IVENT

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
Facultad Regional Córdoba
Ingeniería en Sistemas de Información

Departamento de Ingeniería en Sistemas de Información

Proyecto Final

Paper

Curso:

5K3

Grupo 5:

Acosta, Natalia Soledad	Legajo: 48605
Diaz, María Florencia	Legajo: 60112
Elizondo, Valentina	Legajo: 63367
Heredia, Noelia Anahí	Legajo: 62094
Urbisaglia, Fabrizio Joel	Legajo: 60345

Profesores:

Ing. Sergio Ramón Quinteros (Asociado)
Ing. María Cecilia Trettel (JTP)

IVENT

**Acosta, Natalia; Díaz, Florencia;
Elizondo, Valentina; Heredia, Noelia; Urbisaglia, Fabrizio**

Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional de Córdoba

Abstract
IVENT es una aplicación tanto Web como Mobile, que se encarga de la gestión de eventos de shows en vivo. Resuelve los problemas de administración y organización que están enfrentando las personas a la hora de crear un evento. Gestiona las solicitudes entre los anfitriones y managers para la creación de eventos y posteriores modificaciones; también abarca el seguimiento y puntuación de éstos para los interesados. Proporciona estadísticas respecto a los eventos finalizados con el fin de facilitar la toma de decisiones, ya que tiene información precisa, confiable y organizada. Dispone de un mapa para ubicar los eventos que se llevan a cabo cercanos a la localización del interesado o a través de búsquedas por parte del mismo. Para el desarrollo del proyecto se utiliza la Metodología Ágil, SCRUM [3].

Palabras Clave
Anfitriones, eventos, interesados, agrupaciones, managers, shows en vivo, entretenimiento, innovador, videos, imágenes, música, compartir, amigos.

Introducción

En la actualidad no existe una página web que integre todos los eventos de un lugar, ni que les dé espacio a las agrupaciones (managers) con anfitriones para llegar a una creación organizada de eventos de shows en vivo. Por otro lado, los usuarios interesados en asistir a dichos eventos, no poseen un calendario organizado y personalizado en base a sus intereses. IVENT surge para darle solución a estas problemáticas. Brinda un espacio para que las agrupaciones y anfitriones locales y/o pocos conocidos, puedan publicitarse compartiendo su información, eventos y perfiles. Da una solución a través de una plataforma web y otra mobile. Dicha aplicación consiste en la gestión de eventos, calendarios, de usuarios, de anfitriones y de agrupaciones artísticas.

Elementos del Trabajo y metodología

Para la gestión del Proyecto se decide utilizar SCRUM. Respetando aspectos como la utilización de Sprints, la duración establecida para cada uno de ellos que es de 14 días, con un total de 15 Sprints para completar el proyecto.
Durante los 15 Sprints hay únicamente 2 release, los cuales se presentan con el fin de mostrar grandes avances en el proyecto. En el primero se incluye desde Sprint 0 al 11, que abarcará el 70% de la funcionalidad. En el segundo release se termina de incorporar la funcionalidad restante.
Tenemos, como en todo Proyecto Ágil, un Sprint 0, donde se realizan las tareas que ayudan a comenzar el Sprint 1, como la definición del Product Backlog y de los roles que toman cada uno de los integrantes del equipo, entre otros aspectos.
Al momento de llevar a cabo este proyecto, es necesario contar con alguna herramienta que facilite la organización de la gestión del mismo. Para ello se decide utilizar la herramienta de Gestión de Proyectos Ágiles: Jira. Con ésta se logra llevar registros de las User Stories, de las actividades a realizar, de las personas que integran el equipo y que se encargan de las distintas tareas, y también mantener el rastro del estado de todas ellas. A su vez la herramienta permite observar estadísticas, como tableros BurndownChart o métricas (como velocidad), que proyectan resultados para tomar decisiones y mejorar distintos aspectos del proyecto.

En esta metodología existen distintos roles asignados al equipo de la siguiente forma:

• Product Owner.
• Scrum Master.
• Scrum Team.
• Usuarios Finales.

