



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO LEMAS

**TECNOLOGÍA SUPERIOR EN
DESARROLLO DE SOFTWARE**

TEMA TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR:

**APLICATIVO MÓVIL “EASY EVENTS” PARA LA
CONTRATACIÓN DE SERVICIOS DE EVENTOS SOCIALES EN EL NORTE DE
GUAYAQUIL**

AUTOR:

RONALD, F PILAY MORÁN

Previo a la obtención del Grado Académico de:

TECNÓLOGO SUPERIOR EN DESARROLLO DE SOFTWARE

DOCENTE GUÍA:

ING. EDUARDO ANDRÉS LÓPEZ ÁVILA, MBA

Guayaquil, Ecuador

2022



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO LEMAS

TECNOLOGÍA SUPERIOR EN DESARROLLO DE SOFTWARE

CERTIFICACIÓN

Certifico que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por Sr. Ronald Fabricio Pilay Morán, como requerimiento previo a la obtención del Grado Académico de **Tecnólogo Superior en Desarrollo de Software.**

DOCENTE GUÍA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Ing. Eduardo López, MBA.

COORDINADOR DE LA CARRERA

Ing. Guillermo Granizo, Mtr.

Guayaquil, a los 12 días del mes de noviembre del año 2022



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO LEMAS

TECNOLOGÍA SUPERIOR EN DESARROLLO DE SOFTWARE

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDADES

Yo, Ronald Fabricio Pilay Morán

DECLARO QUE:

El Trabajo de Integración Curricular **Aplicativo Móvil “Easy Events” para la Contratación de Servicios de Eventos Sociales en el Norte de Guayaquil** previo a la obtención del **Grado Académico de Tecnólogo Superior en Desarrollo de Software**, ha sido desarrollada en base a una investigación exhaustiva, respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan al pie de las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance científico del proyecto de investigación del Grado Académico en mención.

Guayaquil, a los 12 días del mes de noviembre del año 2022

AUTOR

Ronald Fabricio Pilay Morán



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO LEMAS

TECNOLOGÍA SUPERIOR EN DESARROLLO DE SOFTWARE

AUTORIZACIÓN

Yo, Ronald Fabricio Pilay Morán

Autorizo al Instituto Superior Tecnológico LEMAS, la **publicación** en la biblioteca de la institución del **Trabajo de Integración Curricular de la Carrera Tecnología Superior en desarrollo de Software** titulada: **Aplicativo Móvil “Easy Events” para la Contratación de Servicios de Eventos Sociales en el Norte de Guayaquil**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 12 días del mes de noviembre del año 2022

AUTOR

Ronald Fabricio Pilay Morán



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO LEMAS

TECNOLOGÍA SUPERIOR EN DESARROLLO DE SOFTWARE

INFORME URKUND



Document Information

Analyzed document	TIC Ronald Pilay FINAL.docx (D148866695)
Submitted	11/7/2022 1:14:00 AM
Submitted by	
Submitter email	raul.santillan@cu.ucsg.edu.ec
Similarity	6%
Analysis address	raul.gustavo.santillan.ucsg@analysis.arkund.com

Estimado Sr. Ronald Pillay

Reciba un cordial saludo y al mismo tiempo comunico que se ha procedido con la revisión final del Trabajo de Integración Curricular remitido por usted, previo a la obtención del Grado Académico como Tecnólogo Superior en Desarrollo de Software. Adicionalmente se tomó en consideración para esta revisión, el reclamo presentado por usted vía mail, con fecha 7 de noviembre del 2022 a las 21:39pm.

