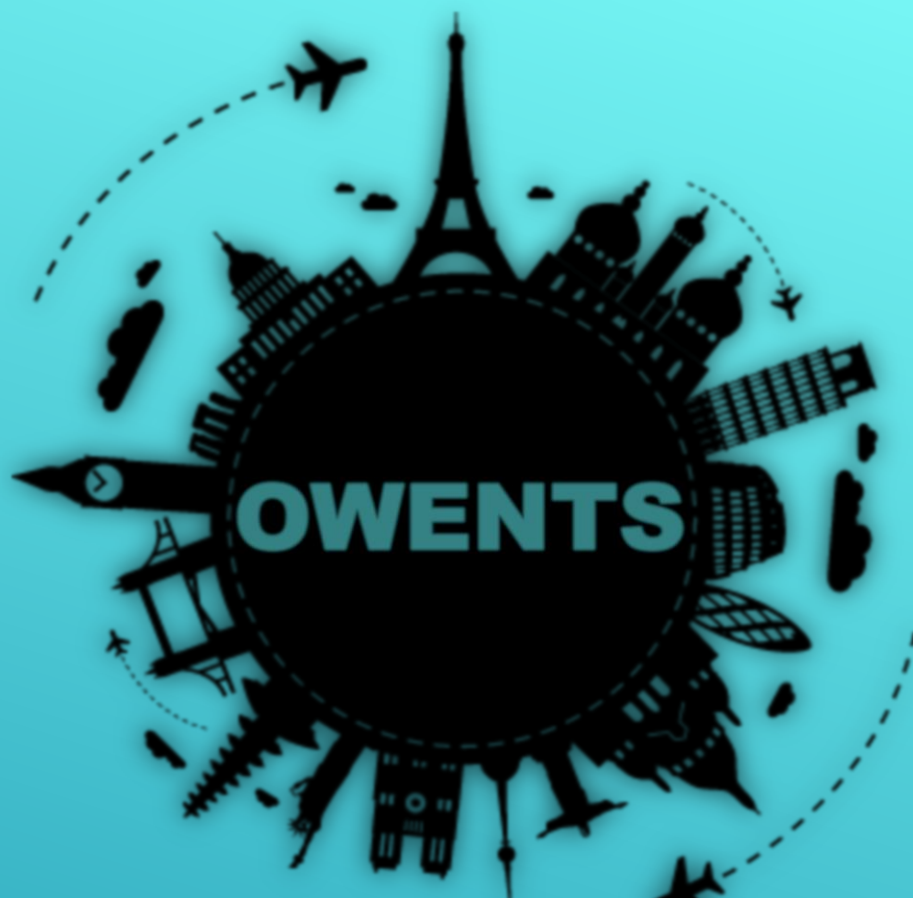




OWENTS

Sergio Arrey Andrés DAW 2

1. Resumen	4
2. Introducción.....	4
3. Objetivos.....	5
4. Análisis de contexto y estado del arte.....	6
Estado del arte.....	6
Innovación.....	10
5. Requisitos.....	14
No funcionales.....	14
Funcionales.....	14
6. Diseño.....	20
Diagrama de red.....	20
Diagrama Entidad Relación.....	20
Diagrama de Clases.....	24
Diagrama Interfaces.....	25
Diagrama de Procedimientos y algoritmos.....	33
7. Planificación.....	34
Diagrama de Procedimientos y algoritmos.....	34
Recursos y logística.....	35
8. Implementación / Desarrollo.....	37
9. Puesta en marcha y explotación.....	40
Pruebas de control de calidad.....	40
10. Gestión económica del proyecto.....	44
Estructura de la empresa.....	45
Propiedad intelectual.....	46
Inversiones.....	47
Financiación.....	47
Ventas – Ingresos.....	48
Compras – Gastos.....	48
Personal.....	49
Forma Jurídica.....	49
11. Conclusiones y valoración personal.....	49
12. Bibliografía y fuentes consultadas.....	50

13. Anexo.....	51
Manual usuario	51
Figura 1–Empresas con acceso a internet	7
Figura 2–Páginas más visitadas de España	7
Figura 3–Crecimiento de viajes activos	9
Figura 4–Tipos de actividades más realizadas.....	10
Figura 5 - Grafico de porcentaje de personas que usan dispositivos por su edad	11
Figura6- Uso de dispositivo.....	12
Figura7 - Evolución de la industria del videojuego.....	13
Figura 8–Arquitectura Red.....	20
Figura9–Relacional.....	20
Figura10–Diagrama E/R.....	21
Figura11–Tabla Evento.....	21
Figura12–Tabla Participantes.....	22
Figura13–Tabla Usuario	22
Figura14 Tabla Localidades.....	23
Figura15–Tabla Categorías.....	24
Figura 16 Diagrama de clases.....	25
Figura17–interfaz Login.....	26
Figura 18–Interfaz Registro.....	27
Figura19- Interfaz Portal de eventos.....	27
Figura 20–Interfaz Crear Evento.....	28
Figura 21–Interfaz Evento.....	28
Figura 22–Interfaz Evento.....	29
Figura 23–Interfaz Perfil.....	29
Figura24–Interfaz Perfil.....	30
Figura 25 – Diagrama de Procedimientos y algoritmos.....	33
Figura26–Diagrama de Grant.....	34
Figura27–Imagen programas necesarios.....	35
Figura28–Tabla Recursos Humanos.....	36
Figura29–MétodoregistraEvento().....	37

Figura 30 – Método registraUsuario().....	37
Figura31–Método login().....	38
Figura 32 – Validación de login conAjax 1.....	39
Figura 33 –Validación de login con Ajax 2.....	39
Figura34– actualizaPerfil().....	40
Figura 35–Localización de la empresa.....	44
Figura 36 –Diagrama de la estructura de la empresa.....	45
Figura37–Inversiones.....	46
Figura38–Financiación.....	47
Figura 39–Ventas e ingresos.....	47
Figura40–Compras y gastos.....	48
Figura41–Personal.....	49
Figura42–Manual, Acceso1.....	51
Figura43–Manual, Acceso2.....	52
Figura 44–Manual, Acceso 3.....	53
Figura45–Manual Crear Evento.....	53
Figura 46 Manual, Crear Evento 2.....	54
Figura47–Manual, Actualiza perfil.....	54
Figura 4–Manual, Actualiza perfil 2.....	55
Figura49–Tablas de eventos.....	55
Figura50–Manual, Ver evento.....	56
Figura51–Manual, Ver evento 2.....	57

1. Resumen

La función de la página es crear eventos o actividades de cualquier categoría. Cada usuario tendrá la posibilidad de apuntarse a un evento ya sea profesional o amateur y de cualquier ámbito (Deportivo, artístico, musical o relacionadas con videojuegos), si el usuario no encuentra ningún evento ya creado que le guste tiene la posibilidad de crear un evento completamente a su gusto, esta página genera a los usuarios la oportunidad de poder realizar sus actividades de ocio sin encontrarse con el problema de las personas que son necesarias para la actividad.

Versión Premium

- Cuota Anual.
- Posibilidad de colocar en importantes 10 de tus eventos.

Palabras Clave

Ocio, Eventos, Tiempo Libre, deporte, videojuegos, competición, amigos.

2. Introducción

Una gran cantidad de personas actualmente no disfruta cómo le gustaría de su tiempo libre debido a falta de conocimientos de recursos y muchos de ellos debido a falta de personas.

La plataforma Owents lo que busca es ayudar a esas personas que no realizan esas actividades por falta de personal o conocimiento permitiéndolos crear actividades en el caso de que sepan lo que quieren, pero no tengan las suficientes personas o permita unirse a actividades si no saben muy bien cómo funciona esa actividad.

La plataforma se podrá dividir en dos secciones principales: la de creación de actividades en la que le saldrá un formulario al usuario para poder crear su evento personalizado y el escaparate de eventos que será una zona en la que se mostraran todos los eventos que hay activos para que el usuario pueda apuntarse.

Obtuve la idea de un domingo de verano en el que estaba con mis amigos y nos apetecía poder jugar un partido de futbol, pero nosotros solo éramos tres y necesitábamos a mucha más gente así que pensé en una aplicación para que la gente se juntara para jugar partidos y de ahí se me ocurrió hacerlo para todo tipo de eventos y para todo tipo de personas.

3. Objetivos

El objetivo de mi página es el poder conseguir que las personas puedan aprovechar de la mejor manera su tiempo libre y puedan conocer a personas con gustos similares.

- OBJ1. Crear una plataforma en la que los usuarios puedan mostrar sus propuestas de actividades a otras personas.
- OBJ2. Fomentar la creación de actividades al aire libre o recreativas.
- OBJ3. Crear una plataforma en la que las personas puedan utilizar de la mejor forma su tiempo de ocio.
- OBJ4. Facilitar la comunicación entre las personas que forman parte de la actividad.
- OBJ5. Tener identificados a todos los usuarios de la plataforma.
- OBJ6. Usuario administrador del evento pueda gestionar a todos los usuarios que hay en su actividad.
- OBJ7. Facilitar la comunicación entre los usuarios de las actividades.
- OBJ8. La plataforma debe ser soportada por todos los navegadores y dispositivos.

OBJ9. Ofrecer una página intuitiva para personas de todo tipo de edades.

OBJ10. Habilitar una plataforma en la que pueda participar cualquier persona.

OBJ11. Ofrecer un espacio a las personas en las que sus actividades sean necesarias entradas.

OBJ12. Fomentar un poco la competitividad con algunos torneos o competiciones.

4. Análisis del contexto y estado del arte

Análisis de contexto

En los últimos años las empresas se han dado cuenta de la importancia de tener presencia en internet y de la importancia aun mayor de que esta presencia sea de calidad. Esto ha llevado a grandes y pequeñas empresas a dedicar una inversión en creación de buenas páginas web.

Esto ha generado una revolución en el sector del desarrollo web según el ONTSI, Observatorio Nacional de Telecomunicaciones y de la SI, en 2002 solo el 81,7% de las empresas españolas con más de 10 empleados tenían conexión a Internet y página web, sin embargo los datos relativos a 2013 (a principios de 2015 conoceremos ya los resultados de 2014) hablan del 98%, suponiendo un crecimiento que alcanza casi el 100%.

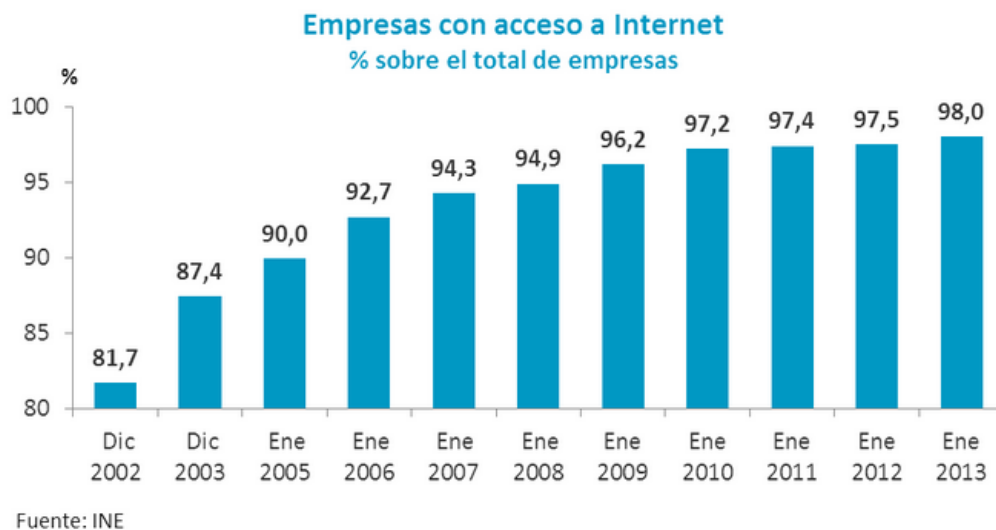


Figura 1 – Empresas con acceso a internet

En la actualidad el motor de búsqueda mas famoso del mundo es Google, La versión internacional ‘google.com’ es la página web más visitada de España seguida por ‘youtube.com’ y por la versión española de Google ‘google.es’.

