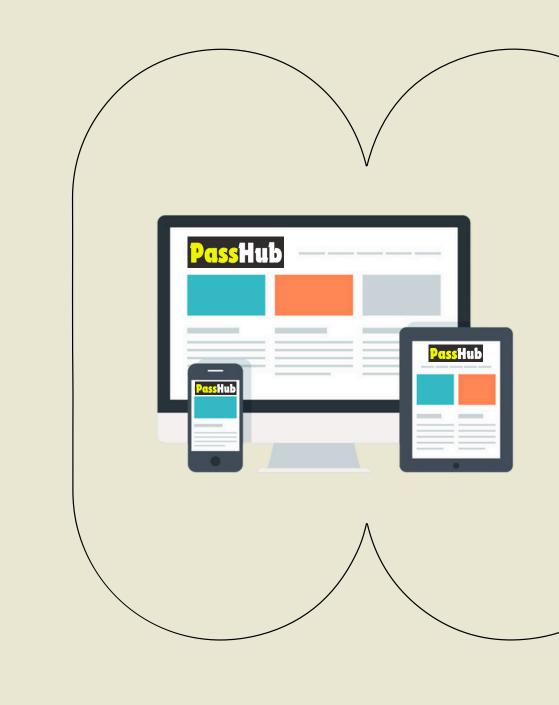
Desarrollo de la plataforma PassHub para la gestión eficiente de reserva de eventos



AVANCE DE TRABAJO FINAL 1

() Introducción

Descripción del problema

Objetivos

Justificación del proyecto

Estado del Arte

2 Análisis y diseño del sistema

Requerimientos

Análisis de casos de uso

Diagrama de clases

Diseño de la base de datos

Diseñointerfazdeusuario

Cronograma

()3 Conclusiones

O4 Bibliografía

Descripción del problema

LAS PLATAFORMAS DE RESERVA DE EVENTOS SUELEN TENER PROCESOS
COMPLICADOS Y POCO INTUITIVOS, CON MÚLTIPLES PASOS INNECESARIOS Y UNA
INTERFAZ CONFUSA. ESTO GENERA FRUSTRACIÓN, ABANDONOS Y REDUCE LA
SATISFACCIÓN DEL USUARIO, RESALTANDO LA NECESIDAD DE SIMPLIFICAR EL
PROCESO PARA MEJORAR LA EXPERIENCIA Y AUMENTAR LAS VENTAS.

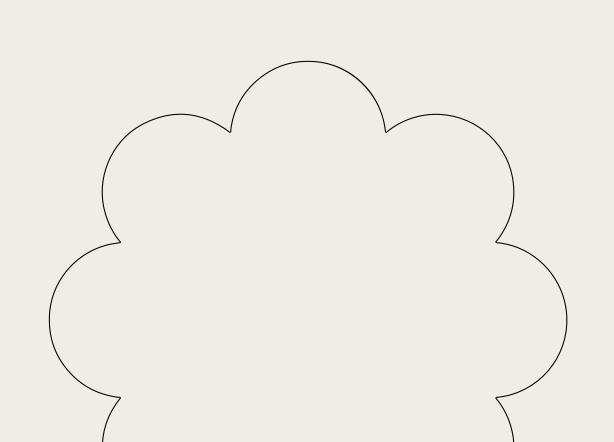
Objetivos

GENERAL:

DESARROLLAR UNA PÁGINA WEB DE RESERVA DE EVENTOS QUE SIMPLIFIQUE Y HAGA MÁS INTUITIVO EL PROCESO DE COMPRA.

ESPECÍFICOS

- CREAR UNA INTERFAZ INTUITIVA.
- IMPLEMENTAR UN FLUJO DE COMPRA EFICIENTE QUE ELIMINE PASOS INNECESARIOS Y AGILICE LAS RESERVAS.
- INCORPORAR NOTIFICACIONES EN TIEMPO REAL.