El informe anti-plagio adjunto, presentaba el 6% de similitud con relación a frases y párrafos de las TIC de los estudiantes: Michael Zambrano, Ronny Ortiz y Félix Henriques, después de una revisión exhaustiva, se pudo identificar qué: Al ser tesis similares, en cuanto a metodologías de desarrollo validación e implementación de softwares, tecnologías aplicadas y modelos de negocios que interconectan a clientes y oferentes, se concluye lo siguiente:

Match	Comentario
Match 1	No aplica. Michael y Ronny van a trabajar con inversionistas en su modelo de negocios. La redacción financiera es similar pero el contenido es diferente.
Match 2 y 3	No aplica. 42 palabras y 22 respectivamente hacen matching, pero son comentarios de forma. Se solicitó al estudiante Michael redactar de forma diferente para no tener similitud.
Match 4	No Aplica. La redacción introductoria es similar en las tesis con metodologías ágiles.
Match 5 y 6	No aplica. Aunque las URL son las mismas, las imágenes mostradas son diferentes. Todos los estudiantes, incluido Ronald deben citar las fuentes para que la herramienta las valide.
Match 7	10 palabras iguales. Frases similares en la redacción de tesis comunes. Se solicitó a estudiante Ronny la modificación de estas palabras.
Match 8	No Aplica. URL idénticas en las TIC presentadas, la novedad identificada en el informe se presenta, porque no están citando las referencias. Por favor Corregir y citar. Adicionalmente se validó que el gráfico de la arquitectura presentada NO CORRESPONDE al aplicativo presentado en la tesis, esta arquitectura corresponde a un servicio de subtítulo de videos escalable con Firebase y Kubernetes.
Match 9, 10, 11 y 12	Se solicitó modificación de frases similares al estudiante Ronny. Las frases utilizadas en la redacción son similares, por ser aplicativos móviles con tecnología similar.
Match 13	La redacción de los párrafos: Autenticación, Bases de datos y Web Services, son temas similares en las TIC de los estudiantes.
Match 14	No Aplica. Tabla con equipo scrum es similar en las TIC entregadas. Se repiten solo nombres y roles de referencia.
Match 15	No aplica. 11 palabras de uso común en la redacción.

Match 16	La redacción de los párrafos: Autenticación, Bases de datos y Web Services, son temas similares en las TIC de los estudiantes.
Match 17	No aplica. 12 palabras de uso común en la redacción de capítulo técnico.
Match 18	No Aplica. Redacción similar en las tesis con relación al tamaño de la muestra. Se solicitó modificación a Michael para citar la URL.
Match 19	No Aplica. Redacción similar pero el contenido es diferente.
Match 20	No Aplica. Redacción similar con objetivo diferente.
Match 21	No aplica. Los estudiantes Ronny y Michael van a realizar su modelo de negocio a través de inversionistas, con valores diferentes.
Match 22	No aplica. Redacción introductoria similar pero la información o contenido es diferente.
Match 23, 24, 25	No Aplica. Todos los estudiantes incluido Ronald, No han citado las URL de donde obtuvieron la información. Revisar norma APA para aplicarla en formato de citas Word.
Match 26	No aplica. Los estudiantes Ronny y Michael van a realizar su modelo de negocio a través de inversionistas, con valores diferentes.
Match 27	No aplica. Se debe excluir en el análisis del informe las páginas de declaración y autorización.

Por lo antes expuesto se procede dar el estado de APTO, para que pueda seguir con el proceso de titulación. Se adjunta certificado de cumplimiento, informe anti-plagio para que sea integrado al documento final, así mismo se adjunta formato de diapositivas para la sustentación; en días posteriores se indicará el cronograma establecido.

Es importante mencionar que el estado de apto otorgado por este medio, es de cumplimiento de su trabajo de integración curricular, no exime de cumplir con los requisitos administrativos para continuar con el proceso de titulación, tampoco constituye condición obligatoria para graduación, ni exime de recomendaciones durante el proceso de sustentación.

Lo felicito por el tiempo y la dedicación al desarrollar este trabajo, le deseo el mejor de los éxitos para su vida profesional y personal.

