

**UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA**

**FACULTAD DE INGENIERÍA**

**Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas**

**Proyecto *Sistema Web "EventifyMe" para la gestión y reserva de eventos***

Curso: *Programación Web II*

Docente: *Mag. Patrick Jose Cuadros Quiroga*

Integrantes:

***Medina López, Marcelo José (2020066917)***

***Zevallos Purca, Justin Zinedine (2020066924)***

**Tacna – Perú**

***2025***

*Proyecto Sistema Web "EventifyMe" para la*

*gestión y reserva de eventos*

Informe de Visión

Versión *1.1*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| CONTROL DE VERSIONES | | | | | |
| Versión | Hecha por | Revisada por | Aprobada por | Fecha | Motivo |
| 1.0 | Medina López Marcelo José, Zevallos Purca Justin Zinedine | Mag. Patrick Jose Cuadros Quiroga |  | 18/01/2025 | Versión 1.0 |
| 1.0 | Medina López Marcelo José, Zevallos Purca Justin Zinedine | Mag. Patrick Jose Cuadros Quiroga |  | 18/01/2025 | Versión 1.1 |

**ÍNDICE GENERAL**

[1.](#_30j0zll) Descripción del Proyecto: 5

[2.](#_1fob9te) Riesgos 7

[3.](#_3znysh7) Análisis de la Situación actual 7

[4.](#_2et92p0) Estudio de Factibilidad 8

[4.1. Factibilidad Técnica 8](#_tyjcwt)

[4.2. Factibilidad Económica 9](#_3dy6vkm)

[4.3 Factibilidad Operativa 12](#_4d34og8)

[4.4 Factibilidad Legal 12](#_2s8eyo1)

[4.5 Factibilidad Social 14](#_17dp8vu)

[4.6 Factibilidad Ambiental 14](#_3rdcrjn)

[5.](#_26in1rg) Análisis Financiero 14

[6. Conclusiones 20](#_44sinio)

**Informe de Factibilidad**

# Descripción del Proyecto:

El proyecto *Implementación del Sistema Web "EventifyMe"* para la gestión de la empresa *Festiva*, tiene como objetivo central optimizar la presencia en línea de la empresa, facilitando la gestión y reserva de eventos a través de una plataforma web avanzada. Este sistema web está diseñado para ofrecer una experiencia de usuario eficiente tanto para los administradores de Festiva como para los clientes que desean reservar eventos.

Para los administradores, el sistema permitirá gestionar eventos, lo que incluye la creación, modificación y eliminación de eventos, así como la asignación de recursos y espacios. Además, facilitará la administración de los diferentes tipos de eventos y espacios disponibles para reserva y gestionará los usuarios, permitiendo la asignación de roles y permisos.

Para los clientes, el sistema ofrecerá una interfaz amigable, segura y fácil de usar, donde los usuarios registrados podrán acceder con opciones de login y registro para nuevos usuarios. Los clientes podrán ver detalles completos de los eventos, dejar reseñas, acceder a información relevante sobre los eventos reservados, y realizar sus reservas de manera rápida y efectiva.

Además de estas funcionalidades básicas, el proyecto incluirá la integración de tecnologías avanzadas como inteligencia artificial, las cuales permitirán ofrecer recomendaciones personalizadas y soporte automatizado a los clientes. Este enfoque innovador mejorará la experiencia de usuario, asegurando que cada interacción con el sitio sea única y satisfactoria. El objetivo final es aumentar la visibilidad de Festiva, atraer nuevos clientes, mejorar el soporte para clientes actuales y garantizar que el sistema web sea intuitivo, eficiente y seguro para todos los usuarios.

* 1. Nombre del proyecto:
* Proyecto Sistema Web "EventifyMe" para la gestión y reserva de eventos

1.2 Duración del proyecto:

* La fecha de inicio del proyecto es el 10 de enero y la fecha de fin es el 6 de feberero (27 días).

