



**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**

**Facultad de Ingeniería en Electricidad y Computación**

**“ADMINISTRACIÓN PARA LA ORGANIZACIÓN DE EVENTOS  
SOCIALES MEDIANTE EL DISEÑO DE UNA APLICACIÓN  
MÓVIL”**

**INFORME DE PROYECTO INTEGRADOR**

Previo a la obtención del Título de:

**LICENCIADO EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN**

MIGUEL ÁNGEL VILLAO FIGUEROA

IRWIN LUIS VILLAO GONZÁLEZ

GUAYAQUIL – ECUADOR

AÑO: 2016

## **AGRADECIMIENTO**

Mis sinceros agradecimientos a mi familia en especial mi madre, a mi actual lugar de trabajo que siempre me ofreció su apoyo, y también a todos los profesores que me compartieron sus conocimientos sin mostrar egoísmo alguno.

Miguel Ángel Villao Figueroa

Agradezco a mis padres que creen en mí para alcanzar cada uno de los objetivos que me he propuesto.

Irwin Luis Villao González

## DEDICATORIA

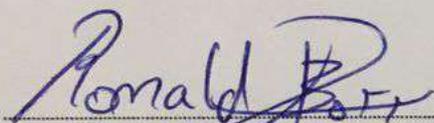
A mis maestros quienes compartieron su conocimiento conmigo, aun sin importar que muchas veces no pusiera atención en clase, a ellos que continuaron depositando su esperanza en mí.

Irwin Luis Villao González

Este trabajo va dedicado a todos los miembros de mi familia, que siempre mostraron su apoyo incondicional para llegar hasta este momento de mi vida.

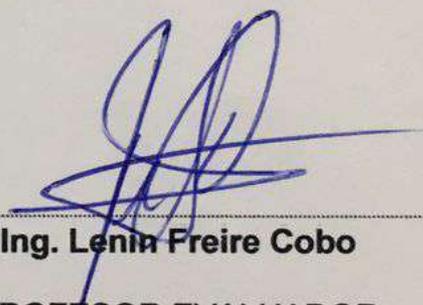
Miguel Ángel Villao Figueroa

## TRIBUNAL DE EVALUACIÓN



Mg. Ronald Barriga Díaz

PROFESOR EVALUADOR

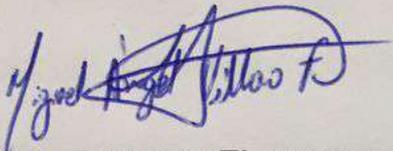


Ing. Lenin Freire Cobo

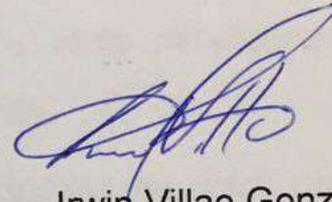
PROFESOR EVALUADOR

## DECLARACIÓN EXPRESA

"La responsabilidad y la autoría del contenido de este trabajo de titulación, nos corresponde exclusivamente; y damos nuestro consentimiento para que la ESPOL realice la comunicación pública de la obra por cualquier medio con el fin de promover la consulta, difusión y uso público de la producción intelectual"



Miguel Villao Figueroa



Irwin Villao González

## RESUMEN

En el medio en el que nos desenvolvemos es de conocimiento público el alto impacto que tienen las aplicaciones móviles.

Los sistemas de información con enfoque en eventos sociales con los que el mercado cuenta son útiles en ciertos aspectos. Algunos muestran información que previamente ha sido programada por el usuario y otros simplemente permiten planificar la lista de invitados para una fecha específica.

Analizando la presente problemática, surgió la necesidad de crear una aplicación móvil que permita al usuario buscar dentro de su localidad productos y servicios destinados a eventos sociales, con el fin de que este ahorre tiempo en la organización de sus eventos.

Para el desarrollo de la aplicación final se implementó la metodología SCRUM basada en el trabajo en equipo, pues genera resultados rápidos lo cual ha sido un pilar fundamental para que hoy en día sea implementada en proyectos de software. Dicho desarrollo llevó un tiempo estimado de 3 meses.

Se llevó a cabo la realización de una encuesta basada en 10 preguntas puntuales sobre aspectos que pueden ocasionar inconvenientes en el desarrollo de eventos sociales.

Los resultados que se obtuvieron fueron mayoritariamente satisfactorios y se verán en el contenido del presente informe.

## ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA .....	iii
TRIBUNAL DE EVALUACIÓN .....	iv
DECLARACIÓN EXPRESA .....	v
RESUMEN .....	vi
ÍNDICE GENERAL.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS .....	x
ÍNDICE DE FIGURAS .....	xii
CAPÍTULO 1 .....	1
1. PROBLEMA A RESOLVER.....	1
1.1 Introducción.....	1
1.2 Definición del problema.....	2
1.3 Objetivo general. ....	2
1.4 Objetivos específicos. ....	3
1.5 Justificación.....	3
CAPÍTULO 2.....	4
2. SOLUCIÓN PROPUESTA.....	4
2.1 Metodología utilizada. ....	4
2.1.1 Cómo funciona la metodología SCRUM .....	4
2.1.2 Lista priorizada .....	6
2.1.3 Historias de usuarios. ....	11
2.1.4 Criterios de aceptación. ....	22
2.1.5 Blackboard SCRUM .....	24
2.2 Desarrollo de la aplicación. ....	25
CAPÍTULO 3.....	26
3. IMPLEMENTACIÓN DE LA SOLUCIÓN .....	26
3.1 Matriz del criterio de aceptación.....	26
3.1.1 Mostrar productos recientes .....	26
3.1.2 Mostrar productos categorizados. ....	27

3.1.3	Mostrar galería de imágenes. ....	27
3.1.4	Mostrar detalle del producto. ....	28
3.1.5	Consultar la ubicación del producto en el mapa. ....	28
3.1.6	Registro de usuario en la aplicación. ....	29
3.1.7	Inicio de sesión en la aplicación. ....	29
3.1.8	Validación de la cuenta del usuario por medio del correo. ..	30
3.1.9	Modificación de la contraseña del usuario. ....	31
3.1.10	Añadir el producto a la lista de favoritos. ....	32
3.1.11	Contactar con el vendedor. ....	33
3.1.12	Lista de publicaciones realizadas por el vendedor. ....	34
3.1.13	Hacer preguntas sobre el producto. ....	34
3.1.14	Realizar denuncias sobre el anuncio publicado. ....	35
3.1.15	Eliminar comentarios sobre el producto. ....	36
3.1.16	Consultar lista de favoritos. ....	37
3.1.17	Eliminar productos de la lista de favoritos. ....	38
3.1.18	Publicar anuncio. ....	39
3.1.19	Listado de productos publicados. ....	40
3.1.20	Sección de perfil del usuario. ....	41
3.1.21	Cambiar imagen del usuario. ....	42
3.1.22	Búsqueda de productos. ....	42
3.2	Métodos de corrección (Pilas de Sprint) ....	43
3.2.1	Lista de tareas del 4 al 15 de noviembre del 2015. ....	43
3.2.2	Lista de tareas del 19 al 06 de diciembre del 2015. ....	44
3.2.3	Lista de tareas del 09 al 14 de diciembre del 2015. ....	45
3.2.4	Lista de tareas del 15 al 22 de diciembre del 2015. ....	46
3.2.5	Lista de tareas del 23 al 31 de diciembre del 2015. ....	47
CAPÍTULO 4. ....		48
4.	ESTUDIO DE MERCADO. ....	48
4.1	Introducción. ....	48

4.2	Justificación.....	48
4.3	Metodología .....	48
4.3.1	Tipo de investigación .....	48
4.3.2	Instrumentos.....	49
4.4	Resultados .....	50
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....		55
BIBLIOGRAFÍA.....		57

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 2.1.2.1: Lista priorizada.....	10
Tabla 2.1.3.1: Historia de usuario – Mostrar productos recientes.....	11
Tabla 2.1.3.2: Historia de usuario – Mostrar productos categorizados.....	11
Tabla 2.1.3.3: Historia de usuario - Mostrar galería de imágenes.....	12
Tabla 2.1.3.4: Historia de usuario - Mostrar detalle del producto.....	12
Tabla 2.1.3.5: Historia de usuario – Ubicación del producto en el mapa. ....	13
Tabla 2.1.3.6: Historia de usuario - Registro de usuario en la aplicación. ....	13
Tabla 2.1.3.7: Historia de usuario - Inicio de sesión en la aplicación.....	14
Tabla 2.1.3.8: Historia de usuario - Validación de la cuenta del usuario.....	14
Tabla 2.1.3.9: Historia de usuario – Modificar contraseña de usuario. ....	15
Tabla 2.1.3.10: Historia de usuario – Añadir producto a la lista de favoritos. 15	
Tabla 2.1.3.11: Historia de usuario - Contactar con el vendedor. ....	16
Tabla 2.1.3.12: Historia de usuario - Lista de publicaciones del vendedor. ..	16
Tabla 2.1.3.13: Historia de usuario - Hacer preguntas sobre el producto. ....	17
Tabla 2.1.3.14: Historia de usuario - Realizar denuncias sobre un anuncio. 17	
Tabla 2.1.3.15: Historia de usuario - Eliminar comentario sobre producto....	18
Tabla 2.1.3.16: Historia de usuario - Consultar lista de favoritos.....	18
Tabla 2.1.3.17: Historia de usuario - Eliminar productos de favoritos.....	19
Tabla 2.1.3.18: Historia de usuario - Publicar anuncio.....	19
Tabla 2.1.3.19: Historia de usuario - Listado de productos publicados.....	20
Tabla 2.1.3.20: Historia de usuario - Sección de perfil del usuario. ....	20
Tabla 2.1.3.21: Historia de usuario - Cambiar imagen del usuario. ....	21
Tabla 2.1.3.22: Historia de usuario - Búsqueda de productos. ....	21
Tabla 2.1.4.1: Criterios de aceptación. ....	23
Tabla 2.2.1: Especificaciones de hardware y software. ....	25
Tabla 3.1.1.1: Demostración de historia código 1.....	26
Tabla 3.1.2.1: Demostración de historia código 2.....	27
Tabla 3.1.3.1: Demostración de historia código 3.....	27

Tabla 3.1.4.1: Demostración de historia código 4.....	28
Tabla 3.1.5.1: Demostración de historia código 5.....	28
Tabla 3.1.6.1: Demostración de historia código 6.....	29
Tabla 3.1.7.1: Demostración de historia código 7.....	29
Tabla 3.1.8.1: Demostración de historia código 8.....	30
Tabla 3.1.9.1: Demostración de historia código 9.....	31
Tabla 3.1.10.1: Demostración de historia código 10.....	32
Tabla 3.1.11.1: Demostración de historia código 11.....	33
Tabla 3.1.12.1: Demostración de historia código 12.....	34
Tabla 3.1.13.1: Demostración de historia código 13.....	34
Tabla 3.1.14.1: Demostración de historia código 14.....	35
Tabla 3.1.15.1: Demostración de historia código 15.....	36
Tabla 3.1.16.1: Demostración de historia código 16.....	37
Tabla 3.1.17.1: Demostración de historia código 17.....	38
Tabla 3.1.18.1: Demostración de historia código 18.....	39
Tabla 3.1.19.1: Demostración de historia código 19.....	40
Tabla 3.1.20.1: Demostración de historia código 20.....	41
Tabla 3.1.21.1: Demostración de historia código 21.....	42
Tabla 3.1.22.1: Demostración de historia código 22.....	42
Tabla 3.2.1.1: Tareas realizadas del 4 al 15 de noviembre del 2015.....	43
Tabla 3.2.2.1: Tareas realizadas del 19 de noviembre al 06 de diciembre... ..	44
Tabla 3.2.3.1: Tareas realizadas del 09 al 14 de diciembre.....	45
Tabla 3.2.4.1: Tareas realizadas del 15 al 22 de diciembre.....	46
Tabla 3.2.5.1: Tareas realizadas del 23 al 31 de diciembre.....	47

## ÍNDICE DE FIGURAS

Fig.1.1.1 Datos del censo de tecnología Ecuador - INEC.....	1
Fig.2.1.5.1 Blackboard SCRUM .....	24
Fig.4.4.1 Porcentaje de aceptación para el desarrollo de eventos sociales..	50
Fig.4.4.2 Inconvenientes para llevar a cabo un evento social.....	50
Fig.4.4.3 Tipos de inconvenientes para el desarrollo de un evento social. ...	51
Fig.4.4.4 Porcentaje de personas a las que le desagrada recorrer locales. .	51
Fig.4.4.5 Dificultad para adquirir productos relacionados a eventos.....	52
Fig.4.4.6 Porcentaje de personas que han cancelado un evento social.. .....	52
Fig.4.4.7 Porcentaje de personas interesadas en obtener ayuda adicional para la organización de eventos... .....	53
Fig.4.4.8 Nivel de aceptación de aplicación móvil para eventos sociales.. ...	53
Fig.4.4.9 Marcas de teléfonos más utilizadas.. .....	54
Fig.4.4.10 Porcentaje de personas que cuentan con internet móvil.....	54

## CAPÍTULO 1

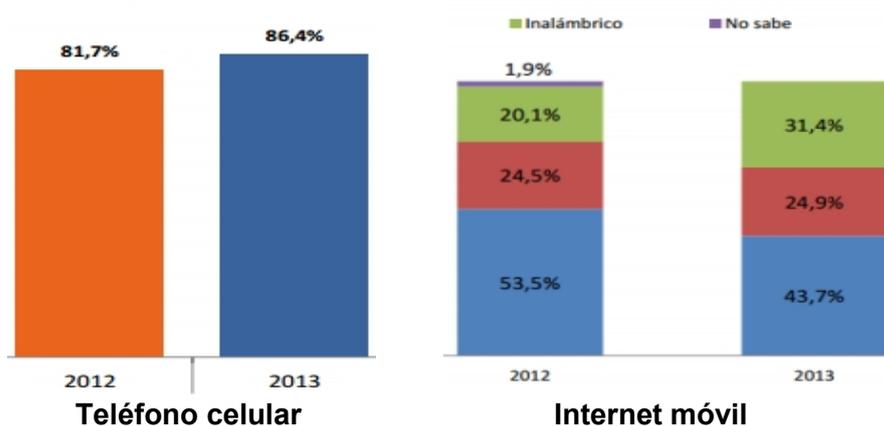
### 1. PROBLEMA A RESOLVER

#### 1.1 Introducción

Actualmente contar con herramientas digitales que cubran las necesidades del usuario o negocio y que respondan a los requerimientos de forma rápida para obtener los resultados deseados, son indispensables.

