

**Integrantes:** Anthony Chiluiza, Emilia Guachamin, María Mendoza, Daniel Oña, Bryan Salazar, Juan Suarez

**Carrera:** Ingeniería en Software

**Fecha:** 06/01/2024

### **Temática del Proyecto**

**Nombre del proyecto:** TicketPlan d:

**Problemática:**

Dado el creciente número de eventos artísticos en Ecuador y el avance de las plataformas digitales, se vuelve necesario contar con herramientas que faciliten al público la adquisición de entradas, evitando así las largas filas bajo el sol que antes caracterizaban este proceso.

TicketPlan surge con el objetivo de satisfacer la demanda de entradas para eventos mediante pagos digitales realizados a través de bancas móviles o depósitos. Una vez verificado el pago, el sistema enviará las entradas en formato digital con un código QR único al correo electrónico registrado por el cliente, además de reflejarlas en el aplicativo web en su cuneta personal. Para la validez es necesario el enviar los vouchers de pago para corroborar que el pago fue realizado.

Por otro lado, la plataforma mostrará los eventos disponibles según su proximidad en el calendario, ofreciendo información relevante como una breve descripción, fecha, ubicación, tipos de entradas disponibles por localidad y el nombre del organizador.