1.3 Descripción:

* La importancia del proyecto radica en la mejora de la eficiencia y la experiencia del cliente con respecto a los servicios de la empresa *Festiva*, mediante la optimización de sus funciones y la implementación de tecnologías avanzadas por medio de la implementación de un sistema web propuesto con el nombre de “EventifyMe”, pues dado que la empresa solo posee un apartado en el sitio web InEventos que informa sobre sus servicios, Se busca incorporar funciones basadas en inteligencia artificial (IA) que otorguen un carácter innovador al sitio web propuesto. Estas funciones utilizan análisis de datos y aprendizaje automático para entender el comportamiento del usuario y ofrecer recomendaciones personalizadas, mejorando la interacción y la satisfacción general con la plataforma. El objetivo final es aumentar la retención de clientes, fomentar el compromiso con los servicios de *Festival* y garantizar que la plataforma facilite la gestión y reserva de eventos de manera eficiente, todo mientras se mantiene una experiencia de usuario única y personalizada.

1.4.1 Objetivo General

* Mejorar la eficiencia y la experiencia del usuario en el sitio web de la empresa Festiva mediante la optimización de sus funciones y la implementación de un sistema avanzado de recomendaciones personalizadas basado en inteligencia artificial.

1.4.2 Objetivos Específicos

* Mejorar el diseño visual de la interfaz del sitio web, haciéndola más ergonómica, intuitiva y fácil de usar para los clientes y administradores.
* Permitir el registro de cuentas de usuario con distintos roles, como cliente y administrador, para una gestión más eficiente.
* Brindar información clara y detallada sobre los servicios de reserva de eventos y los espacios disponibles.
* Trasladar las funcionalidades actuales a la nueva plataforma web, manteniendo y mejorando su eficacia.
* Reducir la complejidad y los tiempos necesarios para gestionar reservas y eventos, optimizando el flujo de trabajo.
* Minimizar la probabilidad de fallos en la gestión de eventos mediante una plataforma robusta y confiable.
* Incrementar los recursos disponibles para la gestión y organización de eventos, facilitando la asignación de espacios y recursos en tiempo real.
* Apoyar al área de comercialización mediante la integración de estrategias de marketing y publicidad personalizadas.
* Incrementar los ingresos de Festiva al mejorar la accesibilidad y la experiencia de compra de los clientes.
* Aumentar la cantidad de clientes al ofrecer un servicio más completo, personalizado y fácil de utilizar.

# Riesgos

* Mala organización de las actividades a llevar a cabo, lo que podría resultar en una falta de tiempo para completar el proyecto.
* Desastres Naturales que puedan provocar la caída de las herramientas o medios empleados para el desarrollo del proyecto.
* Cambios operativos dentro de la empresa que podrían afectar el alcance o los requisitos del proyecto.
* Problemas personales de los integrantes.

# Análisis de la Situación actual

* 1. Planteamiento del problema

El proyecto busca resolver la limitada capacidad de las funciones del sitio web actual de Festiva. Esta deficiencia se debe a una falta de actualización tecnológica, un diseño obsoleto, una experiencia de usuario deficiente, recursos limitados, la falta de investigación y desarrollo, rigidez en la interfaz, feedback limitado y una escasa actualización de las funcionalidades existentes.

Como consecuencia, Festiva enfrenta una disminución en la captación de nuevos clientes, debido a una experiencia de usuario insatisfactoria, una baja retención de clientes existentes y una reputación deteriorada en el mercado. Además, la falta de un sistema más eficiente de gestión de eventos y recomendaciones personalizadas está afectando la competitividad de la empresa en un mercado cada vez más digitalizado, donde los usuarios esperan servicios ágiles, innovadores y de alta calidad. Esto también limita el crecimiento y la expansión de la empresa hacia nuevos mercados y públicos.

3.2 Consideraciones de hardware y software

Analizando el contexto de nuestro proyecto, y el material que se tiene para el desarrollo del mismo, está lo siguiente:

* Hardware:
* 02 computadoras personales.
* Software: (versiones)
* Visual Studio Code vers. 1.78.1
* Xampp Control Panel vers. 8.1.4-0
* HeidiSQL 11.3
* Microsoft Excel vers. 16.0.1
* Microsoft Teams.
* Google Meet.