A nivel nacional, según datos tomados del Instituto Ecuatoriano de Estadísticas y Censos (INEC) en su último censo [1], se encontraron los siguientes datos que se muestra en la figura 1.1:

**Personas que tienen teléfono celular e internet móvil a nivel nacional**



**Fig. 1.1.1 Datos del censo de tecnología Ecuador - INEC**

Fuente: <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/> el 14/12/2015

Con los datos antes mencionados, se puede observar que el año 2013 el 86,4% de la población cuenta con un teléfono celular y el 31,4% cuenta con acceso a internet. Esto demuestra que el desarrollo de aplicaciones móviles dentro del mercado ecuatoriano tendría una gran aceptación.

Los sistemas de información con enfoque en eventos sociales con los que el mercado cuenta, son útiles en ciertos aspectos. Algunos simplemente muestran información que previamente ha sido programada por el usuario siguiendo un

calendario, y otras se dedican en organizar la lista de invitados para una fecha específica.

El presente trabajo tiene un enfoque social, puntualmente en la localización de artículos para eventos sociales.

## **1.2 Definición del problema**

Existen varias maneras de dar a conocer información relevante sobre un tema de interés para el usuario. Con respecto al área informática, el catálogo se expande desde sistemas de escritorio hasta aplicativos móviles.

Sin embargo, en nuestro medio, no existen sistemas o herramientas que faciliten la tarea de dar a conocer al usuario temas puntuales sobre la ubicación de artículos para eventos sociales.

Por lo tanto, muchas veces las personas se ven en la necesidad de buscar información, que en ocasiones no se encuentra a la mano, en ciertos casos volviéndose esta una tarea tediosa, generando gastos muy elevados, tales como; movilización, tiempo, pasajes, etc. Todo esto con el fin de conseguir los implementos necesarios para el evento social que se desea realizar.

Para el desarrollo del proyecto se tomó en cuenta la problemática que en el mercado local no existe una herramienta que permita satisfacer la necesidad de encontrar lo que busca en lo que se refiere a artículos y localización de lugares que ofrezcan productos para la realización de un evento social o fiesta. Por tal motivo se plantea el desarrollo de una aplicación móvil que facilite esta búsqueda.

## **1.3 Objetivo general.**

Localizar mediante una aplicación móvil los sitios de interés donde poder encontrar productos relacionados al desarrollo de eventos sociales y de esta forma ahorrar problemas de traslado y tiempo.

#### 1.4 Objetivos específicos.

- Localizar productos, de esta manera el usuario sabrá donde adquirir el artículo que sea de su interés.
- Ofrecer un mecanismo de comunicación entre cliente y vendedor, con la finalidad de negociar entre ambas partes.
- Ofrecer un medio para publicar un producto y ofertarlo a través de la aplicación móvil, con el fin de conseguir una futura venta y dar a conocer el negocio.
- Buscar productos de interés, con el fin de obtener un artículo que cumpla con las expectativas que el cliente desea.

#### 1.5 Justificación

Cubrir necesidades como:

- Facilitar el acceso a productos que se oferten en el mercado.
- Establecer un medio para dar a conocer el negocio de los vendedores.
- Reducir el tiempo al buscar productos de interés para eventos sociales.

En el mercado hay una serie de apps que cumplen algunos puntos, y que se han popularizado entre los usuarios.

Se tomaron como ejemplo las apps más populares:

**EventTwo.-** es una plataforma que permite a los organizadores de eventos y conferencias crear y administrar tareas personalizadas para sus eventos, conferencias y congresos [2].

**Pro Party Planner.-** ideal para reuniones, conferencias, ferias, fiestas y Eventos. Permite importar listas de invitados, delegar tareas, establecer recordatorios, sincronización con otros usuarios [3].

Como se pudo observar, estas aplicaciones se enfocan a la organización de un evento social, más no en dar a conocer al usuario donde poder localizar bienes y servicios que conforman un evento social.

## CAPÍTULO 2

### 2. SOLUCIÓN PROPUESTA

El producto que se propone es la aplicación para móviles EventFast enfocada a los eventos sociales.

La herramienta ayudará al usuario a buscar productos y localizar lugares que ofrezcan artículos o servicios referentes a un evento en particular.

Si el usuario cuenta con un celular o tablet y en vista que estos dispositivos son revisados constantemente, será de gran utilidad tener una aplicación que ayude a estar al día en cuanto a eventos sociales se trata. Así los usuarios llevarán el control de los mismos.

#### 2.1 Metodología utilizada.

Para el presente proyecto se ha utilizado la metodología SCRUM para el desarrollo de software.

La misma se basa en eficacia, flexibilidad y trabajo en equipo, creando un ambiente de responsabilidad. Pues, esto genera resultados rápidos lo cual ha sido un pilar fundamental para que hoy en día sea implementada en proyectos de software.

Entre las grandes compañías que han implementado la metodología se encuentran: Amazon, Google, mySpace, Yahoo, Spotify.

##### 2.1.1 Cómo funciona la metodología SCRUM

En SCRUM intervienen 4 actores principales:

- **Dueño del producto:** En este caso es el cliente, el cuál establecerá los requerimientos del proyecto.
- **Experto SCRUM:** Es el líder del proyecto encargado de hacer que la implementación de la metodología se dé paso a paso.

- **Equipo SCRUM:** Son los desarrolladores que harán que se lleve a cabo el proyecto.
- **Usuarios:** Son los que finalmente usarán el producto y también darán opiniones para realizar mejoras durante el desarrollo del mismo o posterior a la entrega de una versión.

En la metodología también se mencionan 4 acciones las mismas que van a permitir reducir el esfuerzo del equipo de desarrollo y obtener mejores resultados. A continuación, se da un detalle de cada una:

- **Product Backlog:** Son el conjunto de tareas que se desea conseguir por parte del equipo SCRUM.
- **Sprint Backlog:** Son las fases del proyecto o también llamadas “tareas” las cuales se derivan en un entregable al finalizar la fecha establecida.
- **Sprint Planning Meeting:** Reunión del equipo SCRUM para definir que tareas establecidas en Product Backlog serán llevadas a un Sprint Backlog.
- **Daily SCRUM Meeting:** Mientras dure el desarrollo de un Sprint Backlog, el equipo tendrá reuniones diarias para analizar las tareas realizadas.

Una vez terminado un Sprint Backlog se revisa y se extraen las lecciones aprendidas por cada miembro, las cuales servirán de cara al desarrollo del próximo Sprint a entregar.

### 2.1.2 Lista priorizada

A continuación, se detallan las tareas a realizar para el desarrollo de la aplicación EventFast.

ID	Actividad	Usuario	Descripción	Prioridad	Estimación	Sprint
1	Mostrar sección de todos los productos publicados recientemente.	Administrador	Muestra en la pantalla principal de la aplicación, los productos que han sido publicados recientemente por los usuarios registrados.	10	6 días	1
1	Mostrar sección de productos categorizados.	Administrador	Se mostrara una pantalla en la que los productos estarán organizados en su categoría correspondiente.	10	5 días	
1	Filtrar por subcategorías los productos.	Administrador	Genera una sublista donde el usuario podrá elegir que subcategoría más le interesa de la categoría seleccionada.	10	4 días	
2	Mostrar el detalle del producto.	Administrador	Genera un informe de las características del producto, como: precio, descripción, detalles del usuario.	10	9 días	2

**Tabla 2.1.2.1: Lista priorizada**

ID	Actividad	Usuario	Descripción	Prioridad	Estimación	Sprint
2	Galería de imagen del producto.	Administrador	Cada producto tendrá asociada una imagen que el usuario podrá consultar, también se podrá ver la imagen en tamaño normal y realizar zoom.	10	8 días	2
2	Consultar la ubicación del producto en el mapa.	Administrador	Generará en un apartado del detalle del producto, una consulta en Google Maps en donde el usuario podrá ubicar con exactitud al vendedor del producto.	10	3 días	
3	Registro de usuario en la aplicación.	Usuario	Registro de los datos del usuario en la aplicación.	10	1 día	3
3	Inicio de sesión en la aplicación.	Usuario	Cuando el usuario se haya registrado, este podrá iniciar sesión con el fin de tener acceso a características extras de la aplicación.	10	1 día	
3	Modificación de la contraseña del usuario.	Usuario	Generará pantalla para cambiar contraseña de acceso si ha sido perdida u olvidada.	8	1 día	

**Tabla 2.1.2.1: Lista priorizada**

ID	Actividad	Usuario	Descripción	Prioridad	Estimación	Sprint
3	Validación de la cuenta del usuario por medio de su correo.	Administrador	Generará un link al correo electrónico del usuario para autenticar si los datos de este son correctos.	10	1 día	3
3	Añadir el producto a la lista de favoritos.	Usuario	El usuario podrá guardar un producto de su interés en su lista de productos favoritos.	8	1 día	
3	Hacer preguntas sobre el producto.	Usuario	El usuario registrado podrá realizar preguntas al vendedor sobre el producto de su interés.	9	1 día	
4	Consulta de comentarios sobre un producto.	Usuario	Generará una lista donde el usuario podrá consultar todos los comentarios que se han hechos sobre los productos que él ha publicado.	10	1 día	4
4	Responder comentarios sobre el producto.	Usuario	Muestra la opción para que el usuario pueda responder al comentario seleccionado.	10	1 día	
4	Eliminar comentarios sobre el producto.	Usuario	Si el comentario es ofensivo, se mostrará opción eliminar.	7	1 día	

**Tabla 2.1.2.1: Lista priorizada**

ID	Actividad	Usuario	Descripción	Prioridad	Estimación	Sprint
4	Consultar lista de favoritos.	Usuario	Generará la lista de productos favoritos que el usuario ha guardado.	8	1 día	4
4	Eliminar productos de la lista de favoritos.	Usuario	Muestra la opción al usuario para eliminar al producto de la lista de favoritos.	8	1 día	
4	Publicar producto.	Usuario	Generará un formulario que permitirá al usuario ingresar un nuevo producto al sistema.	10	1 día	
4	Listado de productos publicados.	Usuario	Generará una lista de todos los productos publicado por el usuario para su posterior administración	10	1 día	
4	Eliminación del producto.	Usuario	El usuario contará con la opción de eliminar un producto.	10	1 día	
5	Sección de perfil del usuario.	Usuario	Mostrará un listado de opciones donde el usuario podrá cambiar las preferencias de su perfil.	10	2 días	5
5	Cambiar el nombre del usuario	Usuario	Mostrará opción para que el usuario cambie su nombre.	7	1 día	

**Tabla 2.1.2.1: Lista priorizada**

ID	Actividad	Usuario	Descripción	Prioridad	Estimación	Sprint
5	Contactar con el vendedor.	Usuario	Consultar los datos del usuario como: teléfono, celular, correo y ubicación	8	1 día	5
5	Lista de productos subidos por el vendedor	Usuario	El usuario registrado podrá consultar todos los productos que el usuario ha publicado.	9	1 día	
5	Realizar denuncias sobre el anuncio publicado.	Usuario	Opción que se mostrará en el detalle de productos para que el usuario denuncie alguna anomalía mostrada en el producto en cuestión.	8	1 día	
5	Ingresar/Modificar datos de contacto del usuario (Teléfono, dirección, correo).	Usuario	Generará un formulario con las opciones correspondientes para que el usuario pueda administrar sus datos de contacto.	10	2 días	
5	Búsqueda de productos.	Usuario	Generará un campo donde se podrá realizar la búsqueda de un producto descrito por el usuario.	8	2 días	

**Tabla 2.1.2.1: Lista priorizada.**

### 2.1.3 Historias de usuarios.

<b>Código</b>	1		
<b>Nombre</b>	Mostrar productos recientes		
<b>Actor</b>	Usuario		
<b>Descripción</b>	Como usuario quiero que se muestre un listado con todos los productos publicados en las últimas horas.		
	Código		Nombre
<b>Módulo</b>			
<b>Criterios de Aceptación</b>	Condición		Resultado
	Cuando se ingresa a la opción "productos recientes"		Se debe cumplir que el usuario pueda visualizar los productos a partir de la última publicación realizada.