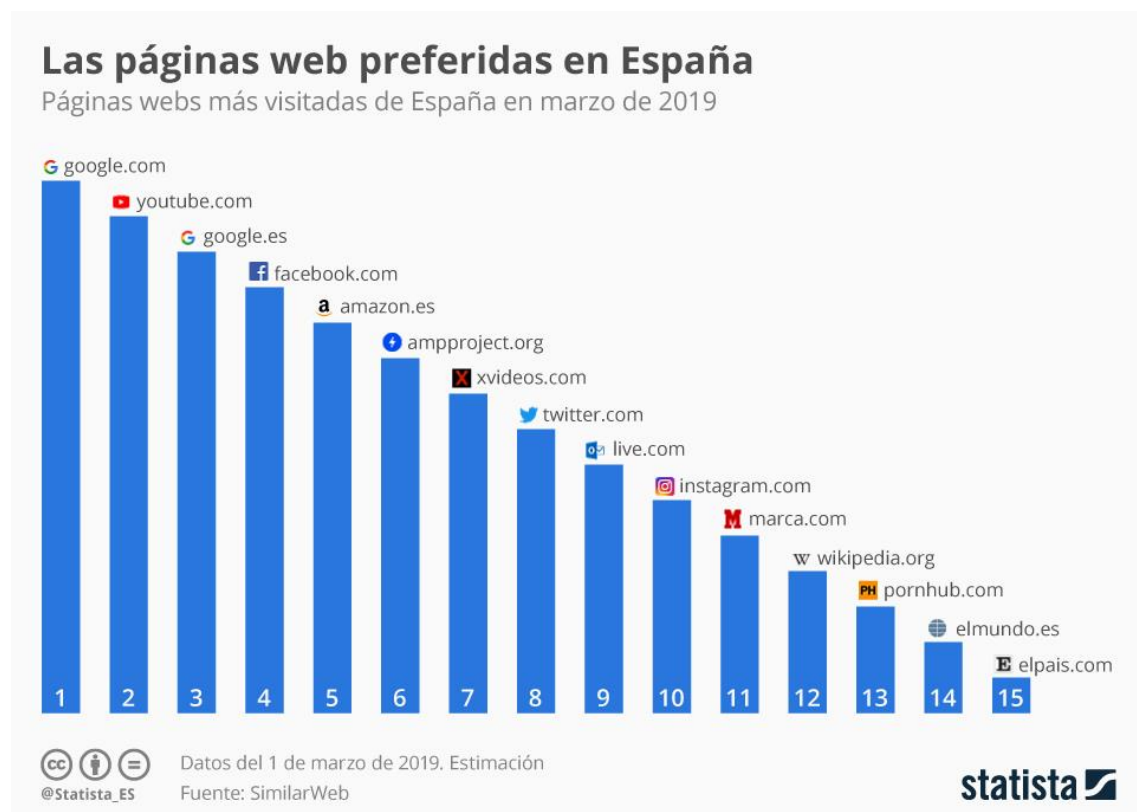


Figura 2 – Paginas más visitadas de España

Como podemos comprobar en España quitando los dos navegadores propios de Google las dos páginas web más visitadas son YouTube y Facebook las cuales se centran en que los propios usuarios generen el propio contenido de la página lo cual es una buena señal para nuestra página web que se centra en ello.

Existen otras páginas web que sirven para crear eventos.

	EDT
Información	Permite ver los eventos que hay en la zona de Madrid y poder mandar una petición para poder crear un evento.
Diferenciación	-Los eventos tienen que ser aprobados -Esta enfocada a un nivel más profesional -Es solo para la zona de Madrid

	Eventbrite
Información	Es una página que te permite crear eventos de gran escala como conciertos, exposiciones.
Diferenciación	-No se pueden crear eventos. -Está enfocada a un nivel más profesional -Son eventos creados de forma externa y solo lo promocionan y venden entradas.

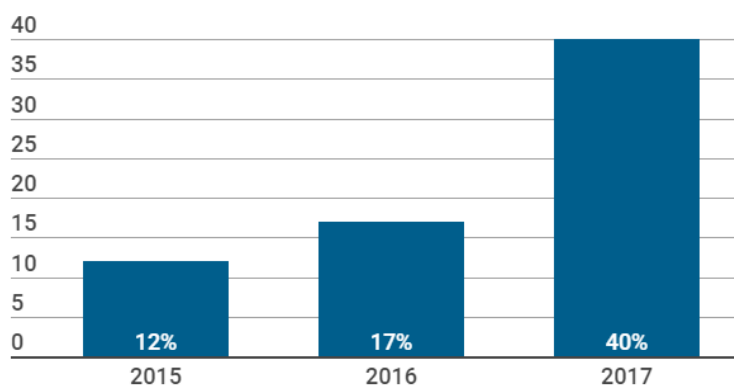
	Eventos de Facebook
Información	Es una extensión de una Red Social que permite a los usuarios crear eventos y permitir que la gente se una.
Diferenciación	-Solo se puede compartir con amigos. -Los eventos son creados de una forma mas genérica.

Estado del arte

Unas de las formas en las que las personas gastan su tiempo libre es en Turismo activo que se basa en mezclar el turismo con actividades al aire libre y que requieren algún tipo de esfuerzo físico.

Crecimiento de los viajes activos

Tasas de incremento anual a nivel mundial



Fuente: Booking.com

Figura 3 – Crecimiento de viajes activos

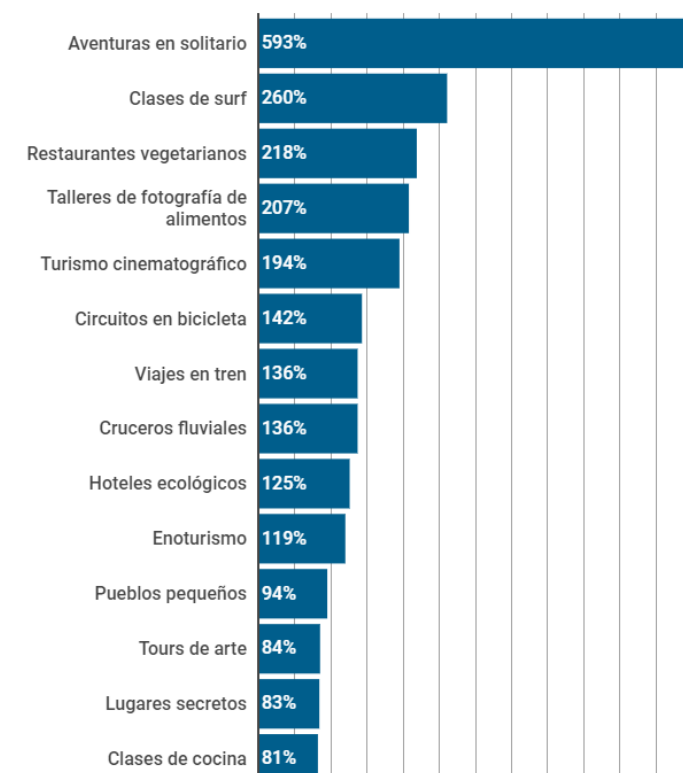


Figura 4 – Tipos de actividades mas realizadas.

Los jóvenes menores de 25 años dedican un tercio de su tiempo libre a utilizar dispositivos electrónicos como teléfonos móviles, tabletas, ebooks o portátiles.

Porcentaje del tiempo de ocio pasado usando un dispositivo, por edad y sexo

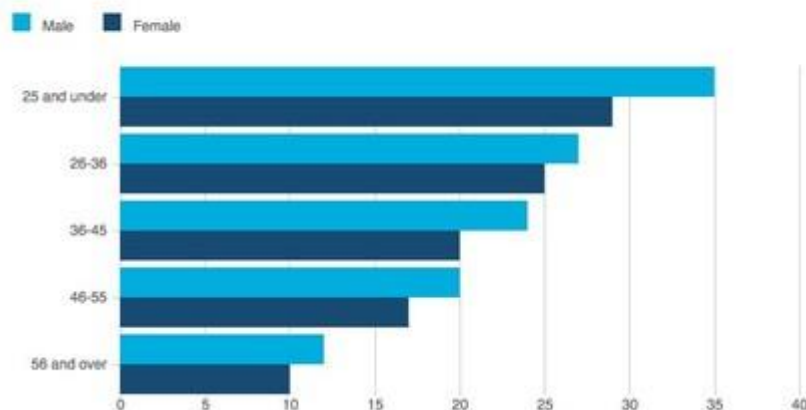


Figura 5 – Grafico de porcentaje de personas que usan dispositivos por su edad

Según los datos de una encuesta realizada por 'UK Harmonised Time Use Survey' en la actividad en la que más tiempo gastan los jóvenes es en los videojuegos:

Uso del dispositivo y tiempo de ocio desglosado por actividad

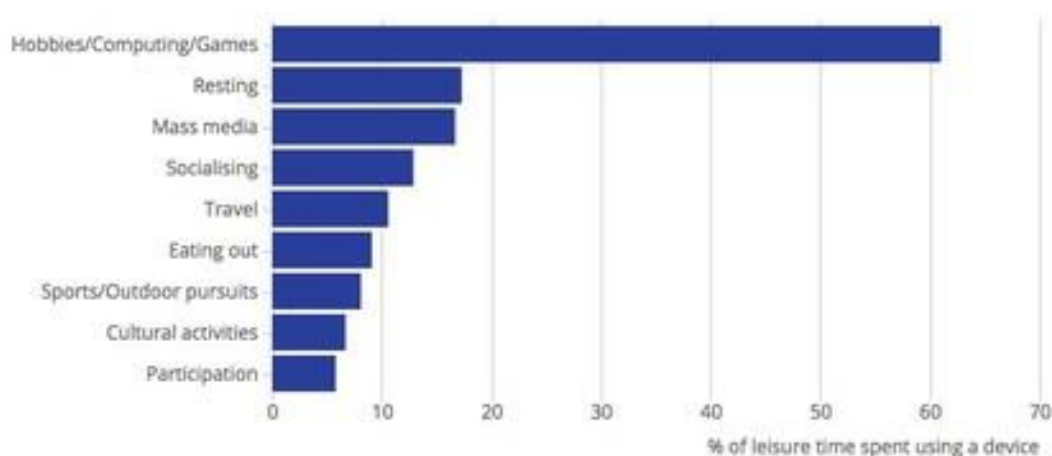


Figura 6 – Uso de dispositivo.

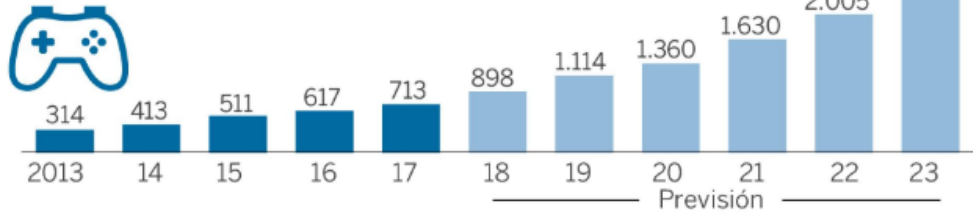
Debido a esto se ha generado un crecimiento La industria del videojuego español multiplicó por más de dos su facturación en el último lustro (de 314 millones de euros a 713 en 2017). Su ritmo de crecimiento se ha acelerado hasta el punto de que, si se mantiene, en 2023 superará la actual facturación (2.319

millones) de la joya de la corona de la cultura española, el sector editorial, según el anuario de la industria del videojuego.

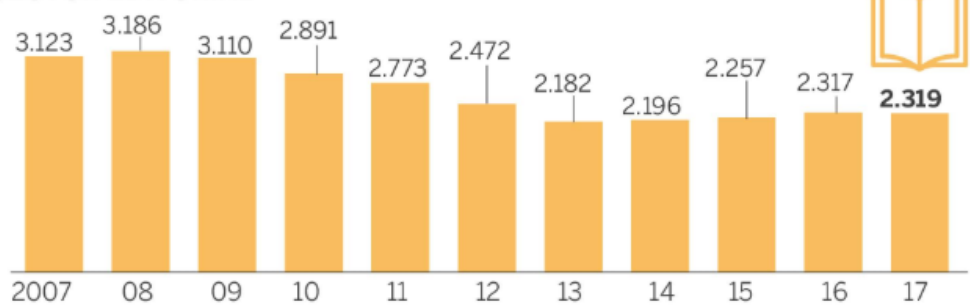
DOS INDUSTRIAS DE LA CULTURA EN ESPAÑA

Facturación en millones de euros

SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS



SECTOR EDITORIAL



Fuente: Encuestas DEV 2018. EL PAÍS

Figura 7 – Evolución de la industria del videojuego

Innovación

Ya existen algunas paginas relacionadas con la creación o con el apuntarse a eventos como edt o eventbrite.

Estas páginas están centradas a un nivel profesional y a eventos que muevan una gran cantidad de dinero.

Owents busca una nueva forma de aprovechar el tiempo libre y hacer que sus usuarios con gustos similares se conozcan.

Para ello tiene unas características diferentes al resto como:

- Se pueden crear eventos de cualquier cosa que quiera hacer el usuario.
- No es necesaria una aprobación por un administrador para poder publicar el evento.
- Un chat grupal a cada evento para que sus participantes puedan conocerse y hablar sobre cosas del evento antes del mismo.
- Permite generar un enlace de invitación para poder invitar a personas concretas por redes sociales como WhatsApp.
- La página tendrá varias opciones adicionales para una especialización mayor: Competitiva y Completa.

Versión Completa

- Cuota Anual
- Posibilidad de colocar en importantes 15 de tus eventos.
- Posibilidad de transformar tu evento a un nivel profesional con venta de entradas.

Versión Competitiva

- Cuota anual
- Posibilidad de colocar en importantes 15 de tus eventos.
- Posibilidad de crear eventos competitivos con Premios.

	Origen interno	Origen externo
Puntos débiles	Debilidades: -Es un proyecto nuevo en el sector por lo que será complicado hacerse hueco.	Amenazas: -Las competencias llevan tiempo en el mercado y pueden añadir nuevas cualidades a sus paginas que nos puedan generar más competencia.
Puntos fuertes	Fortalezas: -Es una idea con ideas diferentes como el poder generar eventos sin que haya que perder tiempo en un periodo de aprobación.	Oportunidades: -El aparecer con forma de trabajo diferente con el resto de plataformas.

5. Requisitos

No funcionales

- La página tiene que funcionar en diferentes dispositivos (Móvil, Tablet, ordenador).
- La página tiene que ser soportada por todos los navegadores.
- El tiempo de respuesta debe ser inferior a 2 segundos.
- El programa debe estar codificado en PHP el backend y en JavaScript el Frontend.

Funcionales

N.º	RF1
Nombre	Inicio de Sesión
Descripción	Cuando el usuario entra a la página deberá registrarse para poder acceder a las opciones de crear y unirse a eventos.
Objetivos	OBJ5
Prioridad	Alta/Esencial

N.º	RF2
Nombre	Registro
Descripción	El usuario se registrará en la página y será enviado a la página principal.
Objetivos	OBJ5, OBJ10
Prioridad	Alta/Esencial

N.º	RF3
Nombre	Sesión iniciada
Descripción	Una vez iniciada la sesión el usuario tendrá desbloqueadas las opciones de crear eventos y de unirse a eventos.

