



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL

FACULTAD REGIONAL CÓRDOBA

INGENIERÍA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN

Cátedra de Proyecto Final – Curso 5K3

# Eventually



UNA SERIE DE EVENTOS AFORTUNADOS

## PAPER Y PÓSTER

### Grupo 2 – Integrantes

Bermejo Sanchez, Camila	- 78920
Costamagna, Joaquín Nicolás	- 80383
Juárez y Villagra, Lourdes Sofia	- 78914
Maubecin Burgos, Agustín Uriel	- 79637
Muñoz, Gastón Francisco	- 80384
Parrucci, Lara Estefanía	- 77749

### Docentes

Quinteros, Sergio Ramón (Asociado)  
Trettel, Marta Cecilia (JTP)  
Destefanis, María Laura (JTP)  
Liberatori, Marcelo Sadi (JTP)  
Savi, Cecilia Andrea (JTP)

2022

# Eventually

UNA SERIE DE EVENTOS AFORTUNADOS

Eventually es una Aplicación Web que permite **organizar eventos**, públicos y privados, como reuniones sociales, fiestas y eventos comerciales.

## 01 Necesidad a Satisfacer



### Una guía para principiantes

Presenta una forma de gestionar eventos, simple y guiada, para aquellas personas que no tienen experiencia.



### Una solución integral para expertos

Satisface todas las necesidades de gestión de eventos en un solo lugar.



### Una ayuda para la formalización

Permite una comunicación clara sobre las tareas básicas de la gestión de un evento.

## Objetivos del Producto 02



**Simplificación de la gestión del evento**



**Comunicación entre participantes**



**Difusión**



**Obtención de retroalimentación**



### Para el organizador

Facilita crear y organizar eventos, y comunicarse con sus participantes.



### Para el invitado

Permite el acceso rápido a la información de eventos y comunicarse con otros invitados y organizadores.



### Para el proveedor

Permite la difusión de su prestación de servicios y brinda la oportunidad de comunicarse y colaborar con los organizadores en tiempo real.

## 03 Beneficios

## Módulos más importantes 04

Gestión de Eventos

Gestión de Invitados

Gestión de Tareas

Gestión de Chats

Gestión de Gastos

Gestión de Servicios

Gestión de Retroalimentación

Gestión de Car pooling



## 05 Herramientas y Tecnologías



Gestión del Proyecto



Frontend



Backend



Base de Datos



Despliegue

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL**  
FACULTAD REGIONAL CÓRDOBA  
INGENIERÍA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN  
CÁTEDRA DE PROYECTO FINAL 2022 - 5K3

### AUTORES

Bermejo Sanchez, Camila  
Costamagna, Joaquín Nicolás  
Juárez y Villagra, Lourdes Sofía  
Maubecin Burgos, Agustín Uriel  
Muñoz, Gastón Francisco  
Parrucci, Lara Estefanía

### CONTACTO

besaca17@gmail.com  
jncostamagna@gmail.com  
sjuarezvillagra@gmail.com  
maubecinagustin@gmail.com  
gfranciscom99@gmail.com  
laraparrucci@gmail.com

### DOCENTES

Quinteros, Sergio Ramón (Asociado)  
Trettel, Marta Cecilia (JTP)  
Destefanis, María Laura (JTP)  
Liberatori, Marcelo Sadi (JTP)  
Savi, Cecilia Andrea (JTP)

# Eventually

**Bermejo, Camila - Costamagna, Joaquín - Juárez Sofía  
Maubecin, Agustín - Muñoz, Gastón - Parrucci, Lara**

*Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Córdoba*

## **Abstract**

*Eventually fue un proyecto que tuvo como objetivo gestionar el tiempo, los recursos tecnológicos, humanos y materiales disponibles necesarios, adquirir nuevos conocimientos sobre el negocio para desarrollar e implementar un producto con la finalidad de organizar reuniones sociales, fiestas, eventos comerciales o cualquier evento que desee el usuario, tanto públicos como privados en cualquier lugar de Argentina.*

*Para poder llevarlo a cabo se realizaron entrevistas a especialistas en el tema y se empleó la metodología ágil basándose en el marco de trabajo Scrum para concretar el proyecto.*

*La aplicación web desarrollada permitió a los usuarios organizar sus eventos de manera integral, ágil e intuitiva obteniendo gran satisfacción y mejora en el proceso de llevar a cabo un evento.*

## **Palabras Clave**

Producto, Evento, Eventually, Organización de Eventos, Gestión de Invitados, Fiesta, Reunión, Casamiento, Fiesta de 15.

## **Introducción**

Un evento puede ser definido como un “Suceso importante y programado, de índole social, académica, artística o deportiva” [1]. A su vez, la organización de eventos ha avanzado a pasos agigantados en los últimos años por lo que a la hora de llevar a cabo un evento debemos tener controlado el diseño, la planificación, la realización, el espacio y diversos factores que determinan el nivel de satisfacción de los invitados.