**Tabla 2.1.3.1: Historia de usuario – Mostrar productos recientes.**

<b>Código</b>	2		
<b>Nombre</b>	Mostrar productos categorizados.		
<b>Actor</b>	Usuario		
<b>Descripción</b>	Como usuario quiero que el sistema muestre un menú con todas las categorías.		
	Código		Nombre
<b>Módulo</b>			
<b>Criterios de Aceptación</b>	Condición		Resultado
	Cuando el usuario ingresa a la opción "Categorías"		Se debe cumplir que el usuario pueda visualizar el listado de productos ordenados por categorías.

**Tabla 2.1.3.2: Historia de usuario – Mostrar productos categorizados.**

<b>Código</b>	<b>3</b>		
<b>Nombre</b>	Mostrar galería de imágenes.		
<b>Actor</b>	Usuario		
<b>Descripción</b>	Como usuario quiero visualizar la imagen en su tamaño real.		
	Código		Nombre
<b>Módulo</b>			
<b>Criterios de Aceptación</b>	Condición		Resultado
	Cuando el usuario selecciona un producto		Se debe cumplir que el usuario pueda visualizar una pequeña galería de imágenes.
	Cuando el usuario selecciona una imagen		Se debe cumplir que el usuario pueda visualizar una imagen ampliada.

**Tabla 2.1.3.3: Historia de usuario - Mostrar galería de imágenes.**

<b>Código</b>	<b>4</b>		
<b>Nombre</b>	Mostrar detalle del producto.		
<b>Actor</b>	Usuario		
<b>Descripción</b>	Como usuario quiero que se muestren las características del producto.		
	Código		Nombre
<b>Módulo</b>			
<b>Criterios de Aceptación</b>	Condición		Resultado
	Cuando el usuario selecciona un producto		Se debe cumplir que el usuario pueda ver detalladamente información del producto de su interés.
	Cuando el usuario selecciona un producto		Se debe cumplir que el usuario pueda realizar comentarios sobre el producto.
	Cuando el usuario selecciona un producto		Se debe cumplir que el usuario pueda contactar al vendedor.

**Tabla 2.1.3.4: Historia de usuario - Mostrar detalle del producto.**

<b>Código</b>	<b>5</b>		
<b>Nombre</b>	Consultar la ubicación del producto en el mapa.		
<b>Actor</b>	Usuario		
<b>Descripción</b>	Como usuario quiero visualizar un mapa que servirá como referencia para localizar donde poder obtener el producto.		
	Código		Nombre
<b>Módulo</b>			
<b>Criterios de Aceptación</b>	Condición		Resultado
	Cuando el usuario visualice la descripción del producto.		Se debe cumplir que el usuario pueda visualizar la ubicación o dirección de quien oferte el artículo buscado.
	Cuando el usuario localice un producto.		Se debe cumplir que el usuario pueda contactar al vendedor.

**Tabla 2.1.3.5: Historia de usuario - Consultar la ubicación del producto en el mapa.**

<b>Código</b>	<b>6</b>		
<b>Nombre</b>	Registro de usuario en la aplicación.		
<b>Actor</b>	Administrador		
<b>Descripción</b>	Como administrador quiero dar de alta a un usuario en el sistema.		
	Código		Nombre
<b>Módulo</b>			
<b>Criterios de Aceptación</b>	Condición		Resultado
	Cuando el usuario ingresa correctamente sus datos.		Se debe cumplir que el sistema valide los diferentes campos antes de dar de alta al usuario.
	Cuando el usuario ingresa datos incorrectos.		Se debe cumplir que el sistema muestre alertas referentes a los campos a corregir.
	Cuando el usuario ingresa sus datos.		Se debe cumplir que se haya ingresado el país y la ciudad donde reside.

**Tabla 2.1.3.6: Historia de usuario - Registro de usuario en la aplicación.**

<b>Código</b>	7		
<b>Nombre</b>	Inicio de sesión en la aplicación.		
<b>Actor</b>	Usuario		
<b>Descripción</b>	Como usuario quiero iniciar sesión en la aplicación previo registro.		
	Código		Nombre
<b>Módulo</b>			
<b>Criterios de Aceptación</b>	Condición		Resultado
	Cuando el usuario se dé de alta en el sistema.		Se debe cumplir que el sistema valide si el usuario y contraseña ingresados son correctos.
	Cuando el usuario inicia sesión en el sistema.		Se debe cumplir que el sistema valide si hay datos en los campos y de no ser así mostrará alerta "Usuario o contraseña incorrectos".

**Tabla 2.1.3.7: Historia de usuario - Inicio de sesión en la aplicación.**

<b>Código</b>	8		
<b>Nombre</b>	Validación de la cuenta del usuario por medio de su correo.		
<b>Actor</b>	Administrador		
<b>Descripción</b>	Como administrador quiero enviar un mensaje de confirmación para proceder a activar una cuenta.		
	Código		Nombre
<b>Módulo</b>			
<b>Criterios de Aceptación</b>	Condición		Resultado
	Cuando el usuario se da de alta en el sistema.		Se debe cumplir que el sistema valide si el email ingresado es correcto y envíe un link de activación.
	Cuando llega el link de activación		Se debe cumplir que el usuario sea activado por el sistema.

**Tabla 2.1.3.8: Historia de usuario - Validación de la cuenta del usuario.**

<b>Código</b>	<b>9</b>		
<b>Nombre</b>	Modificación de la contraseña del usuario.		
<b>Actor</b>	Usuario		
<b>Descripción</b>	Como usuario quiero cambiar la contraseña de inicio de sesión en la aplicación.		
	Código		Nombre
<b>Módulo</b>			
<b>Criterios de Aceptación</b>	Condición		Resultado
	Cuando se inicia sesión y se olvida la contraseña.		Se debe cumplir que el sistema dé la opción de enviar un link al email para restablecer la contraseña, cambiándola por una nueva.
	Cuando el usuario desea cambiar su contraseña.		Se debe cumplir que el sistema dé la opción de ingresar una nueva contraseña.

**Tabla 2.1.3.9: Historia de usuario – Modificar contraseña de usuario.**

<b>Código</b>	<b>10</b>		
<b>Nombre</b>	Añadir el producto a la lista de favoritos.		
<b>Actor</b>	Usuario		
<b>Descripción</b>	Como usuario quiero seleccionar un producto de interés y añadirlo a favoritos para una posterior consulta.		
	Código		Nombre
<b>Módulo</b>			
<b>Criterios de Aceptación</b>	Condición		Resultado
	Cuando el usuario no está registrado		Se debe cumplir que el sistema muestre un formulario de inicio de sesión o registro.
	Cuando el usuario está registrado		Se debe cumplir que el sistema guarde un registro del producto como favorito.
	Cuando el usuario selecciona un producto		Se debe cumplir que el sistema muestre una serie de opciones, entre ellas añadir a favoritos.

**Tabla 2.1.3.10: Historia de usuario – Añadir el producto a la lista de favoritos.**

<b>Código</b>	<b>11</b>		
<b>Nombre</b>	Contactar con el vendedor.		
<b>Actor</b>	Usuario		
<b>Descripción</b>	Como usuario quiero la opción de comunicarme con el vendedor de un producto de interés.		
	Código		Nombre
<b>Módulo</b>			
<b>Criterios de Aceptación</b>	Condición		Resultado
	Cuando el usuario no está registrado		Se debe cumplir que el sistema muestre un formulario de inicio de sesión o registro.
	Cuando el usuario está registrado		Se debe cumplir que el sistema muestre la información de contacto del vendedor.
	Cuando el usuario encuentra un producto de interés		Se debe cumplir que el sistema muestre la opción de contactar al vendedor a través de los datos registrados (Teléfono, email).

**Tabla 2.1.3.11: Historia de usuario - Contactar con el vendedor.**

<b>Código</b>	<b>12</b>		
<b>Nombre</b>	Lista de publicaciones realizadas por el vendedor.		
<b>Actor</b>	Usuario		
<b>Descripción</b>	Como usuario quiero que se muestre un listado con todos los productos publicados por un vendedor en particular.		
	Código		Nombre
<b>Módulo</b>			
<b>Criterios de Aceptación</b>	Condición		Resultado
	Cuando el usuario no está registrado		Se debe cumplir que el sistema muestre un formulario de inicio de sesión o registro.
	Cuando el usuario está registrado		Se debe cumplir que el sistema muestre la información de las publicaciones realizadas por el vendedor.
	Cuando el usuario ingresa al perfil de otro usuario.		Se debe cumplir que se muestren todas las publicaciones (productos) que ha realizado el vendedor.

**Tabla 2.1.3.12: Historia de usuario - Lista de publicaciones del vendedor.**

<b>Código</b>	<b>13</b>		
<b>Nombre</b>	Hacer preguntas sobre el producto.		
<b>Actor</b>	Usuario		
<b>Descripción</b>	Como usuario quiero tener la opción de publicar inquietudes o comentarios acerca de un producto.		
	Código		Nombre
<b>Módulo</b>			
<b>Criterios de Aceptación</b>	Condición		Resultado
	Cuando el usuario inicia sesión en la aplicación		Se debe cumplir que el sistema permita realizar preguntas referentes al artículo deseado.
	Cuando el usuario realiza un comentario.		Se debe cumplir que el vendedor pueda responder a través de su bandeja de entrada o cuadro de comentarios.

**Tabla 2.1.3.13: Historia de usuario - Hacer preguntas sobre el producto.**

<b>Código</b>	<b>14</b>		
<b>Nombre</b>	Realizar denuncias sobre el anuncio publicado.		
<b>Actor</b>	Usuario		
<b>Descripción</b>	Como usuario quiero realizar denuncias en el caso que el producto no cumpla con mis expectativas.		
	Código		Nombre
<b>Módulo</b>			
<b>Criterios de Aceptación</b>	Condición		Resultado
	Cuando el usuario inicia sesión en la aplicación		Se debe cumplir que el sistema permita denunciar y alertar al vendedor sobre alguna publicación realizada.
	Cuando el usuario realiza una denuncia.		Se debe cumplir que el administrador revise y dé de baja del sistema al producto o al vendedor, de ser necesario.

**Tabla 2.1.3.14: Historia de usuario - Realizar denuncias sobre un anuncio.**

<b>Código</b>	<b>15</b>		
<b>Nombre</b>	Eliminar comentarios sobre el producto.		
<b>Actor</b>	Usuario		
<b>Descripción</b>	Como usuario quiero tener la opción de eliminar un comentario realizado.		
	Código		Nombre
<b>Módulo</b>			
<b>Criterios de Aceptación</b>	Condición		Resultado
	Cuando el usuario (vendedor) inicia sesión.		Se debe cumplir que se pueda eliminar un comentario realizado por un cliente interesado.
	Cuando el usuario no está registrado		Se debe cumplir que el sistema muestre un formulario de inicio de sesión o registro.

**Tabla 2.1.3.15: Historia de usuario - Eliminar comentario sobre producto.**

<b>Código</b>	<b>16</b>		
<b>Nombre</b>	Consultar lista de favoritos.		
<b>Actor</b>	Usuario		
<b>Descripción</b>	Como usuario quiero que se muestren los productos agregados a la lista de deseos.		
	Código		Nombre
<b>Módulo</b>			
<b>Criterios de Aceptación</b>	Condición		Resultado
	Cuando el usuario inicia sesión.		Se debe cumplir que el usuario consulte los productos que ha marcado como favoritos en su lista de deseos.
	Cuando el usuario consulta su lista de deseos.		Se debe cumplir que se pueda localizar el producto a través del mapa.
	Cuando el usuario consulta su lista de deseos.		Se debe cumplir que el usuario pueda contactar a un vendedor.

**Tabla 2.1.3.16: Historia de usuario - Consultar lista de favoritos.**

<b>Código</b>	<b>17</b>		
<b>Nombre</b>	Eliminar productos de la lista de favoritos.		
<b>Actor</b>	Usuario		
<b>Descripción</b>	El usuario tendrá la opción de eliminar un producto de su lista de favoritos.		
	Código		Nombre
<b>Módulo</b>			
<b>Criterios de Aceptación</b>	Condición		Resultado
	Cuando el usuario inicia sesión.		Se debe cumplir que el usuario pueda seleccionar los productos que ha marcado como favoritos y quitarlos a su elección.

**Tabla 2.1.3.17: Historia de usuario - Eliminar productos de la lista de favoritos.**

<b>Código</b>	<b>18</b>		
<b>Nombre</b>	Publicar anuncio.		
<b>Actor</b>	Usuario		
<b>Descripción</b>	Como usuario quiero publicar productos y realizar anuncios para darlos a conocer.		
	Código		Nombre
<b>Módulo</b>			
<b>Criterios de Aceptación</b>	Condición		Resultado
	Cuando el usuario no está registrado.		Se debe cumplir que el sistema muestre un formulario de inicio de sesión o registro.
	Cuando el usuario inicia sesión.		Se debe cumplir que el usuario tenga la opción de ingresar como vendedor y hacer publicaciones de productos a ofertar.
	Cuando el usuario publica un producto.		Se debe cumplir que se permita ingresar datos referentes al producto. Incluida su ubicación en el mapa.

**Tabla 2.1.3.18: Historia de usuario - Publicar anuncio.**

<b>Código</b>	<b>19</b>		
<b>Nombre</b>	Listado de productos publicados.		
<b>Actor</b>	Usuario		
<b>Descripción</b>	Como usuario quiero que se muestre la lista de anuncios que he publicado.		
	Código		Nombre
<b>Módulo</b>			
<b>Criterios de Aceptación</b>	Condición		Resultado
	Cuando el usuario inicia sesión.		Se debe cumplir que el usuario pueda consultar su perfil y revisar los productos que oferta.
	Cuando el usuario inicia sesión.		Se debe cumplir que el usuario pueda eliminar publicaciones.
	Cuando el usuario inicia sesión.		Se debe cumplir que el usuario pueda editar publicaciones.

