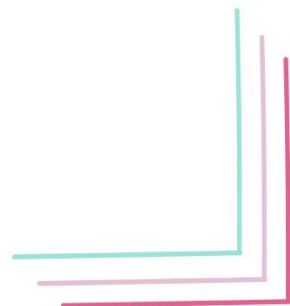


PROYECTO INTEGRADO

Fermin Masiá
Antonio Martínez
Daniela Vasquez
Alex Torres
Ivan Horcajada



Índice

1- Índice de figuras	3
2- Resumen del proyecto	4
3- Objetivos del proyecto	5-6
4- Análisis del mercado	7-8
5- Metodologías utilizadas	9
6- Mockups	10-11
7- Patrón de diseño software utilizado	12-13
8- Diagrama E-R	14
9- Diagrama de Clases	15
10-Diagrama Secuencial	16
11-Requisitos funcionales	17
12-Requisitos no funcionales	18
13-Resultados obtenidos	19
14-Conclusiones	20
15-Líneas futuras de código	21
16-Bibliografía	22
17-ANEXO I	23
18-ANEXO II	24-25

1.Índice de figuras

1.Imagenes Moqups

Imagen 1.1	10
Imagen 1.2	10
Imagen 1.3	10
Imagen 1.4	10
Imagen 1.5	10
Imagen 1.6	10
Imagen 1.7	11
Imagen 1.8	11
Imagen 1.9	11
Imagen 1.10	11
Imagen 1.11	11
 2.Imagen Diagrama Entidad Relación	 14
3.Imagen Diagrama de Clases	15
4.Imagen Diagrama Secuencial	16
5.Imagen Requisitos Funcionales	17
6.Imagen Requisitos no funcionales	18

2.Resumen del proyecto

EasyFest es una plataforma innovadora que busca revolucionar la experiencia de asistir a festivales y eventos, priorizando la comodidad y satisfacción de los asistentes. Esta plataforma ofrece una solución integral que abarca tanto la organización de festivales como la reserva de alojamientos, asegurando siempre los mejores precios y un alto nivel de seguridad para sus usuarios.

Además, se compromete a ofrecer los mejores precios del mercado para entradas y alojamientos, asegurando que los usuarios obtengan el máximo valor por su dinero. La plataforma trabaja en estrecha colaboración con proveedores de servicios y alojamientos para negociar tarifas competitivas y ofertas exclusivas. Los usuarios que reservan a través de EasyFest pueden beneficiarse de descuentos especiales y promociones que no están disponibles en otros lugares, lo que hace que la experiencia sea aún más atractiva y accesible.

En resumen, EasyFest es una plataforma integral que mejora significativamente la experiencia de asistir a festivales y eventos, combinando organización, alojamiento, precios competitivos y seguridad en un solo lugar. Con su enfoque en la satisfacción del cliente y su compromiso con la calidad, EasyFest se posiciona como la opción ideal para los amantes de los festivales y eventos.

3.Objetivos del proyecto

Nuestro objetivo principal es ofrecer una solución integral que combine la organización de festivales y la reserva de alojamientos, garantizando siempre los mejores precios y la seguridad de nuestros clientes.

Organización de Festivales:

- EasyFest se especializa en la planificación y gestión de eventos y festivales, asegurando que cada detalle esté perfectamente coordinado para ofrecer una experiencia inolvidable.
- La plataforma proporciona información detallada sobre diferentes festivales, incluyendo fechas, ubicaciones, artistas y actividades.

Reserva de Alojamientos:

- Integramos la opción de reservar alojamientos cercanos a los eventos, facilitando a los usuarios la logística de su estancia.

Mejores Precios y Ofertas Exclusivas:

- EasyFest se compromete a buscar y ofrecer los mejores precios del mercado, asegurando que nuestros clientes obtengan el máximo valor por su dinero.
- Ofrecemos ofertas exclusivas y descuentos para quienes reserven a través de nuestra plataforma.

Seguridad y Confianza:

- La seguridad de nuestros clientes es nuestra máxima prioridad. Implementamos medidas de seguridad tanto en la reserva de alojamientos como en la organización de eventos.

- Contamos con un equipo de soporte disponible para asistir a nuestros clientes en cualquier etapa de su experiencia.