# Estudio de Factibilidad

Con este análisis se tiene esperado verificar, comprobar y hallar resultados que evidencien que el proyecto dispondrá una viabilidad garantizada en ámbitos técnicos, económicos, operativos, ambientales, legales y sociales.

## 4.1. Factibilidad Técnica

Por parte de la empresa, se tiene el sistema web actual, para verificar el diseño y funcionalidad a mejorar del mismo, de esa forma, cumplir con la base de los requerimientos funcionales y no funcionales del proyecto.

Además, la empresa se encargará de cubrir el servicio de hosting para el uso del proyecto a realizar una vez culminado.

Por parte de los materiales de los desarrolladores del proyecto, como se mencionó anteriormente, se tiene lo siguiente:

* Hardware:
* 02 computadoras personales.
* Software: (versiones)
* Visual Studio Code vers. 1.78.1
* Xampp Control Panel vers. 8.1.4-0
* HeidiSQL 11.3
* Microsoft Excel vers. 16.0.1
* Microsoft Teams.
* Google Meet.

## 4.2. Factibilidad Económica

El proyecto presentado llegaría a ser factible económicamente debido a que la empresa ya cuenta con el material de trabajo como el material humano mínimo para poner en marcha un trabajo de esta magnitud

Lo siguiente sería definir los siguientes costos:

4.2.1. Costos Generales:

La siguiente tabla fundamenta los costos generales, los cuales solo implicarán el primer mes de los tres del desarrollo del proyecto.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Artículos* | *Cantidad* | *Precio* |
| Paquete Papel Impresora | 2 paquetes | S/. 30.00 |
| Corrector | 2 | S/. 4.00 |
| Caja clip | 1 | S/. 2.00 |
| Sacagrapas | 3 | S/. 5.70 |
| Engrapador | 1 | S/.4.90 |
| Archivador | 5 | S/.25.00 |
| Total |  | S/. 71.60 |

Tabla de costos generales. Fuente: Elaboración Propia.

4.2.2. Costos operativos durante el desarrollo

La siguiente tabla de gastos operativos, toma en cuenta los servicios que la empresa paga anualmente para la operatividad de sus actividades.

|  |  |
| --- | --- |
| *Gastos Operativos al año* | |
| Agua | s/. 2 400 |
| Luz | s/. 3 000 |
| Software adquirido (Servicio al cliente, Antivirus, Licencia Office) | S/. 2 265.97 |
| Internet | s/. 1 080 |
| Servicio de hosting | s/. 399.13 (cada 3 años) |
| Total | S/. 9 145.1‬0 |

Tabla de costos operativos en el año. Fuente: Elaboración Propia.

Costos Operativos por los tres meses de desarrollo:

Se efectuará una operación de regla de tres simple para determinar el costo reducido al tiempo de desarrollo del proyecto.

*9 145.10 – 12*

*x – 3*

*9 145.10\*3 = 12x*

*27 435.3‬0/12 = x*

*2 286.275‬ = x*

Realizado esto, el costo operativo para el desarrollo del proyecto será **2 286.30** de soles.

4.2.3. Costos de personal

La siguiente tabla explayará el costo de personal fundamentado al pago de los programadores encargados del proyecto, tomando en cuenta que el pago mensual a un programador es de 1 025 soles.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *Sueldo*  *Personal* | *Por hora* | *Al día (8 horas de trabajo)* | *A la semana (6 días laborables)* | *Al mes* | *Por los 3 meses de desarrollo* |
| Analista Programador 1  (Codificación) | s/. 5,30 | s/. 42.70 | s/. 256.25‬ | s/. 1 025 | s/. 3 075 |
| Jefe de Proyecto (Desarrollador de Base de datos) | s/. 5,30 | s/. 42.70 | s/. 256.25 | s/. 1 025 | s/. 3 075 |
| Total | s/. 10.60 | s/. 85.40 | s/. 530.50 | s/. 2 050 | **s/. 6 150** |

Tabla de costos de personal por la duración del desarrollo del proyecto. Fuente: Elaboración Propia.