**Tabla 2.1.3.19: Historia de usuario - Listado de productos publicados.**

<b>Código</b>	<b>20</b>		
<b>Nombre</b>	Sección de perfil del usuario.		
<b>Actor</b>	Usuario		
<b>Descripción</b>	Como usuario quiero cambiar las preferencias de mi perfil.		
	Código		Nombre
<b>Módulo</b>			
<b>Criterios de Aceptación</b>	Condición		Resultado
	Cuando el usuario inicia sesión.		Se debe cumplir que el usuario pueda editar la información de su perfil como datos de contacto (teléfono, email).

**Tabla 2.1.3.20: Historia de usuario - Sección de perfil del usuario.**

<b>Código</b>	<b>21</b>		
<b>Nombre</b>	Cambiar imagen del usuario.		
<b>Actor</b>	Usuario		
<b>Descripción</b>	Como usuario quiero cambiar la imagen de perfil.		
	Código		Nombre
<b>Módulo</b>			
<b>Criterios de Aceptación</b>	Condición		Resultado
	Cuando el usuario inicia sesión.		Se debe cumplir que el usuario pueda editar la información de su perfil incluyendo su imagen.
	Cuando el usuario inicia sesión.		Se debe cumplir que el usuario pueda eliminar su foto de perfil.

**Tabla 2.1.3.21: Historia de usuario - Cambiar imagen del usuario.**

<b>Código</b>	<b>22</b>		
<b>Nombre</b>	Búsqueda de productos.		
<b>Actor</b>	Usuario		
<b>Descripción</b>	Como usuario quiero un campo donde se pueda realizar la búsqueda de un producto.		
	Código		Nombre
<b>Módulo</b>			
<b>Criterios de Aceptación</b>	Condición		Resultado
	Cuando el usuario ingrese a la aplicación.		Se debe cumplir que por medio de un cuadro de búsqueda se puedan filtrar productos interés.

**Tabla 2.1.3.22: Historia de usuario - Búsqueda de productos.**

#### 2.1.4 Criterios de aceptación.

Se han acordado los siguientes criterios según los cuales la aplicación cumplirá con los objetivos planteados.

Requerimientos	Criterios de aceptación
Localizar un producto.	Permite localizar un producto para un posible contacto con el vendedor.
Buscar productos.	Permite que el usuario realice búsquedas rápidas de productos relacionados a eventos sociales.
Consultar productos recientes.	Permite que el usuario pueda visualizar los productos a partir de la última publicación realizada.
Ingresar al menú "Categorías"	Permite que el usuario pueda visualizar el listado de productos ordenados por categorías.
Mostrar galería de imágenes	Permite que el usuario pueda visualizar una pequeña galería de imágenes.
Mostrar detalle del producto.	Permite que el usuario pueda ver detalladamente información del producto de su interés.
Consultar la ubicación del producto en el mapa.	Permite que el usuario pueda visualizar la ubicación o dirección de quien oferte el artículo buscado.
Registrar usuarios en la aplicación.	Permite dar de alta a un usuario en el sistema.
Iniciar sesión en la aplicación.	Permite iniciar sesión en la aplicación previo registro.
Validar la cuenta del usuario por medio de su correo.	Permite enviar un mensaje de confirmación al email proporcionado para proceder a activar una cuenta.
Modificar la contraseña del usuario.	Permite cambiar la contraseña de inicio de sesión en la aplicación.
Añadir el producto a la lista de favoritos.	Permite seleccionar un producto de interés y añadirlo a favoritos para una posterior consulta.
Contactar al vendedor.	Permite contactar al vendedor a través de los datos registrados (Teléfono, email).
Listar publicaciones realizadas por el vendedor.	Permite mostrar todas las publicaciones (productos) realizadas por el vendedor.
Hacer preguntas sobre el producto.	Permite tener la opción de publicar inquietudes o comentarios acerca de un producto.

**Tabla 2.1.4.1: Criterios de aceptación.**

<b>Requerimientos</b>	<b>Criterios de aceptación</b>
Realizar denuncias sobre el anuncio publicado.	Permitir denunciar y alertar al vendedor sobre alguna publicación realizada.
Eliminar comentarios sobre el producto.	Permite eliminar un comentario realizado.
Consultar lista de favoritos.	Permite consultar los productos que ha marcado como favoritos en su lista de deseos.
Eliminar productos de la lista de favoritos.	Permite seleccionar los productos que ha marcado como favoritos y quitarlos a su elección.
Publicar Anuncio	Permite publicar productos y realizar anuncios para darlos a conocer.
Listar productos publicados	Permite consultar el perfil y revisar los productos que se ofertan.
Cambiar preferencias de perfil de usuario.	Permite editar la información del perfil como datos de contacto (teléfono, email).
Cambiar imagen del usuario.	Permite cambiar la imagen de perfil.

**Tabla 2.1.4.1: Criterios de aceptación.**

## 2.1.5 Blackboard SCRUM

The image shows a Scrum Blackboard for a project named 'EventFast'. The board is organized into five columns, each representing a sprint. Each sprint contains a list of tasks with their due dates. The board also includes a 'Privado' (Private) indicator and a 'Añadir una tarjeta...' (Add a card...) button at the bottom of each sprint column.

Sprint	Task	Due Date
Sprint 1	Mostrar sección de todos los productos subidos recientemente.	22 de dic. de 2015
	Mostrar sección de productos categorizados.	22 de dic. de 2015
	Filtrar por subcategorías los productos.	22 de dic. de 2015
Sprint 2	Mostrar el detalle del producto	5 de ene.
	Galería de imágenes del producto.	5 de ene.
Sprint 3	Registro de usuario en la aplicación.	12 de ene.
	Inicio de sesión en la aplicación.	12 de ene.
	Modificación de la contraseña del usuario.	12 de ene.
Sprint 4	Consulta de comentarios sobre un producto.	19 de ene.
	Responder comentarios sobre el producto.	19 de ene.
	Eliminar comentarios sobre el producto.	19 de ene.
Sprint 5	Sección de Perfil del usuario.	26 de ene.
	Cambiar el nombre del usuario	26 de ene.
	Cambiar imagen del usuario.	26 de ene.
	Ingresar/Modificar datos de contacto del usuario (Telefono (Celular-convenconal)/direccion/correo).	26 de ene.
	Búsqueda de productos.	26 de ene.

Fig. 2.1.5.1 Blackboard SCRUM

## 2.2 Desarrollo de la aplicación.

La aplicación será desarrollada para dispositivos que trabajen con el Sistema Operativo Android, el mismo está basado en un sistema “open source” con herramientas gratuitas, por lo tanto, no existirá la necesidad de obtener licencias para su uso.

La base de datos a utilizar es Parse.com, también gratuita que brinda todas las herramientas “back-end” necesarias para la administración de una arquitectura basada en Cloud-Computing [4].

La herramienta de desarrollo será el IDE open source “Android Studio” de la empresa Google.

A continuación, se detallan las especificaciones en hardware y software para el desarrollo de la aplicación:

<b>HARDWARE</b>	
<b>Procesador Intel Pentium Core2Duo a 2.5GHz</b>	
<b>Disco duro 300GB</b>	
<b>Memoria RAM 4GB</b>	
<b>SOFTWARE</b>	
<b>APLICACIÓN</b>	<b>VERSIÓN</b>
<b>Android Studio</b>	1.3.2
<b>Java JDK</b>	8.0.600.27
<b>Java JRE</b>	8.0.600.27
<b>Genymotion</b>	2.6.0
<b>Base de datos Parse.com</b>	
<b>Librerías de Parse</b>	1.9.3
<b>Librería Picasso</b>	2.5.2
<b>Librería Google Play Services</b>	7.8.0

Tabla 2.2.1: Especificaciones de hardware y software.

## CAPÍTULO 3

### 3. IMPLEMENTACIÓN DE LA SOLUCIÓN

#### 3.1 Matriz del criterio de aceptación

##### 3.1.1 Mostrar productos recientes

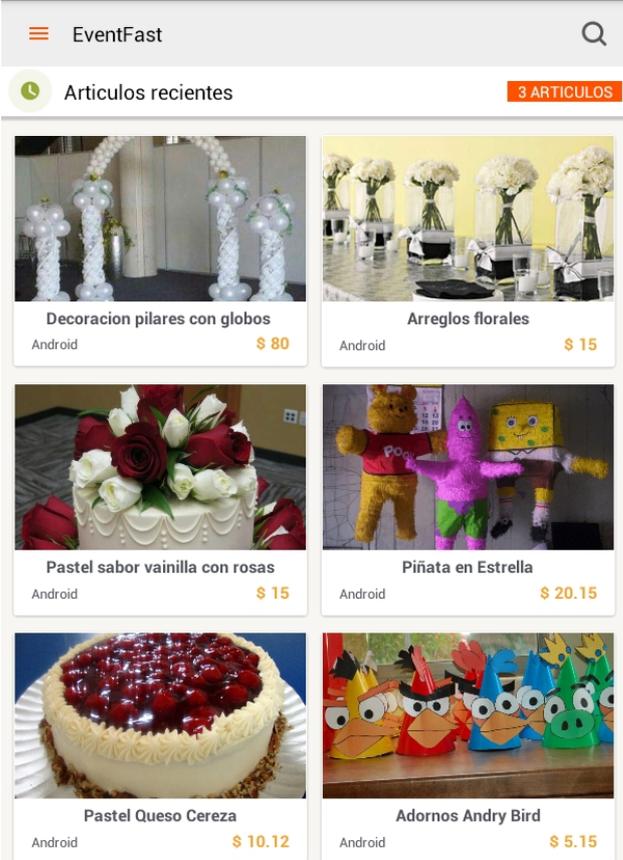
NÚMERO DE HISTORIA	DEMOSTRACIÓN
1	 <p>The screenshot displays the 'EventFast' app interface. At the top, there is a navigation bar with a hamburger menu icon, the text 'EventFast', and a search icon. Below this is a section titled 'Articulos recientes' with a '3 ARTICULOS' badge. The main content area shows a grid of six product cards. Each card features a product image, a title, a price, and the text 'Android'.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Decoracion pilares con globos</b>: Price \$ 80</li> <li><b>Arreglos florales</b>: Price \$ 15</li> <li><b>Pastel sabor vainilla con rosas</b>: Price \$ 15</li> <li><b>Piñata en Estrella</b>: Price \$ 20.15</li> <li><b>Pastel Queso Cereza</b>: Price \$ 10.12</li> <li><b>Adornos Andry Bird</b>: Price \$ 5.15</li> </ul>

Tabla 3.1.1.1: Demostración de historia código 1.

### 3.1.2 Mostrar productos categorizados.

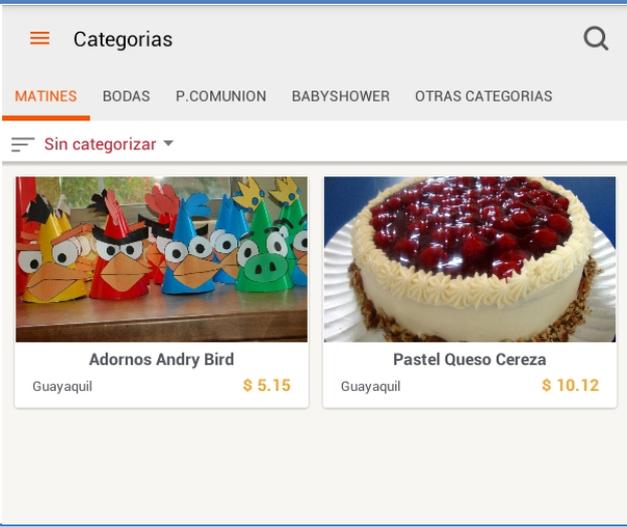
NÚMERO DE HISTORIA	DEMOSTRACIÓN
2	

Tabla 3.1.2.1: Demostración de historia código 2.

### 3.1.3 Mostrar galería de imágenes.

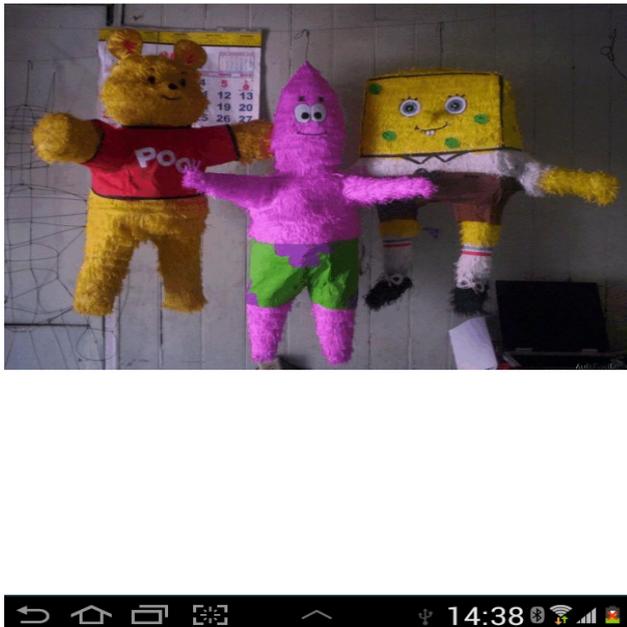
NÚMERO DE HISTORIA	DEMOSTRACIÓN
3	

Tabla 3.1.3.1: Demostración de historia código 3.

