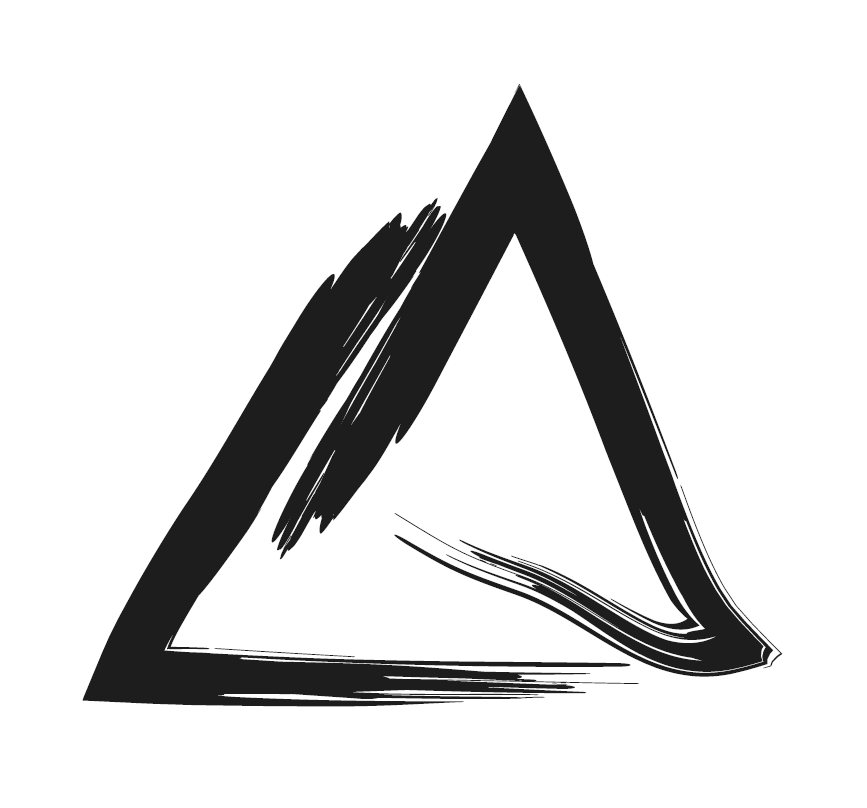
TRABAJO DE FIN DE GRADO:

AL LORO FEST



David Escrivá Cedena

# **Definición del Proyecto**

## ***Descripción General del Proyecto***

Durante este proyecto se llevará a cabo la creación de un Festival de música urbana en el municipio de Valdeaveruelo (Guadalajara), así como el desarrollo de su página web en la que los usuarios de la misma podrán: Acceder a información general sobre el evento y ediciones anteriores, inscribirse como posibles participantes del festival, ya sea como participantes de la batalla de gallos o como artistas, inscribirse como posibles patrocinadores del evento, compra de merchandising del evento, etc.

El objetivo general del proyecto y del Festival es dar a conocer a pequeños artistas locales, que generalmente no cuentan con el apoyo de instituciones para crecer en sus carreras, dar visibilidad a subculturas y sus valores de respeto y comunión entre las personas que las conforman y, por último, crear una plataforma creativa para aquellos que se sienten diferentes, incomprendidos o espíritus libres, para que puedan expresarse a su manera, el festival busca inspirar a las nuevas generaciones a seguir su pasión, de la manera que elijan, empoderándolas para crear sin temor al juicio de los demás.

## **Tipos de Empresas. Sectores Productivos.**

El proyecto está claramente enfocado a un tipo de empresa tanto de gestión y organización de eventos tanto musicales como artísticos o sociales en sí.

Por otro lado, la creación de este evento puede aportar beneficios a empresas externas de los siguientes ámbitos:

* **Empresas de la industria de la música.**
* **Definición:** Empresas relacionadas con la producción, distribución y promoción de música.
* **Beneficios:** El festival proporciona un espacio en el que se pueden descubrir y apoyar a artistas emergentes, fomentando así la creación de nuevas colaboraciones que suponen un beneficio para ambas partes.
* **Sectores de Turismo y hostelería.**
* **Definición:** Empresas del sector turístico y de la hosteleria, tales como bares, restaurantes u hoteles.
* **Beneficios:** El festival, en mayor o menor medida, atraerá a personas tanto de la región como de fuera de ella, creando así una jornada en la que los comercios hosteleros de la zona tendrán una concurrencia de gente bastante más elevada de la habitual. Por otra parte, en un futuro, con el crecimiento del festival, es posible que cadenas hoteleras o pensiones puedan beneficiarse del mismo modo de la existencia de este.
* **Agencias de Marketing y Publicidad**
* **Descripción:** Empresas que se dedican a la difusión de información a través del Marketing o de diferentes medios publicitarios.
* **Beneficios:** La necesidad de campañas tanto de Marketing como publicitarias por medio de Redes Sociales, periódicos de localidades próximas, etc. Pueden ser una oportunidad de colaboración entre el festival y estas empresas.

# **Diseño y Fases del Proyecto**

## **Objetivos. Especificación de Requisitos.**

Este proyecto busca cumplir con unos objetivos los cuales se pueden separar en objetivos generales (dedicados hacia el público y el usuario) y específicos (dirigidos al autor del proyecto).

* **Objetivos generales:**

Como ya se ha indicado anteriormente, el principal objetivo del proyecto es el de dar visibilidad y posibilidades a artistas locales que no cuentan con un gran foco de atención y poder servir de ayuda para su crecimiento.

