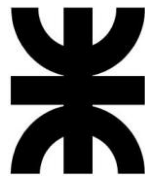


Universidad Tecnológica Nacional  
Facultad Regional Córdoba

Ingeniería En Sistemas De Información



tesumás

Red social de eventos



## Proyecto Final

### INTEGRANTES

### LEGAJO

- |                       |       |
|-----------------------|-------|
| • Álvarez, Facundo    | 51600 |
| • Horenstein, Nicolás | 51565 |
| • Pirra, Juan Pablo   | 54051 |
| • Prieto, Roberto     | 46888 |
| • Rodríguez, César    | 49545 |

Curso: 5K4

2015

### Docentes

- Ing. Gastañaga Iris Nancy
- Ing. Arenas Silvina
- Ing. Aquino Francisco Alejandro
- Ing. Jaime Maria Natalia

# Tesumás

**Álvarez Facundo, Horenstein Nicolás, Pirra Juan Pablo, Prieto Roberto, Rodríguez César**

*Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Córdoba.*

*{ facundo.alvarez5, nicolashorenstein, pirrajuanpablo, robertodprieto, crodriguez.cba} @gmail.com*

## **Abstract**

*Tesumás es una aplicación desarrollada en la materia Proyecto Final de la carrera Ingeniería en Sistemas de Información, la cual está basada en una Red Social para gestionar eventos y/o actividades de índole social como por ejemplo eventos deportivos, salidas recreativas, reuniones, organizaciones de viaje, etc.*

*La Red Social estará disponible tanto para plataforma web como para dispositivos móviles.*

## **Palabras Clave**

Tesumás, Evento, Red Social, Geolocalización, Genexus, Android.

## **Introducción**

Una red social es una estructura social formada por personas o entidades conectadas y unidas entre si por algún tipo de relación o interés común. El concepto de Red Social existe mucho antes de la aparición de Internet pero ha sido el desarrollo de la misma el que las ha impulsado a su máximo potencial. Hoy en día, la tecnología ha cambiado la forma en que nos relacionamos con las personas que nos rodean.

Actualmente vemos también en las Redes Sociales, una herramienta para hacer llegar nuestros productos y servicios, a un público que quizás de formas tradicionales nos sería mucho más complicado.

La idea surgió a finales del año 2014, en una charla de amigos en donde tuvimos la necesidad de invitar a una persona a participar de un evento deportivo, lo que desencadenó la posibilidad de realizar un sistema en donde se puedan crear eventos, administrarlos, abriendo al público en

general la posibilidad de participar de los mismos.

## **Elementos del Trabajo y metodología**

Nuestro software pone a disposición de la comunidad, una red social donde se pueden crear eventos, los cuales pueden estar clasificados en distintas categorías. Esto nos va a permitir crear eventos de interés deportivo, de esparcimiento, de festejos, etc.

El sistema contará con usuarios registrados, tanto creando una cuenta propia como ingresando a través de cuentas creadas en otras redes sociales. Los usuarios registrados podrán crear eventos y publicarlos para que sean encontrados por los usuarios que forman parte de la red social. Los eventos podrán ser encontrados por sus categorías a las que pertenecen, y por la distancia que existe entre el usuario que busca participar del evento y la localización del mismo.

El sistema estará disponible en 2 versiones. La primera a través de una página web, donde el usuario deberá indicar su ubicación, y la segunda a través de la plataforma Android, que hará uso de la potencia de la geolocalización, usando para ello los GPS's de los celulares Smartphones.

Actualmente en el mercado existen gran cantidad de teléfonos inteligentes y aplicaciones móviles que ejecutan gran variedad de funciones tales como descubrir la ubicación actual del portador del mismo en mapas.

Aprovechando estas capacidades, decidimos que la aplicación estará disponible para su descarga, en el Market de Google (Google Play).

La aplicación también será accesible a través de un sitio web propietario del equipo integrante del proyecto, donde el usuario deberá indicarle a la misma su ubicación actual.

Los usuarios podrán registrarse a través de cuentas ya creadas y disponibles en otras redes sociales de mayor alcance, tales como Google+ y Facebook.

La aplicación se está desarrollando con tecnologías HTML5, CCS3, JAVA y MYSQL, alojándola en un Servidor Apache Tomcat.

Todas las pantallas del entorno web serán responsive con la finalidad que desde cualquier dispositivo con cualquier tamaño de pantalla se pueda interactuar con nuestro sistema sin ningún tipo de problema.

Se utilizan estándares de programación y patrones tales como "Fachada" y "Publish and Suscribe".

El sistema cuenta con diferentes capas que separan tanto la interfaz de la lógica de negocio como así también el acceso a Datos. El desarrollo apunta a tecnologías de punta para así adaptarnos al mercado y mejorar constantemente el servicio que brindaremos.

La metodología que se va a utilizar para desarrollar este sistema será Scrum (metodología ágil). Es un modelo de referencia que define un conjunto de prácticas y roles, que pueden tomarse como un punto de partida para definir el proceso de desarrollo que se ejecutará durante un proyecto. Los roles principales en Scrum son el ScrumMaster, que mantiene los procesos y trabaja de forma similar al director de proyecto, el ProductOwner, que representa a los Stakeholders (interesados externos o internos), y el Team que incluye a los desarrolladores.

Durante cada sprint, un periodo entre una y cuatro semanas, el equipo crea un incremento de software potencialmente entregable.