## 3.1.4 Mostrar detalle del producto.

NÚMERO DE HISTORIA	DEMOSTRACIÓN
4	 <p>Piñata en Estrella \$ 20.15</p> <p>DESCRIPCION Piñata en Estrella</p> <p>Irwin CONTACTAR CON VENDEDOR</p> <p>Guayaquil - Alborada Este - 5to Retorno 18 NE</p> <p>favoritos: 10 visto: 155 publicado: 11/01/2016</p>

Tabla 3.1.4.1: Demostración de historia código 4.

## 3.1.5 Consultar la ubicación del producto en el mapa.

NÚMERO DE HISTORIA	DEMOSTRACIÓN
5	 <p>Guayaquil - Alborada Este - 5to Retorno 18 NE</p>

Tabla 3.1.5.1: Demostración de historia código 5.

### 3.1.6 Registro de usuario en la aplicación.

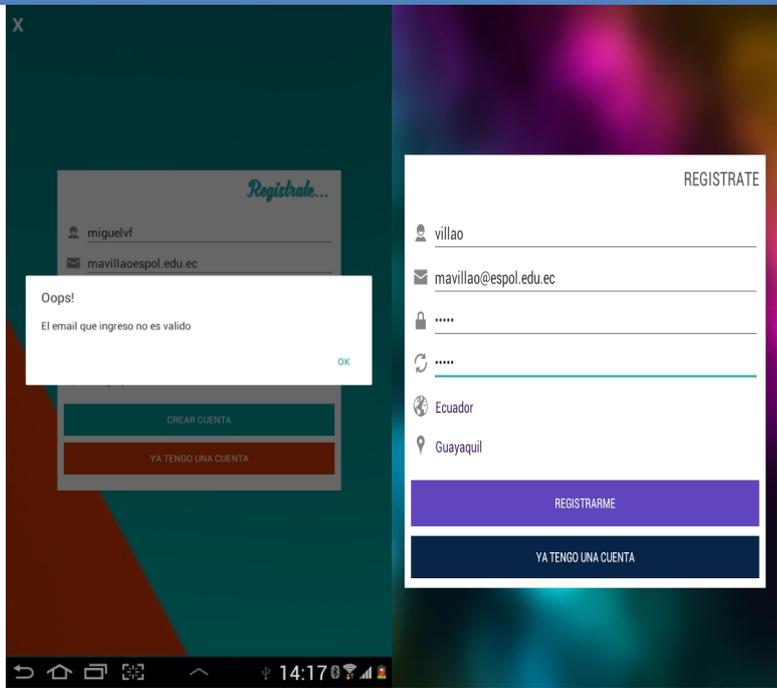
NÚMERO DE HISTORIA	DEMOSTRACIÓN
6	

Tabla 3.1.6.1: Demostración de historia código 6.

### 3.1.7 Inicio de sesión en la aplicación.

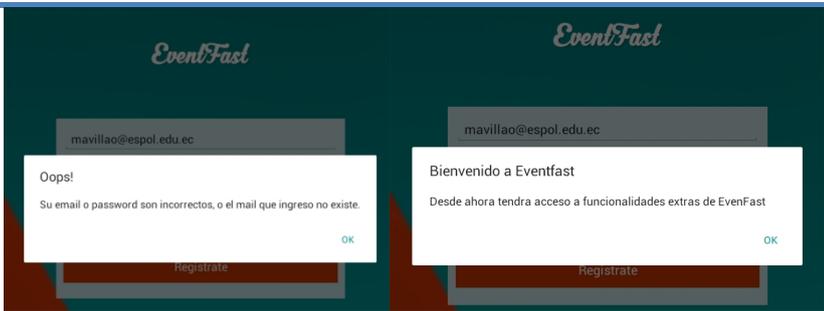
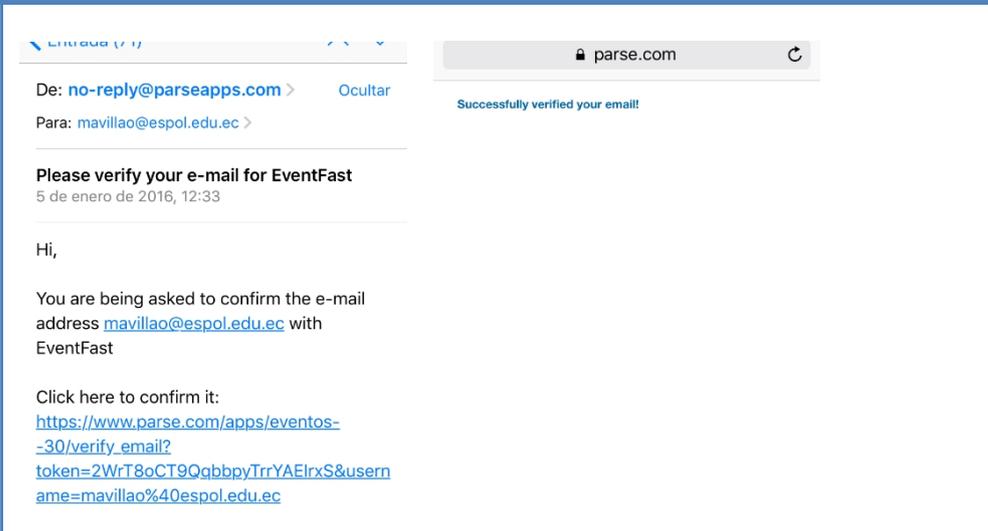
NÚMERO DE HISTORIA	DEMOSTRACIÓN
7	

Tabla 3.1.7.1: Demostración de historia código 7.

### 3.1.8 Validación de la cuenta del usuario por medio de su correo.

NÚMERO DE HISTORIA	DEMOSTRACIÓN
8	 <p>De: <a href="mailto:no-reply@parseapps.com">no-reply@parseapps.com</a> &gt; Ocultar</p> <p>Para: <a href="mailto:mavillao@espol.edu.ec">mavillao@espol.edu.ec</a> &gt;</p> <p><b>Please verify your e-mail for EventFast</b> 5 de enero de 2016, 12:33</p> <p>Hi,</p> <p>You are being asked to confirm the e-mail address <a href="mailto:mavillao@espol.edu.ec">mavillao@espol.edu.ec</a> with EventFast</p> <p>Click here to confirm it:  <a href="https://www.parse.com/apps/eventos-30/verify_email?token=2WtT8oCT9QgbbpyTrrYAEIrxS&amp;user_name=mavillao%40espol.edu.ec">https://www.parse.com/apps/eventos-30/verify_email?token=2WtT8oCT9QgbbpyTrrYAEIrxS&amp;user_name=mavillao%40espol.edu.ec</a></p> <p>Successfully verified your email!</p>

**Tabla 3.1.8.1: Demostración de historia código 8.**

### 3.1.9 Modificación de la contraseña del usuario.

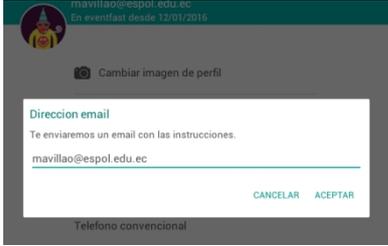
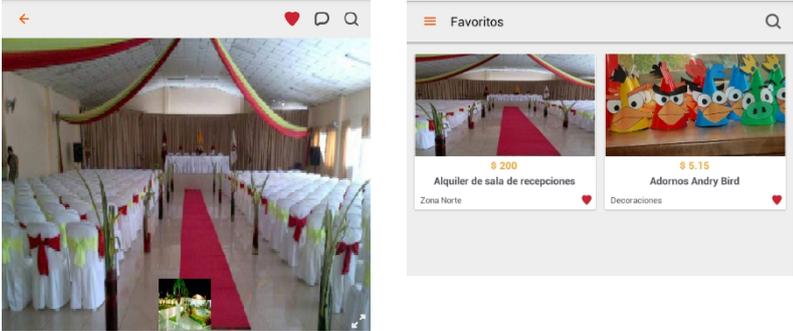
NÚMERO DE HISTORIA	DEMOSTRACIÓN
9	   

Tabla 3.1.9.1: Demostración de historia código 9.

### 3.1.10 Añadir el producto a la lista de favoritos.

NÚMERO DE HISTORIA	DEMOSTRACIÓN
10	 <p>The screenshot shows two parts of a mobile application interface. On the left, a product listing for 'Alquiler de sala de recepciones' (Reception room rental) is displayed, featuring a photo of a large room with white chairs and a red carpet, priced at \$200. On the right, a 'Favoritos' (Favorites) list shows two items: the same 'Alquiler de sala de recepciones' and 'Adornos Andry Bird' (Andry Bird decorations) priced at \$5.15.</p> <p>Alquiler de sala de recepciones \$ 200</p>

**Tabla 3.1.10.1: Demostración de historia código 10.**

## 3.1.11 Contactar con el vendedor.

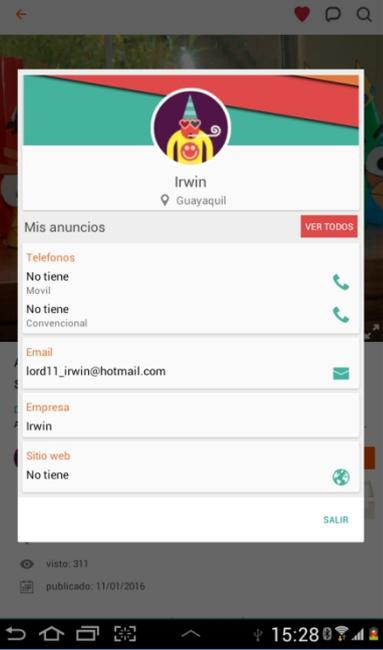
NÚMERO DE HISTORIA	DEMOSTRACIÓN
11	 A screenshot of a mobile application interface showing a user profile for 'Irwin' located in 'Guayaquil'. The profile includes a circular avatar with a yellow character wearing a blue hat. Below the name and location, there is a section titled 'Mis anuncios' with a 'VER TODOS' button. The contact information is listed as follows: 'Telefonos' (No tiene Movil, No tiene Convencional), 'Email' (lord11_irwin@hotmail.com), 'Empresa' (Irwin), and 'Sitio web' (No tiene). A 'SALIR' button is visible at the bottom right of the contact information section. At the bottom of the screen, there is a status bar showing 'visto: 311', 'publicado: 11/01/2016', and the time '15:28'.

Tabla 3.1.11.1: Demostración de historia código 11.

## 3.1.12 Lista de publicaciones realizadas por el vendedor.

NÚMERO DE HISTORIA	DEMOSTRACIÓN
12	 <p>The screenshot shows a mobile application interface for 'Mis anuncios'. At the top, there is a search bar and a hamburger menu icon. The main content area is empty, displaying the text 'Aun no ha publicado ningun anuncio'. The bottom of the screen shows the Android navigation bar with the time 15:38.</p>

Tabla 3.1.12.1: Demostración de historia código 12.

## 3.1.13 Hacer preguntas sobre el producto.

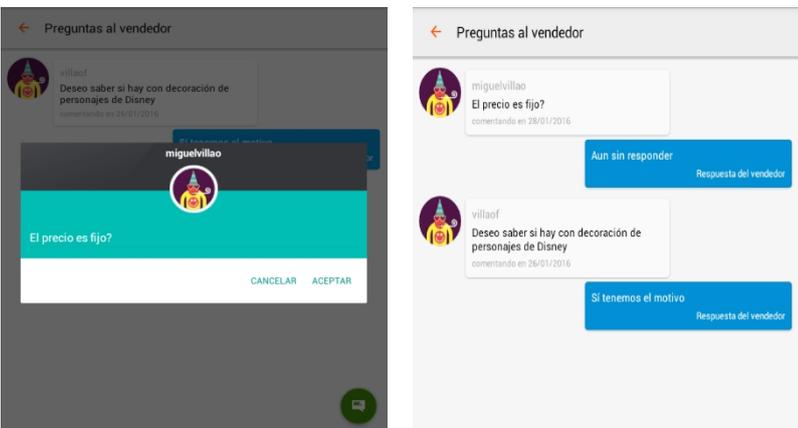
NÚMERO DE HISTORIA	DEMOSTRACIÓN
13	 <p>The first screenshot shows a question from user 'villaof': 'Deseo saber si hay con decoración de personajes de Disney'. A response from 'miguelvillao' is shown: 'El precio es fijo?' with 'CANCELAR' and 'ACEPTAR' buttons. The second screenshot shows the same question and answer, but with a response from 'villaof': 'Si tenemos el motivo'.</p>

Tabla 3.1.13.1: Demostración de historia código 13.