En cuanto a la web en sí, el objetivo es poder informar al usuario del evento propio, el festival, compartiendo información sobre fecha, horarios y lugar de realización, así como información de los participantes del festival, añadiendo siempre una breve descripción de la trayectoria de los artistas que participan en cada edición.

Otro objetivo de la web es que las personas que quieran participar en el evento o quieran patrocinarlo, puedan tener una vía de comunicación con la directiva del festival a través de formularios o, si lo prefieren, a través de las redes sociales o el correo electrónico los cuales estarán indicados en la web.

Por último, se persigue el objetivo de la venta de merchandising, camisetas, gorras, lanyards, etc. Consiguiendo así promoción por parte de prescriptores y personas que compren productos del festival, así como un beneficio económico, lo que ayudará a poder ofrecer un festival con mayores medios tanto a nivel de artistas como a niveles técnicos.

* **Objetivos específicos**

## **Identificación de las fases del proyecto.**

Las fases del proyecto que se han identificado son las siguientes y se irán explicando durante el documento:

* **Análisis**
* **Diseño**
* **Codificación**
* **Pruebas**
* **Mantenimiento**

1. **Análisis:**

Durante esta fase se han analizado las necesidades del proyecto antes de comenzar con el mismo, los posibles casos de uso de los usuarios y los modelos de datos de este.

En cuanto a las necesidades podemos destacar:

* Comunicación con el Ayuntamiento de Valdeaveruelo para la subvención del proyecto o parte de él.
* Necesidad de un espacio donde realizar el evento.
* Personal para realizar labores de diseño de publicidad, comunicación con artistas, community manager y técnico de luces y sonido (cubiertas por el equipo de organización del Festival Al Loro).
* Herramientas necesarias para el diseño y desarrollo de la web (se especifican más adelante en el punto 2.3 de este proyecto)
* Casos de uso:

**AÑADIR IMAGEN CON CASOS DE USO**

* Modelo de datos:

**IMAGEN DEL ESQUEMA**

**Tablas:**

* **Usuarios**
* Id: Sirve para identificar de manera única este campo.
* Nombre: Nombre con el que se registra el usuario
* Email: email proporcionado por el usuario y al que le llegará información como newsletter o información de compra.
* Password: Contraseña que utilizará el usuario para acceder a su perfil. Mínimo de 8 caracteres, un número y un símbolo.
* **Ediciones**
* Id: Sirve para identificar de manera única este campo.
* Año: Año en el que se realiza la edición
* **Artistas**
* Id: Sirve para identificar de manera única este campo.
* Nombre: Nombre de pila del artista.
* AKA: Nombre con el que es conocido el artista y con el que se referenciará al mismo por parte del festival.
* Teléfono: Número de teléfono para contactar con el artista antes, durante y después del evento cuando sea necesario.
* **Gallos**
* Id: Sirve para identificar de manera única este campo.
* Nombre: Nombre de pila del gallo.
* AKA: Nombre con el que es conocido el gallo y con el que se referenciará al mismo por parte del festival.
* Teléfono: Número de teléfono para contactar con el gallo antes, durante y después del evento cuando sea necesario.
* **Actuaciones**
* Id: Sirve para identificar de manera única este campo.
* Id\_artista: Identifica al artista que realiza la actuación.
* Id\_edicion: Identifica la edición a la que pertenece la actuación.
* **Batallas**
* Id: Sirve para identificar de manera única este campo.
* Id\_edicion: Identifica la edición a la que pertenece la batalla.
* **Peticiones:** Sirve para ver que personas han rellenado el formulario para participar.
* Id: Sirve para identificar de manera única este campo.
* Id\_edicion: Identifica la edición en la que la persona se quiere inscribir.
* Nombre: Nombre de pila del artista o gallo.
* AKA: Nombre con el que es conocido el artista o gallo y con el que se referenciará al mismo por parte del festival.
* Teléfono: Número de teléfono para contactar con el artista o gallo.
* **Patrocinadores**
* Id: Sirve para identificar de manera única este campo.
* Id\_edicion: Identifica la edición en la que se produce el patrocinio.
* Empresa: Nombre de la empresa patrocinadora.
* Paquete: Paquete de patrocinio elegido (silver, gold o premium).
* Observaciones: Campo para que el administrador pueda puntualizar algún detalle que considere oportuno.
* **Premios**
* Id: Sirve para identificar de manera única este campo.
* Id\_edicion: Identifica la edición a la que pertenece el premio.
* Premio: Puede ser tanto monetario, como de cualquier otra índole.
* Observaciones: Campo para que el administrador pueda puntualizar algún detalle que considere oportuno

1. **Diseño**

Durante esta fase se ha definido el diseño del modelo entidad-relación, dejando así la siguiente organización de tablas:

**INSERTAR IMAGEN MODELO ENTIDAD-RELACION**

Frontend:

* Html para la creación de recursos visuales estáticos de la web
* CSS para dar un estilo visual de acuerdo con la identidad corporativa
* JavaScript para dotar de funcionalidad a elementos de la web
* Bootstrap como framework del frontend

Backend:

* Python para desarrollar la lógica de la web y conexiones a la Base de Datos
* Se utilizará el framework de Flask debido a su simplicidad y flexibilidad
* MySQL Como sistema gestor de bases de datos para almacenar la información.

Para el despliegue de la aplicación se utilizará Heroku, una plataforma de servicios en la nube ( PaaS o Platform as a Service) que permite alojar una aplicación de forma gratuita con ciertas limitaciones.

# **Planificación del Proyecto**

# **Pruebas y validación del Proyecto**

# **Implantación del proyecto**