



EVENTVS MÉRIDA

Adrián Pérez Morales

David Muñoz Collado

Eva Retamar Muñoz

2º DAM B - IES Albarregas

0492 - Proyecto DAM - 2025/26

Profesora: Mercedes Martínez Fragoso

Fecha: 12/2025 - v1.3

Enlaces: [GitHub](#), [Trello](#), [Figma](#)

Licencia: GPL v3

Índice

1. Resumen ejecutivo y alcance de la demostración.....	3
2. Justificación.....	4
2.1. Beneficios esperados (técnicos, educativos, y de uso).....	4
2.2. Integración con la industria extremeña (sectores, clústeres, casos de uso).....	5
2.3. Análisis de productos similares (benchmark breve: 3–5 referencias).....	7
2.4. Participación en ODS (mapa ODS ↔ funcionalidad/impacto).....	8
3. Historias de usuario.....	10
4. Arquitectura v1.....	10
a) Diagrama de Contexto (C1).....	10
b) Diagrama de Contenedores (C2).....	11
5. Decisiones de arquitectura.....	11
6. Requisitos no funcionales definidos y verificables.....	12
Rendimiento.....	12
Fiabilidad.....	12
Seguridad.....	12
Usabilidad.....	12
Mantenibilidad.....	12
7. Plan de pruebas v1 evidencias.....	13

1. Resumen ejecutivo y alcance de la demostración

Eventvs Mérida trata de una aplicación móvil diseñada para unificar la inmensa mayoría de los eventos culturales en Mérida en un solo lugar facilitando el conocimiento de las personas de dichos eventos ya sean tanto habitantes de Mérida o turistas. Surge como respuesta a la dificultad actual para localizar actividades culturales, que se encuentran dispersas en diferentes medios, dificultando la participación ciudadana y turística.

Nuestro objetivo principal es fomentar e incrementar la participación en dichas actividades por lo que necesitamos de la colaboración de los diferentes locales y establecimientos de Mérida que realizan estos actos para poder mantener al día el catálogo y a la vez los usuarios cuenten con información de primera mano sobre dichos eventos.

El proyecto se desarrollará en una versión inicial centrada en la ciudad de Mérida (pudiendo ampliarse en un futuro a otras localidades o a la región extremeña), con un tiempo estimado de 8 meses y un equipo de 3 desarrolladores.

En cuanto al alcance de demostración, queremos realizar un prototipo usable con las funciones mínimas de la aplicación como la búsqueda de eventos, el listado de estos, registro de usuarios o sistema de ubicación de eventos en un mapa.

En versiones posteriores, nos gustaría implementar funciones como la personalización de los eventos que se muestran en función de los intereses del usuario, integración con redes sociales o compra de entradas directamente a través de la aplicación.

2. Justificación

2.1. Beneficios esperados (técnicos, educativos, y de uso).

Beneficios técnicos.

Centralización de la información: la aplicación unifica los datos de múltiples fuentes en una única plataforma digital, reduciendo la dispersión de la información sobre eventos y actividades.

Desarrollo con tecnologías actuales: permite aplicar y reforzar conocimientos técnicos en programación multiplataforma, bases de datos, geolocalización y notificaciones en tiempo real.

Escalabilidad: la arquitectura del sistema estará pensada para facilitar futuras ampliaciones, como la integración de nuevos municipios o la incorporación de funcionalidades como recomendaciones personalizadas.

Gestión eficiente de datos: mediante un backend estructurado y seguro, se optimizará la creación, modificación y visualización de eventos y actividades.

Interfaz moderna y responsive: el diseño adaptativo garantizará una buena experiencia tanto en móviles como en ordenadores, mejorando la usabilidad.

Beneficios educativos.

Aprendizaje práctico: el desarrollo del proyecto permitirá poner en práctica conocimientos adquiridos en los módulos de primer y segundo curso del ciclo.

Trabajo colaborativo: al realizarse en equipo, fomentará el uso de metodologías ágiles, la comunicación y la coordinación entre los miembros del grupo.

Integración de diferentes áreas del desarrollo: se trabajarán aspectos de backend, frontend y diseño de bases de datos, ofreciendo una visión completa del ciclo de vida del software.

Desarrollo de competencias profesionales: los integrantes del equipo fortalecerán habilidades como la resolución de problemas, la planificación, la documentación técnica y el diseño de interfaces centradas en el usuario.