## 3.1.14 Realizar denuncias sobre el anuncio publicado.

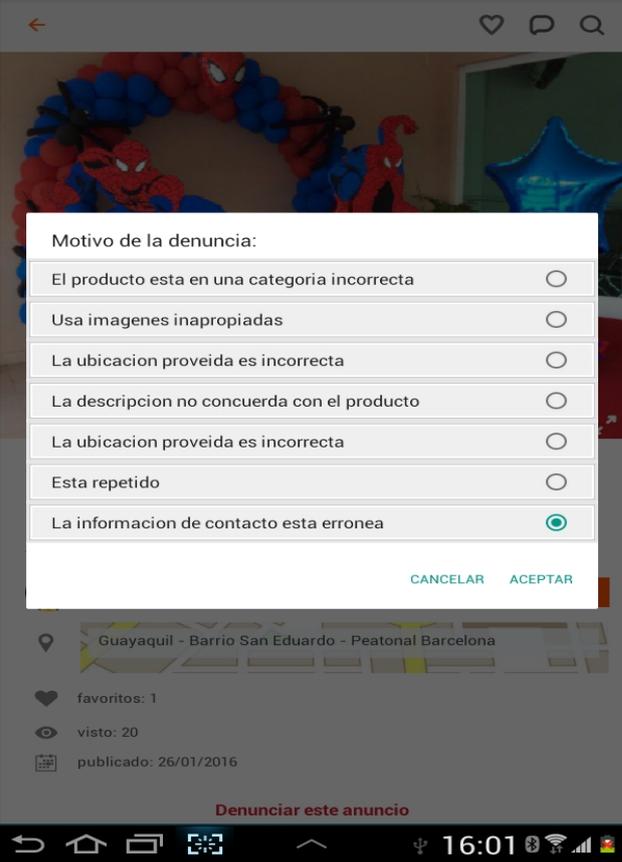
NÚMERO DE HISTORIA	DEMOSTRACIÓN
14	 <p>Motivo de la denuncia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> El producto esta en una categoria incorrecta</li> <li><input type="radio"/> Usa imagenes inapropiadas</li> <li><input type="radio"/> La ubicacion proveida es incorrecta</li> <li><input type="radio"/> La descripcion no concuerda con el producto</li> <li><input type="radio"/> La ubicacion proveida es incorrecta</li> <li><input type="radio"/> Esta repetido</li> <li><input checked="" type="radio"/> La informacion de contacto esta erronea</li> </ul> <p>CANCELAR    ACEPTAR</p> <p>Guayaquil - Barrio San Eduardo - Peatonal Barcelona</p> <p>favoritos: 1 visto: 20 publicado: 26/01/2016</p> <p>Denunciar este anuncio</p>

Tabla 3.1.14.1: Demostración de historia código 14.

**3.1.15 Eliminar comentarios sobre el producto.**

NÚMERO DE HISTORIA	DEMOSTRACIÓN
15	 The screenshot shows a mobile application interface. At the top, it says 'Pregunta' with a back arrow. Below that, the timestamp '14:31:02 30/01/2016 en BabyShower' is visible. The main text of the question is 'Adornos para babyshower'. The user 'miguelvillao' is identified. There are two icons: 'Ver perfil de usuario' and 'Eliminar mensaje'. Below the question, it says 'ha preguntado' and 'Tiene el diseño de personajes de Disney?'. A modal dialog box is open in the center, titled 'Eliminar mensaje' with the question '¿Desea eliminar este mensaje?' and two buttons: 'NO' and 'SI'. At the bottom of the screenshot, there is a status bar showing the time '14:33' and various system icons.

**Tabla 3.1.15.1: Demostración de historia código 15.**

## 3.1.16 Consultar lista de favoritos.

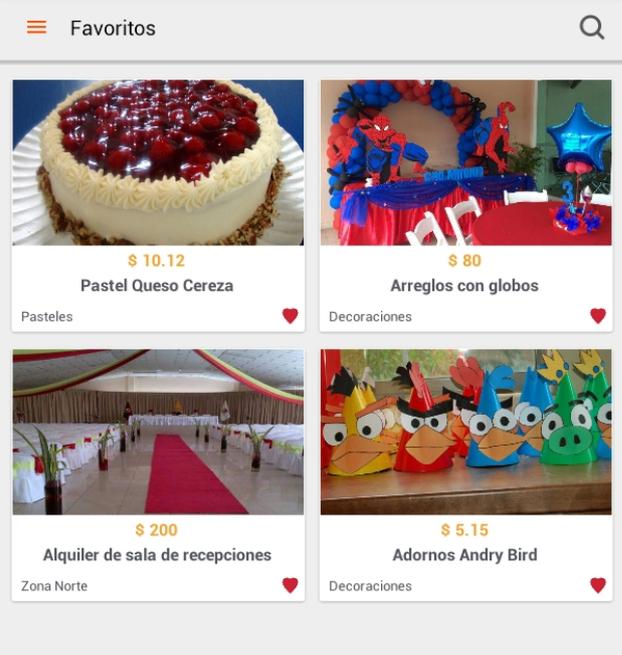
NÚMERO DE HISTORIA	DEMOSTRACIÓN
16	 <p>Favorites</p> <p>\$ 10.12 Pastel Queso Cereza Pasteles</p> <p>\$ 80 Arreglos con globos Decoraciones</p> <p>\$ 200 Alquiler de sala de recepciones Zona Norte</p> <p>\$ 5.15 Adornos Andry Bird Decoraciones</p>

Tabla 3.1.16.1: Demostración de historia código 16.

## 3.1.17 Eliminar productos de la lista de favoritos.

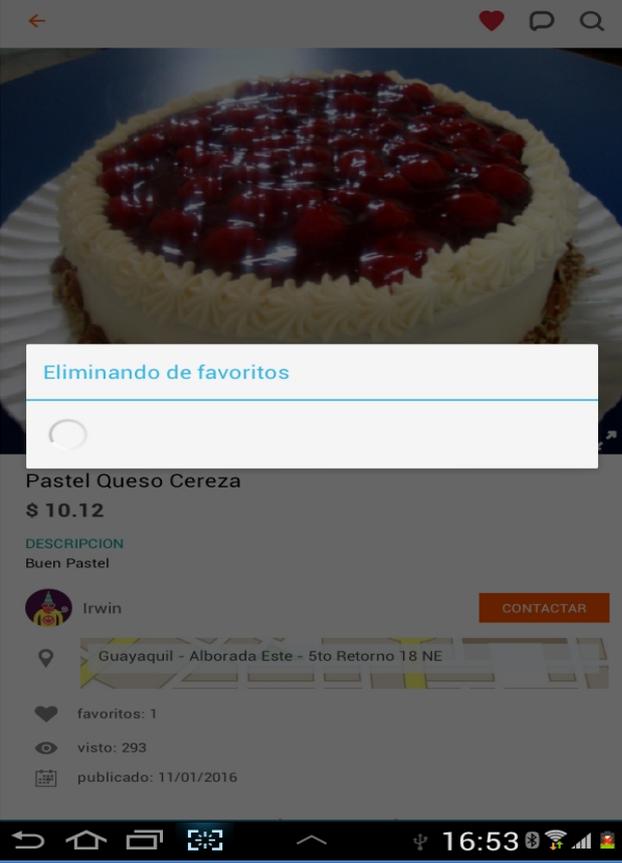
NÚMERO DE HISTORIA	DEMOSTRACIÓN
17	 A screenshot of a mobile application interface. At the top, there is a navigation bar with a back arrow, a heart icon, a speech bubble icon, and a magnifying glass icon. Below this is a large image of a round cake with white frosting and a cherry topping. A white dialog box is overlaid on the image, containing the text 'Eliminando de favoritos' in blue and a circular progress indicator. Below the image, the product name 'Pastel Queso Cereza' is displayed, followed by the price '\$ 10.12'. Underneath, there is a 'DESCRIPCION' section with the text 'Buen Pastel'. The seller's name 'Irwin' is shown with a profile picture and a 'CONTACTAR' button. A location pin icon is followed by the address 'Guayaquil - Alborada Este - 5to Retorno 18 NE'. Below the address, there are statistics: 'favoritos: 1', 'visto: 293', and 'publicado: 11/01/2016'. At the bottom of the screen, there is an Android-style navigation bar with icons for back, home, recent apps, and search, along with the time '16:53' and various status icons.

Tabla 3.1.17.1: Demostración de historia código 17.

## 3.1.18 Publicar anuncio.

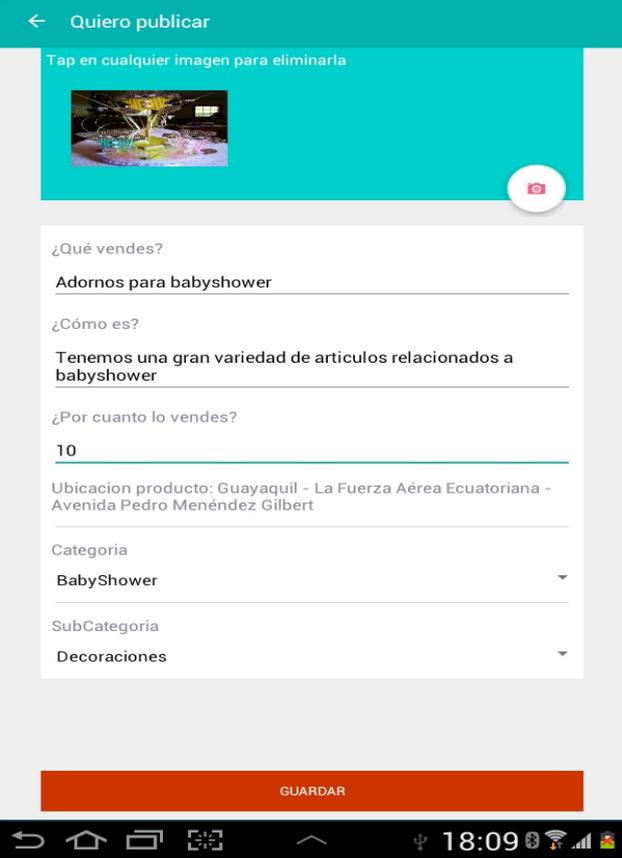
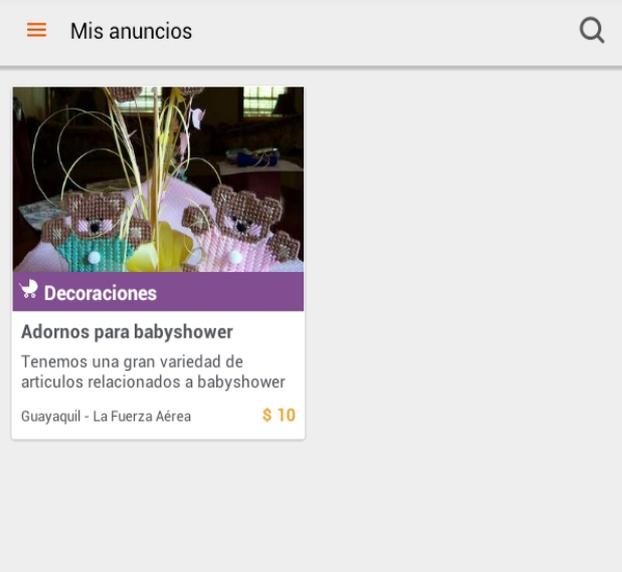
NÚMERO DE HISTORIA	DEMOSTRACIÓN
18	 <p>← Quiero publicar</p> <p>Tap en cualquier imagen para eliminarla</p> <p>¿Qué vendes? Adornos para babyshower</p> <p>¿Cómo es? Tenemos una gran variedad de artículos relacionados a babyshower</p> <p>¿Por cuanto lo vendes? 10</p> <p>Ubicación producto: Guayaquil - La Fuerza Aérea Ecuatoriana - Avenida Pedro Menéndez Gilbert</p> <p>Categoría BabyShower</p> <p>SubCategoría Decoraciones</p> <p>GUARDAR</p> <p>18:09</p>

Tabla 3.1.18.1: Demostración de historia código 18.

**3.1.19 Listado de productos publicados.**

NÚMERO DE HISTORIA	DEMOSTRACIÓN
19	 <p>The screenshot shows a mobile application interface. At the top, there is a header with a hamburger menu icon on the left, the text "Mis anuncios" in the center, and a search icon on the right. Below the header is a large image of baby shower decorations, including a centerpiece with tall grasses and several teddy bears. Underneath the image is a purple banner with a white arrow icon and the text "Decoraciones". Below the banner, the text reads "Adornos para babyshower", followed by "Tenemos una gran variedad de articulos relacionados a babyshower". At the bottom of the advertisement, it says "Guayaquil - La Fuerza Aérea" and "\$ 10".</p>

**Tabla 3.1.19.1: Demostración de historia código 19.**

## 3.1.20 Sección de perfil del usuario.

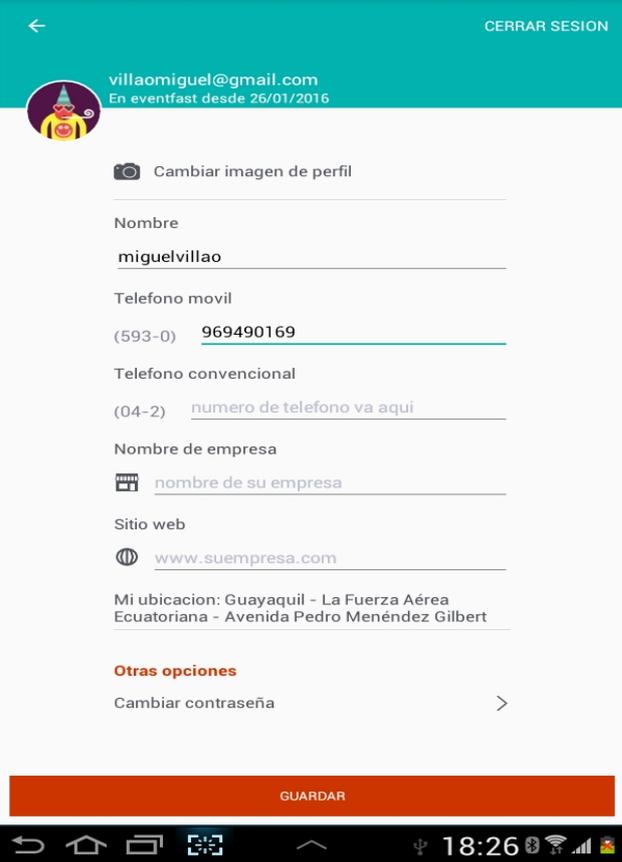
NÚMERO DE HISTORIA	DEMOSTRACIÓN
20	

Tabla 3.1.20.1: Demostración de historia código 20.

