

# Universidad Tecnológica Nacional

Facultad Regional Córdoba



## Ingeniería en Sistemas de Información

### Cátedra Proyecto Final



Legajos y nombres de los integrantes del equipo:

71750, Barafani Francisco.

72964, Loza Leonardo David.

71951, Salinas Alercia Gerardo.

71933, Ulbrich Danilo.

Profesores

Ing. Gastañaga, Iris Nancy (Titular)

Ing. Aquino, Francisco Alejandro (JTP)

Ing. Arenas, María Silvina (JTP)

Ing. Jaime, María Natalia (JTP)

Ing. D'Agostino, José Luis (Ayudante 1ra)

Curso 5K4 año 2021

# APPARTY



OFRECE A LOS ESTABLECIMIENTOS BAILABLES UN SERVICIO WEB QUE PERMITE LA DIFUSIÓN DE EVENTOS CON SUS RESPECTIVAS PROMOCIONES Y LA VENTA ANTICIPADA DE ENTRADAS DE MANERA ONLINE, PERMITIENDO ADEMÁS COMPRAR CONSUMICIONES POR MEDIO DE CRÉDITOS Y SELECCIONAR LA MÚSICA A ESCUCHAR, DÁNDOLE LA POSIBILIDAD A LOS CLIENTES DE ASISTIR ÚNICAMENTE CON SU CELULAR Y A LOS PROPIETARIOS A OBTENER INFORMACIÓN ESTRATÉGICA SOBRE SUS EVENTOS.



DISFRUTÁ LA NOCHE ÚNICAMENTE CON TU CELULAR



COMPRÁ TU ENTRADA ONLINE

MOSTRÁ TU QR EN LA PUERTA



CARGÁ TUS CRÉDITOS



MIRÁ LA CARTA Y LA UBICACIÓN DEL LUGAR



ACCEDÉ A DESCUENTOS Y PROMOCIONES



ELEGÍ LA MÚSICA QUE TE GUSTE



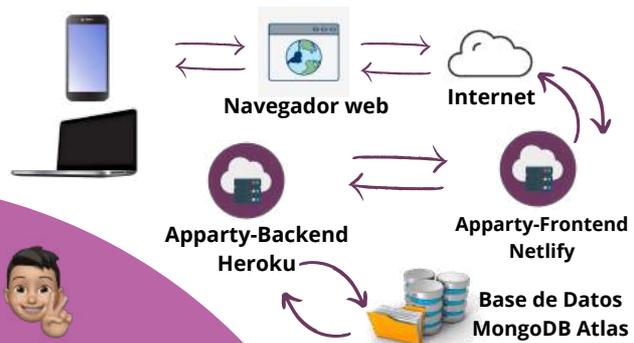
COMPRÁ TUS CONSUMICIONES



## TECNOLOGIAS



## ARQUITECTURA



## EQUIPO



Barafani Francisco  
FranBarafani@gmail.com



Salinas Alercia Gerardo  
gerardosalinas96@gmail.com



Loza Leonardo David  
leonardoloza98@gmail.com



Ulbrich Danilo  
danioulbrich3@gmail.com



FACULTAD REGIONAL CORDOBA  
INGENIERÍA EN SISTEMAS  
DE INFORMACIÓN

CATEDRA PROYECTO FINAL

AÑO 2021 CURSO 5K4

DOCENTES

ING. GASTAÑAGA, IRIS NANCY  
ING. ARENAS, MARIA SILVINA

# Apparty Project

**Barafani, Francisco**  
**Loza, Leonardo David**  
**Salinas Alercia, Gerardo**  
**Ulbrich, Danilo**

*Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Córdoba*

## Abstract

*Apparty es una aplicación web innovadora que apunta a cubrir un sector del mercado rara vez explorado a estas magnitudes en el mundo del software; los establecimientos bailables. Su objetivo es maximizar la satisfacción del cliente al momento de asistir a un evento, con el solo uso de su celular, y automatizar tareas del establecimiento ofreciendo la difusión de sus eventos brindando estadísticas y reportes. La aplicación se desarrollará empleando metodologías ágiles y se utilizarán servicios en la nube para alcanzar una solución social inexistente a nivel local. Así, Apparty dará respuesta, de forma innovadora a un nuevo sector, gestionando la mayoría de los procesos involucrados en un evento.*

## Palabras Claves

Producto de software, entradas online, eventos, establecimientos bailables, QR, música, Dj, dispositivos móviles, ágil, promociones, consumiciones.

## Introducción

El desarrollo de este proyecto nace de la intención del equipo de acercar una solución innovadora a un sector en donde la tecnología no es muy utilizada. La gran mayoría de establecimientos bailables en la ciudad de Córdoba y alrededores continúan vendiendo las entradas en puerta o, en el caso de ser anticipadas, son vendidas de manera física mediante el uso de tickets, acordando un lugar de encuentro entre el vendedor y el cliente. En muy pocos casos, es vendida de manera digital a través de aplicaciones como ticketPass.