Uso de herramientas de control de versiones: se emplearán herramientas como Git o GitHub, esenciales en entornos profesionales.

Beneficios de uso.

Acceso rápido y sencillo a la cultura: los ciudadanos y turistas podrán consultar en segundos toda la oferta cultural disponible en Mérida.

Aumento de la participación ciudadana: al mejorar la difusión de eventos, se fomentará la asistencia y el interés por las actividades locales.

Apoyo al sector cultural y al turismo: los organizadores contarán con una vía moderna y eficaz para dar a conocer sus eventos, contribuyendo al desarrollo económico y cultural de la ciudad.

Promoción del patrimonio local: la aplicación servirá como escaparate digital del valor histórico y artístico de Mérida.

Sostenibilidad: al digitalizar la información de eventos, se reducirá el uso de carteles físicos y materiales impresos, contribuyendo al cuidado del medio ambiente.

2.2. Integración con la industria extremeña (sectores, clústeres, casos de uso).

Eventvs Mérida: Plataforma digital de eventos culturales se enmarca dentro del ecosistema tecnológico y cultural de Extremadura.

Sectores implicados.

Sector cultural y turístico: La aplicación contribuye directamente a la dinamización del sector cultural y del turismo en Extremadura. Al centralizar la oferta de eventos y actividades, facilita la difusión de la programación local y promueve la participación ciudadana, beneficiando a instituciones culturales, teatros, museos, asociaciones y empresas turísticas.

Sector tecnológico y digital: El desarrollo de Eventvs Mérida se apoya en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), integrando programación multiplataforma, bases de datos, geolocalización y notificaciones en tiempo real.

De esta forma, el proyecto impulsa la transformación digital del sector cultural, alineándose con los objetivos de innovación de la región.

Sector educativo y formativo: La creación del proyecto desde el ámbito académico contribuye a la formación práctica de futuros desarrolladores en entornos reales, fomentando la conexión entre los centros educativos de Formación Profesional y el tejido empresarial extremeño.

Clústeres y entidades relacionadas.

El proyecto puede vincularse a varios clústeres y redes de innovación de la región:

TIC de Extremadura: grupo de empresas tecnológicas que promueven la digitalización y la creación de soluciones innovadoras. Eventvs Mérida encaja como un caso de uso que aplica tecnología para resolver un problema real de difusión cultural.

Turismo de Extremadura: trabaja en la modernización del sector turístico mediante herramientas digitales. La aplicación puede servir como un canal estratégico para promover el turismo cultural y de eventos.

Fundecyt-PCTEx (Parque Científico y Tecnológico de Extremadura): institución que impulsa la innovación regional. El proyecto podría formar parte de iniciativas de emprendimiento o desarrollo tecnológico orientadas a la digitalización del patrimonio y la cultura.

Consejería de Cultura, Turismo y Deportes de la Junta de Extremadura: potencial colaborador institucional en la difusión de actividades y en la integración de datos culturales de interés público.

Casos de usos y aplicaciones prácticas.

Promoción del patrimonio cultural: Integrar información del Consorcio de la Ciudad Monumental de Mérida permitiría difundir eventos en espacios históricos, reforzando el vínculo entre patrimonio y tecnología.

Turismo inteligente: La aplicación podría conectarse con oficinas de turismo para ofrecer una agenda cultural digital en tiempo real, contribuyendo al modelo de “*destino turístico inteligente*” promovido en Extremadura.

Colaboración con empresas locales: Los bares, salas de conciertos, asociaciones culturales y entidades municipales podrían registrar sus eventos directamente en la plataforma, ampliando su visibilidad sin necesidad de grandes campañas de publicidad.

Proyección regional: Una vez consolidada en Mérida, la plataforma podría extenderse a otras localidades extremeñas como Cáceres, Badajoz, Trujillo o Plasencia, creando una red regional de promoción cultural interconectada.

Impacto regional.

Impulsa la digitalización de la cultura en Extremadura.

Favorece la colaboración entre instituciones públicas, empresas tecnológicas y el sector cultural.

Genera oportunidades de empleo y emprendimiento en ámbitos de desarrollo de software, comunicación y gestión cultural.

2.3. Análisis de productos similares (benchmark breve: 3–5 referencias).

Agenda de Eventos - Ayuntamiento de Mérida - [Link](#)



Es el portal oficial municipal donde se publica la programación cultural, social y deportiva de Mérida. Entre sus puntos fuertes se puede destacar que es la fuente oficial y más fiable de la localidad, y que se actualiza frecuentemente ofreciendo los detalles más esenciales del evento. Entre sus limitaciones se encuentran tales como que tiene una interfaz muy simple sin opciones de filtrado, también carece de funciones sociales y además tampoco tiene personalización del usuario.