Objetivos	OBJ1, OBJ2, OBJ3
Prioridad	Alta/Esencial

N.º	RF4
Nombre	Perfil
Descripción	Al pulsar en el botón perfil se llevará a la zona personal en la que saldrán los datos personales, podrá cambiarlos y los eventos creados activos y los eventos apuntados.
Objetivos	OBJ5
Prioridad	Alta/Esencial

N.º	RF5
Nombre	Crear Evento
Descripción	Al pulsar en el botón Nuevo Evento Aparecerá un formulario que el usuario deberá rellenar para poder crear el evento.
Objetivos	OBJ1, OBJ2, OBJ3
Prioridad	Alta/Esencial

N.º	RF6
Nombre	Chat grupal
Descripción	Si el Usuario creador del evento ha pulsado en la opción de habilitar el chat grupal se creará un chat al que podrán acceder los participantes del evento.
Objetivos	OBJ6, OBJ7
Prioridad	Alta/Esencial

N.º	RF7
Nombre	Administrar usuarios apuntados a un evento

Descripción	El creador del evento podrá eliminar participantes de su evento en ese caso se le enviará un correo electrónico a ese participante con la razón.
Objetivos	OBJ5, OBJ6
Prioridad	Alta/Esencial

N.º	RF8
Nombre	Administrar eventos
Descripción	El creador del evento tendrá dos botones extras en la pantalla del evento uno será para modificarle y la otra para borrarle.
Objetivos	OBJ1, OBJ2, OBJ3
Prioridad	Alta/Esencial

N.º	RF9
Nombre	Eliminar evento
Descripción	Si el creador del evento decide eliminar su evento tendrá que poner su motivo el cual se enviará mediante correo electrónico a todos sus participantes.
Objetivos	OBJ9, OBJ3
Prioridad	Alta/Esencial

N.º	RF10
Nombre	Modificar eventos
Descripción	Si el creador del evento decide modificar características de su evento podrá cambiarlo
Objetivos	OBJ9, OBJ3
Prioridad	Alta/Esencial

N.º	RF11
Nombre	Aproximación al inicio del evento
Descripción	Cuando falten 30 min se le enviará a todos los participantes un recordatorio de del inicio del evento mediante correo electrónico.
Objetivos	OBJ9
Prioridad	Alta/Deseado

N.º	RF12
Nombre	Evento con pago de entradas
Descripción	Para esta opción el usuario creador deberá tener la versión Premium y aparecerá una opción en el formulario de creación de precio entradas.
Objetivos	OBJ9, OBJ11
Prioridad	Alta/Deseado

N.º	RF13
Nombre	Apuntarse a evento
Descripción	Cuando el usuario entra en un evento le saldrá un botón para apuntarse al evento si el evento no ha llegado al máximo de participantes.
Objetivos	OBJ2, OBJ3
Prioridad	Alta/Esencial

N.º	RF14
Nombre	Apuntarse a evento en el que el usuario debe pagar entrada
Descripción	Para esta opción cuando el usuario pulsa el botón de añadir al evento le aparecerá un formulario de pago para poder unirse.
Objetivos	OBJ2, OBJ3,OBJ11
Prioridad	Media/Deseado

N.º	RF15
Nombre	Creación de evento competitivo
Descripción	Para esta opción el usuario creador deberá tener la Versión Completa y aparecerá una opción en el formulario de creación de evento competitivo con la que saldrá un formulario.
Objetivos	OBJ1, OBJ2, OBJ3, OBJ12
Prioridad	Baja/Deseado

N.º	RF16
Nombre	Formulario de creación de evento competitivo
Descripción	Cuando el creador elige esta opción le saldrá una opción en la que tendrá que poner el precio que cuesta el apuntarse y los precios.
Objetivos	OBJ1, OBJ2, OBJ3, OBJ12
Prioridad	Baja/Opcional

N.º	RF17
Nombre	Apuntarse a evento competitivo

Descripción	Cuando el usuario se apunta a un evento competitivo le saldrá una pestaña para la tramitación del pago y de los ingresos en caso de haberlos.
Objetivos	OBJ12, OBJ2, OBJ3
Prioridad	Baja/Opcional

6. Diseño

Diagrama de red

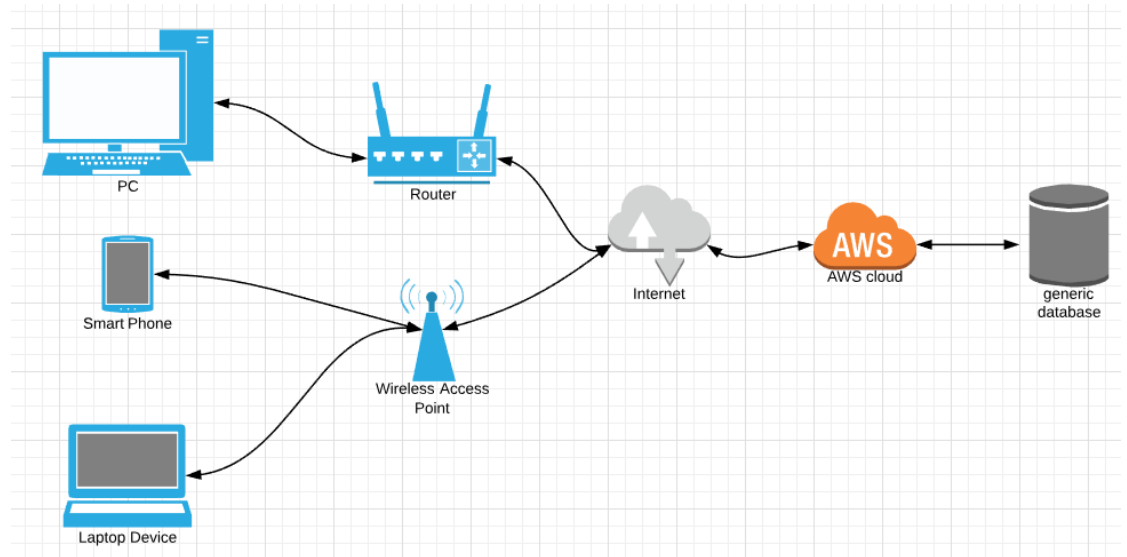


Figura 8 – Arquitectura Red.

A Owents se podrá acceder desde cualquier dispositivo ya sea mediante una red wifi o directamente desde el router, de ahí ira mediante internet a los servidores remotos de “AWS” y desde ahí la pagina accederá a la base de datos.

Diagrama Entidad Relación

Diagrama relacional

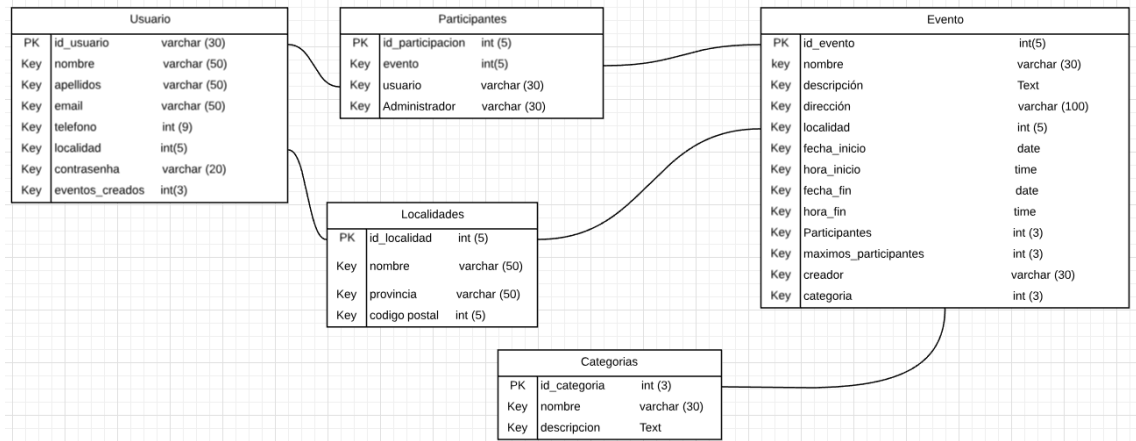


Figura 9 – Diagrama Relacional

Diagrama E/R

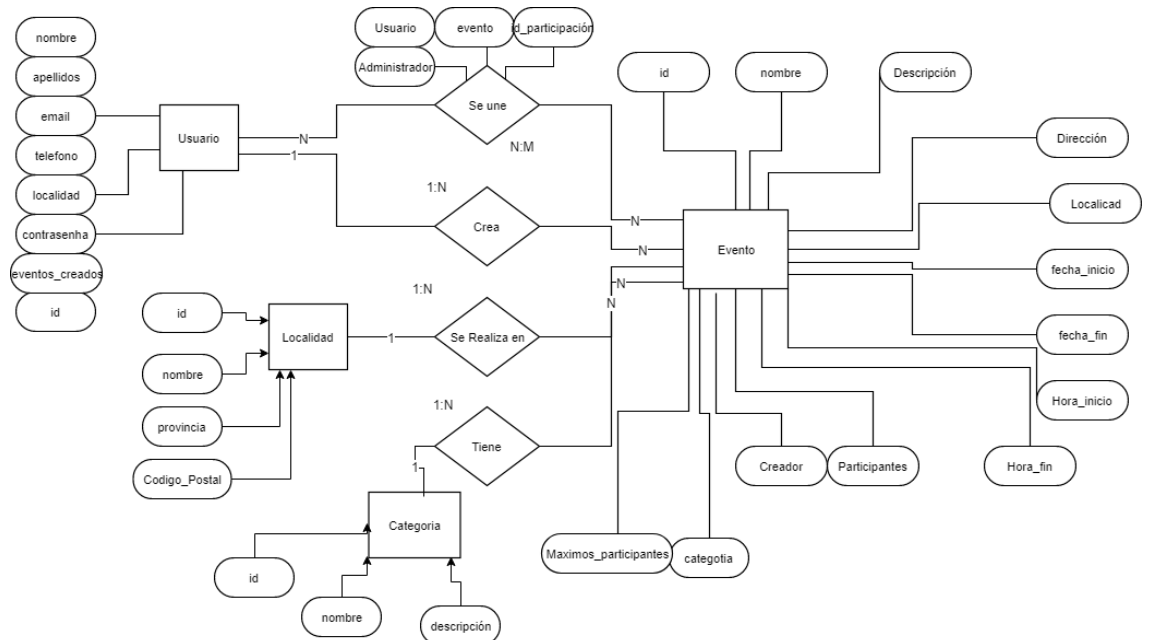


Figura 10 – Diagrama E/R

La Base de datos va a estar compuesta de cuatro entidades (Usuario, Evento, Categoría, Localidad) y una entidad creada por la relación N:M entre usuario y evento que es “Participantes”.

Tablas

Evento		
PK	id_evento	int(5)
key	nombre	varchar (30)
Key	descripción	Text
Key	dirección	varchar (100)
Key	localidad	int (5)
Key	fecha_inicio	date
Key	hora_inicio	time
Key	fecha_fin	date
Key	hora_fin	time
Key	Participantes	int (3)
Key	maximos_participantes	int (3)
Key	creador	varchar (30)
Key	categoria	int (3)

Figura 11 – Tabla Evento

En esta se guardarán los eventos creados:

- Id_evento -INT -primary key
- Nombre – varchar (30)
- Descripción – Text
- Localidad – int - Foreign Key
- Fecha_inicio – date
- Hora_inicio – time
- Fecha_fin – date
- Hora_fin – time
- Participantes – int
- Maximos_participantes – int
- Creador – varchar – Foreign Key
- Categoría – int -Foreign Key

Participantes		
PK	id_participacion	int (5)
Key	evento	int(5)
Key	usuario	varchar (30)
Key	Administrador	varchar (30)

Figura 12 – Tabla Participantes

En esta tabla se guardarán las relaciones entre un evento y sus participantes:

Id_participacion – int - Primary Key

Evento – int – Foreign Key

Usuario – varchar – Foreign Key

Administrador – varchar – Foreign Key

Usuario		
PK	id_usuario	varchar (30)
Key	nombre	varchar (50)
Key	apellidos	varchar (50)
Key	email	varchar (50)
Key	telefono	int (9)
Key	localidad	int(5)
Key	contrasenha	varchar (20)
Key	eventos_creados	int(3)

Figura 13 – Tabla Usuario

En esta tabla aparecerán todos los usuarios registrados en la página:

Id_usuario – varchar -Primary Key

Nombre – varchar

Apellidos – varchar

Email – varchar

Teléfono – int

Localidad – int Foreign Key

Contrasenha – varchar

Eventos_creados - int

Localidades		
PK	id_localidad	int (5)
Key	nombre	varchar (50)
Key	provincia	varchar (50)
Key	codigo postal	int (5)

Figura 14 – Tabla Localidades

Tabla en la que se almacenarán todas las localidades:

Id_localidad – int Primary Key

Nombre – varchar

Provincia – varchar

Codigo_postal - int

Categorías		
PK	id_categoria	int (3)
Key	nombre	varchar (30)
Key	descripcion	Text

Figura 15 – Tabla Categorías

Tabla en la que se almacenaran todas las categorías:

Id_categoria – int – Primary Key

Nombre – varchar

Descripción - Text

Diagrama de Clases:

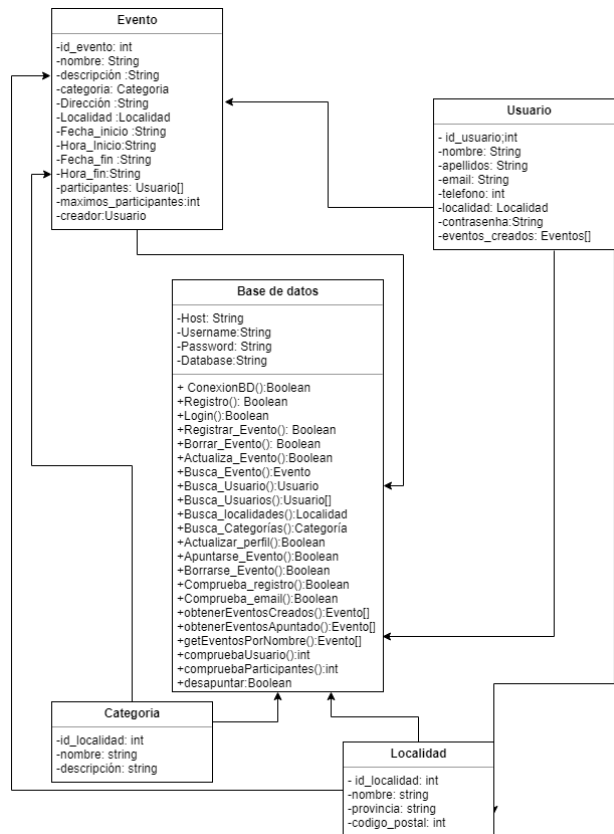


Figura 16 – Diagrama de clases.