Durante el proyecto se realizan diferentes reuniones, tales como [2] [3]:

• Sprint Planning: esta reunión se lleva a cabo el primer día de cada Sprint. Para esto se acuerda un lugar y hora que sea de conveniencia para todos. Se procede a priorizar la pila del Product Backlog y a estimar las User Stories (Historias de Usuario) para determinar cuáles son las que se completan en ese Sprint.
• Daily Meeting: según SCRUM esta reunión debe llevarse a cabo cada día para lograr una buena sincronización en el equipo. Se decide realizarla de forma virtual ya que no todos los días el equipo puede reunirse, pero sí informar su avance mediante las herramientas que se disponen. La reunión dura aproximadamente 15 minutos. Exponiendo sobre lo que se hizo, se está haciendo y se va a hacer, como así también comentar cualquier inconveniente que haya surgido.
• Sprint Review: al finalizar cada Sprint, el Product Owner debe validar la nueva funcionalidad del sistema. Se acuerda entre los miembros del equipo dónde se lleva a cabo y el horario de acuerdo a lo que sea conveniente en cada Sprint.
• Sprint Retrospective: una vez finalizada la Sprint Review, se da lugar a la Sprint Retrospective, donde se propone evaluar todos aquellos inconvenientes que haya tenido el equipo con el objetivo de mejorarlos. A su vez también se consideran los puntos fuertes en el desarrollo del Sprint para intentar mantenerlos y fortalecerlos.

Otras herramientas utilizadas en el proyecto, además de Jira son:

- Para documentación: Microsoft Word Microsoft Excel, Windows, Dia.
- Para Repositorio: RiouxSvn, TortoiseSvn
- Para Presentaciones: PowerPoint, Prezi.
- Para Programación: IntelliJ IDEA, MySql, Redmine, AngularJs, Material Design, CSS3, HTML5, JavaScript, Java.
- Para comunicación interna: Whatsapp.

Resultados

IVENT ofrece soluciones al momento de la creación de eventos, permitiendo organizar la agenda de anfitriones y agrupaciones, ofreciendo, mediante un calendario, mejor visualización para los interesados que quieran asistir a los mismos. Otro beneficio que aporta la aplicación son las estadísticas que se efectúan al finalizar cada evento, las cuales brindan información fundamental a la hora de la toma de decisiones.

Además, una característica importante es la geolocalización, que permite identificar los eventos más cercanos a la ubicación del usuario que solicite la búsqueda y esté interesado en asistir.

Los beneficios que se otorgan a las agrupaciones y anfitriones son principalmente la organización y publicidad de sus eventos. Esto conlleva al incremento en su popularidad. Además, de obtener conclusiones de aquellos que asistieron y dejaron un comentario para mejorar o agradecer el espectáculo.

En IVENT se pueden identificar los siguientes módulos:

Gestión de agrupaciones artísticas y anfitriones, Gestión de eventos, Gestión de notificaciones y Administración del Sistema.

Discusión

Actualmente existen muchas páginas web en donde se puede encontrar información acerca de distintos eventos. Incluso Facebook permite la creación de los mismos, donde quien lo crea es cualquier

persona que dispone una cuenta. IVENT ofrece un servicio completo, beneficiando tanto a los involucrados en la creación del evento como a los interesados en los mismos. Por el momento, la aplicación abarca eventos como presentaciones de música y stand up, pero cuenta con la posibilidad de expandirse para incorporar otros tipo de eventos en el momento de necesitarlo.

El Sistema en su primer versión las prestaciones de geolocalización y el alcance de la aplicación es reducida, pero a futuro se planea involucrar más ciudades a medida que se difunda el uso de la misma.

Conclusión

IVENT brinda herramientas no sólo a los organizadores de los eventos para poder crear y publicitar los mismos sino también a los interesados en dichos eventos quienes pueden acceder a toda la información relevante en cualquier momento y en cualquier lugar, de una manera simple y organizada.

Agradecimientos

Agradecemos a la familia de cada uno de los integrantes del equipo por brindar un espacio y recursos para llevar a cabo este proyecto.

También a los profesores, alumnos y amigos que comentaron y dieron su opinión para obtener un mejor resultado.

Referencias

[1] McConnell, Steve, Software Estimation: Demystifying the Black Art (Editorial Microsoft Press – Año 2006) Capítulo 1 al 4 y 7.

[2] Cohn, Mike – Agile Estimation and Planning – Editorial Prentice Hall 2006 – Capítulos 4, 6 y 7.

[3] Cohn, Mike - User Stories Applied – Editorial Addison Wesley 2004 - Capítulos 1, 2, 6 y 12.