### 3.1.21 Cambiar imagen del usuario.

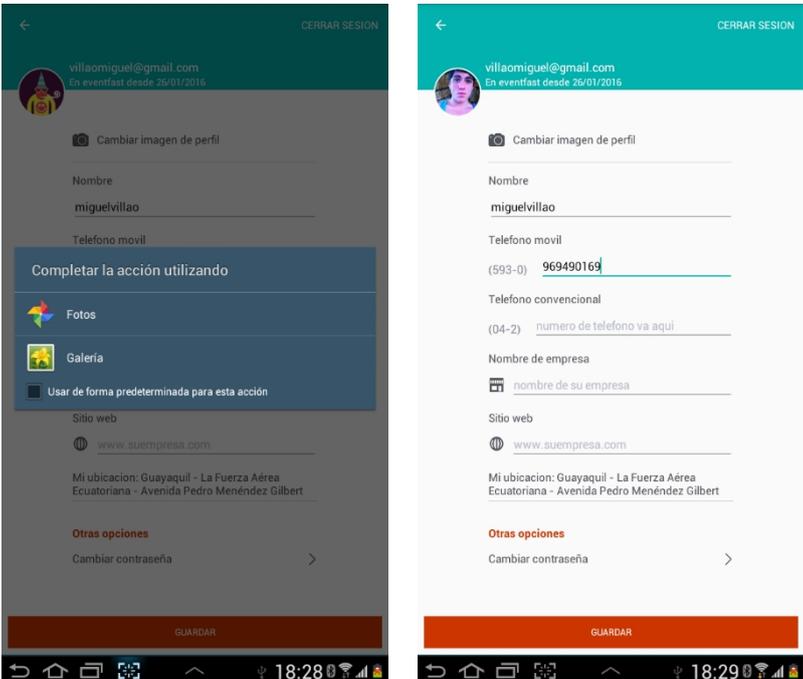
NÚMERO DE HISTORIA	DEMOSTRACIÓN
21	

Tabla 3.1.21.1: Demostración de historia código 21.

### 3.1.22 Búsqueda de productos.

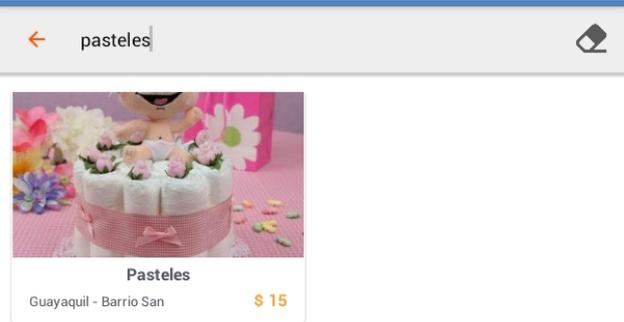
NÚMERO DE HISTORIA	DEMOSTRACIÓN
22	

Tabla 3.1.22.1: Demostración de historia código 22.

### 3.2 Métodos de corrección (Pilas de Sprint)

#### 3.2.1 Lista de tareas realizadas del 4 al 15 de noviembre del 2015.

SPRINT1					4-Nov-15	10-nov-15	15-nov-15
		SPRINT	INICIO	DURACIÓN			
		1	04-nov-15	120 horas			
PILA DEL SPRINT				Total de avance de tareas	20%		
Backlog ID	Tarea	Tipo	Estado	Responsable	Esfuerzo		
R01	Mostrar sección de todos los productos publicados recientemente.	Desarrollo	Entregada	Irwin Villao	5		
R02	Mostrar sección de productos categorizados.	Desarrollo	Entregada	Miguel Villao		5	
R03	Filtrar por subcategorías los productos.	Desarrollo	Entregada	Irwin Villao			5

**Tabla 3.2.1.1: Tareas realizadas del 4 al 15 de noviembre del 2015.**

## 3.2.2 Lista de tareas realizadas del 19 al 06 de diciembre del 2015.

SPRINT2					19-Nov-15	28-nov-15	06-dic-15
		SPRINT	INICIO	DURACIÓN			
		2	19-nov-15	120 horas			
PILA DEL SPRINT				Total de avance de tareas	35%		
Backlog ID	Tarea	Tipo	Estado	Responsable	Esfuerzo		
R01	Mostrar el detalle del producto	Desarrollo	Entregada	Irwin Villao	5		
R02	Galería de imágenes del producto.	Desarrollo	Entregada	Irwin Villao		5	
R03	Consultar la ubicación del producto en el mapa.	Desarrollo	Entregada	Miguel Villao			5

Tabla 3.2.2.1: Tareas realizadas del 19 de noviembre al 06 de diciembre.

## 3.2.3 Lista de tareas realizadas del 09 al 14 de diciembre del 2015.

SPRINT3					09-dic-15	10-dic-15	11-dic-15	12-dic-15	13-dic-15	14-dic-15
		SPRINT	INICIO	DURACIÓN						
		3	09-dic-15	120 horas						
PILA DEL SPRINT				Total de avance de tareas	60%					
Backlog ID	Tarea	Tipo	Estado	Responsable	Esfuerzo					
R01	Registro de usuarios.	Desarrollo	Entregada	Irwin Villao	5					
R02	Iniciar sesión en la aplicación	Desarrollo	Entregada	Irwin Villao		5				
R03	Modificar clave del usuario.	Desarrollo	Entregada	Miguel Villao			5			
R03	Validación de la cuenta del usuario por medio de su correo.	Desarrollo	Entregada	Miguel Villao				5		
R03	Añadir el producto a la lista de favoritos.	Desarrollo	Entregada	Irwin Villao					5	
R03	Hacer preguntas sobre el producto.	Desarrollo	Entregada	Irwin Villao						5

Tabla 3.2.3.1: Tareas realizadas del 09 al 14 de diciembre.

## 3.2.4 Lista de tareas realizadas del 15 al 22 de diciembre del 2015.

SPRINT4					15-dic-15	16-dic-15	17-dic-15	18-dic-15	19-dic-15	20-dic-15	21-dic-15	22-dic-15			
SPRINT		INICIO	DURACIÓN	PILA DEL SPRINT											
4		15-dic-15	120 horas	Total de avance de tareas								80%			
Back log ID	Tarea	Tipo	Estado	Responsable	Esfuerzo										
R01	Consultar comentario sobre un producto.	Desarrollo	Entregada	Irwin Villao	5										
R02	Responder comentario sobre el producto.	Desarrollo	Entregada	Miguel Villao		5									
R03	Eliminar comentario sobre el producto.	Desarrollo	Entregada	Miguel Villao			5								
R03	Consultar lista de favoritos.	Desarrollo	Entregada	Miguel Villao				5							
R03	Eliminar productos de la lista de favoritos.	Desarrollo	Entregada	Irwin Villao					5						
R03	Publicar producto.	Desarrollo	Entregada	Irwin Villao						5					
R03	Listado de productos publicados.	Desarrollo	Entregada	Irwin Villao							5				
R03	Eliminación del producto.	Desarrollo	Entregada	Irwin Villao								5			

Tabla 3.2.4.1: Tareas realizadas del 15 al 22 de diciembre.

## 3.2.5 Lista de tareas realizadas del 23 al 31 de diciembre del 2015.

SPRINT5														
				SPRINT	INICIO	DURACIÓN								
				5	23-dic-15	120 horas	23-dic-15	25-dic-15	26-dic-15	27-dic-15	28-dic-15	29-dic-15	30-dic-15	31-dic-15
PILA DEL SPRINT				Total de avance de tareas			100%							
Back log ID	Tarea	Tipo	Estado	Responsable	Esfuerzo									
R01	Sección de Perfil del usuario.	Desarrollo	Entregada	Irwin Villao	5									
R02	Cambiar el nombre del usuario	Desarrollo	Entregada	Irwin Villao		5								
R03	Contactar con el vendedor.	Desarrollo	Entregada	Miguel Villao			5							
R03	Lista de productos subidos por el vendedor	Desarrollo	Entregada	Miguel Villao				5						
R03	Realizar denuncias sobre el anuncio publicado.	Desarrollo	Entregada	Irwin Villao					5					
R03	Ingresar/Modificar datos de contacto del usuario	Desarrollo	Entregada	Irwin Villao						5				
R03	(Teléfono (Celular-convencional)/ dirección/correo).	Desarrollo	Entregada	Irwin Villao								5		
R03	Búsqueda de productos.	Desarrollo	Entregada	Miguel Villao									5	

Tabla 3.2.5.1: Tareas realizadas del 23 al 31 de diciembre.

## **CAPÍTULO 4**

### **4. ESTUDIO DE MERCADO**

#### **4.1 Introducción**

El presente informe contiene los resultados obtenidos de un estudio realizado por medio de encuestas con el fin de determinar qué tan factible resultaría desarrollar una aplicación móvil en el ambiente de desarrollo Android, para facilitar la búsqueda y localización sobre artículos destinado para eventos sociales al usuario y éstos a la vez puedan establecer contacto con el vendedor del artículo de interés, con el fin de llevar a cabo una posible compra.

#### **4.2 Justificación**

Esta investigación se llevó a cabo por la necesidad de diseñar medidas que ayuden a la solución de las diferentes dificultades que conduce el encontrar algún producto para eventos sociales.

Entre los beneficios y resultados futuros que pueden obtenerse de este estudio se resalta el crear una aplicación usable, escalable y flexible para abarcar las necesidades que conforman la organización y búsqueda de implementos y lugares para llevar a cabo eventos sociales.

#### **4.3 Metodología**

##### **4.3.1 Tipo de investigación**

Esta investigación se basó en la recopilación y el análisis de las experiencias manifestadas por los participantes que se orienta hacia el desarrollo de una aplicación móvil.

### 4.3.2 Instrumentos

- Encuesta

Se implementó el método de encuesta usando la herramienta SurveyMonkey para recopilar datos que sirvan de guía en cuanto a una posible aceptación que tendría el aplicativo móvil [5].

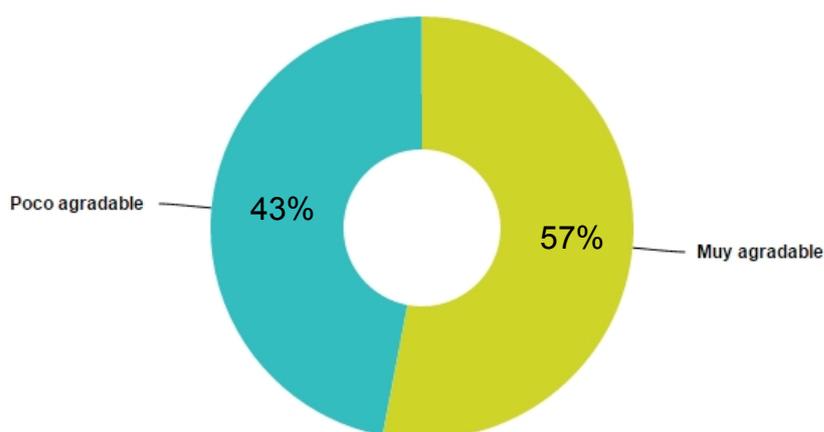
- Preguntas guías

1. ¿Qué tan agradable es para usted desarrollar un evento social, ya sea matiné, baby shower, primera comunión, etc?
2. ¿Ha tenido usted algún inconveniente al momento de llevar a cabo algún evento social en particular?
3. ¿Con qué tipo de inconveniente se ha encontrado usted al momento del desarrollo de un evento social?
4. ¿Encuentra algo frustrante o estresante la idea de recorrer varios locales para encontrar algún producto en particular para llevar a cabo el evento social?
5. ¿Le es difícil saber qué artículos adquirir para el desarrollo de su evento social?
6. ¿Se ha visto en la decisión de cancelar el evento social a causa de no saber dónde adquirir los artículos necesarios?
7. ¿Qué tan interesado está en obtener ayuda adicional para organizar algún evento social?
8. ¿Le gustaría localizar productos relacionados a eventos sociales por medio de una aplicación móvil?
9. ¿Qué marca de teléfono usted tiene?
10. ¿Cuenta su teléfono con el servicio de internet?

#### 4.4 Resultados

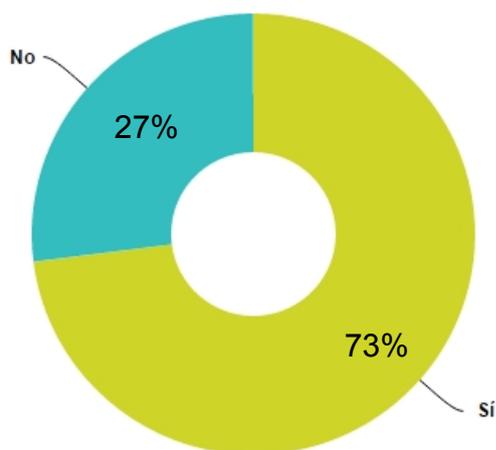
Las respuestas más relevantes ofrecidas por los participantes fueron analizadas y agrupadas en categorías para facilitar su manejo.