En este contexto nace Apparty, un producto de software con la finalidad de crear un servicio para establecimientos bailables que permita la difusión de eventos con sus respectivas promociones y la venta

anticipada de entradas de manera online, permitiendo comprar consumiciones por medio de créditos y seleccionar la música a escuchar, dándole la posibilidad a los clientes de asistir únicamente con su celular y a los propietarios a obtener información estadística y diversos reportes sobre sus eventos con el fin de planificar futuras estrategias y acontecimientos. De esta manera el sistema no solamente está orientado al organizador del evento si no también al cliente del establecimiento.

Los siguientes apartados de este paper explicarán la metodología de trabajo utilizada, la arquitectura del sistema y las tecnologías que intervinieron en el desarrollo de esta solución, y finalmente la presentación de los resultados obtenidos de la ejecución del proyecto.

## Elementos de trabajo y metodología

En el marco de la pandemia, la selección y la correcta utilización de los elementos de trabajo y metodologías fue esencial, ya que no se contaba con algunas facilidades que permiten las reuniones presenciales. Se decidió utilizar metodologías ágiles guiadas por el marco de trabajo Scrum. Scrum es un proceso en el que se aplican de manera regular un conjunto de buenas prácticas para trabajar colaborativamente, en equipo, y obtener el mejor resultado posible de un proyecto. Estas prácticas se apoyan unas a otras y su selección tiene origen en un estudio de la manera de trabajar de equipos altamente productivos[1]. Aplicando este método se dividieron las tareas entre los miembros del equipo para realizarlas en Sprint de dos

semanas de duración, llevando a cabo una ceremonia de comienzo de sprint, cuatro de seguimiento y una de análisis.

En lo que respecta a la gestión de proyecto se utilizó un software que ayude a gestionar y trabajar de manera organizada y colaborativa entre los integrantes del mismo. Es por eso que eligió trabajar con Jira. Jira Software es la herramienta de gestión de proyectos para equipos ágiles[2]. Con las incidencias de Jira, se realiza un seguimiento de cada trabajo que debe recorrer los pasos del flujo de trabajo hasta su finalización. Mediante permisos personalizables, los administradores pueden determinar quién puede ver y realizar qué acciones. Con toda la información del proyecto, se pueden generar informes para hacer un seguimiento del progreso y la productividad, así como garantizar que nada pase desapercibido[3]. Para la selección de tecnologías se priorizó que sean actuales, posean soporte y en lo posible que cuenten con una gran comunidad, para la parte de frontend se utilizó como lenguaje principal JavaScript y la librería React JS y, para el manejo de estados en la aplicación se empleó Redux. En cuanto al backend se implementó NodeJS junto a Express para el manejo de requests. La aplicación está desplegada en los servidores de Netlify en su periodo de desarrollo y su implementación es llevada a un servidor del servicio Hostinger. La base de datos utilizada es no relacional, siendo MongoDB con su implementación en la nube ofrecida por el servicio de MongoDB Atlas y el backend desplegado en la nube utilizando el servicio de Heroku. La arquitectura (Figura 1) utilizada para la implementación del sistema es del tipo cliente-servidor.

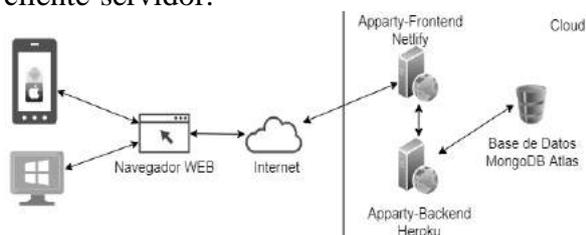


Figura 1

## Resultados

El establecimiento que incorpore la tecnología de Apparty tendrá una herramienta innovadora para que sea utilizada por sus clientes. Los mismos podrán comprar sus entradas de manera anticipada a través de la aplicación pagando por medio de MercadoPago y posteriormente ingresarán al establecimiento mostrando el QR que contiene la entrada, esto agilizará el ingreso al mismo y evitará la espera y aglomeración de gente.

Una vez dentro del establecimiento, se contará con una moderna atención al cliente con carta online y mapa del establecimiento con visualización de barras, baños y sector de fumadores. Se podrá elegir a través de una integración con Spotify, las próximas canciones a escuchar y se generará un top10 de las más solicitadas la cual el DJ va a poder visualizar y satisfacer a los clientes. Además se podrá participar de sorteos espontáneos durante la noche y obtener beneficios en consumiciones, como así también se incitará la compra de créditos online para luego canjear por consumiciones dentro del evento y que de esta manera el cliente no necesite su billetera para salir.

