

Definición Inicial del Proyecto de Eventvs Mérida



**EVENTVS
MÉRIDA**



David Muñoz

Adrián Pérez

Eva Retamar

Módulo: Proyecto Intermodular

2º DAM B

ÍNDICE

1. Título del proyecto

.....pág. 3.

2. Equipo de

trabajo.....p

ág. 3.

3. Problema

detectado.....pág

. 3.

4. Objetivo

principal.....

pág. 3.

5. Usuarios

destinatarios.....pá

g. 3.

6. Descripción de la solución

propuesta.....pág. 4.

7. Alcance

inicial.....

....pág. 5.

8. Recursos

necesarios.....pá

g. 6.

9. Cronograma

inicial.....pág.

6.

10. Entregables de la

fase.....pág. 6.

1. Título del proyecto.

Eventvs Mérida: Plataforma digital de eventos culturales.

2. Equipo de trabajo.

Null pointers: Adrián Pérez, David Muñoz y Eva Retamar.

3. Problema detectado.

Cuando me mudé a Mérida, busqué actividades culturales y me resultó difícil encontrarlas, ya que debía consultar múltiples páginas y fuentes distintas. De esa experiencia surgió la idea de crear una aplicación que concentrará todas las actividades que se realizan en la ciudad, ya sea en locales, bares, espacios municipales o en el teatro.

A pesar de que Mérida cuenta con una gran variedad de eventos culturales, la mayoría de ellos no llegan a conocimiento de la ciudadanía. La información suele difundirse únicamente mediante carteles físicos en la ciudad, boca a boca o a través de diversas páginas web, lo que obliga a invertir tiempo en la búsqueda. Actualmente no existe una plataforma centralizada que reúna toda la oferta cultural en un solo lugar.

4. Objetivo principal.

Desarrollar una aplicación que organice, centralice y muestre toda la información sobre los diversos eventos y actividades que se realizan en Mérida, dirigida tanto a los residentes de la ciudad como a los turistas que la visitan. Con esta herramienta se busca conectar a las personas con los eventos y actividades de su interés, facilitando el acceso a la oferta cultural y evitando que se pierdan oportunidades de participación.

5. Usuarios destinatarios.

Extremadura, y en particular Mérida, posee una amplia riqueza cultural y patrimonial reconocida a nivel nacional e internacional. Mérida, declarada Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO, destaca por su teatro romano, festivales de artes escénicas, conciertos, exposiciones y una gran variedad de actividades culturales que atraen tanto a residentes como a visitantes. Sin embargo, la difusión de estas actividades no siempre llega de manera eficaz a toda la población.

Los usuarios destinatarios del proyecto son:

- ⑨ Residentes de Mérida y alrededores: ciudadanos interesados en estar al día de la oferta cultural de su ciudad, con acceso sencillo a toda la programación en un solo lugar.
- ⑨ Turistas y visitantes nacionales e internacionales: personas que viajan a Mérida y desean conocer de manera rápida qué actividades culturales y de ocio están disponibles durante su estancia.
- ⑨ Organizadores y promotores de eventos: entidades públicas, asociaciones, instituciones y empresas privadas que organizan actividades culturales y necesitan un medio centralizado y accesible para difundirlas.

6. Descripción de la solución propuesta.

La solución planteada consiste en el desarrollo de una aplicación móvil y aplicación escritorio/portal web que centralice toda la información cultural y de ocio de Mérida en un solo espacio digital. Esta plataforma permitirá a los usuarios consultar fácilmente la programación de actividades filtrando por fecha, categoría (conciertos, teatro, exposiciones, festivales, actividades deportivas, etc.) o localización.

Además, contará con funcionalidades como:

- ⑨ Agenda personal: posibilidad de guardar eventos favoritos y recibir recordatorios.
- ⑨ Geolocalización: integración de mapas para ubicar fácilmente los espacios donde se desarrollan las actividades.
- ⑨ Difusión de eventos por parte de organizadores: las instituciones y empresas culturales podrán registrar y gestionar sus propios eventos de manera sencilla.
- ⑨ Notificaciones en tiempo real: alertas para los usuarios sobre nuevos eventos o cambios en los ya programados.

De esta forma, se creará una herramienta accesible, intuitiva y actualizada que mejore la difusión cultural de Mérida y favorezca la participación ciudadana y turística.

7. Alcance inicial.

En la primera fase del proyecto se contempla el desarrollo de una versión piloto de la aplicación con funcionalidades básicas orientadas a cubrir las necesidades principales de los usuarios y los organizadores de eventos. Estas funcionalidades serán:

Funcionalidades básicas (versión inicial):

- ⑨ Gestión de usuarios.
- ⑨ Registro de usuarios.
- ⑨ Consulta de eventos por fecha y categoría.
- ⑨ Listado general de eventos y actividades.
- ⑨ Calendario general y agenda personal con opción de añadir recordatorios.
- ⑨ Ubicación de eventos y actividades mediante mapas.
- ⑨ Notificaciones sobre eventos destacados o próximos.
- ⑨ Interacción social (valorar, comentar o compartir eventos).
- ⑨ Gestión centralizada de eventos por parte de los administradores de la plataforma.
- ⑨ Diferenciación por categorías para facilitar la búsqueda.
- ⑨ El lanzamiento inicial estará centrado en la ciudad de Mérida, en colaboración con el ayuntamiento, asociaciones culturales y empresas locales, con el objetivo de evaluar la aceptación del proyecto y realizar mejoras a partir de la retroalimentación de los usuarios.

Fase de ampliación (evolución futura):

En fases posteriores, el proyecto podría ampliarse incorporando nuevas funcionalidades, entre las que destacan:

- ⑨ Personalización de la experiencia del usuario mediante sistemas de recomendación según sus intereses.
- ⑨ Integración con redes sociales para mejorar la difusión.
- ⑨ Compra de entradas a través de la aplicación.

⌚ Expansión de la plataforma a otras localidades y municipios de Extremadura.

8. Recursos necesarios.

Para el desarrollo del proyecto se contempla los siguientes recursos:

⌚ Lenguajes de programación:

- Java para la lógica del backend.
- Flutter: para el desarrollo multiplataforma de la aplicación móvil.

⌚ Base de datos:

- Supabase (PostgreSQL) como sistema de gestión de datos en la nube.

⌚ Equipo de trabajo:

- 3 personas.

⌚ Tiempo estimado:

- 8 meses.

9. Cronografía inicial.

El proyecto se organizará en sprints siguiendo una metodología ágil:

Sprint 1: Análisis y diseño del proyecto.

Sprint 2: Desarrollo del proyecto.

Sprint 3: Pruebas y entregas.

Sprint 4: Implementación de ampliaciones y mejoras.

Sprint 5: Evaluación final y defensa del proyecto.

10. Entregables de la fase.

Los principales entregables de la primera fase del proyecto serán:

- Documento de definición inicial del proyecto.
- Pitch de presentación para exponer la propuesta.