Estado del Arte

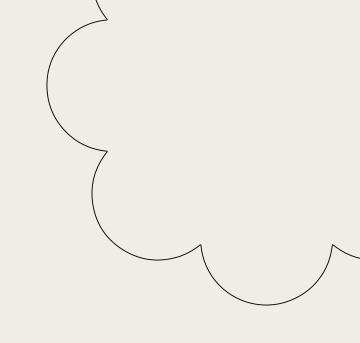
ANTECEDENTES:

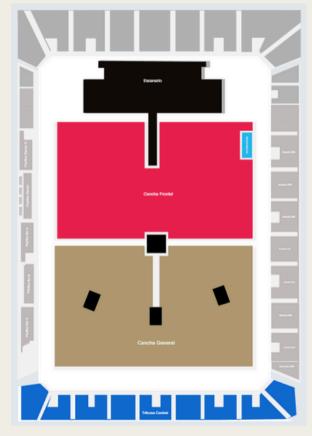
- LUNA (2013) DESTACÓ EL DESARROLLO DE UNA PLATAFORMA WEB PARA LA COMPRA DE BOLETOS EN LÍNEA, SIMPLIFICANDO LA RESERVA DE ENTRADAS Y EVITANDO LARGAS FILAS.
- VILLAMAR (2012) SE ENFOCÓ EN MEJORAR LA ADMINISTRACIÓN OPERATIVA Y LA SEGURIDAD EN LA COMPRA DE BOLETOS EN LÍNEA, OFRECIENDO INFORMACIÓN ACTUALIZADA Y ACCESIBLE DESDE CUALQUIER LUGAR.

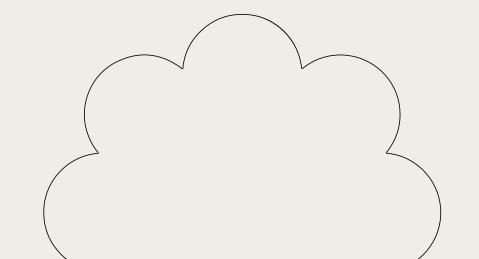
AVANCES RECIENTES Y TENDENCIAS:

- OPTIMIZACIÓN PARA MEJORAR LA ASIGNACIÓN DE ASIENTOS Y LA GESTIÓN DE EVENTOS EN TIEMPO REAL.
- MEDIDAS ALTAS DE SEGURIDAD PARA PROTEGER LOS DATOS DEL USUARIO.
- TECNOLOGÍA BLOCKCHAIN PARA COMBATIR EL FRAUDE EN LA VENTA DE BOLETOS.