Atención al Cliente:

- EasyFest ofrece un servicio de atención al cliente dedicado, disponible para resolver cualquier duda o inconveniente que puedan tener nuestros usuarios.
- Nuestro equipo de soporte está siempre listo para proporcionar asistencia y garantizar una experiencia libre de estrés.

4. Análisis del mercado

Competencia Directa:

- **Ticketmaster:** Es una plataforma líder en la venta de entradas para eventos, incluyendo conciertos y festivales. Ofrece una amplia gama de eventos y servicios adicionales como reserva de hoteles.
- **StubHub:** Otra plataforma popular para la compra y venta de entradas para eventos en vivo. Aunque no ofrece reservas de hoteles, es una competencia fuerte en el aspecto de venta de entradas.
- **Festicket:** Especializada en festivales, ofrece paquetes que incluyen entradas y alojamiento, compitiendo directamente en la propuesta de EasyFest.

Propuesta de valor añadida:

A pesar de nuestra difícil competencia, tenemos las ideas claras, y muchas ganas de meternos en el mercado de forma que cuando la gente piense en irse de fiesta, en festivales, o en festivales + hoteles, piense tan solo en un nombre: **EasyFest**.

- **Facilidades de nuestra aplicación:** La aplicación está centrada en un público juvenil, hecha adecuada a nuestra época actual.
- **Integración de Servicios:** Uno de nuestros mayores fuertes es nuestra integración de servicios en un todo-en-uno. Buscamos las facilidades y la comodidad de nuestros clientes, donde comprarán la entrada a su festival favorito

y directamente se les ofrecerá la reserva de hotel/hostal para la mayor comodidad, nosotros haremos la reserva del hotel por ellos, ahorrándoles largas charlas e inconvenientes con los hoteles/hostales.

Como explotar nuestra idea:

- **Marketing:** Una de nuestras principales ideas para hacernos llegar a todo nuestro público es a través del marketing, donde haremos colaboraciones con influencias importantes que patrocinarán nuestro producto y harán llegar nuestro producto al público esperado. Además, implementaremos anuncios donde publicitaremos nuestro producto para llegar a más gente. Por último, habíamos pensado en ofertas para llamar a toda la gente posible, es decir, ofertas en tu primera compra, descuentos en festivales...
- **Experiencia de usuario fluida:** gracias a nuestras alianzas podemos llegar a muchos puntos y mucha gente, pero nuestra aplicación debe ser fluida, intuitiva y agradable visualmente hablando para todo lo que inicie sesión. Desde los colores, las funcionalidades o la rapidez de contacto o reserva.

Diferenciación Continua:

- **Innovación constante:** Mantenerse al tanto de las tendencias en música, tecnología y experiencia del usuario para seguir ofreciendo servicios relevantes y atractivos.
- **Ampliación de servicios:** Considerar la adición de servicios adicionales como transporte al evento, paquetes de comida, actividades adicionales, etc., para diferenciarse aún más de la competencia.

5. Metodologías usadas

Hemos usado dos metodologías, tanto la Scrum como la Kanban.

- **Scrum:** Sus reuniones diarias, además de sus tiempos.
- **Kanban:** Por su forma visual, creando un tablero con todas las columnas necesarias, adecuando un color para cada persona y sus tareas.

