

Diseño de un prototipo de aplicación móvil para la gestión del evento Cena de vida a beneficio de la Fundación Niños con Futuro.

PROBLEMA

La Fundación Niños con Futuro realiza el evento anual Cena de Vida para ayudar a niños de bajos recursos. La necesidad de agilizar procesos se vio reflejada en el transcurso de estos años por lo que la automatización de actividades garantizará que los objetivos del evento se cumplan de manera eficiente y efectiva. Aunque el evento es benéfico, sigue siendo un evento social por lo que se considera parte del turismo de negocios, ya que implica la participación de patrocinadores, empresarios o figuras destacadas en la sociedad, también otros aspectos fundamentales como la gestión eficiente, la mejora de la experiencia del asistente y la implementación de tecnología para optimizar los procesos involucrados en la planificación y ejecución de eventos.

OBJETIVO GENERAL

Diseñar el evento "Cena de vida" en una aplicación móvil considerando los diversos requerimientos que respondan al objetivo del organizador, tomando en cuenta las etapas: pre-evento, puesta en marcha y evaluación para la mejora de la experiencia en sus próximas ediciones.



PROPUESTA

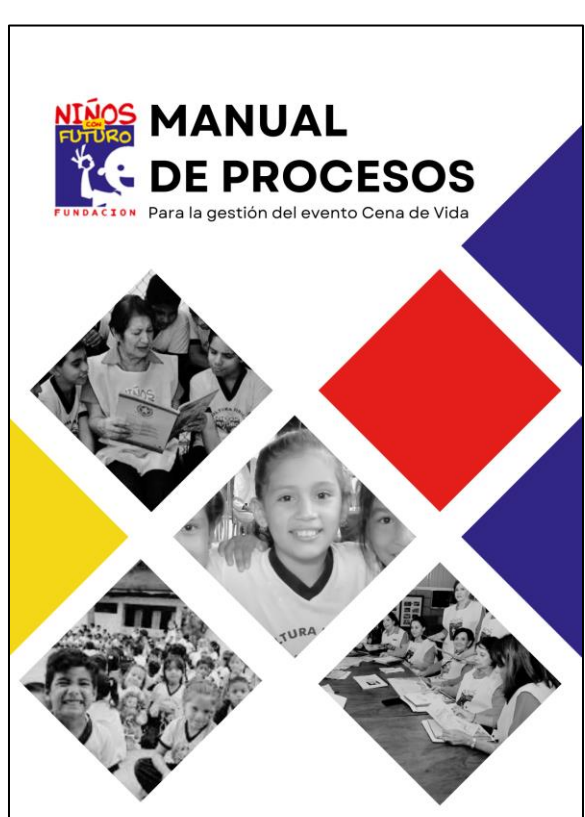
Se elaboró un manual de procesos en el cual se clasificaron las actividades por etapas y departamentos, el mismo que fue usado como guía para descubrir cómo gestionar un evento mediante una aplicación móvil. Para realizar el prototipo de aplicación móvil que ayudará a la fundación se realizaron las siguientes fases:



RESULTADOS

Manual de procesos

- ❖ Departamento administrativo y financiero.
- ❖ Departamento de logística.
- ❖ Departamento de diseño y ambientación.
- ❖ Departamento de medios comunicacionales.
- ❖ Departamento de alimentos y bebidas.



Prototipo de aplicación móvil

Usuario interno: comité organizador

- Checklist de actividades.
- Recordatorios como notificaciones.
- Seguimiento de auspiciantes, asistentes y presupuesto.
- Emisión de entradas con código QR.
- Escáner de códigos QR.
- Hoja de ruta.
- Asignación de mesa.



Usuario externo: asistentes al evento

- Compra de entradas.
- Confirmación de asistencia.
- Recordatorios del evento.
- Encuesta de satisfacción



Figma

CONCLUSIONES

- La aplicación móvil cumplirá el objetivo de ayudar al comité organizador del evento a que la falta de personal no sea un obstáculo para la gestión del mismo.
- Las funcionalidades permitirán automatizar procesos durante las etapas del pre evento, evento y post evento.
- La aplicación móvil es adaptable a las necesidades de otras organizaciones o empresas que organizan eventos.
- La validación con el cliente permitió realizar las modificaciones al prototipo de aplicación móvil para el mejor aprovechamiento de la herramienta y sus funcionalidades.

