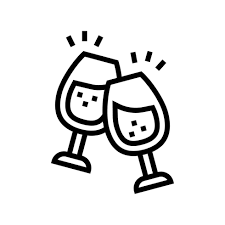
MEMORIA

@EasyFest







Transporte Alojamiento ocio Turismo

Índice

1. Índice de figuras
2. Resumen del proyecto
3. Objetivos del proyecto
4. Análisis del mercado
5. Metodologías utilizadas
6. Mockups
7. Patrón de diseño software utilizado
8. Diagrama E-R
9. Diagrama de Clases
10. Diagrama Secuencial
11. Requisitos funcionales
12. Requisitos no funcionales
13. Resultados obtenidos
14. Conclusiones
15. líneas futuras de código
16. Bibliografía

Índice de figuras

(no se que poner aquí)

Resumen del proyecto

(resumen del proyecto)

**Objetivos del proyecto**

EasyFest es una innovadora plataforma diseñada para revolucionar la experiencia de los festivales y eventos, enfocándose en la comodidad y satisfacción de los asistentes. 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.

1. **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.
2. **Reserva de Alojamientos**:
   * Integramos la opción de reservar alojamientos cercanos a los eventos, facilitando a los usuarios la logística de su estancia.
   * Trabajamos con una red de hoteles y alojamientos verificados para ofrecer opciones seguras y cómodas.
3. **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.
4. **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.
5. **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.

**Análisis del mercado**

1. **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.
2. **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 app: La aplicación está totalmente focalizada en un público juvenil, donde la app está hecha de forma 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.

1. **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 influencers 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: Está claro que gracias a nuestras alianzas podemos llegar a muchos puntos y mucha gente, pero para ello nuestra app ha de ser fluida, tiene que ser intuitiva y agradable visualmente hablando para todo aquello que inicie sesión. Desde los colores, las funcionalidades o la rapidez de contacto o reserva.
2. **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.

Metodologías usadas

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

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

Mockups

El mockup :

<https://app.moqups.com/Yx1pGOVtAn8x0pqTaD8kwJxvggLt948M/view/page/ad64222d5>

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamenteCaptura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

Patrón de diseño software utilizado

(patrón de diseño)

Pizarrón blanco con letras negras en un fondo negro

Descripción generada automáticamente con confianza baja Diagrama E-R

Diagrama Secuencial

Escala de tiempo

Descripción generada automáticamente

Requisitos funcionales

Tabla

Descripción generada automáticamente

Requisitos no funcionales

Tabla

Descripción generada automáticamente

Resultados obtenidos

Conclusiones

Líneas futuras de

trabajo

Recursos consultados