4.2.4. Costos totales del desarrollo del sistema (anual)

La siguiente tabla suma los costos de las tablas anteriores, para obtener el total de los costos que implicará el desarrollo del proyecto el cual significará el valor del presupuesto de inversión del mismo.

|  |  |
| --- | --- |
| *Concepto* | *Costo* |
| Costos generales | S/. 71.60 |
| Costos operativos | S/. 2 286.30 |
| Costos de personal | S/. 6 150 |
| Total | S/. 8.507.9 |

Tabla de costos totales del proyecto. Fuente: Elaboración Propia.

## 4.3 Factibilidad Operativa

Los beneficios que tendrá el sistema web mejorado y optimizado serán una transparente organización de los productos de la empresa, pruebas constantes sobre el correcto funcionamiento de la página web, entre otros. Por el lado de la operatividad continua del sistema, nos encontramos con los siguientes actores:

* Jefe de empresa: Skateholder principal, jefe de la empresa que se encarga de cubrir de todas las áreas de la misma, pues su empresa es de responsabilidad individual (EIRL), por tanto, no se encuentra personal disponible en la misma. Posee conocimiento suficiente para mantener operando el sistema, y por ello, mantendrá la gestión de los usuarios, realizará monitoreo del rendimiento del sistema y tomará medidas para optimizar el rendimiento. De igual manera, si surgen problemas técnicos menores, el jefe de la empresa puede intentar resolverlos por sí mismo utilizando sus conocimientos en páginas web, esto puede incluir solucionar problemas de visualización, errores de carga, o problemas de compatibilidad con navegadores. Aun así, si bien el cliente puede manejar muchas tareas por sí mismo, aún puede mantener una comunicación regular con el equipo de desarrollo para consultas técnicas más complejas o para solicitar nuevas funcionalidades o mejoras en el sistema.
* Equipo de desarrollo: desarrolladores del sistema, quienes se encargarán del aseguramiento y desarrollo del sitio web en caso se presente un error de operatividad que el jefe de la empresa ya no pueda solucionar por sí solo.

## 4.4 Factibilidad Legal

En ámbito legal, el proyecto a realizar no pretenderá infringir alguna ley del Estado peruano, así como no perturbar la integridad del usuario y cliente. Para el desarrollo y funciones a implementar del sitio web se deberá tener en cuenta ciertas leyes como el inciso 5 del artículo 2°: “toda persona tiene derecho a solicitar sin expresión de causa la información que requiera y a recibirla de cualquier entidad pública, en el plazo legal, con el costo que suponga el pedido. Se exceptúan las informaciones que afecten la intimidad personal y las que expresamente se excluyan por ley o por razones de seguridad nacional”. Otro caso sería el del inciso 6 del mismo artículo, que, en él, señala el derecho de toda persona a “que los servicios informáticos, computarizados o no, públicos o privados, no suministren informaciones que afecten la intimidad personal y familiar”.

**4.4.1 Ley N° 29733: Ley de Protección de Datos Personales.**

**Artículo 3.- Ámbito de aplicación**

La presente Ley se aplica a los datos personales contenidos o destinados a ser contenidos en bancos de datos personales de administración pública y de administración privada, cuyo tratamiento se realiza en el territorio nacional. Son objeto de especial protección los datos sensibles.

Contará con la Ley de Protección de Datos Personales (Ley Nº 29733) teniendo su banco de datos personales registrado en la autoridad nacional de datos personales. (Decreto Supremo N.º 003-2013-JUS).

● El programa solo hará uso de un identificador que demuestre que la persona a punto de ingresar pertenezca a la empresa, una contraseña. Ajeno a esto no se toma ningún otro dato personal.