6.Mockups

Imagen 1.1

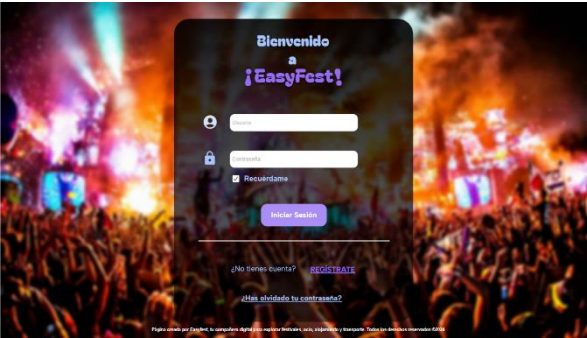


Imagen 1.3

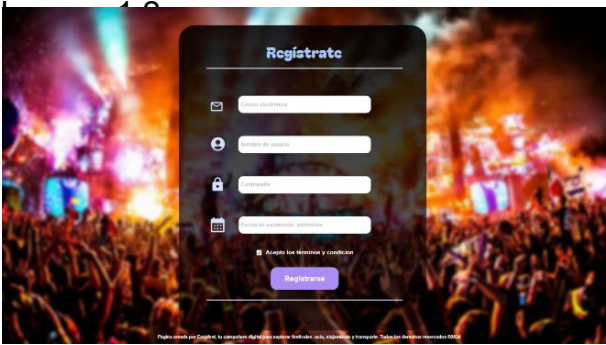


Imagen 1.4

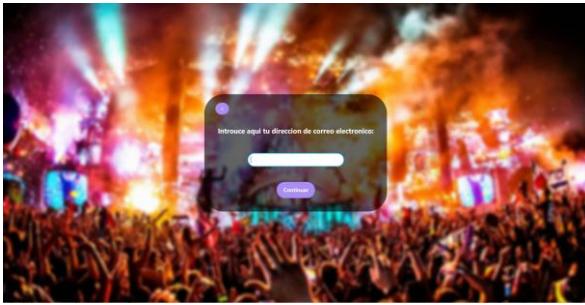


Imagen 1.5

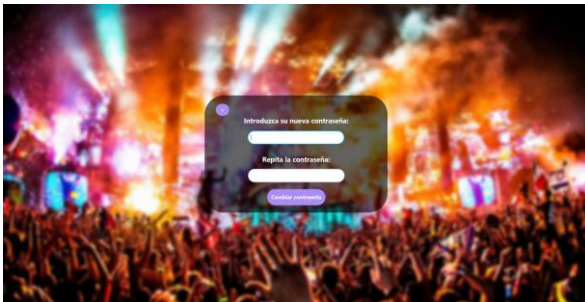


Imagen 1.6

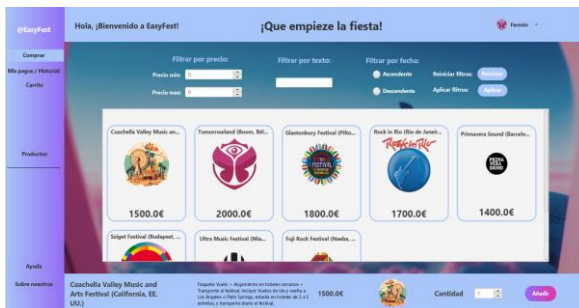


Imagen 1.7

Imagen 1.8



Imagen 1.9



Imagen 1.10

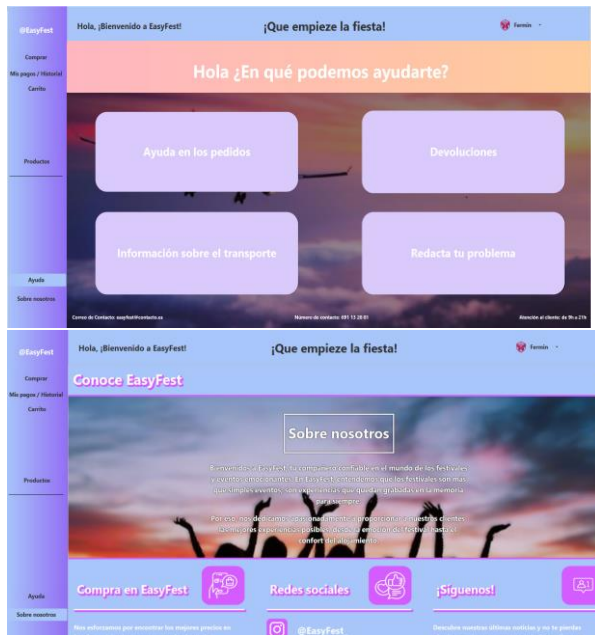
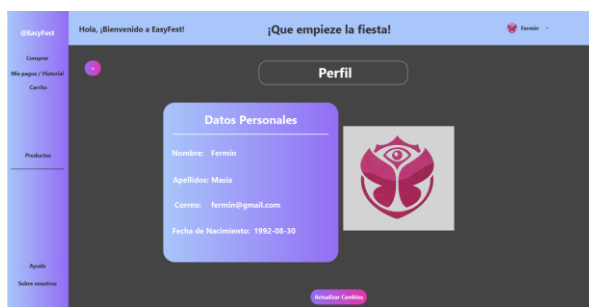


Imagen 1.11



7. Patrón de diseño software utilizado

Hemos utilizado el Modelo Vista Controlador (MVC).