Evento:

La clase evento representa todos los eventos creados con todos sus atributos y un array de Usuarios que son los participantes de ese Evento.

Usuario:

Representa los usuarios registrados en la pagina con todos sus datos personales y un array de Eventos que ha creado, esta clase también tiene los métodos (crear y borrar eventos) que sirven para crear un evento o borrar uno que el mismo ha creado, también tiene los métodos de (apuntarse y desapuntarse a eventos) que son para que el usuario se pueda apuntar o desvincular de eventos y por último el método de actualizar perfil que sirve para actualizar los datos personales del usuario.

Categoría:

Objeto que representa la categoría de un evento.

Localidad:

Objeto que representa la localidad del usuario o del evento.

Base de datos:

Objeto que realiza la conexión con la base de datos y realiza todas las consulta y cambios en la base de datos.

Diagrama Interfaces

-Colores

Colores Principales:

Azul: #69fee3



Gris: #bdb8be



Blanco: #FFFFFF



Esta es la relación de colores principales de la página web Owents, están descritos con su color en hexadecimal.

Todos los textos de la web están escritos en negro exceptuando los títulos que están en blanco.

La selección de estos colores como principales de la página ha sido debido que transmiten tranquilidad e incitan al usuario a realizar actividades.

Colores Secundarios:

Negro: # 0b2425



Este color está presente en el logo de la página y el elemento para desplegar el menú.

-Tipografía

Menú:

El título de la página web va a ser blanco: Arial 30px.

Los botones de la derecha del menú van a ser blancos: Arial 15px.

Los apartados del menú de búsqueda van a ser negros: Arial 12px.

Zona principal:

Los títulos de los eventos van a ser negros: Arial 12px.

El texto de los botones de los eventos va a ser negro: Arial 15px.

Formularios:

Los títulos van a ser negros: Arial 12px.

El contenido de las cajas de texto va a ser negro: Arial 12px.

Login:



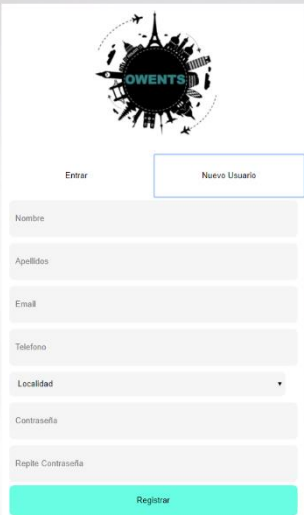
The login interface features the OWENTS logo at the top, which is a circular emblem with various travel-related icons. Below the logo are two tabs: 'Entrar' (selected) and 'Nuevo Usuario'. The 'Entrar' tab contains two input fields: 'Email/Usuario*' and 'Contraseña*'. A link 'Se olvidó su contraseña' is positioned to the right of the password field. At the bottom is a large teal button labeled 'Entrar'.

Figura 17 – Interfaz Login

Esta interfaz es la primera que se encuentra el usuario al entrar a la pagina sirve para que el usuario meta sus credenciales y si está registrado pueda acceder al portal de eventos.

Esta interfaz está conectada con: Registro y Portal de Eventos.

Registro:



The registration interface features the OWENTS logo at the top. Below the logo are two tabs: 'Entrar' and 'Nuevo Usuario' (selected). The 'Nuevo Usuario' tab contains several input fields: 'Nombre', 'Apellidos', 'Email', 'Telefono', 'Localidad' (a dropdown menu), 'Contraseña', and 'Repita Contraseña'. At the bottom is a large teal button labeled 'Registrar'.

Figura 18 – Interfaz Registro.

Esta interfaz sirve para que una persona que es la primera vez que entra a la pagina se pueda registrar y acceder al portal de eventos.

Esta interfaz está conectada con: Login y Portal de Eventos.

Portal de Eventos:

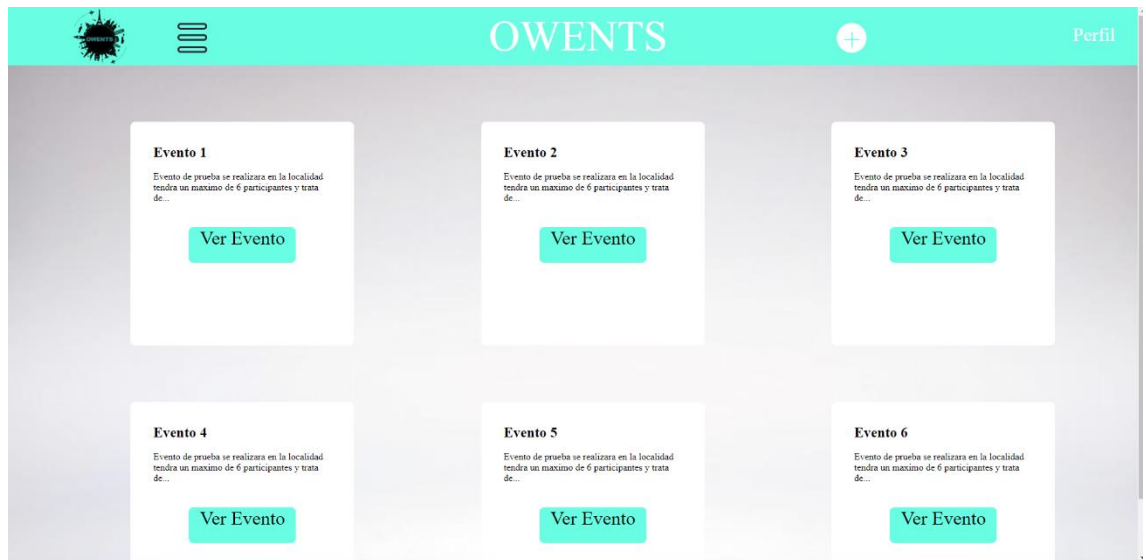


Figura 19 – Interfaz Portal de eventos.

Esta es la interfaz principal de la web es un portal en el que se mostraran todos los eventos, en la parte superior si se pulsa el botón de menú se desplegara un menú para poder filtrar los eventos, tiene también el botón de mas que sirve para crear un nuevo evento, el botón de perfil que muestra los datos del usuario y tiene también el botón de ver evento que muestra la interfaz del evento en la que te mostrara la descripción y todos los datos del evento.

Esta interfaz está conectada con: Crear Evento, Perfil, ver Evento.

Crear Evento:

OWENTS Volver

Crear Evento

Titulo Evento

Descripción

Dirección

Localidad

dd/mm/aaaa

--/--

dd/mm/aaaa

--/--

--Categoría--

Figura 20 – Interfaz Crear Evento.

Esta es la interfaz que se utiliza para crear eventos y publicarlo en el portal.

Esta interfaz está conectada con: Portal de eventos.

Ver Evento:

OWENTS Volver

Parido de futbol 11

Descripción:

Lorem Ipsum es simplemente el texto de relleno de las imprentas y archivos de texto. Lorem Ipsum ha sido el texto de relleno estándar de las industrias desde el año 1500, cuando un impresor (J. del I. persona que se dedica a la imprenta) desconocido usó una galería de textos y los mezcló de tal manera que logró hacer un libro de textos espaciales. No sólo sobrevivió 500 años, sino que Legend ingresó como texto de relleno en documentos electrónicos, quedando esencialmente igual al original. Fue popularizado en los 60s con la creación de las hojas "latex", las cuales contenían pasajes de Lorem Ipsum, y más recientemente con software de autocomposición, como por ejemplo Aldus PageMaker, el cual incluye versiones de Lorem Ipsum.

Dirección

Dirección

Localidad

Localidad

Fecha inicio

...

Figura 21 – Interfaz Evento.

Figura 22 – Interfaz Evento.

Esta es la interfaz es la interfaz que se utiliza para crear eventos y publicarlo en el portal (En este caso sale vacío porque es un prototipo cuando esté en marcha saldrán todos los datos del evento y todos los campos estarán deshabilitados).

Esta interfaz está conectada con: Portal de eventos.

Perfil:

Figura 23 – Interfaz Perfil.

Form fields:

- Telefono
- Localidad
- Eventos creados
- A actualizar datos

Eventos creados

ID Evento	Nombre	Descripción	Participantes
01	Partido de Futbol	partido de futbol 11 entre amigos	8
01	Partido de Futbol	partido de futbol 11 entre amigos	8
01	Partido de Futbol	partido de futbol 11 entre amigos	8
01	Partido de Futbol	partido de futbol 11 entre amigos	8

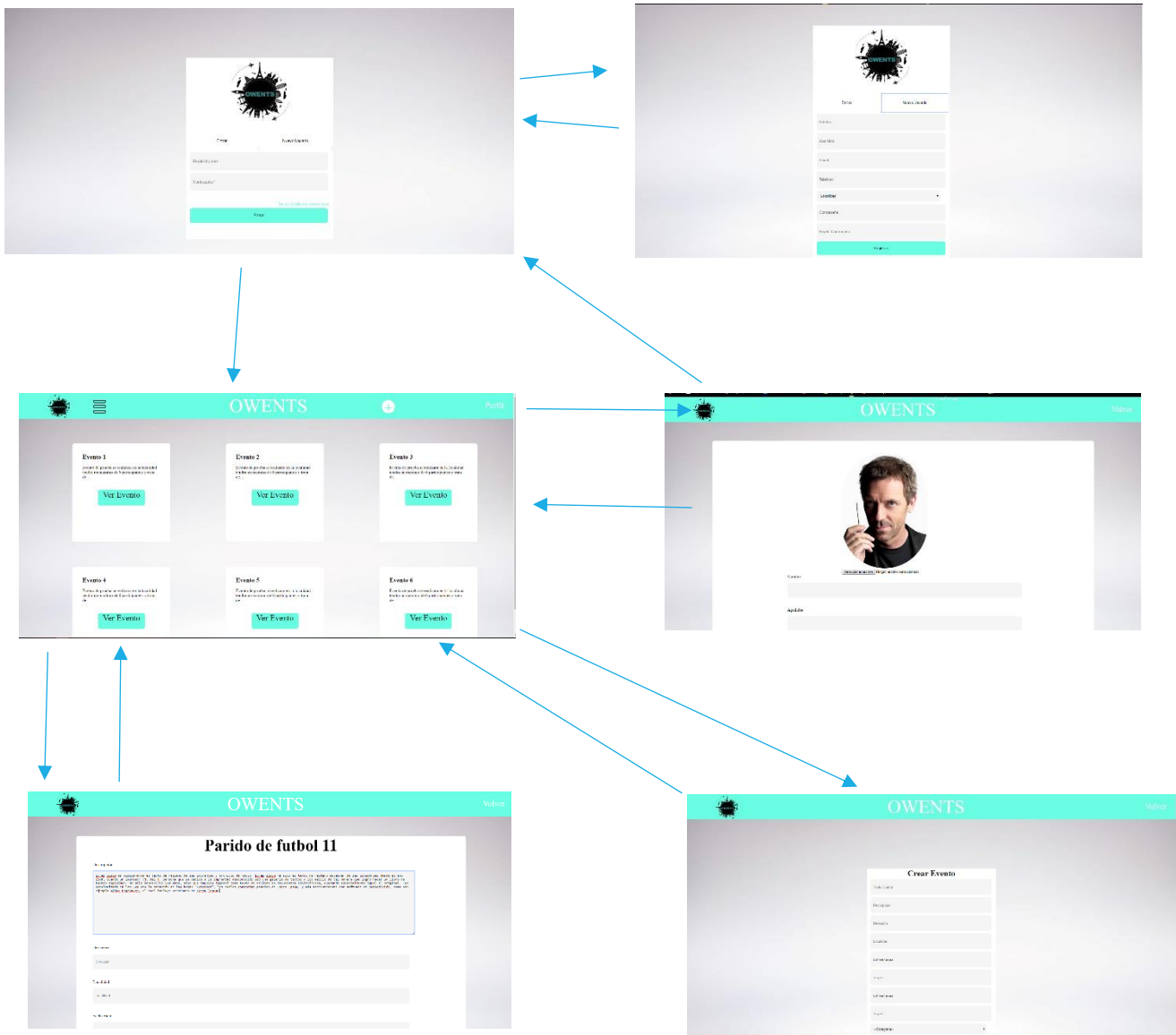
Eventos apuntados

ID Evento	Nombre	Descripción	Participantes
01	Partido de Futbol	partido de futbol 11 entre amigos	8
01	Partido de Futbol	partido de futbol 11 entre amigos	8
01	Partido de Futbol	partido de futbol 11 entre amigos	8
01	Partido de Futbol	partido de futbol 11 entre amigos	8

Figura 24 – Interfaz Perfil.