Para la organización de eventos se especifican tres fases que ayudan a tener un esquema mucho más objetivo de todo lo que abarca esta acción.

La primera de las fases es la de “pre-producción” que incluye todas las acciones de preparación y planificación realizada de

para el evento, la segunda fase es la de “producción”, esta se da el día del evento, una vez elegido el espacio, realizada la gestión con proveedores y elaborado el cronograma de actividades del evento y por último, está la fase de “post-producción” donde se valora el evento por parte de los asistentes al mismo y se contrastan los resultados obtenidos con los objetivos definidos.

En este contexto surge “Eventually” como una solución al problema complejo de organizar un evento, presentándose como una aplicación web integral e intuitiva para llevar a cabo la organización de eventos de cualquier índole y realizar el seguimiento de satisfacción de los participantes de un evento.

## **Elementos del Trabajo y metodología**

Para poder llevar a cabo el desarrollo de la aplicación, se utilizó un enfoque ágil con el marco de trabajo “Scrum”. Se puede definir “Scrum” como “un marco de trabajo liviano que ayuda a las personas, equipos y organizaciones a generar valor a través de soluciones adaptativas para problemas complejos” [2].

Dentro del marco de trabajo de Scrum, se realizaron numerosos eventos tales como Sprint, Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review y Sprint Retrospective.

Se puede definir un “Sprint” como un periodo de tiempo de duración fija, en este caso de 2 semanas, en el cual se realiza un incremento en la funcionalidad de la aplicación. Dentro del Sprint se encuentran contempladas diversas reuniones tales como la Sprint Planning que “inicia el

Sprint al establecer el trabajo que se realizará para el Sprint” [2]; la Daily Scrum es una reunión de 15 minutos que “se lleva a cabo a la misma hora y en el mismo lugar todos los días hábiles del Sprint” [2] donde se muestra el avance diario de cada uno de los miembros del equipo; durante la Sprint Review “el Scrum Team y los interesados revisan lo que se logró en el Sprint y lo que ha cambiado en su entorno” [2] como última reunión se encuentra la Sprint Retrospective donde “El Scrum Team inspecciona cómo fue el último Sprint con respecto a las personas, las interacciones, los procesos y las herramientas” [2].

El equipo de trabajo se dividió en 4 grupos, desarrollo de Front-End, desarrollo de Back-End, testing y despliegue.

Para el desarrollo general del producto se utilizaron diferentes tecnologías. Para poder llevar un registro de las funcionalidades que se realizaron se utilizó AzureDevops, esto es “un conjunto de herramientas y servicios que ayudan en la administración del ciclo de vida del desarrollo del software” [3]. En el caso del Front-End se utilizó principalmente React, que “es una biblioteca JavaScript de código abierto diseñada para crear interfaces de usuario” [4]. Para el Back-end se utilizó NodeJS, que “es un entorno en tiempo de ejecución multiplataforma, de código abierto, basado en JavaScript” [3]. Se utilizó MongoDB para la base de datos; este es “un sistema de base de datos NoSQL, orientado a documentos y de código abierto” [3]. Para poder llevar a cabo el despliegue de la aplicación se utilizaron contenedores de Docker, que “es una plataforma de software que permite crear, probar e implementar aplicaciones rápidamente” [5] y el servicio de Amazon Web Service que permite que la aplicación pueda ser accedida desde un cliente web o móvil [5].

## Resultados

Luego de un largo proceso de desarrollo se llegó al objetivo de contar con una aplicación web que permite organizar casamientos, fiestas de 15, cumpleaños,

navidades, bautismos y cualquier evento que el usuario desee.

El núcleo de la aplicación estuvo centrado en la gestión integral del evento, la cual se llevó el mayor tiempo de desarrollo y es esta la funcionalidad estrella del producto. Esto permitió llegar a los organizadores de eventos como una herramienta novedosa en la cual el organizador a la hora de registrar un nuevo evento carga los datos básicos del mismo, como nombre, fecha, dirección, una breve descripción y la privacidad de este, es decir, si es público o privado. Luego, selecciona una plantilla que se adapte al tipo de evento que quiere realizar o personalizar una con los agregados que desee. En este punto define las actividades que deben llevarse a cabo para la realización del evento, los diferentes consumibles que habrá disponibles y habilitar opciones como el carpooling, en caso de que así lo desee. A su vez, permite gestionar los invitados y participantes, dividir los gastos entre ellos, en el caso que corresponda, designar responsables para cada una de las actividades del evento. Cuenta con la posibilidad de ponerse en contacto con prestadores de servicios típicos para eventos, como DJ's, catering, seguridad, etc. mediante un chat implementado en la misma aplicación. Por último, carga un álbum de fotos del evento y realizar encuestas de satisfacción a los invitados.