El Modelo Vista Controlador (MVC) es un patrón de diseño arquitectónico ampliamente utilizado en el desarrollo de aplicaciones de software, especialmente en aplicaciones web. Su principal objetivo es separar la lógica de negocio de la interfaz de usuario, lo cual facilita el desarrollo, mantenimiento y escalabilidad del software.

- **Flujo de trabajo**

1. Interacción del Usuario: El usuario realiza una acción en la interfaz

2. Gestión del Evento: La vista envía el evento correspondiente al controlador.

3. Procesamiento en el Controlador: El controlador trata el evento de entrada. Previamente se ha registrado

4. Actualización del Modelo: El controlador notifica al modelo la acción del usuario, lo que puede implicar un cambio del estado del modelo (si no es una mera consulta)

5. Generación de la Vista: Se genera una nueva vista. La vista toma los datos del modelo.
(El modelo no tiene conocimiento directo de la vista)

6. Presentación: La vista renderiza la interfaz de usuario actualizada y la presenta al usuario.

La interfaz de usuario espera otra interacción del usuario, que comenzará otro nuevo ciclo

- **Modelo**

Gestiona los datos y la lógica de negocio de la aplicación.

la información almacenada en una base de datos o en XML: junto con las reglas de negocio que transforman esa información (teniendo en cuenta las acciones de los usuarios).

No tiene conocimiento directo de la vista ni del controlador.

- **Vista**

Presenta los datos al usuario y recibe las entradas de éste.

Renderizar la interfaz de usuario basándose en los datos proporcionados por el modelo.

Mostrar la información al usuario de manera adecuada (generalmente en forma de páginas HTML en aplicaciones web).

