
Evencos

**Gestión de eventos
Visión**

Versión 0.9

Gestión de eventos	Versión: 0.9
Visión	Fecha: 28/03/2025
Documento Visión	

Historial de Revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
28/03/2025	0.9	Versión preliminar como propuesta de desarrollo.	Yezid Rafael Fabregas Miranda Estefania Muñoz Silva Sergio Francisco Martínez Hennessey Danna Valentina Sánchez Chaparro Claribel Barrios López

Gestión de eventos	Versión: 0.9
Visión	Fecha: 28/03/2025
Documento Visión	

Tabla de Contenidos

1	Introducción	4
1.1	Propósito	4
1.2	Alcance	4
1.3	Definiciones, Acrónimos, y Abreviaciones	4
1.4	Referencias	4
2	Posicionamiento	4
2.1	Oportunidad de Negocio	4
2.2	Sentencia que define el problema	5
2.3	Sentencia que define la posición del Producto	5
3	Descripción de Stakeholders (Participantes en el Proyecto) y Usuarios	5
3.1	Resumen de Stakeholders	5
3.2	Resumen de Usuarios	6
3.3	Entorno de usuario	6
3.4	Perfil de los Stakeholders	6
3.4.1	Representante de los patrocinadores	6
3.4.2	Representante de los organizadores de eventos	7
3.5	Perfiles de Usuario	7
3.5.1	Asistente del evento	7
3.5.2	Organizador del Evento	7
4	Descripción Global del Producto	8
4.1	Perspectiva del producto	8
4.2	Resumen de características	8
4.3	Suposiciones y dependencias	8
4.4	Costo y precio	8
5	Descripción Global del Producto	9
5.1	Gestión de Usuarios	9
5.2	Creación y Administración de Eventos	9
5.3	Venta de Entradas y Pagos	9
5.2.1	Inscripción y Participación de Asistentes	9
6	Restricciones	¡Error! Marcador no definido.
7	Requisitos de Documentación	9
A.	Atributos de Características	9
5.1	Gestión de Usuarios	10

Gestión de eventos	Versión: 0.9
Visión	Fecha: 28/03/2025
Documento Visión	

Visión

1 Introducción

1.1 Propósito

Este documento tiene como intención mostrar como estará formulado el sistema de gestión de eventos conocido como “Evencos”, generando así una referencia para que las partes interesadas estén alineadas con lo mas nuevo del proyecto, garantizando así, que sus requerimientos se cumplan en el producto final.

1.2 Alcance

En el presente documento la gestión de eventos tiene un alcance en diversas tecnologías que mejoran la experiencia de los asistentes y optimizan los procesos para generar nuevos eventos.

Una de las principales tendencias es la realización de eventos híbridos, los cuales combinan experiencias presenciales y virtuales, permitiendo ampliar la audiencia y brindar mayor flexibilidad a los participantes. Esta modalidad, que se consolidó tras la pandemia de 2020, ofrece la posibilidad de asistir tanto de forma física como remota, adaptándose a las necesidades de cada persona.

Asimismo, la integración de realidad aumentada (AR) y realidad virtual (VR) en los eventos ofrece experiencias inmersivas y dinámicas, permitiendo a los asistentes interactuar con el contenido de manera innovadora y envolvente.

1.3 Definiciones, Acrónimos, y Abreviaciones

RUP: Son las siglas de Rational Unified Process. Se trata de una metodología para describir el proceso de desarrollo de software.

1.4 Referencias

- Glosario.
- Plan de desarrollo de software.
- RUP (Rational Unified Process).
- Diagrama de casos de uso.

2 Posicionamiento

2.1 Oportunidad de Negocio

El sistema de gestión de eventos permitirá a los organizadores optimizar la planificación y ejecución de eventos, mejorando la experiencia de los asistentes y la eficiencia operativa.

