

VIRAVI

Autores:

Víctor Henry Fall Turrientes

Raúl Arribas Canalejo

Víctor Corchado Guirao

Tutor:

Diego Baratto Valdivia

**CFGS Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma
Curso 2022-2023**

**Innovación en Formación Profesional
Convocatoria de Presentación: mayo 2023**

ÍNDICE PAGINADO

1. Introducción.
2. Justificación del proyecto.
3. Objetivo general y objetivos específicos.
4. Estado del arte.
5. Métodos de trabajo.
6. Resultado.
7. Conclusiones.
8. Bibliografía.

1. Introducción

Les presentamos VIRAVI, una aplicación para dispositivos móviles en la cual podrán encontrar cantidad de eventos de todo tipo para satisfacer sus necesidades y para pasar un agradable rato en compañía.

En cuanto a variedad de eventos, estamos seguros de que encontrará alguno acorde a sus gustos ya que disponemos de una amplia gama de eventos entre los que podemos destacar gracias a las buenas opiniones de nuestros clientes:

- Eventos deportivos (Exhibiciones / Arte urbano, Carreras solidarias, Ciclismo en ruta, Escalada en montaña, Piragüismo en río, etc.).
- Eventos gastronómicos (Mercadillos, Catas, Gourmet Experiences, Degustaciones, etc.).
- Eventos culturales (Galerías de arte, Museos, Espectáculos, etc.).
- Eventos musicales (Conciertos, Festivales, Musicales, Karaokes, etc.).
- Eventos informativos (Reuniones, Convenciones, Debates, Investigaciones, etc.).
- Eventos académicos (Ferias, Exposiciones, Concursos, etc.).

En conclusión, buscamos una aplicación que ayude a la gente a desconectar y socializar.

2. Justificación del proyecto

Nuestra principal motivación para llevar a cabo este proyecto no ha sido otra que una necesidad común, que creemos que no sólo compartimos nosotros sino gran parte de la población, la cual considerábamos que no se estaba teniendo tan en cuenta como se debería o al menos como nos gustaría.

Apoyamos enormemente los proyectos en los cuales no se buscan bienes lucrativos sino el bienestar de las personas y por eso, tomamos la decisión de crear VIRAVI, una aplicación de eventos ubicados por toda España cuya única finalidad es la de ayudar a la salud mental de las personas.

Creemos que de vez en cuando es necesario desconectar un poco, encontrar algún hobby, realizar alguna escapada con amigos o pareja, aprender cosas nuevas que siempre quisiste, socializar con gente... Todo esto nos podría ayudar mucho a reducir el estrés diario, a liberar tensiones, a establecer hábitos saludables, a evitar la vida sedentaria, a darle un poco de chispa a nuestra vida, a conectar con nosotros mismos y, por encima de todo, a VIVIR.

3. Objetivo general y objetivos específicos

Nuestro objetivo principal no es otro que el de crear un proyecto a largo plazo del cual nos sintamos orgullosos el día de mañana por haber ayudado a tantas personas a encontrar la felicidad en esos pequeños momentos que compartimos con ellos.

En cuanto a objetivos específicos, siempre hemos tenido una cosa en común respecto a las aplicaciones que hemos desarrollado y es que, si no son capaces de crear una aplicación que nos guste, nos llene y nos satisfaga a nosotros mismos, ¿cómo pretendemos generar eso las personas?

También nos enca

4. Estado del arte

Después de realizar un exhaustivo estudio de mercado en base a aplicaciones de eventos que reflejaran alguna de nuestras ideas principales o que pudieran darnos inspiración para repasar conceptos y mejorar el modelo inicial, nos decantamos por 3 buenos ejemplos que nos ayudaron mucho:

- Para empezar, hablaremos de Whova la aplicación ganadora del premio “Best Event App”. Sería de obstinados pensar que la mejor aplicación de eventos no nos iba a ayudar en la creación de la nuestra.

El eslogan de Whova es “Make your attendees 10 times happier” lo que significa que debemos hacer que nuestros asistentes/clientes sean 10 veces más felices, y la realidad es que desde el momento que vimos ese eslogan ya nos había hecho clic nuestra idea. Desde un primer momento quisimos velar por la salud mental y la felicidad de nuestros clientes, pero no pensamos en darles cada vez mejores opciones e ir reinventándonos para ofrecerles experiencias únicas y personalizadas.

- Somos conscientes de que para llamar la atención de los clientes debemos hacer una aplicación bonita, llamativa, intuitiva, con chispa. Por eso, para la parte del diseño de la aplicación, la distribución de los eventos y la manera en la que el usuario puede navegar por la interfaz, nos fijamos en Aloomba. A priori una aplicación sencilla, pero con ese toque minimalista que nos encanta y nos parece el más atractivo para el usuario. Cogimos una idea general de diseño que nos sirvió mucho para desarrollar una aplicación de la cual no sólo estuviésemos orgullosos sino también de la que nos diera ganas de pagar por ella.

- Para finalizar, encontramos Meetup, una aplicación centrada en descubrir grupos y eventos locales para conocer personas, hacer planes distintos, divertirse socializando o simplemente encontrar gente para realizar cosas cotidianas como ir al gimnasio o a un picnic. La finalidad es compartir momentos, conocer gente con tus mismos gustos e intereses y disfrutar de maravillosas experiencias.

Esta idea nos pareció fundamental ya que consideramos que las personas por naturaleza somos más felices acompañados y si, además de ello, podemos estar haciendo lo que más nos gusta pues se vuelve algo maravilloso. En estos casos es donde se demuestra que el plan es lo de menos, lo que importa es la compañía.

5. Métodos de trabajo

Efgwer.

6. Resultado

Fwefw.

7. Conclusiones

Wsefsedf.

8. Bibliografía.

Wefwe.