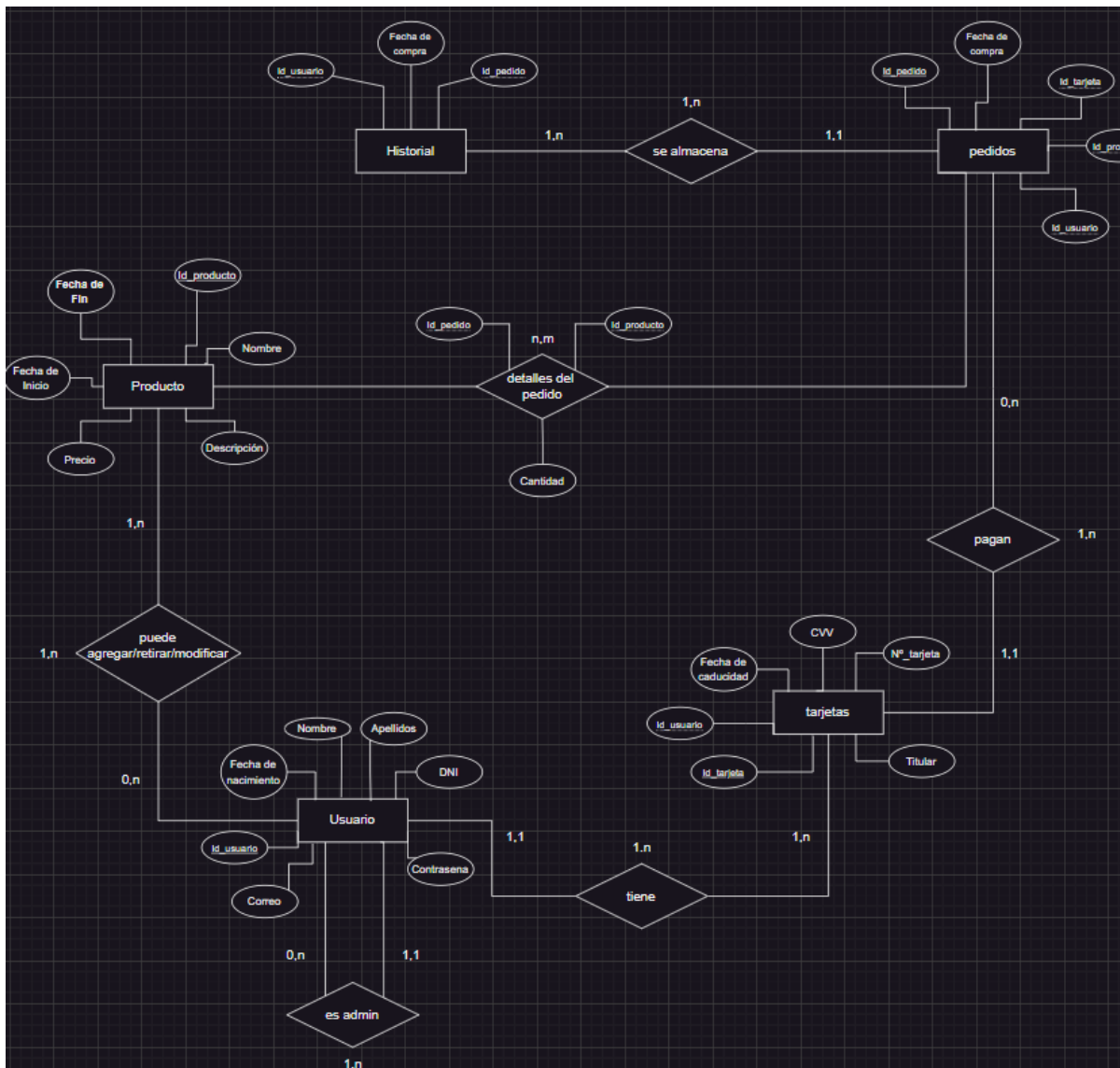
- **Controlador**

Actúa como intermediario entre la vista y el modelo.

- Gestionar las solicitudes del usuario recibidas desde la vista.
- Procesar estas solicitudes invocando métodos del modelo para manipular los datos.
- Decidir qué vista debe mostrarse al usuario y proporcionarle los datos necesarios para ello.
- No contiene lógica de presentación ni lógica de negocio detallada.