Gestión de eventos	Versión: 0.9
Visión	Fecha: 28/03/2025
Documento Visión	

2.2 Sentencia que define el problema

El problema de	Generar eventos de forma eficiente y rápida
afecta a	Tanto a los organizadores del evento como a las personas interesadas en este
El impacto asociado es	La pérdida de tiempo, errores en la logística y mala experiencia del usuario.
una adecuada solución sería	Hacer que los procesos para poder generar eventos sean intuitivos, fáciles de compartir y seguros en el ámbito de los pagos.

2.3 Sentencia que define la posición del Producto

Para	Cualquiera que quiera organizar un evento
Quienes	Los usuarios interesados en el evento
El nombre del producto	Evencos
Que	Es una plataforma simple que permite administrar eventos de manera sencilla y automatizada, mejorando la experiencia de organizadores y asistentes.
No como	Aquellas herramientas tradicionales que permiten solo compartir el evento de forma física.
Nuestro producto	Se enfoca en optimizar el tiempo y recursos a diferencia de las herramientas tradicionales.

3 Descripción de Stakeholders (Participantes en el Proyecto) y Usuarios

Para proveer de una forma efectiva productos y servicios que se ajusten a las necesidades de los usuarios, es necesario identificar e involucrar a todos los participantes en el proyecto como parte del proceso de modelado de requerimientos. También es necesario identificar a los usuarios del sistema y asegurarse de que el conjunto de participantes en el proyecto los representa adecuadamente. Esta sección muestra un perfil de los participantes y de los usuarios involucrados en el proyecto, así como los problemas más importantes que éstos perciben para enfocar la solución propuesta hacia ellos. No describe sus requisitos específicos ya que éstos se capturan mediante otro artefacto. En lugar de esto proporciona la justificación de por qué estos requisitos son necesarios.

3.1 Resumen de Stakeholders

Nombre	Descripción	Responsabilidades
--------	-------------	-------------------

Gestión de eventos	Versión: 0.9
Visión	Fecha: 28/03/2025
Documento Visión	

Organizador del evento	Es la persona que va a generar el evento desde la página web.	Crean y gestionan eventos, administran asistentes y generan reportes de los asistentes y lugar donde se realizará el evento junto con las restricciones que tienen estos.
Proveedores	Empresas o personas que proveen servicios a los eventos.	Gestionan su participación y recursos en el sistema.

3.2 Resumen de Usuarios

Nombre	Descripción	Stakeholder
Asistente	Se registran, reciben notificaciones y participan en eventos.	Organizador del evento
Organizador del evento	Es la persona que va a generar el evento desde la página web.	Proveedores

3.3 Entorno de usuario

El entorno en el que se presenta el siguiente proyecto va a ser en un aplicativo que se descargara mediante algún store como poder ser la de ios, Android o la de Microsoft.

3.4 Perfil de los Stakeholders

3.4.1 Representante de los patrocinadores

Representante	Juan Sebastian Murcia Ladino – Patrocinador principal
Descripción	Empresa o persona que provee servicios para los eventos.
Tipo	Especialista en servicios para eventos
Responsabilidades	Administrar su participación en eventos y gestionar los recursos necesarios.
Criterio de Éxito	- Que los servicios ofrecidos sean correctamente registrados en el evento. - Que la información de la empresa/proveedor esté siempre accesible y actualizada.
Grado de participación	Media
Comentarios	Ninguno

Gestión de eventos	Versión: 0.9
Visión	Fecha: 28/03/2025
Documento Visión	

3.4.2 Representante de los organizadores de eventos

Representante	Patricio Orlando Letelier Torres – Organizador de eventos
Descripción	Representante de los organizadores de eventos
Tipo	Experto en organización de eventos
Responsabilidades	Encargado de generar eventos en la pagina para demostrar si no tiene ningún error el formulario de registro de celebraciones.
Criterio de Éxito	-Que los eventos sean creados sin errores en el formulario. -Que los acuerdos de patrocinio se reflejen adecuadamente en el evento.
Grado de participación	Alta
Comentarios	Ninguno

3.5 Perfiles de Usuario

3.5.1 Asistente del evento

Representante	Sebastian Johan Monroy Olarte
Descripción	Se registran, reciben notificaciones y participan en eventos.
Tipo	Usuario final
Responsabilidades	- Registrarse en la plataforma. - Recibir notificaciones de eventos. - Asistir y participar en los eventos.
Criterio de Éxito	- Registro exitoso en la plataforma. - Recepción oportuna de notificaciones.
Grado de participación	Alto
Comentarios	

3.5.2 Organizador del Evento

Representante	Patricio Orlando Letelier Torres
Descripción	Es la persona que va a generar el evento desde la página web.
Tipo	Usuario Administrador
Responsabilidades	- Crear y gestionar eventos en la plataforma.