Saludos Cordiales,

Ing. Eduardo López

Docente Guía

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme la sabiduría y la fortaleza necesaria para lograr alcanzar mi meta, agradezco a mi esposa por darme su apoyo y la motivación cada día que duró este proceso, agradezco a mis hermanos, padres e hijos quienes de una u otra forma me ayudaron a llegar al final de este camino.

Agradezco al Tecnológico Lemas y a todas las personas que conforman la institución quienes con su profesionalismo me han guiado en cada paso de mi carrera estudiantil.

DEDICATORIA

Dedicada a toda mi familia en especial a mi esposa e hijos que con su aliento y apoyo se pudo lograr llegar a la meta planteada mucho tiempo atrás y que este documento sirva de inspiración para que continúen superándose y mentalizándose que nunca es tarde para lograr nuestros objetivos.

RESUMEN

El principal objetivo de la investigación fue la implementación de una empresa donde su producto principal es un aplicativo móvil que permitirá reunir a los mejores prestadores de servicios para el desarrollo de un evento social en la ciudad de Guayaquil. Para el desarrollo del proyecto se usó las metodologías ágiles para la validación del método de negocio y el marco de trabajo Scrum para desarrollar e implementar el aplicativo móvil. Mediante la investigación de mercado, se logró identificar que los servicios profesionales más solicitados son Chef Cocinero con el 86.4% y el Dj con el 78.8% y que la ciudad con mayor demanda de este tipo de servicios es Guayaquil - sector norte con un 42.7% del total de la muestra. Easy Events atenderá los estratos socio económico alto, medio alto y medio, para el FrontEnd del aplicativo se usó el IDE nativo Android Studio y para el BackEnd se usó Firebase de Google. Los ingresos para la empresa se determinó el cobro de un valor correspondiente al 20% por cada venta de servicio realizada, el proyecto tendrá una inversión inicial de USD \$5000 financiado a través de un microcrédito a 3 años plazo con una tasa efectiva del 16.42%, para el flujo de caja se consideró la venta de los servicios basado en el número de oferentes registrados y la capacidad de atención que se pueda brindar en un fin de semana, con el cálculo los valores a fines del 2023 se tendrá una ganancia de USD \$3275.

Palabras Claves: Android, Firebase, Database, Cloud Computing, Storage, Firestore, Eventos Sociales, Backend, Frontend.

ABSTRACT

The main objective of this research was the creation and implementation of a company whose main product is a mobile application that will bring together the best service providers for the development of a social event Guayaquil City. For the development of this project, agile methodologies were used for the validation of the business method and the Scrum framework was used to develop and implement the mobile application. Through market research, it was possible to identify that the most requested professional services are Chef Cocinero with 86.4% and DJ with 78.8%, it was also identified that the city with the highest demand for this type of service is Guayaquil - north sector with a 42.7% of the total sample. Easy Events will serve the high, medium high and medium socioeconomic strata, for the FrontEnd of the application the native Android Studio IDE was used and for the BackEnd Firebase from Google was used. The income for the company was determined by the collection of a value corresponding to 20% for each service sale made, the project will have an initial investment of USD \$5,000 financed through a 3-years term microcredit with effective rate of 16.42%. For the cash flow, was considered based on the number of registered bidders and the capacity of attention that can be provided in a weekend, with the calculation of the values at the end of 2023, a profit of USD \$3,275 will be obtained

Keywords: Android, Firebase, Database, cloud computing, storage, Firestore, eventos sociales, BackEnd, FrontEnd.