Tesumás se enfocará principalmente en lo que denominamos "el segmento joven", el

rango de edad incluido en este segmento va desde los 16 a los 30 años. Tanto el uso de la tecnología celular como de las redes sociales encuentra su mayor arraigo en este rango etario.

El sistema estará disponible en 2 versiones. La primer variante, será una versión de registro gratuito en la web y descarga gratuita a través del portal Play Store. En dicha variante nuestra principal fuente de ingresos serán las publicidades.

Dentro de esta variante también analizamos la posibilidad de cobrar un arancel, a eventos que quieran ser publicitados como también publicidad variada de cualquier rubro que quiera ser vista en nuestras 2 plataformas.

Otra fuente de ingreso, será ofrecer a los usuarios una versión de descarga arancelada, la que dispondrá las ventajas de no tener publicidades en el celular y algunas funcionalidades extras.

Resumiendo, el objetivo del sistema es brindar información para la gestión de eventos sociales utilizando el servicio de geolocalización para facilitar la ubicación de los eventos, permitiendo a los usuarios una forma más sencilla y cómoda de encontrar eventos que estén cercanos a su ubicación, pudiendo el mismo elegir un rango de distancia para la búsqueda.

Una vez que el usuario encuentra un evento de interés, este decidirá si "se suma" o "no se suma". Luego, el creador del evento entre todas las solicitudes recibidas decidirá que usuario participará o no finalmente del evento.

Más allá de la búsqueda de un evento en particular, un usuario podrá (o no) recibir notificaciones de eventos que concuerden con sus gustos y preferencias, para poder enterarse en forma instantánea de eventos que puedan ser de su interés.

Tesumás cubrirá los siguientes requerimientos:

1- Gestionar los Eventos, que permite crear, modificar y/o eliminar un evento.

2- Manejar un nivel de reputación dentro de la red social, el cual será asignado por los

miembros de un evento en el cual se participe.

3- Localizar los eventos en un mapa con un área de distancia en la consulta de un evento según la localización del usuario.

4- Vincular con otras redes sociales de mayor alcance como son Facebook y Twitter.

5- Utilizar las categorías de los eventos, y poder agregarlas por parte de los usuarios de la red social, según el número de votaciones positivas que se le dé a una categoría propuesta, para que sea incluida en la base de datos de categoría.

6- Tener un manejo de la Gestión de Usuarios, los cuales pueden ser usuarios ya registrados en otras redes sociales.

7- Tener un módulo que se pueda acceder por la web mediante el uso de los navegadores más usados.

8- Tener un módulo para Android que se pueda descargar de Google Play y pueda usarse en dispositivos móviles con Android versión 4.0 en adelante.

9- Tener un proceso de aviso de eventos, mediante notificaciones a los suscriptores según preferencias indicadas por el mismo.

10- Manejar denuncias de eventos y el tratamiento de las mismas, junto con la anulación de un evento que a través del resultado de la evaluación de las denuncias, amerite ser cancelado.

11- Manejar un historial que le permita al cliente poder consultar los eventos a los cuales estuvo suscrito.

12- Tener un módulo encargado de brindar ayuda a los usuarios sobre qué medio de transporte utilizar para llegar al evento de destino.

## **Resultados**

No existe actualmente ninguna aplicación que ofrezca los mismos servicios que ofrece "tesumás", lo cual genera un estímulo adicional a todo el grupo de trabajo y una gran expectativa para futuros usuarios de la aplicación.

Otra necesidad detectada es que en las actividades diarias de las personas, surge la pregunta de "No saber qué hacer ahora", y

para ello se consultaba a páginas Web con la agenda de los eventos ó espectáculos en la ciudad. Por lo tanto, se puede aprovechar las nuevas tecnologías y en especial de los teléfonos móviles inteligentes, para con este aplicación, suplir esta necesidad.

La geolocalización, la integración con otras redes sociales, la disponibilidad del sistema tanto web como para celulares y lo innovador de la propuesta son un compendio de lo que ofrecemos como valor agregado al mercado.

## **Discusión**

La idea de toda red social es que evolucione y se adapte mejor a las necesidades de los usuarios. Pero, ¿Cuáles son los aspectos más importantes a tener en cuenta?, ¿Cómo diferenciarse de la competencia?, ¿Cómo atraer usuarios a nuestro sistema?.

## **Conclusión**

Con el desarrollo de este proyecto buscamos dar un valor agregado a los usuarios, ofreciendo todas las características mencionadas anteriormente, ya que en la actualidad no existen muchas redes sociales que se dedique específicamente a gestionar eventos en todo su ámbito y todo su potencial. Además el equipo está adquiriendo una gran experiencia en el desarrollo de software tanto desde el punto de vista tecnológico como en la gestión de proyectos, pretendiendo poner en práctica todos los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera para así poder desarrollar Software de calidad.

## **Datos de Contacto**

*Facundo Alvarez, UTN FRC, Yrigoyen 150 - Córdoba, facundo.alvarez5@gmail.com.*

*Nicolás Horenstein, UTN FRC, Gabino Ezeiza 4270 - Córdoba, nicolashorenstein@gmail.com.*

*Juan Pablo Pirra, UTN FRC, Ituzaingó 715- Córdoba, pirrajuanpablo@gmail.com.*

*Prieto Roberto, UTN FRC, España 225- Alta Gracia, robertodprieto@gmail.com.*

*Cesar Rodriguez, UTN FRC, Candido Galvan 837 - Córdoba, crodriguez.cba@gmail.com.*