Esta es la interfaz es la interfaz que se utiliza para administrar los datos de perfil en esta interfaz el usuario podrá actualizar todos sus datos de perfil y podrá consultar sus eventos creados y los eventos en los que está apuntado. Además, arriba a la derecha tiene la opción de cerrar sesión si lo desea. Esta interfaz está conectada con: Portal de eventos, login.

Mapa de navegación



Nada mas acceder a la web se accederá a la interfaz de Login en la que el usuario podrá seleccionar login si esta ya registrado o Registrarse si no lo está, en el caso de que el usuario sea nuevo deberá pulsar el botón de Nuevo usuario para que le aparezca el formulario para el registro del usuario, después de registrarse el usuario será redirigido al portal de eventos, en el caso de que el usuario este registrado en la web deberá rellenar correctamente los campos de usuario y contraseña, esto le redirigirá al portal de eventos directamente, una vez en el portal de evento el usuario tiene 4 opciones:

1. Visitar el perfil:

Si el usuario pulsa el botón perfil ubicado en la zona superior derecha accederá a la interfaz del perfil personal, desde esta interfaz el usuario podrá cerrar sesión pulsando el botón cerrar sesión ubicado en la zona superior derecha, actualizar ciertos datos de su perfil cambiando el valor del campo y posteriormente pulsando el botón actualizar, ver los eventos que ha creado y en los que esta apuntado en las dos tablas de la parte inferior de la página, con la opción de pulsar en uno de ellos y que lo redirija al evento, y la opción de volver a la página principal pulsando el botón volver ubicado en la parte superior izquierda.

2. Crear un evento:

Si el usuario pulsa el botón blanco con el símbolo "+" le redirigirá a la interfaz de crear evento que es un formulario el que el usuario rellenará y pulsará el botón crear evento para crear dicho evento, también tendrá un botón en la parte superior derecha para volver al portal de eventos.

3. Evento:

Si el usuario pulsa el botón ver evento le redirigirá a la interfaz del evento en la que aparecerá un formulario con los datos del evento y diferentes botones dependiendo del usuario:

- Si el usuario es el creador del evento le saldrá un botón para poder actualizar los datos del evento, para poder borrar el evento o para administrar los usuarios del evento.
- Si el usuario es un usuario cualquiera le saldrá un botón para apuntarse al evento en el caso de que no esté apuntado o para desapuntarse en el caso de que ya lo esté.

4. Filtro:

En el caso de que el usuario no quiera ver todos los eventos tendrá un botón en la parte superior izquierda que desplegará un menú en el que el usuario podrá filtrar los eventos por nombre localidad o categoría.

Diagrama de Procedimientos y algoritmos:

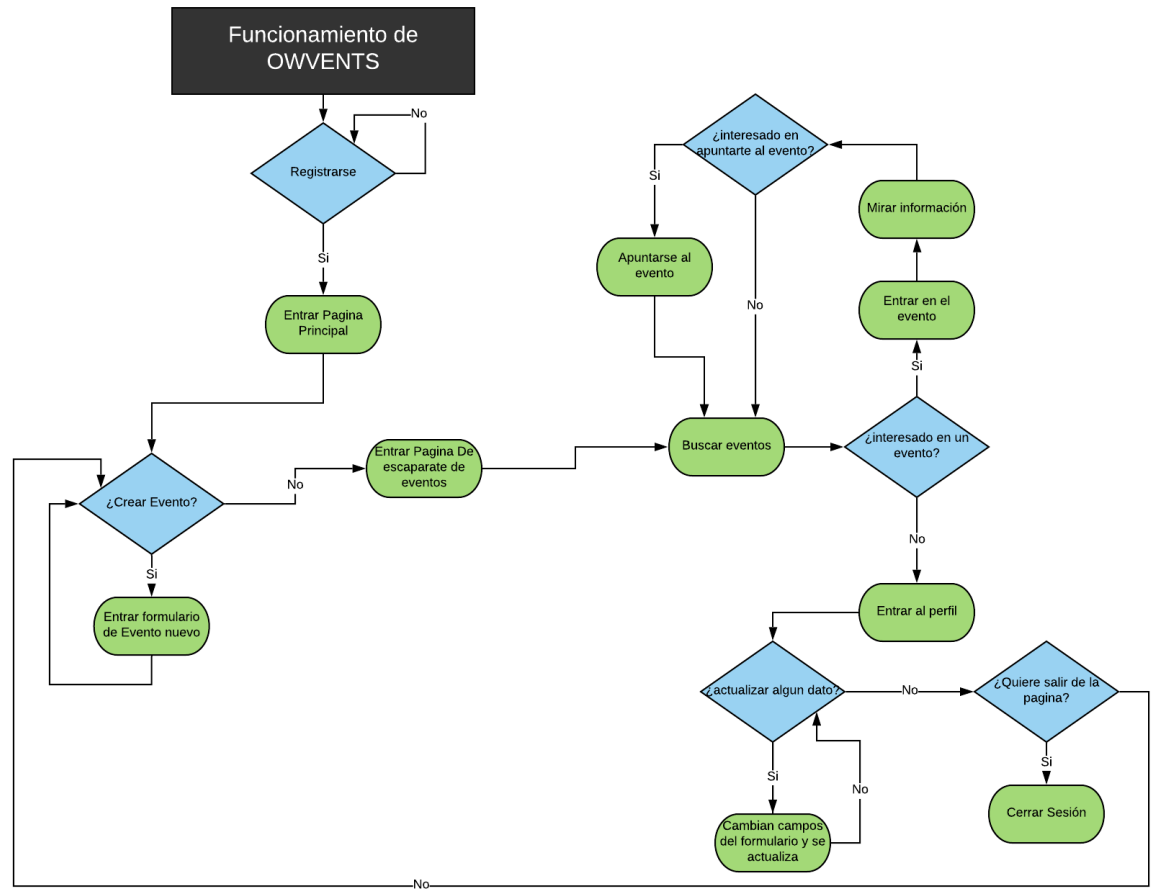


Figura 25 – Diagrama de Procedimientos y algoritmos.

El usuario nada mas entrar a la página le aparecerá la opción de registrarse en la página o de acceder a ella, una vez dentro va a disponer de diferentes opciones.

Puede crear un propio evento en el que rellenará un formulario con los datos, a continuación, se guardará en la base de datos y estará a la disposición del resto de usuarios.

El usuario podrá acceder a un evento en el que le aparecerán los detalles del mismo y en el que tendrá la de apuntarse o no apuntarse, en el caso de que esté interesado y se apunte se actualizará en la base de datos y habrá una plaza menos disponible para que se apunte otro usuario.

El usuario podrá acceder al perfil en el que tendrá la opción de cambiar los datos personales, los cuales se actualizarán al instante en la base de datos.

7. Planificación

Diagrama de Procedimientos y algoritmos

Actividades	2019																			
	Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Selección del software	■																			
Análisis y estudio de posibilidades		■																		
Elección de proyecto		■	■																	
Elaboración anteproyecto			■	■																
Estudio e investigación					■	■														
creación de base de datos							■	■												
Diseño de las vistas								■	■	■	■									
Desarrollo página								■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Pruebas y correcciones													■	■	■	■	■	■	■	■
Documentación													■	■	■					
Elaboración memoria			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■					
Elaboración presentación													■	■						

Figura 26 – Diagrama de Grant.

Este diagrama representa el tiempo dedicado a cada tarea del proyecto.

- Durante el primer mes se llevará a cabo la toma de decisiones.
 - Software que se usará.
 - Función que tendrá la aplicación.
 - Plataformas en las que estará disponible.
- Las dos primeras semanas de mes siguiente se realizarán las labores de investigación tanto para informarse del sector como en tema de competencias.
- La otra mitad del mes de abril y las tres primeras semanas de mayo se realizará:
 - Creación de la base de datos.
 - Diseño de las vistas.
 - Desarrollo de las partes funcionales de la página.
 - Inicio de la memoria.
- El tiempo restante será dedicado a:
 - Elaboración de pruebas.

- Documentación del proyecto.
- Presentación del proyecto.
- La finalización de la memoria.
- La finalización del desarrollo

Recursos y logística

-Productos necesarios para poder generar la plataforma:

- Windows 10
- Procesador superior a Intel Core i5-8600K 3.6GHz BOX.
- 8GB de RAM
- 1TB de disco duro.

Será necesaria una conexión a internet y tener instalado en el dispositivo un servidor web como puede ser apache un procesador de texto (sublime text3), un gestor de base de datos mySql y un servidor de aplicaciones Tomcat.

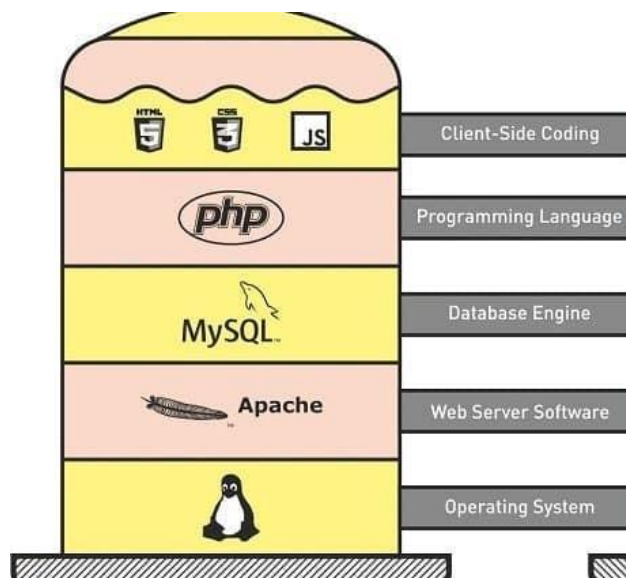


Figura 27 – Imagen programas necesarios

Productos necesarios para poder desplegar la página web:

Para desplegar la aplicación se utilizará el servicio de Amazon ([AWS](#)) para el cloudcomputing.

-Recursos Humanos necesarios:

Departamentos:

Desarrollo- RRHH-Atención al cliente-Dirección.

Departamento	Descripción del puesto	Perfil Profesional	Número de personas	Responsable
Desarrollo	Desarrollo mantenimiento y solución de errores de la plataforma.	Persona con titulación de programación o con experiencia en desarrollo de contenido web.	1	Dirección
RRHH	Gestión del personal de la empresa.	Persona eficiente con el tiempo, comunicativo, líder que motiva, innovador.	1	Dirección
Atención al cliente	Comunicación con el cliente para ayudar o solucionar problemas.	Persona confiada con actitud amistosa con empatía positiva y con una buena resolución de problemas.	1	Dirección
Dirección	Gestión de todos los departamentos y de la empresa.	Persona con liderazgo ,eficiente comunicativa y con un amplio conocimiento de la empresa y su funcionamiento.	1	

Figura 28 – Tabla Recursos Humanos

-Logística:

-Permisos:

Registro del elemento software cuyo precio es 13,22€.

Registro de la Marca cuyo precio es 150 €.

-Aplicaciones/Programas necesarias:

- Windows 10(Sistema Operativo)
- Servidor Apache (Servidor web HTTP).
- MySQL (Gestor de Base de datos)
- Sublime text (Editor de texto).

8. Implementación / Desarrollo

-Creación de evento:

```
public function registraEvento($titulo,$descripcion,$direccion,$
    localidad,$Finicio,$Hinicio,$Ffin,$Hfin,$categoria,$
    maximos_participantes,$creador)
{
    $conexion = self::getConexion();

    $sql="INSERT into evento(nombre,descripcion,direccion,localidad,fecha_inicio,hora_inicio,fecha_final,hora_final,maximos_participantes,creador) values('$titulo','$descripcion','$direccion','$localidad','$Finicio','$Hinicio','$Ffin','$Hfin','$maximos_participantes','$creador')";

    $conexion->exec($sql);

    // $filasUpdate = $consulta->rowCount();
    unset($conexion);
    return true;
}
```

Figura 29 – Método registraEvento().

Este método añade un nuevo evento a la base de datos.

-Registro de usuario:

```
public function registraUsuario($user,$nombre,$email,$apellidos,$
    telefono,$localidad,$contrasena)
{
    $conexion = self::getConexionPDO();

    $consulta = $conexion->prepare("INSERT into usuarios(email,id_usuario,contrasena,nombre,apellidos,telefono,localidad) values(?,?,?,?,?,?)");
    $consulta->bindParam(1, $email);
    $consulta->bindParam(2, $user);
    $consulta->bindParam(3, $contrasena);
    $consulta->bindParam(4, $nombre);
    $consulta->bindParam(5, $apellidos);
    $consulta->bindParam(6, $telefono);
    $consulta->bindParam(7, $localidad);
    $consulta->execute();
    $filasUpdate = $consulta->rowCount();
    unset($conexion);
    if ($filasUpdate > 0) {
        return true;
    } else {
        return false;
    }
}
```

Figura 30 – Método registraUsuario().