Turismo de Extremadura - Portal oficial de la Junta - [Link](#)



Es la web institucional con información turística de toda la región, que incluye una agenda de eventos distribuidos por toda Extremadura. Entre sus puntos fuertes se puede destacar que provee una cobertura más generalizada de todo el territorio y que su agenda cuenta con celebraciones destacadas y variedad de experiencias. Entre sus limitaciones se encuentran tales como que carece de interacción y personalización por parte del usuario, también que la información de Mérida queda más diluida y además no permite guardar eventos ni tener notificaciones.

Agenda Cultural de Mérida - ViralAgenda - [Link](#)



Es una plataforma privada que centraliza eventos culturales, espectáculos y actividades en España y Portugal. Entre sus puntos fuertes se puede destacar que tiene una cobertura de eventos variada tanto local como regional y además también se actualiza frecuentemente y tiene acceso sin registro. Entre sus limitaciones se encuentran tales como que tiene opciones de filtrado limitadas, también que no permite personalizar la experiencia del usuario y además que la información depende de aportaciones externas y puede estar incompleta.

Plataforma	Cobertura	Actualización	Fuente oficial	Opciones de usuario y sociales	Información sobre eventos
Agenda de Eventos - Ayuntamiento de Mérida	Local (Mérida)	Frecuente	Sí	No	Oficial y detallada
Turismo de Extremadura - Junta de Extremadura	Regional (Extremadura)	Frecuente	Sí	No	General, Mérida diluida
Agenda Cultural de Mérida - ViralAgenda	Local y regional	Frecuente	No (privada)	No	Varía, depende de aportes

2.4. Participación en ODS (mapa ODS ↔ funcionalidad/impacto)

ODS 3: Salud y Bienestar



Funcionalidad:

La aplicación facilita la información y promoción de eventos de todo tipo como deportivos, actividades al aire libre como senderismo, sesiones de yoga, talleres de bienestar y otras propuestas saludables. Permite a los usuarios descubrir fácilmente opciones para mantenerse activos, mejorar su salud y relacionarse con otras personas mediante actividades organizadas en la ciudad.

Impacto:

Esta funcionalidad ayuda a que más personas adopten hábitos saludables, reduzcan el sedentarismo y tengan más oportunidades para cuidar su cuerpo y mente. Además, participar en actividades culturales y deportivas ayuda a romper con la rutina diaria y la monotonía, favorece el bienestar y la satisfacción personal, y contribuye a enriquecer la vida social y cultural en la comunidad, creando espacios de encuentro que mejoran la calidad de vida de todos.

ODS 4: Educación de Calidad



Funcionalidad:

La aplicación publica información de todo tipo como cursos, talleres y actividades educativas y culturales que tienen lugar en Mérida, como talleres literarios, clases de formación artística, conferencias y charlas. De esta forma, cualquier persona puede descubrir oportunidades para aprender, formarse o participar en actividades de enriquecimiento personal y cultural.

Impacto:

Gracias a esta funcionalidad, los usuarios tienen acceso fácil y directo a opciones de educación y formación que normalmente no se encuentran en medios oficiales, lo que favorece el aprendizaje continuo y la participación en actividades culturales. Esto promueve el desarrollo personal y colectivo, abre puertas a la educación no formal, y permite que más personas se beneficien de experiencias culturales enriquecedoras fuera del ámbito escolar tradicional.

ODS 8: Trabajo Decente y Crecimiento Económico



Funcionalidad:

La aplicación permite difundir y destacar emprendimientos, comercios locales y profesionales que organizan o colaboran en eventos y actividades en Mérida. Los usuarios pueden acceder fácilmente a información sobre negocios, servicios y propuestas de valor en su entorno, facilitando la conexión entre organizadores, empresas y asistentes.

Impacto:

Esta visibilización fomenta la participación en la economía local, ayudando a que más personas descubran y apoyen negocios y proyectos de la ciudad. Al aumentar la asistencia a eventos y el consumo en comercios locales, se crean nuevas oportunidades de empleo, se favorece el crecimiento de pequeñas empresas y se impulsa el turismo, fortaleciendo el tejido empresarial y la vitalidad económica de Mérida.