Requerimientos del sistema

FUNCIONALES

- REGISTRO Y AUTENTICACIÓN DE USUARIOS
- BÚSQUEDA Y FILTROS
- RESERVA DE BOLETOS
- PROCESO DE PAGO
- GESTIÓN DEL PERFIL





NO FUNCIONALES

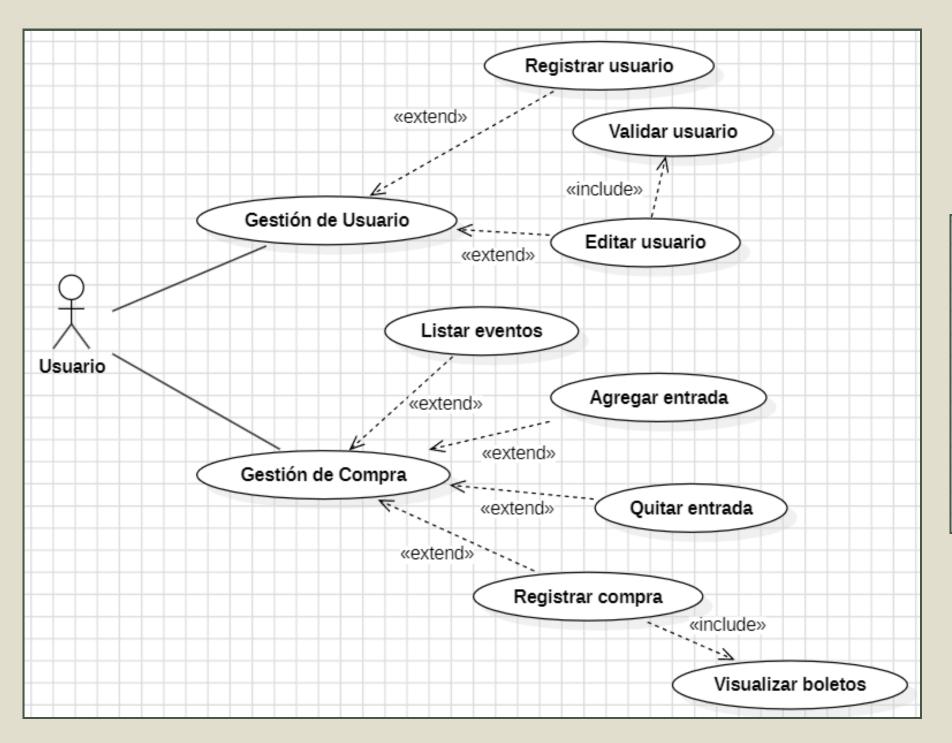
- SEGURIDAD
- USABILIDAD
- COMPATIBILIDAD
- MANTENIBILIDAD

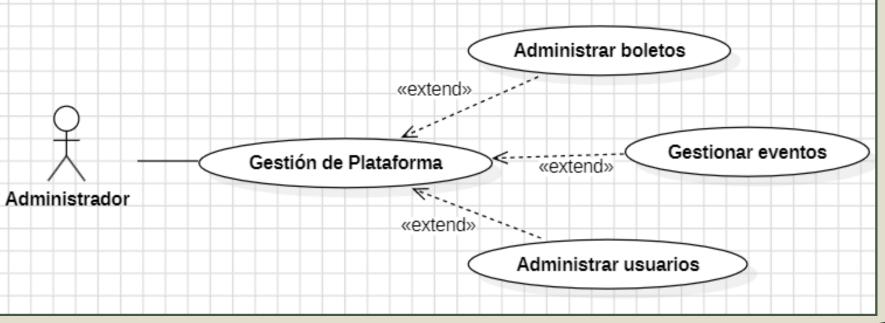




Análisis de casos de uso

DIAGRAMA DE CASOS DE USO





Análisis de casos de uso

DESCRIPCIÓN DE CASOS DE USO

Caso de uso	Registrar compra									
Actores	Usuario									
Precondición	El usuario debe haber agregado entradas al carrito y haber seleccionado un método de pago.									
Postcondición	La compra queda registrada en el sistema y se genera un comprobante.									
Flujo básico										
1. El usuario selecciona las entradas en el carrito.										
El usuario escoge el método de pago.	2. El usuario escoge el método de pago.									
El sistema procesa el pago.										
4. El sistema registra la compra como completada.										
Flujo alternativos										
3.1. El sistema muestra un mensaje si hay un error en el pago.										
Punto de inclusión	El usuario puede visualizar los boletos generados luego de la transacción.									

Caso de uso	Administrar Boletos								
Actores	Administrador								
Administrador Precondición Precondición Precondición Pobe existir al menos un evento resel sistema. Postcondición Postco									
Postcondición	actualizado. • Los cambios realizados por el administrador deben reflejarse inmediatamente en el sistema para la venta o reserva por parte de los								
Flujo básico									
 El Administrador inicia sesión en el siste. 	ma y navega a la opción "Administrar Boletos"								
Flujo alternativos									
 Si el sistema pierde conexión con la base de datos o hay un problema con el servidor, o sistema muestra un mensaje de error. El administrador puede intentar guardar los cambios nuevamente o esperar a que se restablezca la conexión. 									
Punto de inclusión	El Administrador antes de agregar, editar o eliminar boletos, el sistema puede incluir un subproceso de verificación de inventario para asegurarse de que haya disponibilidad o para evitar conflictos con boletos ya vendidos.								