-Login:

Comprueba que el usuario o el correo existen y en caso de que existan comprueba si la contraseña es correcta.

```
public static function login($usuario,$password){
    $conexion=self::getConexion();
    $consulta="SELECT count(*) as number from usuario where email='$usuario' and contrasenha='$password' or id_usuario='$usuario' and contrasenha='$password'";

    if ($resultado = $conexion->query($consulta)) {
        $numero=$resultado->fetchObject();
        if ($numero->number>0) {
            return true;
        }else{
            return false;
        }
    }
}
```

Figura 31 – Método login().

-Validación de Login con Ajax:

Mediante Ajax manda los datos del formulario a el método LogeoVal() que lo que hace es que si esta bien el inicio de sesión crea un usuario en sesión con los datos de ese usuario y sino pone un mensaje de que la contraseña o el correo no son correctos.

```
<script>
    $(document).ready(function() {
        $('#logear').click(function(e){
            e.preventDefault();
            var user=$('#Luser').val();
            var password=$('#Lpassword').val();
            $.ajax({
                url: 'validaciones/ajax.php',
                data:{'user':user,'password':password},
                type:'POST',
                dataType:'json',

                success: function(respuesta){
                    if (respuesta) {
                        $('#login').submit();
                    }else{
                        $('#errorLog').empty();
                        $('#errorLog').append('El usuario o la contraseña son erroneos')
                    }
                },

                error : function(xhr,status){
                    alert('disculpe ha ocurrido un error');
                }
            })
        });
    });
```

Figura 32 – Validación de login con Ajax 1.

```

require_once '../modelo/modelo.php';
require_once '../clases/Usuario.class.php';
session_start();
function logeoVal($user,$password){
    $respuesta=true;
    $logea=BasesDatos::login($user,$password);
    if (!$logea) {
        $respuesta=false;
    }else{
        $_SESSION['usuario']=BasesDatos::obtieneUsuario($user,$password);
    }
    return $respuesta;
}

```

Figura 33 – Validación de login con Ajax 2.

-Actualizar Perfil:

Recoge los datos de los campos del formulario y los cambia en la base de datos , no será posible cambiar el usuario ni el correo electrónico.

```

public function actualizaPerfil($nombre,$apellidos,$telefono,$localidad,$email){
    $conexion=self::getConexion();
    $consulta="UPDATE usuario set nombre='".$nombre."', apellidos='".$apellidos."
        ',telefono='".$telefono."', localidad='".$localidad.'" where email='".$email.
        "'";

    $conexion->exec($consulta);

    unset($conexion);

    return $consulta;
}

```

Figura 34 – Método actualizaPerfil().

9. Puesta en marcha y explotación

Pruebas y control de calidad

Caso de prueba N°1	REQ1 Inicio de sesión
Descripción	Comprobar que el usuario está registrado, si está registrado permite el acceso a la web.
Prerrequisito	Estar registrado en la web.
Procedimientos	Entrar a la página Web y rellenar el formulario de entrar.
Resultado esperado	Si el usuario y la contraseña son correctos al pulsar el botón “Entrar” accederá a la página principal.
Resultado obtenido	Al hacer click en el botón “Entrar” accede a la pagina principal.

Caso de prueba N°2	REQ2 Registro
Descripción	Comprueba que el usuario no existe y registra a el usuario en la página web.
Prerrequisito	Ninguno
Procedimientos	Entrar en la página rellenar el formulario de registro.
Resultado esperado	Si el usuario ni el correo electrónico existe y han sido rellenado todos los campos el usuario es registrado en la página y accede a la página principal.
Resultado obtenido	Al hacer click en “Registrarse” comprueba si existe ,registra al usuario y accede a la página principal.

Caso de prueba N°3	REQ3 Sesión iniciada
Descripción	Una vez iniciada la sesión el usuario tendrá desbloqueadas las opciones de crear eventos y de unirse a eventos.
Prerrequisito	Estar logeado.
Procedimientos	Entrar a la página principal.
Resultado esperado	El usuario entrará en la página principal y podrá crear eventos apuntarse a eventos o ver su perfil.
Resultado obtenido	El usuario entra y puede crear eventos apuntarse y ver el perfil.

Caso de prueba N°4	REQ4 Perfil
Descripción	Al pulsar en el botón perfil se llevará a la zona personal en la que saldrán los datos personales, podrá cambiarlos y los eventos creados activos y los eventos apuntados.
Prerrequisito	Estar logeado.
Procedimientos	Iniciar sesión en la página y pulsar el botón de perfil
Resultado esperado	El usuario pulsará el botón de perfil y entrara a una interfaz en la que aparecerán sus datos personales y podrá editarlo.
Resultado obtenido	El usuario pulsa el botón de perfil y llega a la interfaz en la que aparecen sus datos.

Caso de prueba N°5	REQ5 Crear Evento
Descripción	Al pulsar en el botón Nuevo Evento Aparecerá un formulario que el usuario deberá rellenar para poder crear el evento.
Prerrequisito	Estar logeado, estar en la interfaz de crear evento.
Procedimientos	Iniciar sesión en la página y pulsar el botón de +
Resultado esperado	El usuario rellenará en formulario de crear evento, pulsará el botón de crear evento y se creará el evento.
Resultado obtenido	El usuario rellena el formulario de crear evento, pulsa el botón de crear evento y se crea el evento.

Caso de prueba N°6	REQ6 Chat grupal
Descripción	Si el Usuario creador del evento ha pulsado en la opción de habilitar el chat grupal se creará un chat al que podrán acceder los participantes del evento.
Prerrequisito	Estar logeado, estar en la interfaz de evento.
Procedimientos	Iniciar sesión en la página y pulsar en un evento.
Resultado esperado	El usuario entrará a un evento y pulsará en el chat en el que podrá hablar.
Resultado obtenido	Falta por implementar.

Caso de prueba N°7	REQ7 Administración de usuarios.
Descripción	El creador del evento podrá eliminar participantes de su evento en ese caso se le enviará un correo electrónico a ese participante con la razón.
Prerrequisito	Estar logeado, estar en la interfaz de evento de que seas creador.
Procedimientos	Iniciar sesión en la página y pulsar en un evento.
Resultado esperado	El usuario entrará a un evento y podrá eliminar personas apuntadas.
Resultado obtenido	Falta por implementar.

Caso de prueba N°8	REQ8 Administrar eventos.
Descripción	El creador del evento tendrá dos botones extras en la pantalla del evento uno será para modificarle y la otra para borrarle.
Prerrequisito	Estar logeado, estar en la interfaz de evento de que seas creador.
Procedimientos	Iniciar sesión en la página y pulsar en un evento.
Resultado esperado	El usuario entrará a un evento y le saldrán los botones si es creador.
Resultado obtenido	Falta por implementar.

Caso de prueba N°9	REQ9 Eliminar evento.
Descripción	Si el creador del evento decide eliminar su evento tendrá que poner su motivo el cual se enviará mediante correo electrónico a todos sus participantes.
Prerrequisito	Estar logeado, estar en la interfaz de evento de que seas creador.
Procedimientos	Iniciar sesión en la página y pulsar en un evento.
Resultado esperado	El usuario entrará a un evento y pulsará el botón de borrar y se eliminará el evento.
Resultado obtenido	Falta por implementar.

Caso de prueba N°10	REQ10 Modificar evento.
Descripción	Si el creador del evento decide modificar características de su evento podrá cambiarlo
Prerrequisito	Estar logeado, estar en la interfaz de evento de que seas creador.
Procedimientos	Iniciar sesión en la página y pulsar en un evento.
Resultado esperado	El usuario entrará a un evento y podrá cambiar los datos del evento y si pulsa el botón actualizar se cambiarán los datos del evento.
Resultado obtenido	El usuario entra al evento, cambia los datos y pulsa actualizar y se cambian los datos en la Base de datos.

Caso de prueba N°11	REQ11 Aproximación al inicio del evento
Descripción	Cuando falten 30 min se le enviará a todos los participantes un recordatorio de del inicio del evento mediante correo electrónico.
Prerrequisito	Estar apuntado a algún evento.
Procedimientos	Ninguno.
Resultado esperado	El usuario recibirá un correo cuando se aproxime el evento.

Resultado obtenido	Falta por implementar.
--------------------	------------------------

Caso de prueba N°12	REQ12 Evento de pago
Descripción	Para esta opción el usuario creador deberá tener la versión Premium y aparecerá una opción en el formulario de creación de precio entradas.
Prerrequisito	Ser premium estar en el formulario de crear eventos.
Procedimientos	Iniciar sesión entrar en la interfaz de crear evento.
Resultado esperado	El usuario podrá crear un evento que sea de pago.
Resultado obtenido	Falta por implementar.

Caso de prueba N°13	REQ13 Apuntarse a evento
Descripción	Cuando el usuario entra en un evento le saldrá un botón para apuntarse al evento si el evento no ha llegado al máximo de participantes.
Prerrequisito	Estar logeado.
Procedimientos	Iniciar sesión entrar a un evento.
Resultado esperado	El usuario podrá pulsar a este botón y si los participantes no son iguales al máximo podrá apuntarse al evento.
Resultado obtenido	El usuario pulsar el botón de apuntarse y se apunta al evento si hay hueco.

Caso de prueba N°14	REQ14 Crear evento de pago.
Descripción	Para esta opción el usuario creador deberá tener la versión Premium y aparecerá una opción en el formulario de creación de precio entradas.
Prerrequisito	Estar logeado.
Procedimientos	Iniciar sesión y entrar a la interfaz de crear evento.
Resultado esperado	El usuario podrá pulsar un botón que pondrá que ese evento es de pago y aparecerán unos campos nuevos.
Resultado obtenido	Falta por implementar.

Caso de prueba N°15	REQ15 Crear evento Competitivo.
Descripción	Para esta opción el usuario creador deberá tener la Versión Completa y aparecerá una opción en el formulario de creación de evento competitivo con la que saldrá un formulario.
Prerrequisito	Estar logeado y ser de versión completa.
Procedimientos	Iniciar sesión y entrar a la interfaz de crear evento.

Resultado esperado	El usuario podrá pulsar un botón que marcará el evento como competitivo y aparecerán unos campos nuevos.
Resultado obtenido	Falta por implementar.

Caso de prueba N°16	REQ16 Apuntarse a evento competitivo.
Descripción	Cuando el usuario se apunta a un evento competitivo le saldrá una pestaña para la tramitación del pago y de los ingresos en caso de haberlos.
Prerrequisito	Estar logeado y ser de versión completa.
Procedimientos	Iniciar sesión y entrar a la interfaz de crear evento.
Resultado esperado	El usuario podrá apuntarse a eventos competitivos.
Resultado obtenido	Falta por implementar.

10. Gestión económica del proyecto

Nombre: Owents S.L

Ciudad: Puente san Miguel, Cantabria, España

Dirección: Barrio azul nº85, Helguera.

C.I.F: B51254889.

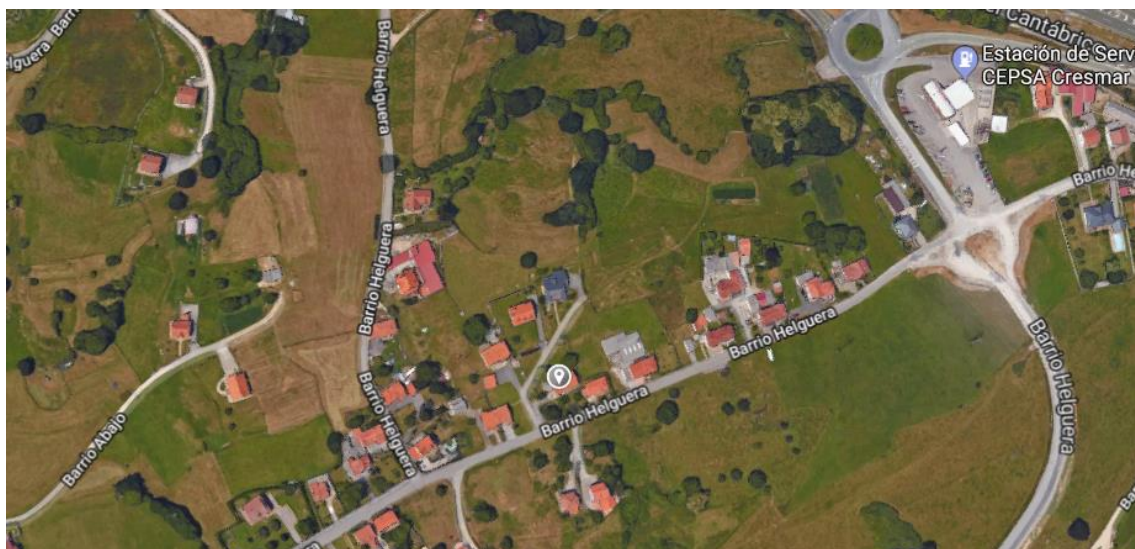


Figura 35 – Localización de la empresa.

Se dispone del software y hardware necesario para el desarrollo de la aplicación, así como conexión a internet, lo único necesario es contratar de una empresa ajena el servicio de servidor remoto en este caso AWS (Es el servicio de servidor remoto de Amazon).

