

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	1
PARTE I: PERFIL DEL PROYECTO	3
CAPITULO 1.....	4
MILIEVENTOS	4
1.1. ANTECEDENTES Y JUSTIFICACIÓN	4
1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	12
CAPITULO 2.....	14
OBJETIVOS Y ALCANCE DEL PROYECTO	14
2.1. OBJETIVOS DEL PROYECTO	14
2.2. ALCANCE DEL PROYECTO	15
PARTE II: MARCO TEORICO	18
CAPITULO 3.....	19
LA ORGANIZACIÓN DE EVENTOS	19
3.1. DEFINICIÓN DE ORGANIZACIÓN DE EVENTOS.....	19
3.2. EVENTOS SOCIALES.....	20
3.3. LA FASE OPERATIVA DE UN EVENTO	21
3.4. Supervisión y Control	22
3.5. FASE OPERATIVA POST-EVENTO	22
CAPITULO 4.....	24
CRM (COSTUMER RELATIONSHIP MANAGER)	24
4.1. DEFINICIÓN DE CRM	24
4.2. ORIGEN DEL CRM	25
4.3. TIPOS DE TECNOLOGÍA CRM	25
4.4. HERRAMIENTAS QUE OFRECE UN CRM.....	26
4.5. HERRAMIENTAS DISPONIBLES EN EL MERCADO	27
CAPITULO 5.....	32
COMERCIO ELECTRÓNICO	32

5.1. DEFINICIÓN DE COMERCIO ELECTRONICO.....	32
5.2. NEGOCIO ELECTRÓNICO.....	33
5.3. COMERCIO ELECTRÓNICO EN EL TIEMPO	33
5.4. E-PROCUREMENT.....	34
5.5. E- TENDERING	35
 CAPITULO 6.....	 37
 ARQUITECTURA DE LA WWW (WORLD WIDE WEB) [FUI-04]	 37
6.1. INTERFACES SERVIDOR	37
6.1.1 World Wide Web.....	37
6.1.2. Protocolo HTTP.....	38
6.1.3. Modelo de Arquitectura	39
6.1.4 Servidores Web	41
6.1.5 Lenguajes de los Sistemas Basados en Web.....	41
6.1.5.1. Lenguajes de Programación	42
6.1.5.2. Lenguaje de Guiones.....	42
6.2 INTERFACES CLIENTE.....	42
 PARTE III: DESARROLLO DEL PROYECTO.....	 43
 CAPITULO 7.....	 44
CAPTURA DE REQUISITOS.....	44
7.1. MODELO DE NEGOCIO.....	44
7.2. IDENTIFICACIÓN DE ACTORES Y CASOS DE USO	48
7.3. PRIORIZAR CASOS DE USO.....	78
7.4. ESTRUCTURAR CASOS DE USO.....	80
 CAPÍTULO 8.....	 81
ANÁLISIS DEL SISTEMA.....	81
8.1. ANÁLISIS DE LA ARQUITECTURA	82
8.2. ANÁLISIS DE CLASE	84
8.3. ANÁLISIS DE PAQUETES.....	95
8.3.1. Análisis de Casos de Uso.....	95
 CAPÍTULO 9.....	 99
DISEÑO DEL SISTEMA.....	99
9.1. DISEÑO DE ARQUITECTURA	100
9.2. DISEÑO DE CLASE	100
9.3. DISEÑO DE LOS CASOS DE USO	102
9.4. DISEÑO LÓGICO DE LA BASE DE DATOS	117
9.5. DISEÑO FÍSICO DE LA BASE DE DATOS.....	126
 CAPÍTULO 10	 142
IMPLEMENTACIÓN	142
10.1. SYMFONY.....	142
10.1.1. Automatización de Características de Proyectos Web	144
10.1.2. Entorno de Desarrollo y Herramientas	145
10.1.3. El patrón MVC	146

10.1.4. La Implementación del MVC que Realiza Symfony	149
10.1.5. Acceso a los Datos.....	155
10.2. PHP 5	158
10.3. MÉTODOS MÁGICOS	158
10.4. PEAR (PHP EXTENSION AND APPLICATION REPOSITORY)	159
10.5. MAPEO DE OBJETOS A BASES DE DATOS (ORM)	160
10.6. YAML	162
CONCLUSIONES	165
RECOMENDACIONES	167
BIBLIOGRAFIA.....	168
LIBROS.....	168
TESIS	170
PÁGINAS WEB	171
ANEXOS.....	173