

Índice general

Abreviaciones	i
Índice general.....	i
Índice de figuras.....	i
Índice de cuadros.....	i
PARTE I - ANTECEDENTES Y OBJETIVOS DEL PROYECTO	1
Capítulo 1 - Objetivo y Justificación.....	2
1.1. Antecedentes.....	2
1.2. Objetivos.....	4
1.2.1. Objetivo general	4
1.2.2. Objetivo específico	4
1.3. Justificación	4
1.4. Alcance	5
Capítulo 2 - Eventos.....	6
2.1. Definición.....	6
2.2. División de los eventos	7
2.3. Organización de eventos.....	7
2.3.1. Etapas de un evento – Etapas del proceso administrativo	8
2.3.1.1. Pre-Evento.....	9
2.3.1.2. Evento	9
2.3.1.3. Post-Evento	9
2.3.2. Funciones de las empresas organizadoras de eventos.....	10
2.3.3. Seguridad en eventos.....	10
2.4. Eventos en 2017.....	11
Capítulo 3 - Tecnología en Eventos	14
3.1. Aplicaciones móviles en eventos	14
3.2. Tendencias para Eventos en 2017	18
3.3. Razones para usar aplicaciones móviles en eventos	19
3.4. Características de las aplicaciones móviles más importantes para el éxito de un evento ²⁰	
PARTE II - MARCO TEÓRICO REFERENCIAL Y METODOLÓGICO	22

Capítulo 4 - Tecnologías potenciales para mejorar la calidad y el valor de los eventos.	23
4.1. Códigos QR	23
4.1.1. Uso general en eventos	24
4.1.2. Desventajas de su uso:	26
4.2. Tecnología NFC	27
4.2.1. Uso general en eventos:	28
4.2.2. Desventajas de su uso:	31
4.3. Geofencing	32
4.3.1. Uso general en eventos:	33
4.3.2. Desventajas de su uso:	34
4.4. Tecnología Beacon	35
4.4.1. Uso general en eventos:	36
4.4.2. Desventajas de su uso	41
Capítulo 5 - Empresas referentes en el uso de tecnología en organización de eventos ..	44
5.1. Ticketea	44
5.2. TicketMaster	45
5.3. EventBrite	46
PARTE III - ANÁLISIS Y DESARROLLO DEL CASO DE ESTUDIO	47
Capítulo 6 - Caso de Estudio	48
6.1. Formulando el caso	48
6.2. Presentando el caso de estudio	51
6.3. Organización habitual del evento	51
6.4. Organización del evento aplicando tecnología	52
6.5. Beneficios de la solución tecnológica	52
Capítulo 7 - Metodología	54
7.1. Enfoque ágil, ¿Qué es ágil?	54
7.2. Kanban	54
7.2.1. Historia	54
7.2.2. Kanban para desarrollo de software	55
7.2.3. Tableros de Kanban	56
7.2.4. Tarjetas kanban	57
7.2.5. Las ventajas de Kanban	58
7.2.5.1. Planificar la flexibilidad	58

7.2.5.2.	Tiempos de ciclo reducido.....	58
7.2.5.3.	Entrega continua	59
7.3.	Flujo de trabajo (Workflow).....	59
7.4.	Hoja de ruta.....	60
7.5.	Backlog del producto.....	61
7.6.	Kanban aplicado al caso de estudio	62
capítulo 8 - Herramientas de trabajo		63
8.1.	Lenguajes (Programación, tipado y diseño gráfico)	63
8.1.1.	PHP.....	63
8.1.2.	Java	64
8.1.3.	JavaScript	66
8.1.4.	HTML	70
8.1.5.	CSS	71
8.2.	IDEs (Entornos de Desarrollo).....	73
8.2.1.	PHP Storm.....	73
8.2.2.	Android Studio	74
8.3.	Librerías Java	76
8.3.1.	ZXING	76
8.4.	Servidor	77
8.4.1.	Digital Ocean.....	77
8.5.	Base de Datos.....	78
8.5.1.	MySQL	78
8.6.	Repositorio.....	79
8.6.1.	GitHub.....	79
capítulo 9 - Análisis de Requerimientos		80
9.1.	Definición de requerimientos.....	80
9.1.1.	Requerimientos funcionales	81
9.1.1.1.	Requerimientos de interfaz de usuario	81
9.1.1.2.	Requerimientos de Almacenamiento	82
9.1.2.	Requerimientos no funcionales	82
9.1.3.	Diseño de la Aplicación Web y Móvil.....	83
capítulo 10 - Implementación		91
10.1.	Introducción	91

10.2.	Modelo Vista Controlador	92
10.2.1.	Componentes	92
10.2.2.	Interacción de los componentes	93
10.3.	Diseño de las interfaces de usuario de las aplicaciones	94
10.4.	Configuración del servidor.....	95
10.4.1.	Empezando con Digital Ocean	96
10.4.2.	Configuración básica del LAMP	99
10.4.2.1.	Habilitar mod_rewrite en Apache	100
10.4.2.2.	Instalar phpMyAdmin	101
Capítulo 11 - Despliegue		104
11.1.	Descripción del evento.....	104
11.2.	Objetivos del evento	104
11.3.	Desarrollo del evento	105
11.4.	Valoración respecto a otros eventos	106
Conclusiones		107
Recomendaciones.....		109
Bibliografía		110
Anexos		114
Anexo A. Entrevistas a Autoridades de la UCB-SCZ.....		114
Anexo B. Experiencia con Eventbrite y Ticketea		131
Anexo C. Entrevistas a Empresas		137