Por otro lado, esta solución le permite al propietario del establecimiento, poder crear los eventos que se llevarán a cabo especificando horarios, carta de consumiciones, Line Up de DJ, precio de las entradas, capacidad del evento y así lograr una mayor difusión. Además podrá gestionar descuentos y promociones en el transcurso de la noche y será beneficiado con reportes y gráficos acerca de la atención al cliente, consumiciones más vendidas, horarios de ingreso pico y de esta manera poder comparar con otras noches o eventos.

## Discusión

En base a lo relevado y a búsquedas realizadas, se observa que hoy en día no existe una plataforma similar a la planteada y que tenga la capacidad de expandirse tanto a nivel nacional como internacionalmente como es el caso de Apparty. La posibilidad que brinda el sistema de abarcar, por primera vez, casi todas las funcionalidades que posee un evento lo hace innovador y es por ello que su inserción en el mercado resultaría muy ventajosa.

Apparty propone brindar una plataforma enfocada en los establecimientos que tengan como clientes, jóvenes que mayoritariamente asistan a estos eventos. Aún así, la orientación de la aplicación no incluiría modismos ni técnicas de diseño o de experiencia de usuario que podrían ser excluyentes para personas de una edad mayor a la apuntada. La misma es de fácil acceso y está disponible en los Smartphone y navegadores web que más se utilizan en la actualidad, lo cual hace que posea un gran potencial de crecimiento.

## Conclusión

Con el desarrollo de Apparty, el equipo adquiere una gran experiencia, desde el punto de vista técnico logra aplicar los conocimientos que posee gracias al desarrollo de la carrera y las habilidades de cada integrante en particular. Por otro lado, la finalización de dicho proyecto mejora a cada miembro del equipo en el aspecto colectivo, llegando a los objetivos propuestos a través de la integración y el constante compañerismo de todas las partes.

Gracias a la correcta elección de las tecnologías para la elaboración del proyecto, se está en condiciones de decir que Apparty es más que un software para la gestión de eventos, debido a que permite la automatización de las diversas tareas del establecimiento, brinda reportes del mismo,

simplifica el servicio de ingreso y, con la incorporación de los créditos por el lado del cliente, termina de englobar un conjunto de funcionalidades sumamente necesarias al día de hoy y altamente escalables con mirada hacia el futuro.

## Agradecimientos

El equipo de trabajo quisiera agradecer el apoyo brindado por la tutora del grupo, la Ingeniera Silvina Arenas por su ayuda incondicional y enorme paciencia que nos permitió lograr llevar a cabo el presente proyecto, como así también por todos los profesores de la Cátedra de Proyecto Final y la Facultad Regional Córdoba en el desarrollo, no solo de este proyecto final, sino de todo lo recibido durante estos años en el transcurso de nuestras carreras, formándonos como profesionales e Ingenieros en Sistema de Información.

## Referencias

- [1] <https://proyectosagiles.org/que-es-scrum/>  
Último acceso: 08/2021
- [2] <https://www.atlassian.com/es/software/jira/features>  
Último acceso: 08/2021
- [3] <https://www.atlassian.com/es/software/jira/guides/use-cases/what-is-jira-used-for#jira-for-project-management-teams>  
Último acceso: 08/2021

## Datos de Contacto:

*Barafani, Francisco.*  
*FranBarafani@gmail.com*  
*Loza, Leonardo David.*  
*leonardoloza98@gmail.com*  
*Salinas Alercia, Gerardo*  
*gerardosalinas96@gmail.com*  
*Ulbrich, Danilo*  
*danioulbrich3@gmail.com*

## PLANILLA PARA CATALOGAR EL PROYECTO FINAL

<b>AÑO</b>	<b>2021</b>	<b>CURSO Y NRO. DE GRUPO</b>	<b>5K4</b>
<b>NOMBRE DEL SISTEMA / PROYECTO</b>			
<b>Apparty</b>			
<b>CATEGORÍA (Solución De Negocio / Producto / Proyecto De Impacto Social)</b>			
<b>Producto de Software</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	
<b>REPOSITORIOS Y VERSIONADO</b>		Bitbucket	
<b>PROGRAMACIÓN</b>		React, Redux, Node, Express	
<b>BASE DE DATOS</b>		Mongo	
<b>COMUNICACIÓN INTERNA</b>		Whatsapp, Discord	
<b>CAPACITACIÓN</b>		Udemy	
<b>PRUEBAS DE SISTEMA</b>		Testing Manual	
<b>GESTION DEL PROYECTO</b>		Jira Ticket	
<b>DOCUMENTACIÓN</b>		Google Drive	
<b>MODELOS</b>		Draw.IO	