Gestión de eventos	Versión: 0.9
Visión	Fecha: 28/03/2025
Documento Visión	

	- Enviar invitaciones y gestionar asistentes.
Criterio de Éxito	- Creación y publicación exitosa de eventos. - Gestión eficiente de asistentes y proveedores.
Grado de participación	Alto
Comentarios	

4 Descripción Global del Producto

4.1 Perspectiva del producto

El sistema de gestión de eventos será una plataforma web orientada a facilitar la organización de eventos, mejorando la eficiencia de los organizadores y la experiencia de los asistentes.

4.2 Resumen de características

A continuación se mostrará un listado con los beneficios que obtendrá el cliente a partir del producto:

Beneficio del cliente	Características que lo apoyan
Agilización de la gestión	Creación y administración de eventos
Mejor comunicación	Notificaciones automáticas
Optimización de recursos	Control de insumos y espacios
Evaluación de eventos	Generación de reportes

4.3 Suposiciones y dependencias

- Se asume que los usuarios contarán con acceso a internet y dispositivos compatibles.
- El sistema dependerá de bases de datos para almacenar información de eventos y usuarios.

4.4 Costo y precio

4.4.1 Costos fijos

Desarrollo del aplicativo – 2.300.000 millones de pesos

Gestión de eventos	Versión: 0.9
Visión	Fecha: 28/03/2025
Documento Visión	

Seguridad y certificados SSL – 1.500.000 millones de pesos

Actualizaciones y mejoras – Precio variable dependiendo de las necesidades en ese momento

5 Descripción Global del Producto

5.1 Gestión de Usuarios

Para garantizar un acceso eficiente a la plataforma, se ha desarrollado un sistema de gestión de usuarios que permite la interacción entre diferentes actores del ecosistema.

5.2 Creación y Administración de Eventos

La plataforma permite a los organizadores generar y gestionar eventos de manera intuitiva, ofreciendo diversas herramientas para personalizar la experiencia.

5.3 Venta de Entradas y Pagos

La plataforma integra un sistema de venta de boletos y procesamiento de pagos para facilitar la monetización de los eventos.

5.2.1 Inscripción y Participación de Asistentes

Los asistentes pueden registrarse en eventos de manera sencilla y recibir información relevante antes y durante el evento.

6 Requisitos de Documentación

A. Atributos de Características

Número y nombre de la característica	Estado	Beneficio	Esfuerzo	Riesgo	Estabilidad	Asignación
--------------------------------------	--------	-----------	----------	--------	-------------	------------

Gestión de eventos	Versión: 0.9
Visión	Fecha: 28/03/2025
Documento Visión	

5.1 Gestión de Usuarios	Propuesta: Si Aprobada: Si Incorporada: Si	Los usuarios pueden registrarse en la plataforma utilizando su correo electrónico, redes sociales o credenciales personalizadas.	Alto	Bajo	Alta	-Ingeniero de software (Backend y Frontend). - Administrador de base de datos.
5.2 Creación y Administración de Eventos	Propuesta: Si Aprobada: Si Incorporada: Si	Los usuarios pueden inscribirse en eventos mediante un proceso ágil y recibir una confirmación automática de su inscripción.	Alto	Bajo	Alta	-Diseñador UX/UI -Especialista en automatización
5.3 Venta de Entradas y Pagos	Propuesta: Si Aprobada: Si Incorporada: Si	Se ofrece integración con pasarelas de pago como PayPal, Stripe y transferencias bancarias, garantizando transacciones seguras.	Medio	Bajo	Alta	-Desarrollador backend -Desarrollador frontend