**4.4.2. Ley N° 30096: Ley de delitos informáticos**

**Artículo 2.- Acceso ilícito**

La ley presente se aplica en la vulneración parcial o total de la seguridad de un sistema informático.

● En caso de vulneración del sistema, los datos podrán ser repuestos por un respaldo generado manualmente el día anterior.

**Artículo 3.- Atentado a la integridad de datos informáticos**

Este artículo se aplica en la manipulación y modificación de datos informáticos introducidos en una base de datos, que ha sido vulnerada en la seguridad y han eliminado, modificado o agregado datos no aprobados en esta.

● Los datos manipulados solo guardaran relación con los productos registrados o la forma por la que se identifica al encargado. En caso de problemas con estos datos es posible restaurarlos a un punto anterior por medio de un respaldo.

**Artículo 4.- El delito compromete fines asistenciales, la defensa, la seguridad y la soberanía nacionales.**

Este artículo aplica en el ataque la seguridad del sistema y la modificación parcial o total de acceso a este.

● En caso de ser inaccesible por cualquier motivo, se nos puede contactar como soporte para solventar el problema o en caso extremo brindar una nueva copia

## 4.5 Factibilidad Social

Consideramos que nuestro proyecto será bien aceptado y recibido por la sociedad. La empresa Kapta se dirige a un mercado conocido y establecido, y sus servicios y software son reconocidos en dicho mercado. Al mejorar la página web para hacerla más segura, optimizada e innovadora, esperamos captar la atención de potenciales clientes interesados en adquirir nuestros productos.

El proyecto no solo beneficiará a la empresa Kapta al mejorar su presencia en línea y su capacidad para atraer nuevos clientes, sino que también proporcionará una mejor experiencia a los usuarios, lo que contribuirá positivamente a la percepción de la empresa en la sociedad. Además, al ofrecer una plataforma más eficiente y atractiva, se fortalecerá la relación con los clientes existentes, lo que podría generar un impacto social positivo en la comunidad empresarial.

## 4.6 Factibilidad Ambiental

En el caso de la factibilidad ambiental, habrá repercusiones en el medio ambiente, ya que cada vez que se visita o entra en una página web se emiten 1,76 de CO2, por lo que dependerá de la cantidad de usuarios que visiten nuestra página que tanto se va a contaminar el medio ambiente.

Fuente: *La sostenibilidad digital como solución para reducir nuestro impacto ambiental. (s.f.). Iberdrola. Recuperado de:* [*https://www.iberdrola.com/sostenibilidad/contaminacion-digital#:~:text=%C2%BFQU%C3%89%20ES%20LA%20CONTAMINACI%C3%93N%20DIGITAL,durante%20horas%20todos%20los%20d%C3%ADas*](https://www.iberdrola.com/sostenibilidad/contaminacion-digital#:~:text=%C2%BFQU%C3%89%20ES%20LA%20CONTAMINACI%C3%93N%20DIGITAL,durante%20horas%20todos%20los%20d%C3%ADas)*.*

# Análisis Financiero

5.1 Justificación de la Inversión

Los costos del proyecto se estimaron en los requerimientos levantados con la entrevista al cliente, una página web que reemplace al anterior brindando nuevas herramientas que mejoren la experiencia del usuario, enfocándonos principalmente en los potenciales clientes.

*5.1.1 Beneficios* del Proyecto

Los beneficios que se tienen visionados en consecuencia del presente proyecto sería la visibilidad aumentada de los productos de la empresa, eso causaría un mayor número de ventas y clientes usando los softwares empresariales, tales como contadores, empresas y socios aliados posibles.

Beneficios tangibles

* Aumento de la visibilidad de la empresa en línea en un 30% a 50%, lo que puede atraer nuevos clientes y oportunidades de negocio.
* Mejor gestión de la publicidad, aprovechando la página web como una herramienta eficaz para promocionar la empresa, lo que podría conducir a una mayor efectividad en las estrategias de marketing.
* Mejora de la eficiencia operativa, ya que la página web puede automatizar procesos.
* Aumento de ingresos a través de la venta de software y servicios relacionados en línea en un 6,01 %.

