



Ingeniería en Informática

“Aplicación móvil para eventos de recreación social”

Alumnos:

**Milner Javier Godoy Torres
Edgardo Moisés Silva Ovando**

Tutor: Msc. Roberto Sánchez

**Línea de Investigación:
Aplicaciones móviles**

**SAN LORENZO – PARAGUAY
2022**



ÍNDICE

Planteamiento y descripción del problema.....	9
Preguntas de la investigación	9
Pregunta General	9
Preguntas Especificas	9
Objetivos de la Investigación.....	10
Objetivo General	10
Objetivos Específicos	10
Justificación	10
Mailing.....	12
Utilizar pasarelas de pago seguras	15
Estado del arte	27
Especificaciones de la solución	27
Beneficios	27
Requerimientos funcionales cliente.....	29
Requerimientos funcionales administrador	29
Requerimientos no funcionales.....	29
Casos de uso	30
Arquitectura	30
Estructura de base de datos.....	32
Lista de referencias	53



RESUMEN

Se describe el desarrollo de diseño e implementación de una aplicación móvil denominada “EntradApp” para la gestión de eventos recreativos con control de acceso a la aplicación por medio de un registro de usuarios apoyado con la validación de acceso con huella dactilar e ingreso al evento a través de código Qr.

Es una aplicación cuyo objetivo principal es la de buscar una mejora en la gestión de eventos de recreación social evitando la reventa de entradas y obteniendo una mejor organización y agilización al momento de ingresar al evento.

La aplicación genera información detallada para el usuario y administrador, brindando así una aplicación segura y confiable que permitirá tener un control eficiente del acceso al evento.