Estructura de la empresa

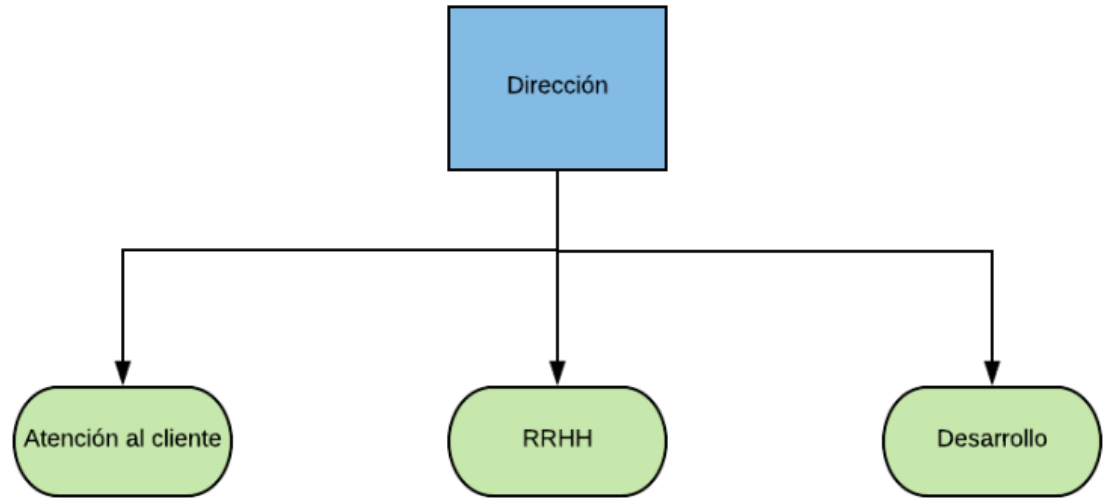


Figura 36 – Diagrama de la estructura de la empresa.

Propiedad Intelectual.

El artículo 101 LPI establece que “Los derechos sobre los programas de ordenador, así como sobre sus sucesivas versiones y los programas derivados, podrán ser objeto de inscripción en el Registro de la Propiedad Intelectual”.

En este caso, tanto la autoría, como la titularidad, le corresponde a la empresa generadora del software.

Precio del registro: 13,22€.

Registro de la marca

El coste de registrar una marca es de 150 euros, según lo establecido por la Oficina Española de Patentes y Marcas. Pero atención: hay que recordar que la Propiedad Intelectual sobre esta marca dura diez años. Si antes de ese periodo no se renueva la marca, se pierde el derecho de uso y puede ser adquirido por otra empresa. Se puede solicitar presentándose en las oficinas del OEPM, en Centros Regionales de Información sobre Propiedad Industrial – los cuales se pueden encontrar en todo el territorio nacional – o bien hacerlo online.

Inversiones

INVERSIONES	% AMORT	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
Inmovilizado Material						
<i>Terrenos</i>						
<i>Instalaciones y Maquinaria</i>	10%					
<i>Mobiliario y Utilaje</i>	10%	200,00				
<i>Elementos de transporte</i>	15%					
<i>Equipo proceso de información</i>	25%	1.500,00	500,00			
<i>Otro inmovilizado material</i>	10%					
Total Inmovilizado Material		1.700,00	500,00	0,00	0,00	0,00
Inmovilizado Intangible						
<i>Investigación y Desarrollo</i>	20%	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
<i>Patentes, licencias y marcas</i>		163,00	0,00	0,00	0,00	0,00
<i>Aplicaciones informáticas</i>	26%	109,00	0,00	0,00	0,00	0,00
<i>Derechos de traspaso</i>		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
<i>Canon franquicia</i>						
Total Inmovilizado Intangible		272,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Inversiones Financieras		0,00	0,00	0,00		
Amortización Inmovilizado Material		395,00	520,00	520,00	520,00	145,00
Amortización Inmovilizado Intangible		28,34	28,34	28,34	23,98	0,00
Fianzas y Depósitos			0,00	0,00		

Figura 37 – Inversiones.

Para este proyecto será necesaria una inversión de 1700€ en inmovilizado material es decir será necesario comprar mobiliario una mesa una silla, y será necesario un equipo de procesamiento de información para poder realizar la codificación de la página.

Será necesaria una inversión de inmovilizado intangible de 272€ para patentes y licencias como el registro de la marca y el registro de elemento de software y también para las aplicaciones informáticas necesarias que en este caso sería solamente el sistema operativo de Windows 10.

Financiación

FINANCIACIÓN	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
FINANCIACIÓN PROPIA					
<i>Aportaciones dinerarias</i>	3.100,00	500,00			
<i>Subvenciones no reintegrables</i>					
<i>Subvenciones a la inversión</i>					
FINANCIACIÓN AJENA					
<i>Préstamos Bancarios Largo Plazo</i>					
<i>Cuantía del préstamo</i>	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
<i>Tipo de interés %</i>	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%
<i>Plazo en años</i>	0	0	0	0	0
<i>Préstamos Bancarios Corto Plazo</i>					
<i>Cuantía del préstamo</i>	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
<i>Tipo de interés %</i>	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%
<i>Plazo en meses</i>	0	0	0	0	0
Gastos financieros	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

Figura 38 – Financiación.

En este caso para la financiación el dinero necesario total es de 3.100€ por lo tanto no se necesitará una financiación ajena.

Ventas e ingresos

VENTAS E INGRESOS	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
Ventas (Productos - Servicios)					
<i>publicidad visitas</i>	5.000,00	9.600,00	19.200,00		
<i>Premium(15€ Anuales)</i>	0,00	750,00	1.500,00		
Total ventas	5.000,00	10.350,00	20.700,00	0,00	0,00
Otros Ingresos					
<i>Otros Ingresos de explotación</i>					
<i>Ingresos financieros</i>					
<i>Ingresos excepcionales</i>					
<i>Imputación de Subven. Inversión</i>	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Total Ingresos	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
TOTAL VENTAS E INGRESOS	5.000,00	10.350,00	20.700,00	0,00	0,00

Figura 39 – Ventas e ingresos.

Los ingresos se obtendrán de dos formas:

-Dinero obtenido de los anuncios del banner de publicidad que será la cantidad de usuarios suponiendo que entran 2 veces al día 20 días al mes y teniendo en cuenta que se obtienen 0.1 céntimos por publicidad.

Ingresos: usuarios X 2 X 20 X 0,1.

-Dinero obtenido de la opción premium que costará 15€/año y que les ofrecerá a los usuarios ciertas ventajas como el no tener anuncios y prioridades en ciertos eventos.

Compras y gastos

COMPRAS Y GASTOS	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
Compras					
Total Compras	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Servicios exteriores					
Arrendamientos					
Reparación y Conservación					
Servicios Profesionales	105,00	105,00	105,00		
Transportes					
Primas de Seguros					
Servicios bancarios y similares					
Publicidad y Promoción					
Suministros	480,00	480,00	480,00		
Gastos de Viaje	0,00				
Tributos					
Gastos establecimiento	800,00				
Licencias y altas suministros					
Otros Gastos					
Total servicios exteriores	1.385,00	585,00	585,00	0,00	0,00
Gastos excepcionales					

Figura 40 – Compras y gastos.

En los gastos los gastos necesarios serán principalmente el pago del servidor remoto y el gasto en promociones haciendo colaboraciones mediante las redes sociales y asistiendo a eventos relacionados con actividades de ocio y tiempo libre.

Personal

PERSONAL	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
<i>Sueldos y Salarios</i>	12.600,00	12.978,00	13.367,00		
<i>Seguridad Social</i>	720,00	2039,8	2.379,72		
<i>Otros gastos de personal</i>	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Gastos de personal	13.320,00	15.017,80	15.746,72	0,00	0,00

Figura 41 – Personal.

El personal necesario para el desarrollo y mantenimiento de la página web va a ser una persona que tendrá un salario anual de 12.600€ y por el que habrá que pagar 720€ de seguridad social por lo tanto el primer año habrá un gasto total de 13.320€ en personal de la empresa.

Forma jurídica

Owents será una Sociedad Limitada Unipersonal (S.L) ya que hemos considerado esta forma jurídica como la mejor opción de salida laboral:

- Responsabilidad limitada, no respondes con tus bienes ante las deudas.
- El Impuesto de Sociedades 20% cuando los beneficios son inferiores a 120.000€
- El capital mínimo legal es de 3.005€
- Régimen General o Autónomos.

11. Conclusiones y valoración personal

Al iniciar el proyecto tenía algo de miedo a hacer una pagina web funcional desde cero y crear una empresa viable desde cero, a la hora de empezar la memoria me di cuenta de que la mayor parte de los apartados que había que hacer no los entendía o no sabía cómo rellenarlos, pero al final fue posible gracias a la ayuda del tutor del proyecto y gracias a varios compañeros que me ayudaron a comprenderlo y a seguir adelante con el proyecto.

Esta experiencia me ha ayudado un poco a conocer el desarrollo de una página web y lo agobiante que puede llegar a ser en algunos momentos, pero también me ha ayudado a comprender que si sigues esforzándote al final puedes acabar sacando un proyecto adelante.

12. Bibliografía y fuentes consultadas

Fuentes consultadas para el desarrollo de la web

Api PHP:

<https://www.php.net/manual/es/mysqlinfo.api.choosing.php>

Api JavaScript:

<https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/API>

StackOverflow:

<https://es.stackoverflow.com/>

Fuentes consultadas la memoria

Hosteltur:

Para datos del turismo activo

https://www.hosteltur.com/128016_turismo-activo-tendencia-ganadora-2018.html

Eshow magazine:

Para los datos de las páginas web mas visitadas

<https://eshowmagazine.com/estudios-ecommerce/cuales-son-las-webs-mas-visitadas-en-espana/>

Xataka:

Para el uso de los dispositivos móviles

<https://www.xataka.com/investigacion/los-jovenes-dedican-un-tercio-de-su-tiempo-libre-a-usar-dispositivos-electronicos-y-ademas-estan-cada-vez-mas-solos>

El País:

Crecimiento de la industria del videojuego

https://elpais.com/cultura/2019/01/30/actualidad/1548877027_372955.html

13. Anexos

Manual de usuario

-Acceso a la web:

El nuevo usuario deberá registrarse accediendo al formulario de registro pulsando el botón de “Nuevo Usuario”.

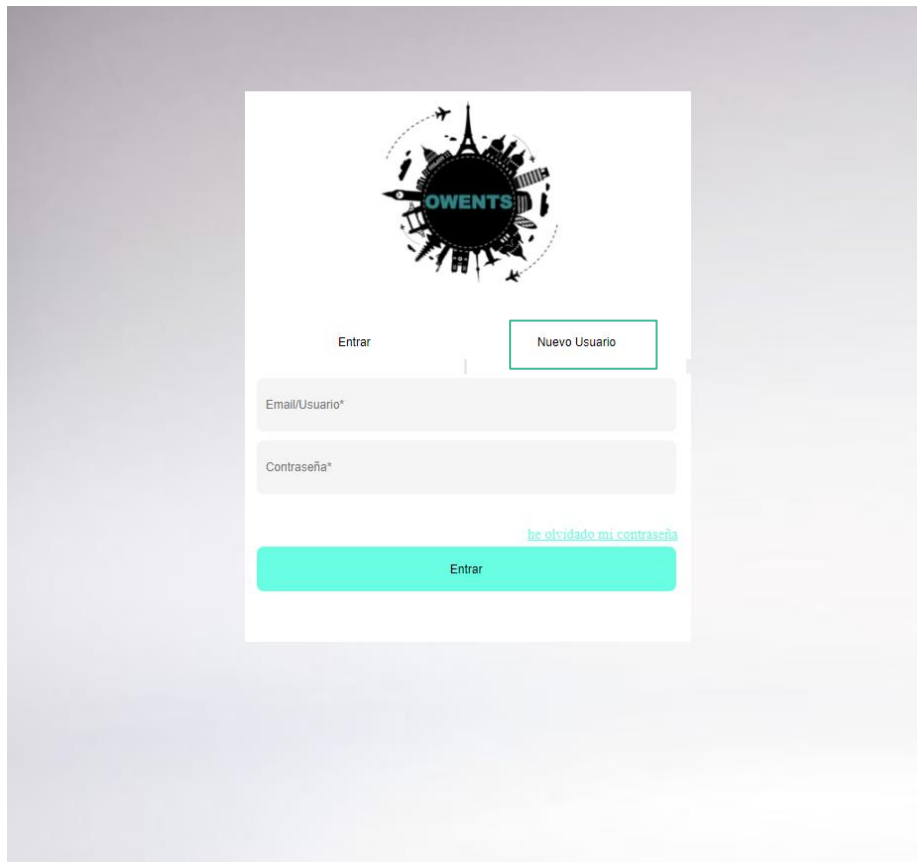


Figura 42 – Manual, Acceso1.

Posteriormente tendrá que rellenar el formulario de registro y pulsar el botón “Registrar” y si todo esta correcto se creara su usuario y aparecerá en la página principal.