Ingreso anual de la empresa: 224 189 soles anuales

Ingreso incremental: 13 474,62 soles anuales.

Ingreso anual de la empresa estimado: 237 663,62 soles anuales.

Beneficios intangibles

* Fortalecimiento de la imagen de marca en un 30% a 50%, ya que la presencia en línea puede transmitir una imagen moderna y actualizada de la empresa.
* Aumento de la confianza del cliente en un 50% a 70%, ya que una página web profesional y bien diseñada puede generar credibilidad y confianza en los clientes potenciales.
* Fidelización de clientes en un 40% a 60%, ya que la página web puede ser una herramienta efectiva para mantener el contacto con los clientes existentes y ofrecerles soporte y servicios adicionales.
* Mejora de la satisfacción del cliente en un 70% a 90%, ya que la página web puede proporcionar una experiencia de usuario fluida y fácil de usar para la descarga de software y el acceso a soporte y documentación técnica.

5.1.2 Criterios de Inversión

INGRESOS:

Cálculo total anual:

Ingreso Anual por Clientes Habituales de EventifyMe:

Ingreso anual actual de clientes: 112,094 soles anuales.

Ingreso Incremental Estimado:

Adquisición de clientes a través de la plataforma de reservas: 1,120.95 soles

Ingreso adicional de servicios innovadores (como recomendaciones personalizadas y optimización de la experiencia): 1,124.82 soles

Ingreso Incremental Anual Estimado:

(1,120.95 \* 6) + (1,124.82 \* 6) = 6,725.7 + 6,748.92 = 13,474.62 soles.

Porcentaje equivalente con respecto al ingreso anual de la empresa:

224,189 – 100%

13,474.62 – x%

224,189 \* x = 1,572,039

x = 6.01%

Soles adicionales por ganancia y pérdida de clientes en EventifyMe:

10,088.56 + 7.75 = 10,096.31 soles anuales extra.

Ingreso Incremental Anual Estimado:

13,474.62 + 10,096.31 = 23,570.93 soles anuales.

**EGRESOS:**

- Gasto Operativos.

- Se pierde 1% de clientes y se gana 5% cada año.

- Gastos en Software: TeamWeaber servicio al cliente (380 dólares anuales), antivirus (60,22 dólares), licencia de office (140 dólares anuales), editor de videos (40 dólares anuales). TOTAL: 2265,97 soles anuales

|  |  |
| --- | --- |
| *Gastos Operativos al año* | |
| Agua | s/. 2 400 |
| Luz | s/. 3 000 |
| **Software adquirido (Servicio al cliente, Antivirus, Licencia Office)** | **S/. 2 265.97** |
| Internet | s/. 1 080 |
| Servicio de hosting | s/. 399.13 (cada 3 años) |
| Total | S/. 9 145.1‬0 |

Tabla de costos operativos del proyecto. Fuente: Elaboración Propia.

**Cálculo total de Egresos anuales:**

|  |  |
| --- | --- |
| *Concepto* | *Costo* |
| Costos generales | S/. 71.60 |
| Costos operativos | S/. 9 145.1‬0 |
| Total | S/. 9 216.70 |

Tabla de costos totales de egresos de la empresa. Fuente: Elaboración Propia.

