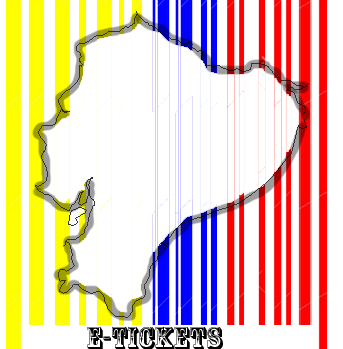
**Entertainment Tickets S.A**

****

Todas las personas han asistido o quisieran asistir a un espectáculo público pero sin perder su tiempo en la larga fila para la compra de sus boletos. Por ello el trabajo que estamos proponiendo para presentar al final de este semestre se llama E-Tickets.

Básicamente consiste en una aplicación web en donde uno pueda comprar y obtener de una manera sencilla los tickets para espectáculos musicales y deportivos en el Ecuador. El valor agregado de nuestro sitio web será el de ofrecer no solo la compra de los tickets, incluyendo la transacción en línea, sino que además que el cliente obtenga sus tickets al instante; ya sea con una opción de ‘print at home’ mediante el uso de etiquetas inteligentes ya sean discretas o multidimensionales, o mediante el uso de entregas a domicilio de sus boletos adquiridos, más o menos así:

Dado que para cualquier espectáculo público, acuden de todo tipo de audiencia, el diseño cumple un papel sumamente importante en la aplicación web, ya que debe ser ‘user friendly’ y además muy visual y llamativo para que el usuario comprenda el ticket que se le está vendiendo pero que además no se defraude de su compra. Vamos a manejar una base de datos para las operaciones de reserva de tickets, un login con redes sociales y además mucha comunicación asincrónica entre el cliente y el servidor (AJAX), que su ventaja es de poder intercambiar datos con un servidor, y actualizar partes de una página web sin tener que recargar toda la página, lo cual se vería directamente reflejado en su velocidad y su eficiencia.

De igual manera hay que seguir un patrón de diseño para poder llegar al usuario de la manera más fácil y concisa, por lo que los principios de diseño tienen que ser abstractos, directrices y de alto nivel de difícil aplicación con instrucciones muy específicas. Como mencionamos anteriormente el usuario independientemente del nivel social que sea ven lo que esperan ver por lo que hay que aplicar el principio de coherencia y saber bien cómo funciona el manejo del principio de la explotación del conocimiento previo. Todas las personas tienen dificultades para concentrarse en más de una actividad a la vez por lo que tenemos que saber bien como aplicar las funciones de multitarea, Siempre va a ser mucho más fácil reconocer algo que recordarlo por lo que las siguientes leyes de diseño nos van a ser muy útiles:

* La ley de proximidad - agrupamos las cosas que están muy juntos
* La ley de la semejanza - la forma, el color o el formato
* La ley de cierre - que tienden a llenar los vacíos
* La ley de la continuidad - buscamos patrones
* La ley de la simetría - buscamos fronteras simétricas
* Principio de reconocimiento
* El principio de la visibilidad: debería ser obvio que un control se utiliza para dete4rminada función.
* El principio de feedback: Tiene que ser obvio cuando utilizamos un control anteriormente.

Todas estas leyes o pequeños principios facilitan el cumplimiento de todos los requisitos formulados por los usuarios hasta poder determinar los objetivos críticos del funcionamiento interno que luego darán forma a los distintos comportamientos los cuales serán perceptibles con el usuario y determinaran el éxito o fracaso de la interface creada.

Con respecto a cómo se van a hacer las transacciones en línea de la compra de tickets, hemos consultado diversas formas y creemos que la más ideal es mediante Pay-Pal pero todavía tenemos que definir bien, dado a ciertos inconvenientes, ya que si este es un servicio de calidad del extranjero, implica un costo adicional y elevado debido a una series de impuestos gubernamentales tanto para salida de divisas como del uso de la tarjeta de crédito. Por otro lado tenemos los servicios también del exterior como 2checkout. De igual manera se ha analizado la opción de un sistema que registre transferencias bancarias o utilizar el sistema INTERDIN, el cual es un servicio nacional y aunque es el más conveniente desde la perspectiva económica, en cambio hay otros problemas que conlleva el usar esa plataforma.

El grupo para elaborar E-tickets, consta de 4 aspirantes a ingenieros en sistemas. Patricio, Roberto, Giancarlo e Iván. Todos con conocimiento en programación, manejo de base de datos y comunicación cliente – servidor, y además conocimientos fundamentales de diseño y multimedia.

Bibliografía:

B, Jan Van (2006). Context-Sensitive Abstract User Interface Specification