Diagrama de clases

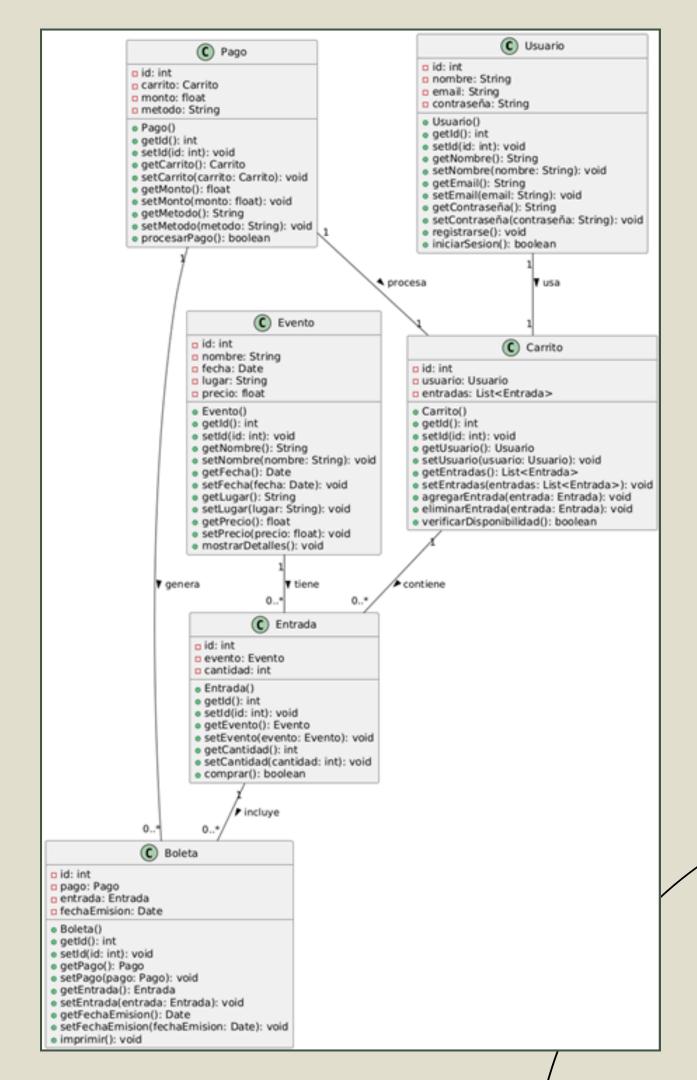