*5.1.2.1 Relación Beneficio/Costo (B/C)*

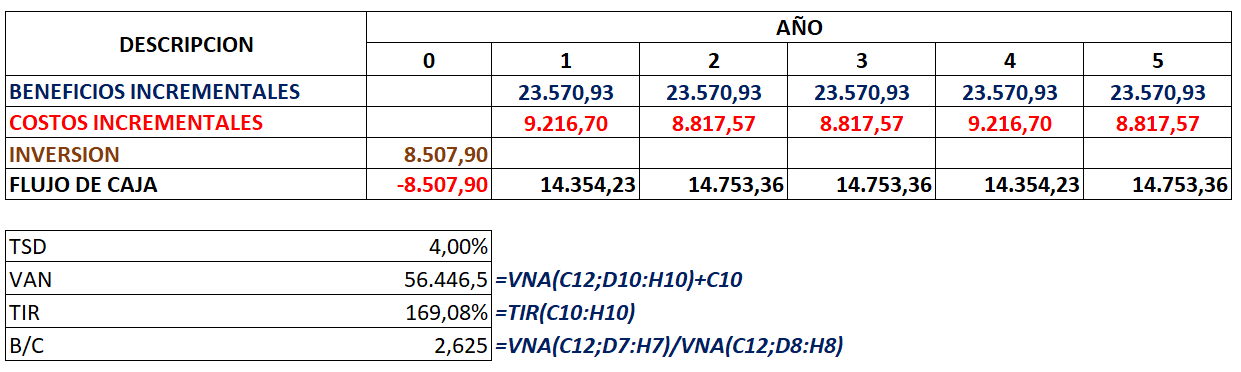
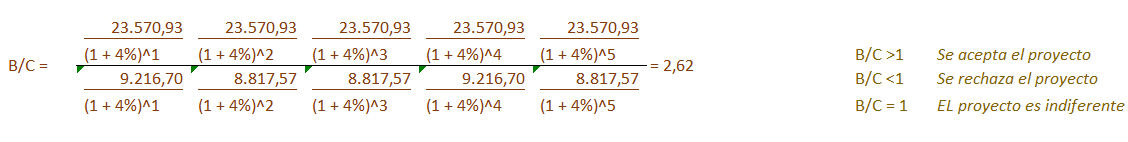
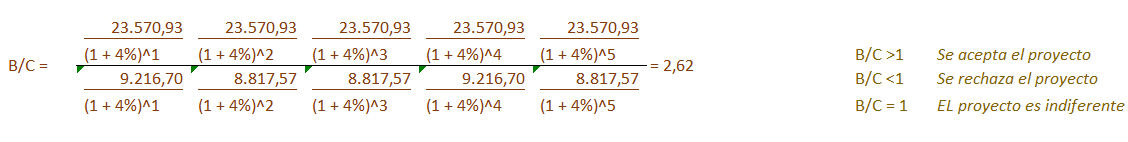


Tabla de análisis financiero. Fuente: Elaboración Propia.

La relación Beneficio/Costo resulta en un valor de 2,625, siendo mayor a 1, por lo tanto, se aprueba el proyecto.

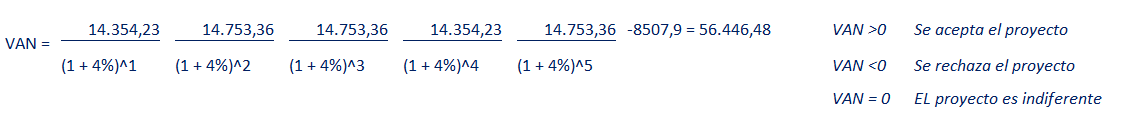


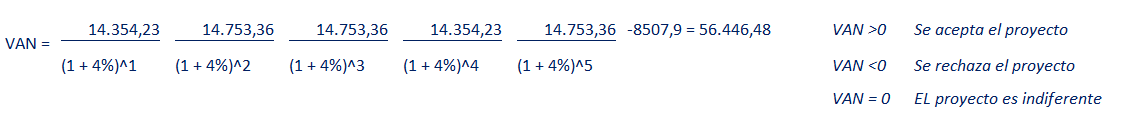


Cálculo del valor de beneficio/costo de análisis financiero. Fuente: Elaboración Propia.

*5.1.2.2 Valor Actual Neto (VAN)*

El valor actual neto resulta en un valor de 56446,50, siendo mayor a 0, por lo tanto, se aprueba el proyecto.