8.Diagrama entidad relación

Imagen 2



9. Diagrama de clases

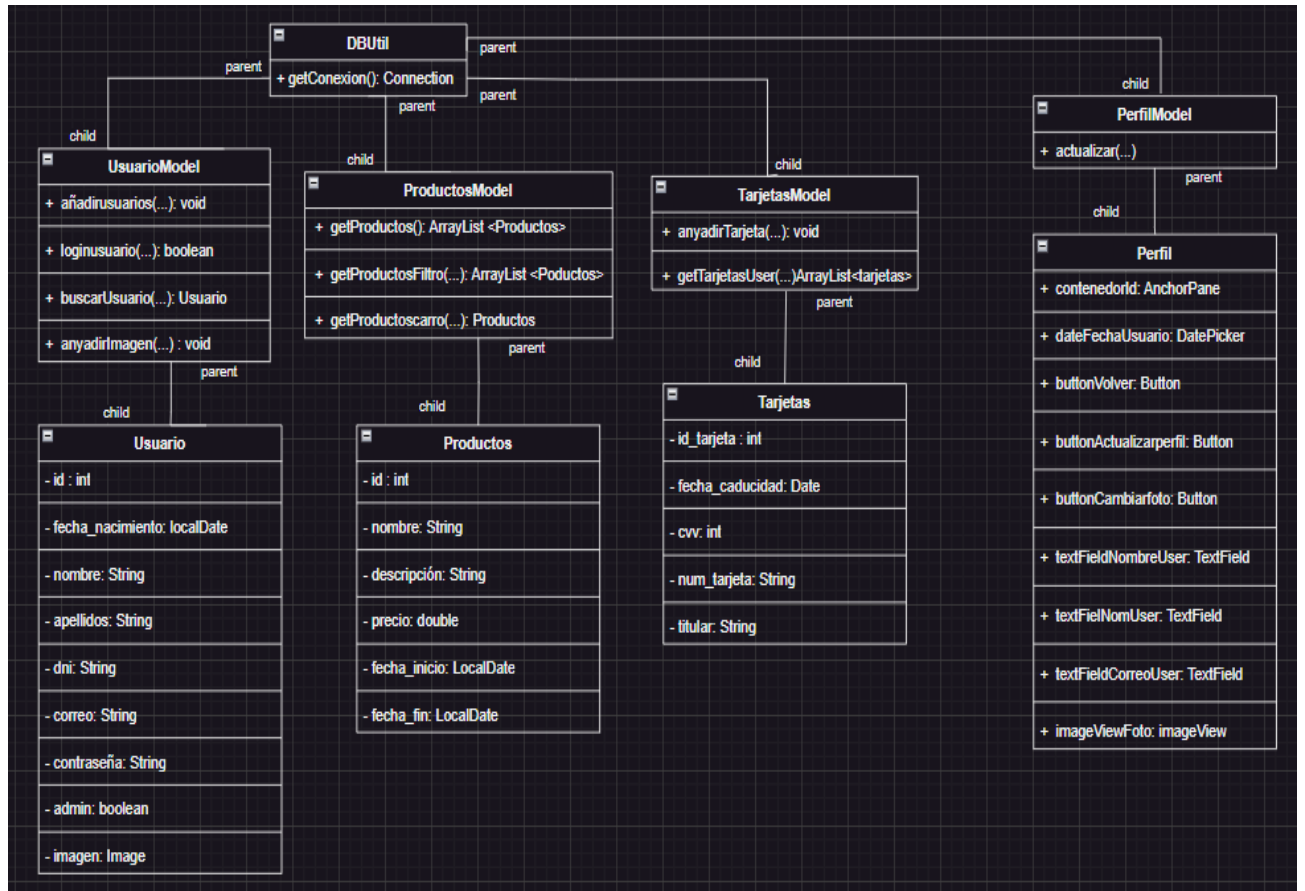
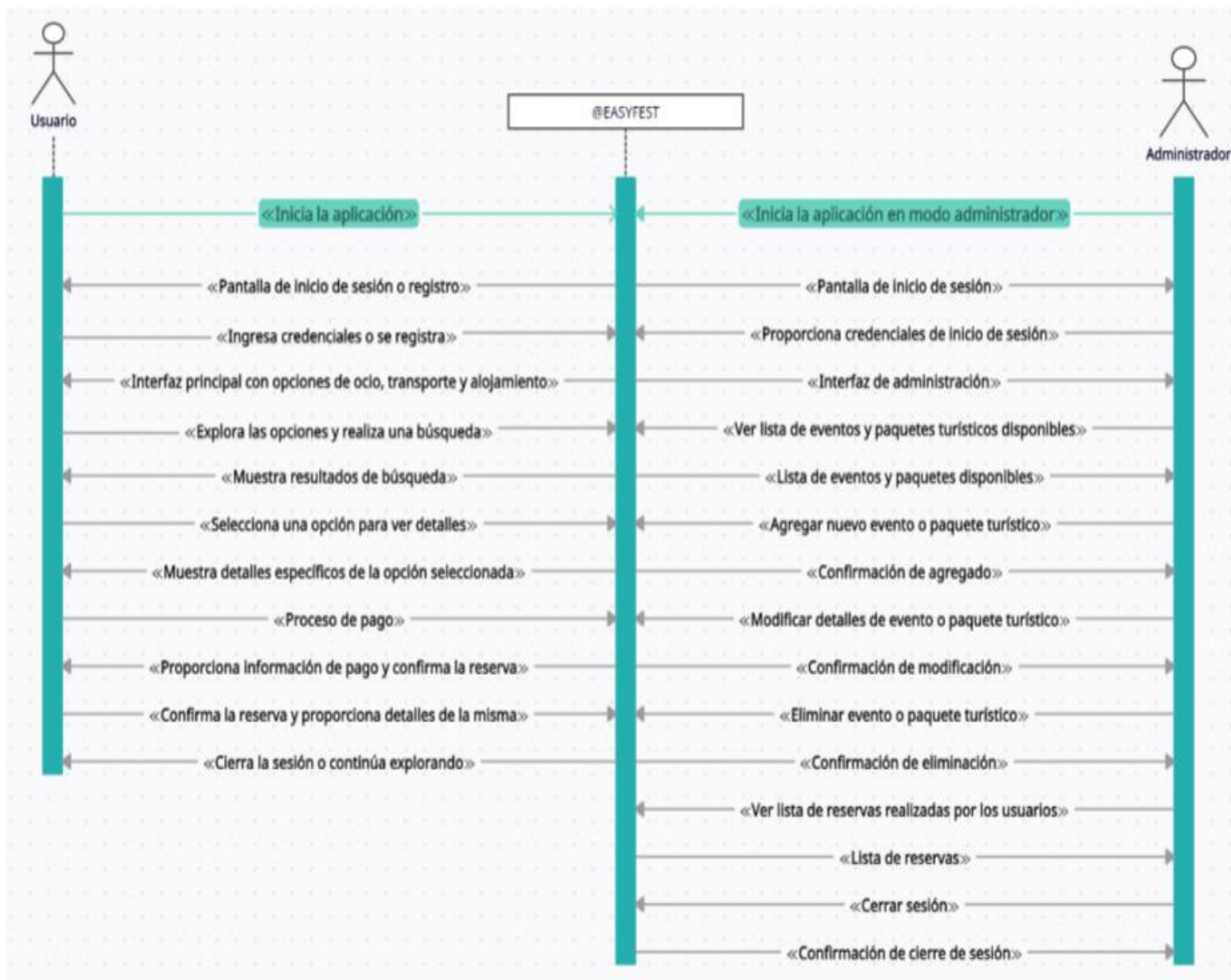