**¿Qué tan agradable es para usted desarrollar un evento social, ya sea matiné, baby shower, primera comunión, etc?**



**Fig. 4.4.1** Porcentaje de aceptación para el desarrollo de eventos sociales.

**¿Ha tenido usted algún inconveniente al momento de llevar a cabo algún evento social en particular?**



**Fig. 4.4.2** Inconvenientes para llevar a cabo un evento social.

¿Con qué tipo de inconveniente se ha encontrado usted al momento del desarrollo de un evento social?

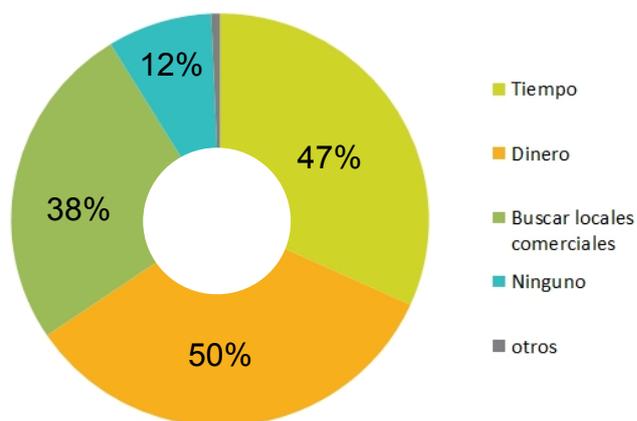


Fig. 4.4.3 Tipos de inconvenientes para el desarrollo de un evento social.

¿Encuentra algo frustrante o estresante la idea de recorrer varios locales para encontrar algún producto en particular y así llevar a cabo el evento social?

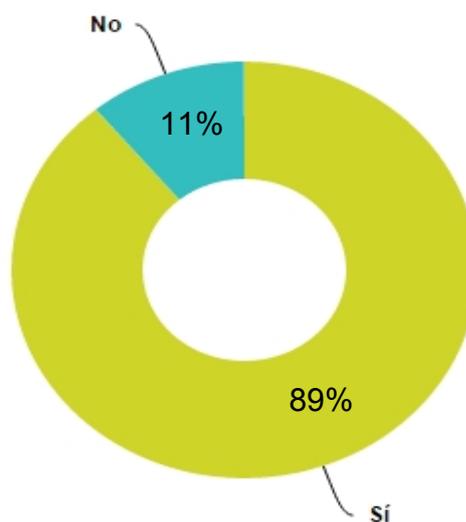
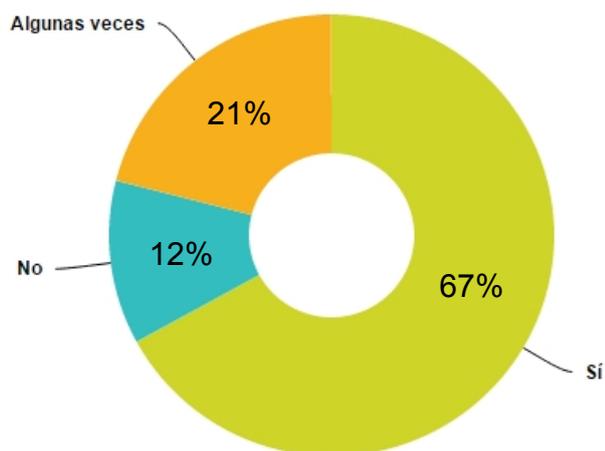


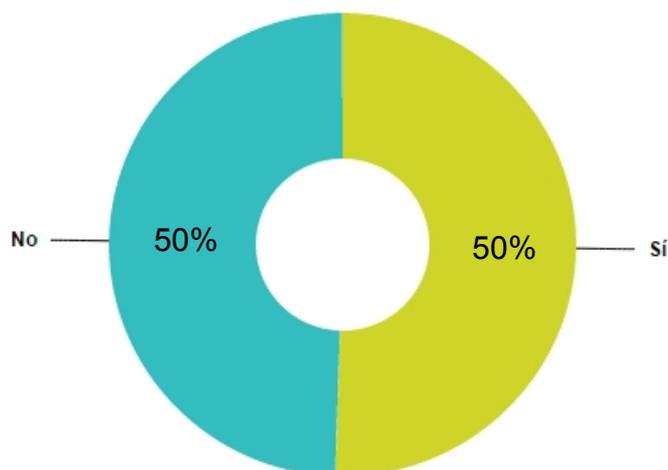
Fig. 4.4.4 Porcentaje de personas a las que le desagrada recorrer locales para buscar productos.

**¿Le es difícil saber qué artículos adquirir para el desarrollo de su evento social?**



**Fig. 4.4.5 Porcentaje de dificultad para adquirir productos relacionados a eventos sociales.**

**¿Se ha visto en la decisión de cancelar el evento social a causa de no saber dónde adquirir los artículos necesarios?**



**Fig. 4.4.6 Porcentaje de personas que han cancelado un evento social.**

¿Qué tan interesado está en obtener ayuda adicional para organizar algún evento social?

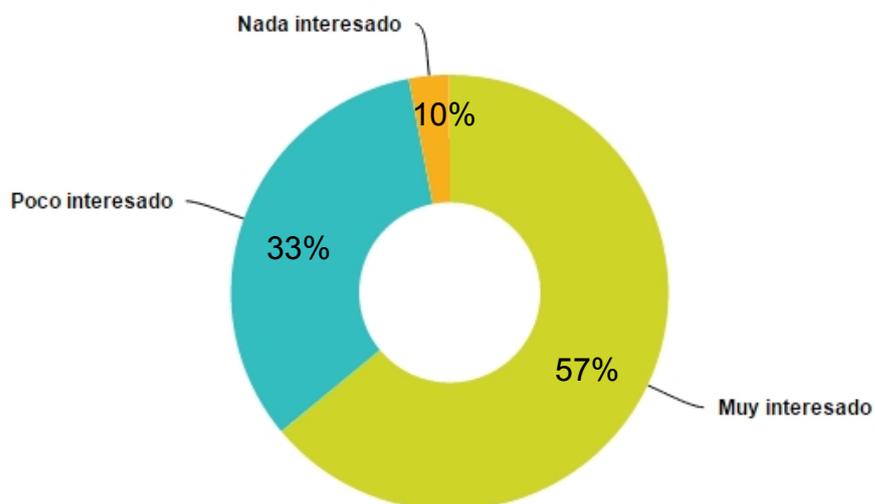


Fig. 4.4.7 Porcentaje de personas interesadas en obtener ayuda adicional para la organización de eventos.

¿Le gustaría localizar productos relacionados a eventos sociales por medio de una aplicación móvil?

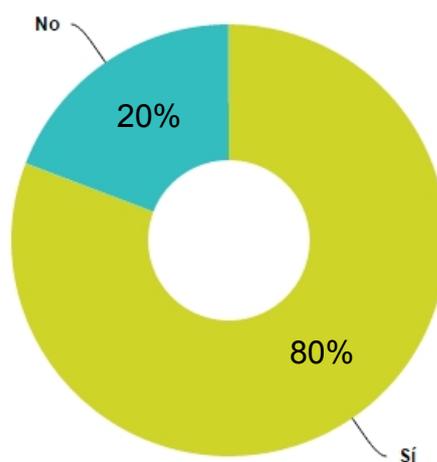


Fig. 4.4.8 Nivel de aceptación de una aplicación móvil para eventos sociales.

¿Qué marca de teléfono usted tiene?

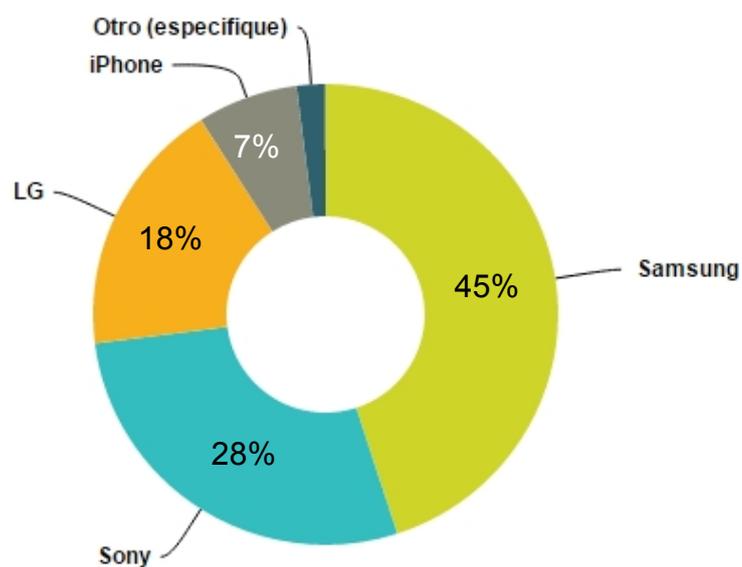


Fig. 4.4.9 Marcas de teléfonos más utilizadas

¿Cuenta su teléfono con el servicio de internet?

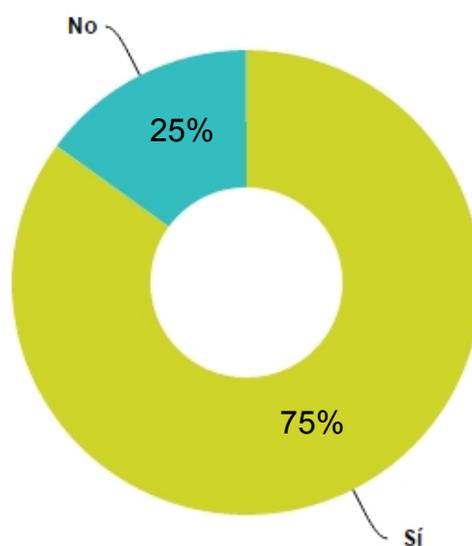


Fig. 4.4.10 Porcentaje de personas que cuentan con internet móvil.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones:

1. De las encuestas realizadas a 100 personas, el 73% afirmó que ha tenido inconvenientes con el desarrollo de un evento social. Entre los problemas más comunes se encuentran: Tiempo con un 47% y buscar locales comerciales con un 38%. Esto ocasiona que las personas encuentren estresante la idea de realizar un evento social, un 89% afirmó que esta situación es muy frecuente.
2. El 80% de los encuestados estuvo de acuerdo que le gustaría tener una aplicación móvil que sirva de ayuda en la búsqueda y localización de productos relacionados a eventos sociales, pues resulta difícil saber qué artículos o lugares buscar para el desarrollo de su evento social. Por tal motivo, un 50% de los encuestados afirmó haber cancelado el evento social por este tipo de inconvenientes.
3. La puesta en marcha de una aplicación móvil basada en el ambiente de desarrollo Android, es muy factible por el hecho de que el 91% de los encuestados tomado como muestra, cuentan con dispositivos móviles que funcionan bajo el Sistema de Operativo Android de Google. También se obtuvo que el 85% de los encuestados tiene conexión de internet móvil. Esto hace que una aplicación móvil que trabaja con una arquitectura basada en la nube sea muy factible desarrollar.
4. De la muestra tomada, se puede concluir que una aplicación enfocada a los eventos sociales será muy bien recibida por parte del usuario final, ya que el 53% de los encuestados encuentra agradable el hecho de organizar un evento social.

**Recomendaciones:**

1. En el futuro se puede añadir un módulo de pagos para mayor comodidad en las compras del usuario.
2. Dado que el sistema está pensado inicialmente para dispositivos con el sistema operativo Android, se puede lanzar en el futuro una versión para iOS.
3. Para una mejor recepción de la aplicación, sería bueno usar como plataforma publicitaria las redes sociales más populares: Facebook, Twitter, Instagram; o en su defecto a través de una página web.
4. Alojarse un backup de los datos en un servidor web propio como plan de contingencia en caso de caídas del servicio (Parse.com) que se usa actualmente.
5. Mejorar el sistema de notificaciones y que muestre alertas automáticas para no perder detalles de un producto en particular.
6. Implementar una interfaz más simplificada y minimalista. Con el fin de agradar en lo posible la vista del usuario.
7. Publicar la aplicación en el Play Store.

## BIBLIOGRAFÍA

- [1] Instituto ecuatoriano de estadísticas y censos. (2013) [online]. Disponible en: [http://www.inec.gob.ec/sitio\\_tics/presentacion.pdf](http://www.inec.gob.ec/sitio_tics/presentacion.pdf)
- [2] evenTwo. (2015, Diciembre 16) [online]. Disponible en: <http://eventwo.com/#!app-m%C3%B3vil-eventos/zoom/mainPage/i014vk>
- [3] Zysco LLC. (2015, Diciembre 16). Pro Party Planner aplicación móvil. [online]. Disponible en: <http://propartyplanner.com/>
- [4] Tikhon Bernstam. (2015, Diciembre 30). Parse herramienta backend de servicio web. [online]. Disponible en: <https://parse.com/>
- [5] Zander Lurie. (2016, Enero 7). SurveyMonkey encuestas en línea. [online]. Disponible en: [https://es.surveymonkey.com/mp/take-a-tour/?ut\\_source=header](https://es.surveymonkey.com/mp/take-a-tour/?ut_source=header)