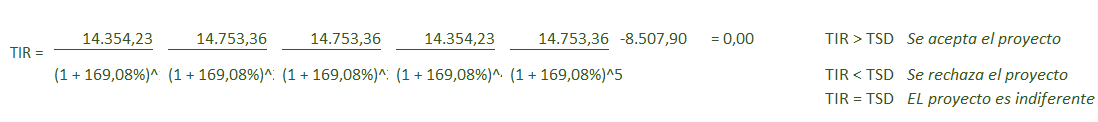


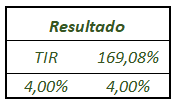
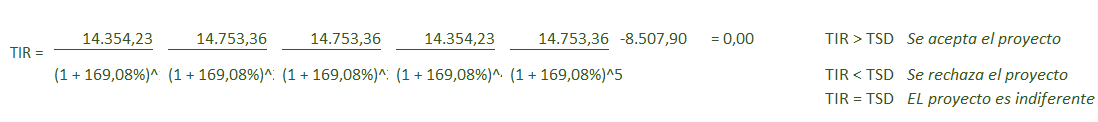


Cálculo del valor de VAN de análisis financiero. Fuente: Elaboración Propia.

*5.1.2.3 Tasa Interna de Retorno (TIR)*

La TIR presenta un valor de 169,08% superando al valor de la tasa de 4,00%, indicando que es viable aceptar el proyecto. Cabe destacar que el valor de la tasa corresponde al tipo de empresa que es Kapta, la cual es una de responsabilidad individual (EIRL).



Cálculo del valor de TIR de análisis financiero. Fuente: Elaboración Propia.

Además, se tiene claro de por sí, que la implementación del proyecto traería más ingresos a la empresa que los actuales, por lo tanto, la TIR resultaría siendo mayor al costo de oportunidad de no haber realizado el proyecto y por lo tanto se aprueba.

# 6. Conclusiones

Conclusiones del proyecto:

Factibilidad Técnica:

* La empresa cuenta con todas las herramientas necesarias para el desarrollo del proyecto, tanto por parte de la organización como de los trabajadores involucrados. Esto incluye plataformas de desarrollo actualizadas y licencias de software adecuadas para garantizar un entorno de trabajo eficiente. Los equipos están equipados con herramientas de última generación que facilitan desde el diseño inicial hasta la implementación final del producto, asegurando así un desarrollo fluido y de alta calidad.

Factibilidad Económica:

* Se comprobó la rentabilidad del proyecto por medio del cálculo de los distintos tipos costos, calculando a su paso el presupuesto, los ingresos y egresos que indican viabilidad para el proyecto, además, obteniendo el VAN, TIR y B/C. Gracias a la revisión, a la estimación de los ingresos y egresos, y a los cálculos previos de B/C, VAR y TIR, se da luz verde a la realización del proyecto.

Factibilidad Operativa:

* El sistema web una vez concluido su desarrollo, será mantenido por el mismo jefe de empresa quien tiene el conocimiento suficiente como para realizar dicha tarea.

Factibilidad Legal:

* Se pretende cumplir con ciertos reglamentos que protejan la integridad de datos y privacidad del cliente y usuarios para el proyecto.

Factibilidad Social:

* El proyecto EventifyMe tiene un buen potencial de aceptación, ya que responde a la creciente demanda de soluciones digitales para la gestión de eventos. Al mejorar la experiencia del usuario con características innovadoras, se espera que sea bien recibido por los clientes actuales y nuevos, lo que favorecerá su adopción y generará un impacto positivo en el mercado.

Factibilidad Ambiental:

* Al tratarse de un sistema web, implicará indirectamente índices bajos de emisión de CO2 pues implica a su vez, uso de energía provenientes de fuentes que requieren CO2 en su generación. Este gasto de energía dependerá de la cantidad de clientes que usen el sitio web.

Conclusión final:

● Gracias a entrevistas al cliente fue posible capturar los requerimientos del mismo para la optimización del software y que al finalizar los 27 días acordados, el software tendrá todos los requerimientos solicitados por el cliente. Por otro lado, según los tipos de factibilidad, el proyecto presenta viabilidad técnica, económica, operativa, social y legal, mientras tanto, en el ámbito ambiental, hará uso de energía implicando efectos mínimos.