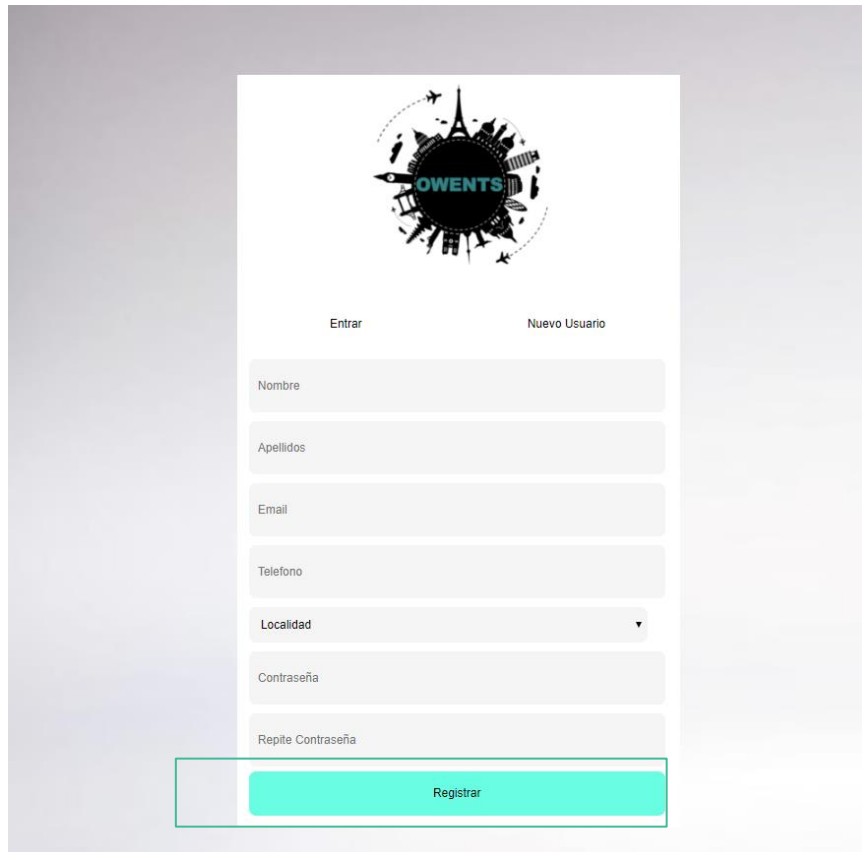
The image shows a registration form for 'OWENTS'. At the top is a circular logo with the word 'OWENTS' in the center, surrounded by various travel-related icons like a plane, a compass, and a globe. Below the logo are two links: 'Entrar' and 'Nuevo Usuario'. The form itself consists of several input fields: 'Nombre', 'Apellidos', 'Email', 'Telefono', 'Localidad' (a dropdown menu), 'Contraseña', and 'Repita Contraseña'. At the bottom of the form is a large red button labeled 'Registrar'.

Figura 43 – Manual, Acceso2.

En el caso de que el usuario ya se haya registrado en la pagina deberá pulsar el botón de “Entrar” para que aparezca el formulario de inicio de sesión, posteriormente introducir sus datos y pulsar el botón “Entrar”, si los datos han sido introducidos correctamente accederá directamente a la página principal, sino recibirá un aviso de que los datos no han sido rellenados correctamente.

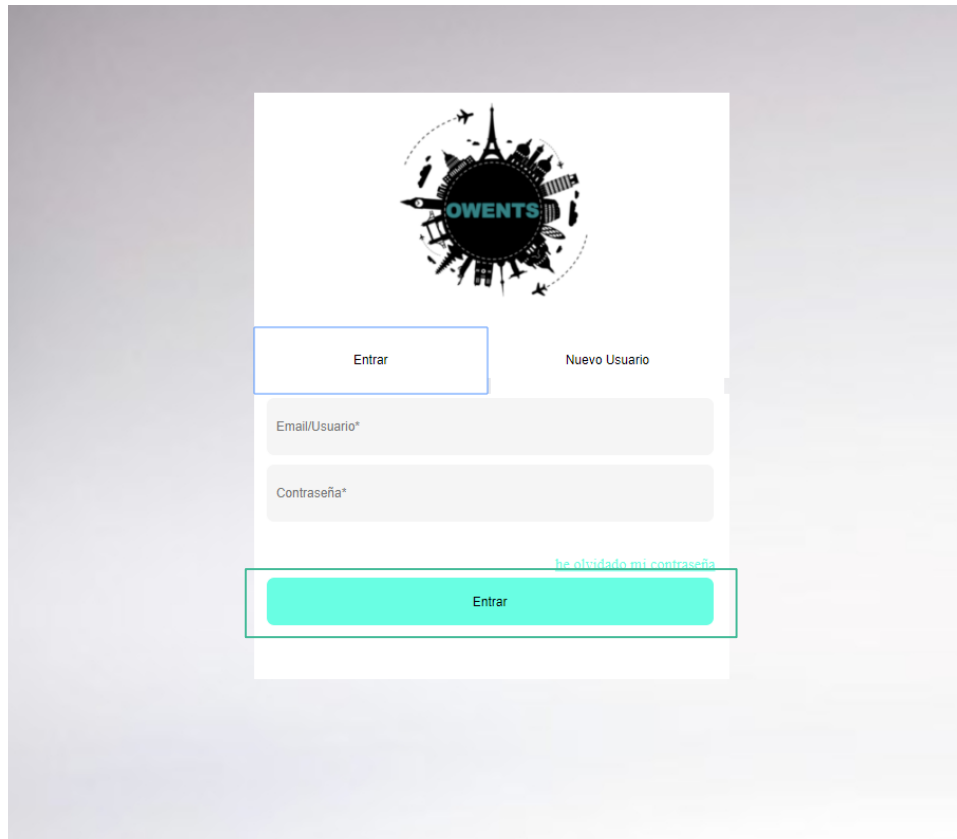


Figura 44 – Manual, Acceso 3.

-Navegación por la web:

Desde la página principal el usuario podrá acceder a todos las zonas de la web.

-Creación de evento:

Pulsando el botón de “+” aparecerá el formulario de creación del evento, el usuario deberá rellenarlo y pulsar el botón “Crear Evento” para que se cree el evento.

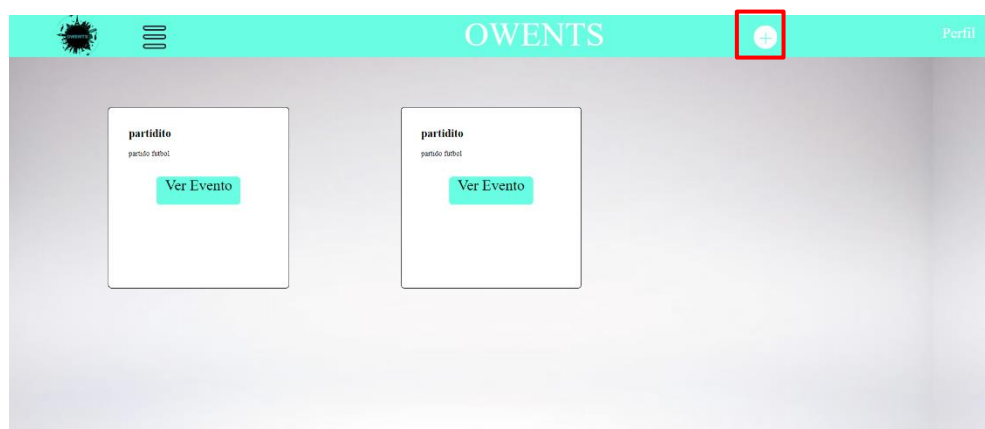


Figura 45 – Manual, Crear Evento.

Figura 45 – Manual, Crear Evento.

Fecha inicio*

dd/mm/aaaa

Hora inicio*

--:--

Fecha Fin*

dd/mm/aaaa

Hora Fin*

--:--

Categoría

Deportiva

Maximos Participantes

Crear Evento

Figura 46 – Manual, Crear Evento 1.

-Actualización de perfil y consulta de eventos creados y apuntados:

El usuario si pulsa el botón “Perfil” le llevará a una pestaña en la que le aparecerán todos los datos personales.

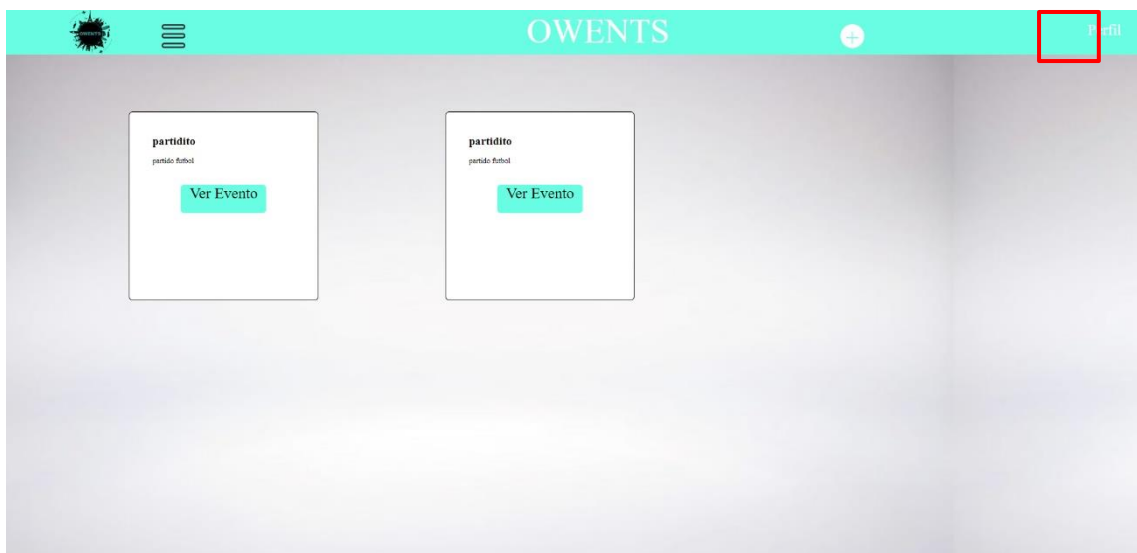


Figura 47 – Manual, Actualiza perfil.

Podrá cambiar los datos de los campos del formulario y si pulsa al botón “Actualizar perfil” se actualizarán sus datos de usuario.

Seleccionar archivo | Ningún archivo seleccionado

id_usuario

Nombre

sergioarrey1995

Apellidos

Andrés

Email

arrey1995@gmail.com

Telefono

2147483647

Localidad

Santander

Eventos creados

0

Actualizar datos

Figura 48 – Manual, Actualiza perfil 2.

En la parte inferior de la ventana de Perfil aparecerán dos tablas que en una van a aparecer los eventos que el usuario a creado y en la otra aparecerán los eventos en los que el usuario esta apuntado, si el usuario hace click en un evento de esas tablas le llevará a ese evento.

Actualizar datos

Eventos creados				
ID evento	Nombre	Descripción	Fecha	Participantes
01	Partido de Fútbol	partido de futbol 11 entre amigos	0	0
01	Partido de Fútbol	partido de futbol 11 entre amigos	0	0
01	Partido de Fútbol	partido de futbol 11 entre amigos	0	0
01	Partido de Fútbol	partido de futbol 11 entre amigos	0	0

Eventos apuntados				
ID evento	Nombre	Descripción	Fecha	Participantes
01	Partido de Fútbol	partido de futbol 11 entre amigos	0	0
01	Partido de Fútbol	partido de futbol 11 entre amigos	0	0
01	Partido de Fútbol	partido de futbol 11 entre amigos	0	0
01	Partido de Fútbol	partido de futbol 11 entre amigos	0	0

Figura 49 – Manual, Tablas de eventos.

-Apuntarse a un evento:
Para apuntarse a un evento el usuario deberá hacer click en el botón “Ver Evento” del evento en el que desee entrar.



Figura 50 – Manual, Ver evento.

A continuación, si dese apuntarse al ese evento deberá hacer click en el botón “Apuntarse Evento” y automáticamente estará apuntado al evento.

-Desapuntarse de un evento:

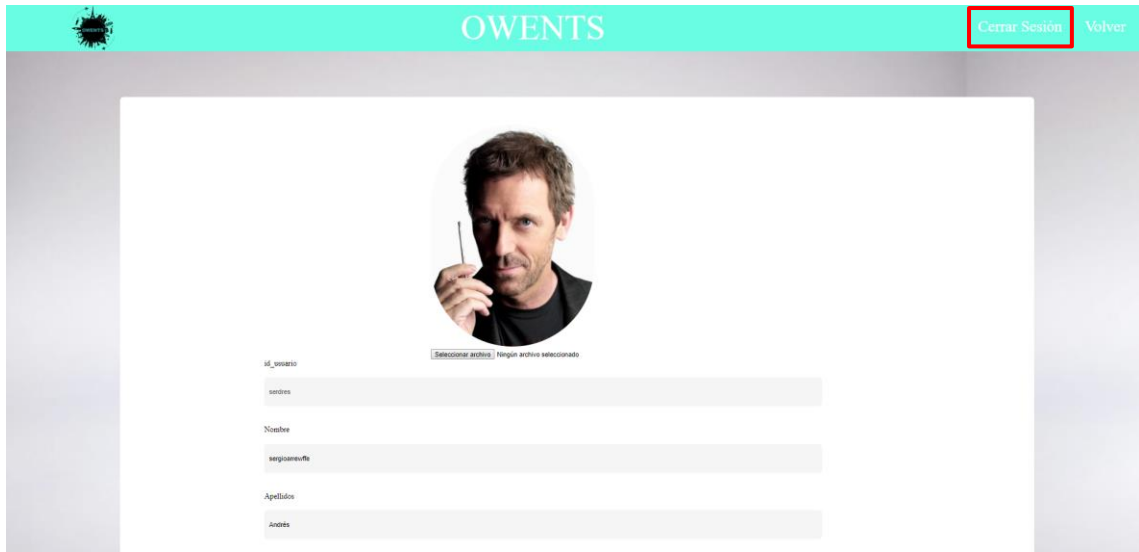
Para desapuntarse de un evento el usuario deberá entrar al evento del que desapuntarse y pulsar el botón “desapuntarse”.

-Gestionar usuarios apuntados:

Para gestionar a usuarios de un evento del que eres creador deberá entrar al evento y pulsar el botón gestionar usuarios, se desplegara una ventana en la que saldrán los usuarios apuntados y podrá eliminarlos seleccionándolos y pulsando el botón eliminar usuario.

-Cerrar sesión:

Para cerrar sesión el usuario deberá entrar a su perfil y pulsar el botón “Cerrar Sesión”.



OWENTS

Cerrar Sesión Volver



Seleccionar perfil... Ningún perfil seleccionado

id_usuario

sergioarrey

Nombre

sergioarrey

Apellido

arrey

Figura 51 – Manual, Ver evento 2.