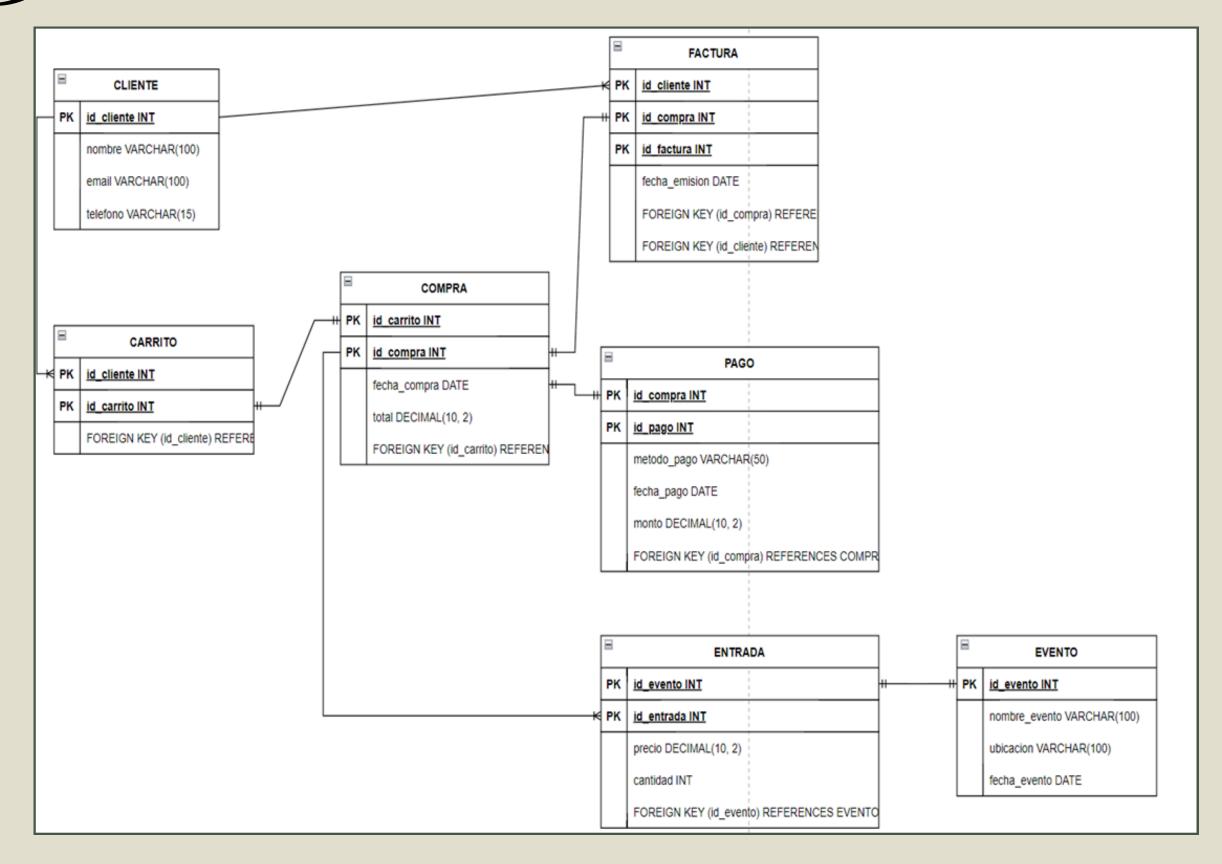