Imagen 3

10.Diagrama secuencial

Imagen 4



11.Requisitos funcionales

Imagen 5

Funcionalidades	
Registro de usuarios	Creación y gestión de itinerarios personalizados
Inicio de sesión	Integración de eventos, alojamiento y transporte
Gestión de perfil	Posibilidad de dejar comentarios y valoraciones
Búsqueda de festivales por ubicación, fecha, tipo de música	Planificación de viajes desde y hacia destinos
Reserva de entradas para festivales	Integración de opciones de transporte
Información detallada sobre destinos turísticos	Reserva de habitaciones en alojamientos
Recomendaciones personalizadas de destinos	Reserva de alojamiento cercano a festivales

12. Requisitos no funcionales

Imagen 6

No funcionales	
Protección de datos y cifrado de la información	Cumplimiento normativo de regulaciones de privacidad y datos
Interfaz receptiva y tiempos de carga rápidos	Soporte multilingüe para usuarios de diferentes regiones
Funcionamiento 24/7 con mínimo tiempo de inactividad	Escalabilidad para manejar aumento de usuarios y transacciones
Interfaz intuitiva y fácil navegación	Soporte para múltiples dispositivos y sistemas operativos

13.Resultados obtenidos

Hemos conseguido crear una aplicación la cual ha logrado cumplir nuestras expectativas.

En cuanto a los objetivos marcados que son la posibilidad de vender los productos, añadir o retirar estos mediante cuentas administradoras han sido exitosos.

En cuanto a la compraventa de productos por parte del usuario hemos logrado la capacidad de que este pueda navegar por el menú y se pueda guiar por la interfaz a la hora de consultar apartados, añadirlos al carrito y comprarlos además de las respectivas funciones para su funcionamiento.

14.Conclusiones

Hemos creado una aplicación que proporciona una plataforma intuitiva y accesible para que los usuarios puedan adquirir entradas con facilidad. La posibilidad de realizar compras desde cualquier lugar y en cualquier momento elimina las barreras físicas y temporales, mejorando significativamente la experiencia del usuario.

Esta aporta una solución integral que mejora significativamente la experiencia del usuario, optimiza la gestión de recursos y genera beneficios económicos y operacionales para todos los involucrados. Esta innovación representa un paso adelante en la modernización y eficiencia de la industria de eventos y turismo, alineándose con las expectativas y necesidades del público.

15.Líneas futuras de trabajo

Tenemos ideas de futuras actualizaciones, como son:

- Apartado mensajes: Al usuario se le proporcionará un chat por el cual se podrá comunicar con nosotros directamente para cualquier duda o problema que no sea resuelto en el apartado ayuda.
- Apartado ajustes: En este apartado el usuario podrá modificar la interfaz visual, tanto los colores, como el tamaño de letra y el idioma.

En el futuro tenemos la visión de colaborar con marcas, *influencers*, discotecas, festivales...Con la posibilidad de añadir nuevas funciones, ofertas y/o eventos temporales.

