requisito funcional 20: Promoción de eventos en redes sociales

El sistema debe permitir a los organizadores y participantes compartir eventos en redes sociales (Facebook, Instagram, Twitter) y ofrecer herramientas para promocionar el evento.

3.3 Requerimientos no funcionales

3.3.1 Requisitos de rendimiento

El sistema debe ser capaz de soportar hasta 10,000 usuarios concurrentes sin afectar el rendimiento, especialmente en la realización de pagos y generación de códigos QR.

3.3.2 Seguridad

El sistema debe contar con un protocolo HTTPS para proteger la transmisión de datos y asegurar que la información personal y financiera esté cifrada.

3.3.3 Escalabilidad

El sistema debe ser capaz de escalar y soportar un aumento en la cantidad de eventos y participantes sin perder eficiencia.

3.3.4 Disponibilidad

El sistema debe garantizar una disponibilidad mínima del 99.9%, con tiempos de inactividad programados fuera de los picos de actividad.

3.3.5 Usabilidad

La interfaz debe ser intuitiva y fácil de usar, tanto para organizadores como para participantes y patrocinadores, para garantizar una experiencia fluida.