3. Historias de usuario

HU-011 | Registro de usuario - [Link](#)

HU-012 | Inicio de sesión - [Link](#)

HU-013 | Listado de eventos - [Link](#)

HU-014 | Búsqueda de eventos - [Link](#)

HU-015 | Detalle de evento - [Link](#)

HU-016 | Ubicación en el mapa - [Link](#)

HU-017 | Alta de evento para colaborador - [Link](#)

HU-018 | Perfil de usuario - [Link](#)

HU-019 | Filtrado de eventos por categoría - [Link](#)

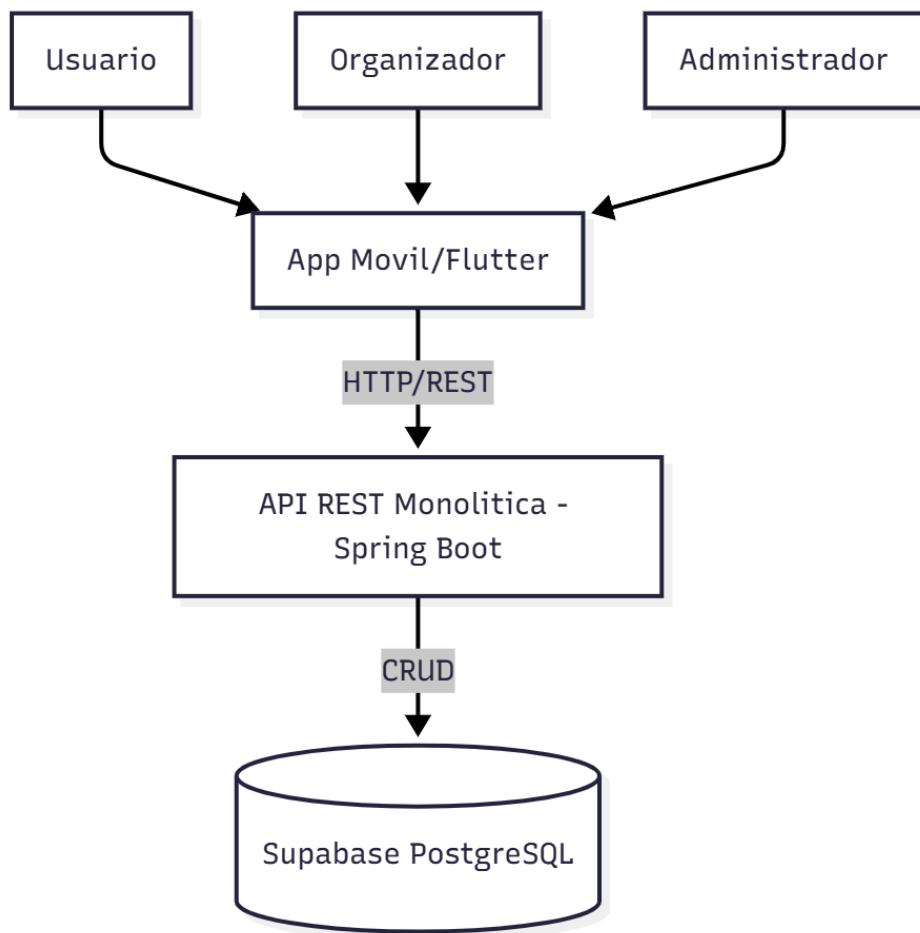
HU-020 | Favoritos/guardar eventos - [Link](#)

4. Arquitectura v1

a) Diagrama de Contexto (C1)



b) Diagrama de Contenedores (C2)



5. Decisiones de arquitectura

ADR-001: Selección de Flutter para el desarrollo del frontend móvil - [Link](#)

ADR-002: Selección de Spring Boot para el backend - [Link](#)

ADR-003: Selección de Supabase para la base de datos y autenticación - [Link](#)

ADR-004: Selección de Render para el despliegue del proyecto - [Link](#)

6. Requisitos no funcionales definidos y verificables.

Rendimiento

RNF-01 – Tiempo de carga de la app - [Link](#)

RNF-02 – Tiempo de respuesta de la API - [Link](#)

Fiabilidad

RNF-03 – Persistencia de datos - [Link](#)

RNF-04 – Comportamiento sin conexión - [Link](#)

Seguridad

RNF-05 – Autenticación segura - [Link](#)

RNF-06 – Acceso restringido a funciones - [Link](#)