## Discusión

La utilización de “Eventually” como una herramienta de gestión integral de eventos permite a los usuarios administrar sus eventos de manera rápida e intuitiva. Para los usuarios que no tengan experiencia en la organización de eventos les proporciona una guía de pasos a seguir con modelos y plantillas estándar para ayudarlos a organizar el mismo recordándole todos los detalles. Por otro lado, a los organizadores de eventos profesionales se les brinda un sistema de software capaz de abarcar todos los procesos necesarios para llevar a cabo un evento, de esta manera pueden dejar de

lado los programas rudimentarios, papeles y otras herramientas que se encuentran dispersas y hacían que la actividad sea tediosa para enfocarse solamente en la organización sabiendo que todo lo que necesitan se encuentra disponible en un solo lugar.

Eventually es un avance tecnológico con respecto al resto de aplicaciones similares ya que incluye en un solo sitio el conjunto de funcionalidades necesarias para llevar a cabo la gestión integral de un evento, de esta manera el organizador de eventos debe despreocuparse por la elección de diferentes herramientas y enfocarse en su verdadero trabajo.

Se está pensando en implementaciones futuras tales como el desarrollo de una aplicación mobile y la compra/venta de entradas para eventos públicos.

### **Conclusión**

Eventually es una aplicación web desarrollada con las tecnologías de React, NodeJS y MongoDB utilizando el marco de trabajo Scrum que permite brindarles a los usuarios, ya sean expertos o no, una herramienta completa para la organización de cualquier tipo de eventos.

En esta primera versión, la aplicación cuenta con diferentes módulos tales como

gestión de eventos, actividades, invitados, gastos, servicios, álbum de fotos, encuestas y revisiones los cuales permiten a los usuarios llevar a cabo sus eventos con una cobertura general de todo lo necesario para su realización. De todos modos, el proyecto se encuentra abierto a propuestas de mejora y necesidades para ser implementadas en las siguientes versiones de Eventually.

### **Agradecimientos**

A los organizadores de eventos que muy amablemente nos brindaron información sobre cómo realizar un evento y cómo una aplicación les sería útil para agilizar el proceso.

### **Referencias**

[1] Real Academia Española, s.f., definición 3.

[2] Guía de Scrum, 2020.

[3] Openwebinars, 2021.

<https://openwebinars.net/08/2022>

[4] Reactjs, 2022. <https://es.reactjs.org/08/2022>

[5] Amazon Web Services, 2022.

<https://aws.amazon.com/es/08/2022>

### **Datos de Contacto:**

Bermejo, Camila. | [besaca17@gmail.com](mailto:besaca17@gmail.com)

Costamagna, Joaquin. | [jncostamagna@gmail.com](mailto:jncostamagna@gmail.com)

Juárez, Sofia. | [sjuarezvillagra@gmail.com](mailto:sjuarezvillagra@gmail.com)

Maubecin, Agustin. | [maubecinagustin@gmail.com](mailto:maubecinagustin@gmail.com)

Muñoz, Gaston. | [gfrancisc99@gmail.com](mailto:gfrancisc99@gmail.com)

Parrucci, Lara. | [laraparrucci@gmail.com](mailto:laraparrucci@gmail.com)

## PLANILLA PARA CATALOGAR EL PROYECTO FINAL

<b>AÑO</b>	<b>2022</b>	<b>CURSO Y NRO. DE GRUPO</b>	<b>5K3</b>
<b>NOMBRE DEL SISTEMA / PROYECTO</b>			
<b>Eventually</b>			
<b>CATEGORÍA (Solución De Negocio / Producto / Proyecto De Impacto Social)</b>			
<b>Producto</b>			
<b>HERRAMIENTAS Y TECNOLOGÍAS UTILIZADAS</b>			
<b>ÁMBITO DE APLICACIÓN</b>		<b>NOMBRE Y VERSIÓN</b>	
<b>ENTORNO DE DESARROLLO</b>		Visual Studio Code 1.7	
<b>REPOSITORIOS Y VERSIONADO</b>		Azure DevOps y Git	
<b>PROGRAMACIÓN</b>		NestJS 8.2.8, Typescript 4.3.5, React 18.0	
<b>BASE DE DATOS</b>		MongoDB	
<b>COMUNICACIÓN INTERNA</b>		Discord y WhatsApp	
<b>CAPACITACIÓN</b>		Udemy y YouTube	
<b>PRUEBAS DE SISTEMA</b>		Azure Test Plans	
<b>GESTION DEL PROYECTO</b>		Azure DevOps	
<b>DOCUMENTACIÓN</b>		Google Drive	
<b>MODELOS</b>		Figma	