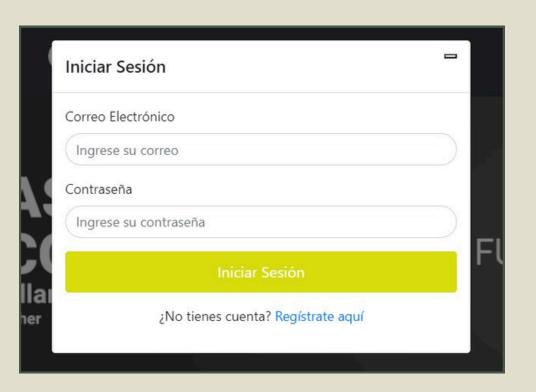
Diagrama Entidad-Relación



Diseño de la interfaz de usuario

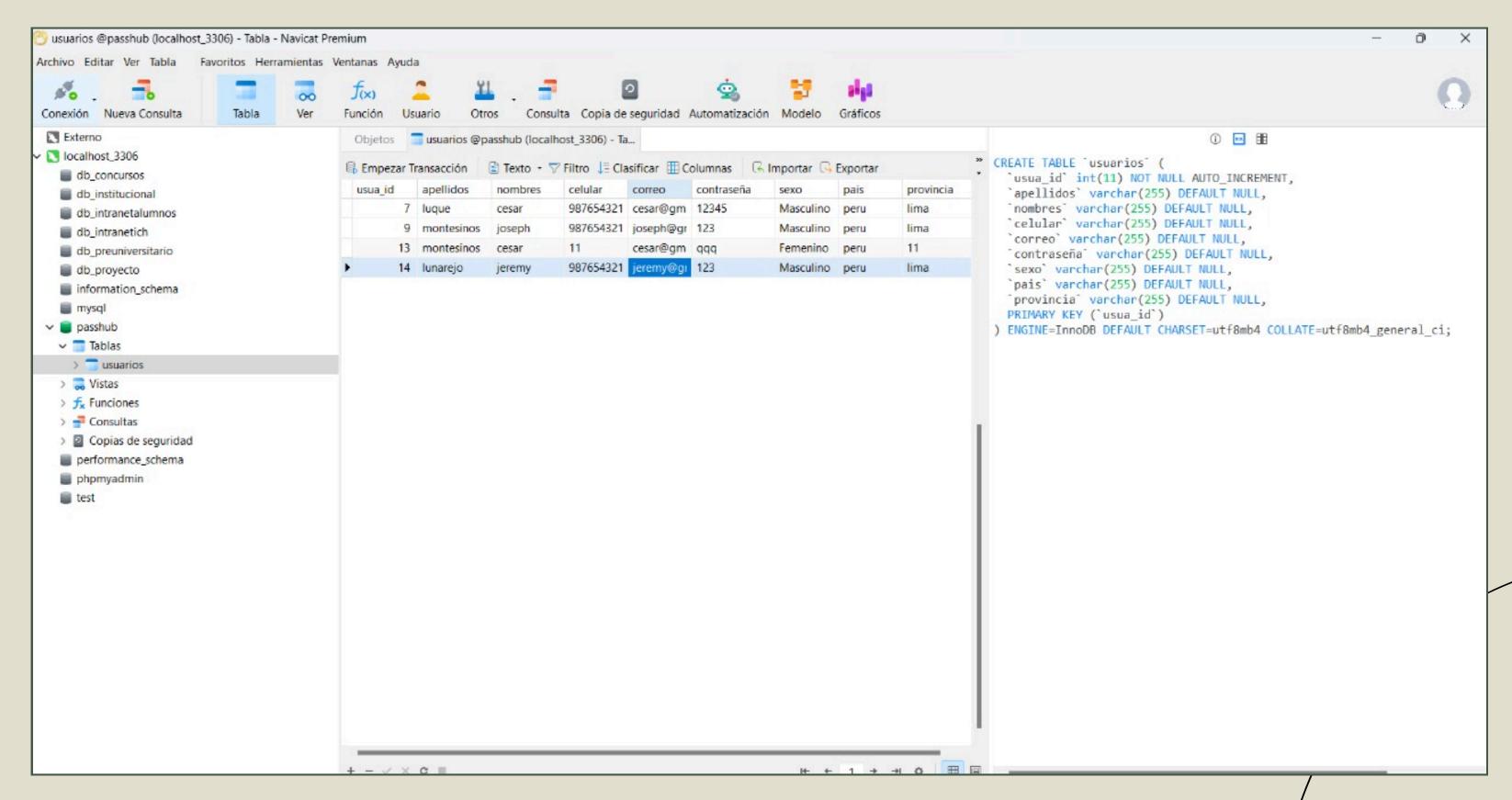






Apellidos		
Nombres		
Celular		
Correo		
Contraseña		
Sexo		
Masculino	v	
País		
Provincia		