RNF-07 – Validación de formularios - [Link](#)

Usabilidad

RNF-08 – Navegación eficiente - [Link](#)

RNF-09 – Accesibilidad visual mínima - [Link](#)

RNF-10 – Consistencia del diseño - [Link](#)

Mantenibilidad

RNF-11 – Arquitectura por capas - [Link](#)

RNF-12 – Documentación interna - [Link](#)

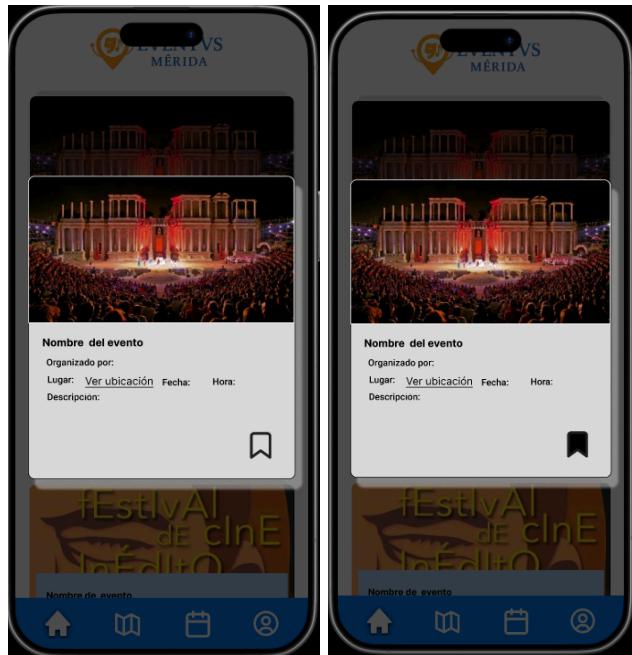
7. Plan de pruebas v1 evidencias.

HU-020 | Favoritos/guardar eventos - [Link](#)

Escenario 1: Marcado exitoso de evento favorito.

En el listado de eventos, al seleccionar un evento se muestra su descripción completa junto con toda la información detallada. Además, se incluye un icono que permite guardar el evento: al hacer clic sobre él, el ícono se rellena y el evento se añade al listado de eventos guardados, siempre y cuando el usuario haya iniciado sesión.

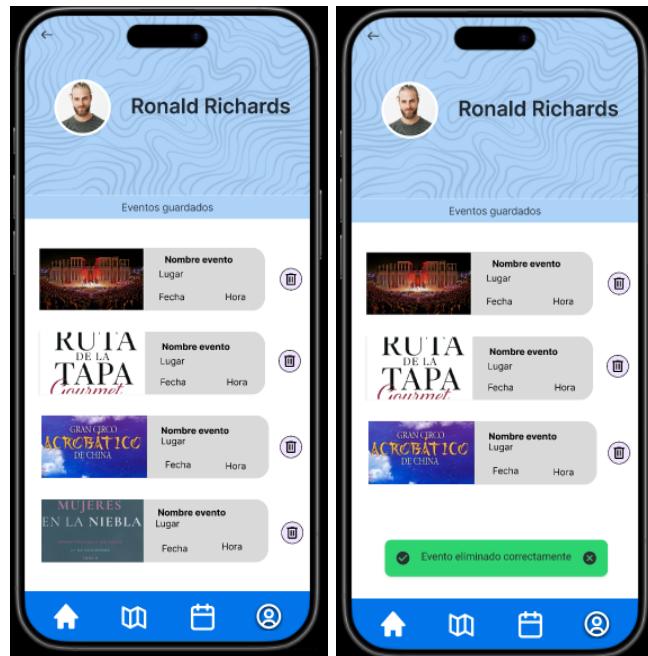
Los eventos guardados pueden consultarse posteriormente desde el perfil del usuario.



Escenario 2: Eliminación sencilla de evento favorito.

Dentro de la sección Eventos guardados, disponible únicamente para usuarios registrados, se muestran todos los eventos que el usuario ha marcado previamente. Si desea eliminar alguno, puede hacerlo mediante el ícono de papelera asociado a cada evento.

Al confirmar la eliminación, se muestra una pantalla informando de que el evento ha sido eliminado correctamente y la lista se actualiza, ya sin el evento eliminado.



3. Escenario: Visualización de favoritos vacía.

En el caso de que la lista de eventos guardados esté vacía, la pantalla muestra un estado vacío indicando claramente que no hay ningún evento guardado.