16. Bibliografía

(Sam Altman, 2022) <https://chatgpt.com/>

(Mahmoud Hamwi, 2020) [JavaFX UI: Fruits Market Design & Dynamic GridPane \(youtube.com\)](#)

(Deb Richardson, 2005, Usando degradados con CSS)
https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/CSS/CSS_images/Using_CSS_gradients

https://www.youtube.com/watch?v=UZKKal8OnjY&ab_channel=Randomcode

(Fazt, 2023, Curso de Bash Script para principiantes)
https://www.youtube.com/watch?v=H4ayPYcZEfl&ab_channel=Fazt

(ISP Gestión, 2022, Configurar Gmail 2022 (Aplicaciones menos seguras))
https://www.youtube.com/watch?v=kZnTFUvc1ig&ab_channel=ISPGesti%C3%B3n

(Magtimus Pro, 2021, COMO HACER MENÚ DESPLEGABLE CON PURO HTML Y CSS)
https://www.youtube.com/watch?v=BqRkb_m_PuE&t=959s

17.ANEXO I: Organigrama



18.ANEXO II: Prevención de riesgos

PLA PREVENCIÓ RISCOS PROJECTE XARXES

El treball informàtic desenvolupat en oficines no comporta riscos laborals tan greus com en altres sectors, com per exemple la construcció, però això no vol dir que no existeixin perills que han de ser mitigats. Saps quins són els principals riscos laborals en informàtica?

Els **principals riscos** laborals que experimenten els treballadors informàtics són:

- Fatiga visual o muscular
- CoLps o caigudes
- Contacte elèctric
- Càrrega mental
- Diferents factors en l'organització

Per poder evitar o minimitzar aquests riscos cal tenir en compte els factors següents:

- ✓ Adequada organització en el treball.
- ✓ Bon disseny de les instal·lacions que garanteixca unes bones condicions ambientals.
- ✓ Selecció adequada de l'equipament: taules, cadires, equips informàtics...
- ✓ Formació i informació als treballadors.

El quadre següent dona un mètode simple per estimar els nivells de risc d'acord amb la seva probabilitat estimada i a les seves conseqüències esperades.

Niveles de riesgo

		Consecuencias		
		Ligeramente Dañino LD	Dañino D	Extremadamente Dañino ED
Probabilidad	Baja B	Riesgo trivial T	Riesgo tolerable TO	Riesgo moderado MO
	Media M	Riesgo tolerable TO	Riesgo moderado MO	Riesgo importante I
	Alta A	Riesgo moderado MO	Riesgo importante I	Riesgo intolerable IN

Font: INSS

CONSULTA EL DOCUMENT DE PRL QUE TENIU A FLORIDA OBERTA I OMPLI AQUEST QUADRE ADAPTANT-LO A LA VOSTRA REALITAT DEL PROJECTE: r

PERILLS	PROBABILITAT RISC	NIVELLS DE RISC (segons el quadre anterior)	Descripció del risc	MESURES DE PREVENCIÓ
Fatiga visual	M	MO	Prolongada exposició a pantalles puede causar fatiga ocular, dolores de cabeza y problemas de visión	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar filtros de pantalla. - Hacer pausas regulares siguiendo la regla 20-20-20 (cada 20 minutos, mirar algo a 20 pies de distancia por 20 segundos). - Ajustar la iluminación de la oficina.
Ergonomía Inadecuada	A	I	Posturas incorrectas pueden provocar dolores de espalda, cuello y muñecas, y problemas musculoesqueléticos a largo plazo	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar sillas ergonómicas y ajustar la altura de la pantalla y la silla correctamente. - Implementar programas de ejercicios y estiramientos. - Capacitación sobre ergonomía.
Sobrecarga de Trabajo	M	MO	Exceso de tareas y horas extra pueden llevar al estrés y al agotamiento profesional	<ul style="list-style-type: none"> - Establecer horarios de trabajo razonables. - Fomentar la delegación de tareas y la gestión del tiempo. - Promover pausas regulares y descanso adecuado.
Riesgo Eléctrico	B	TO	Manipulación de equipos electrónicos y eléctricos puede llevar a descargas eléctricas	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar revisiones periódicas del estado de los cables y equipos eléctricos. - Capacitación en seguridad eléctrica. - Utilizar equipos de protección personal si es necesario.
Caldas y Tropezones	M	MO	Cables sueltos o desorden en el espacio de trabajo pueden causar caldas y lesiones	<ul style="list-style-type: none"> - Asegurar que los cables estén bien organizados y sujetos. - Mantener el área de trabajo ordenada y libre de obstáculos. - Uso de alfombrillas antideslizantes.