Diseño de la base de datos



Cronograma

SPRINT [1] BACKLOG
-----------	-----------

ID	User Story	Tasks	Owner	Status	Estimated effort	Day 1	Day 2	Day 3	Day 4	Day 5	Day 6	Day 7	Day 8	Day 9	Day 10	Day 11	Day 12	Day 13	Day 14	Day 15
	Como usuario, quiero navegar por los diferentes eventos para poder elegir uno que me interese.	Diseñar la página principal (Home).	Joseph	Completed	20	8	0	0	0	0	0	0	0	0	C) (0	0	0	0
U5001		Diseñar las páginas de categoría (Conciertos, Entretenimiento, Deportes).	Wiener	Completed		80	0	0	0	0	0	0	0	0	C) () 0	0	0	0
		Diseño responsive de la página principal y categorías.	Wiener	Completed		4	0	0	0	0	0	0	0	0	C) () 0	0	0	0
	User Story 2: Como usuarlo,	Diseñar la página de detalles del evento.	Jeremy	Completed	10	0	0	5	0	0	0	0	0	0	C) c	0	0	0	0
US002 L	Interés antes de comprar boletos.	Agrega un modal para seleccionar zona disponible para asistir al evento.	Jeremy	Completed		0	0		0	0	0	0	0	0	C) (0) 0	0	0
	User Story 3: Como usuario, quiero agregar boletos al carrito para comprarios más tarde, revisando la información antes del pago.	Diseñar la página de la compra del boleto del evento seleccionado.	Cesar	Completed	24	0	0	0	0	6	0	0	0	0	C) 2	2 0	0	0	0
US003		Incluir un botón y funcionalidad para proceder al pago.	Cesar	Completed		0	0	0	0	6	0	0	0	0	C) () 8	6	0	0
		Implementar métodos de pago: Yape y tarjetas.	Cesar	Completed		0	0	0	0	8	0	0	0	0	c) () 0	0	4	. 0
		Diseño responsive y pruebas en diferentes dispositivos.	Cesar	Completed		0	0	0	0	4	0	0	0	0	C) () 0	0	0	8
					54	20	0	10	0	24	0	0	0	0	() 2	2 8	6	4	8

CONCLUSIONES

- LOS DIAGRAMAS ELABORADOS PROPORCIONAN UNA VISIÓN CLARA Y ESTRUCTURADA DE CÓMO INTERACTÚAN LOS DISTINTOS COMPONENTES DEL SISTEMA Y LOS USUARIOS. ESTO ES ESENCIAL PARA COMPRENDER EL FLUJO DE TRABAJO Y LOS ELEMENTOS CLAVE EN EL DESARROLLO.
- AL HACER MÁS SENCILLO EL PROCESO DE RESERVA, SE ESPERA QUE LA PLATAFORMA LOGRE QUE MÁS USUARIOS COMPLETEN SUS COMPRAS, REDUCIENDO ASÍ EL NÚMERO DE PERSONAS QUE ABANDONAN EL PROCESO ANTES DE FINALIZAR LA TRANSACCIÓN.
- LA COLABORACIÓN EFECTIVA ENTRE LOS MIEMBROS DEL EQUIPO UTILIZANDO SCRUM PERMITIÓ AVANCES SIGNIFICATIVOS EN EL DISEÑO Y DESARROLLO DE LA PLATAFORMA, ASEGURANDO QUE EL PROYECTO SE MANTUVIERA ORGANIZADO Y EN LÍNEA CON LOS OBJETIVOS ESTABLECIDOS.

BIBLIOGRAFÍA

[1] J. BERNUY, "SISTEMA INFORMÁTICO DE CONTROL DE VENTAS PARA EL RESTAURANT MILAGRITOS, CASMA",

TESIS DE PREGRADO, UNIVERSIDAD SAN PEDRO, ÁNCASH, PERÚ, 2018.

HTTPS://REPOSITORIO.USANPEDRO.EDU.PE/ITEMS/OCFD0486-4EFA-4214-A862-EFE8DB1CDF49

[2] E. G. LUNA MORALES, ET AL., "VENTA DE BOLETOS," PROYECTOS INSTITUCIONALES Y DE VINCULACIÓN, VOL. 1,

NO. 2, PP. 10-17, 2013. http://eprints.uanl.mx/9903/

[3] M. VILLAMAR MACÍAS, G. GALLEGOS SALVATIERRA, K. GARCÍA JARAMILLO, AND L. FREIRE, "SITIO WEB ADMINISTRABLE DE CONTROL, VENTA, ORGANIZACIÓN DE TICKETS Y EVENTOS A NIVEL NACIONAL," 2012.

HTTPS://WWW.DSPACE.ESPOL.EDU.EC/HANDLE/123456789/21025

GRACIAS POR SU ATENCIÓN!