Tabla de contenido

RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
1 Fundamentación Teórica	7
1.1 Introducción	7
1.2 Planteamiento del Problema	7
1.3 Justificación	7
1.4 Objetivos	8
1.4.1 Objetivo General	8
1.4.2 Objetivos Específicos	8
1.4.3 Presentación de la Empresa y su Producto	8
1.5 Misión	8
1.6 Visión	8
1.7 Valores Institucionales	8
1.8 Logo	9
1.9 Modelo de Negocios Lean CANVAS	10
1.10 Estructura Organizacional	11
1.10.1 Roles Internos de la Empresa	11
1.10.2 Perfil de Prestadores de Servicios	12
2. Metodología	13
2.1 Metodología Design Thinking	13
2.1.1 Comentarios y Conclusiones de la Validación del Modelo de Negocio.	17
2.1.2 Customer Journey Map	18
2.1.3 Buyer Persona	19
3. Análisis del sector	21
3.1 Análisis del Entorno (PEST)	21
3.2 Análisis FODA	22

4.	Análisis Técnico	23
4.1	Marco de Trabajo Scrum	23
4.1.1	Fases Scrum	23
4.2	Arquitectura	26
4.3	Flujo de Proceso	27
4.4	Producto Mínimo Viable.	29
4.4.1	Firebase de Google Cloud	29
4.4.1.1	Firebase Authentication.	29
4.4.1.2	Cloud Firestore.	30
4.4.1.3	Cloud Storage.	31
4.4.2	Android Studio	31
4.4.2.1	Aplicativo Easy Events.	32
4.4.2.1.1	Ingreso o Login.	32
4.4.2.1.2	Registro.	33
4.4.2.1.3	Menú Principal.	34
4.4.2.1.4	Perfil.	35
4.4.2.1.5	Selección del Chef.	36
4.4.2.1.6	Menú del Chef.	36
4.4.2.1.7	Ventana selección del Dj.	37
4.4.2.1.8	Hoja de Pedido.	38
5.	Marketing	42
5.1	Tamaño de la Muestra	42
5.2	Investigación Exploratoria y Resultados	43
5.2.1	Preguntas de Investigación	43
5.3	Marketing Mix	52
5.3.1	Producto	52
5.3.2	Precios	52
5.3.3	Plaza	53
5.3.4	Promoción	53
5.4	Objetivo Smart	54
6.	Finanzas	55

6.1	Costos Fijos	55
6.2	Costos Variables	55
6.3	Punto de Equilibrio	56
6.4	Presupuesto de Ingresos	56
6.5	Flujo de caja	58
7.	<i>Conclusiones</i>	62
8.	<i>Recomendaciones</i>	63
9.	<i>Referencias y Fuentes</i>	64

ÍNDICES DE ILUSTRACIONES

FIGURA 1 LOGO DE LA APLICACIÓN	9
FIGURA 2 MODELO DE NEGOCIOS LEAN CANVAS.....	10
FIGURA 3 ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL EASY EVENTS	11
FIGURA 4 DESING THINKING	13
FIGURA 5 FASES DESIGN THINKING	14
FIGURA 6 PROTOTIPO SPLASH SCREEN Y MENÚ PRINCIPAL	15
FIGURA 7 PROTOTIPO SELECCIÓN DE CHEF	16
FIGURA 8 PROTOTIPO MENÚ DEL CHEF	16
FIGURA 9 PROTOTIPO CONFIRMACIÓN DE PEDIDO Y BOTÓN DE PAGO	17
FIGURA 10 CUSTOMER JOURNEY MAP.....	18
FIGURA 11 BUYER PERSONA.....	19
FIGURA 12 PERSONAS QUE DESEAN ORGANIZAR UN EVENTO SOCIAL.....	20
FIGURA 13 FASES MARCO DE TRABAJO SCRUM.....	23
FIGURA 14 SCRUM TEAM	24
FIGURA 15 BACKLOG	25
FIGURA 16 SPRINT PLANNING.....	26
FIGURA 17 CLOUD COMPUTING	26
FIGURA 18 FLUJO DE ACTIVIDADES	27
FIGURA 19 FLUJO DE PROCESO.....	28
FIGURA 20 FIREBASE AUTHENTICATION	29
FIGURA 21 CLOUD FIRESTORE.....	30
FIGURA 22 CLOUD STORAGE	31
FIGURA 23 LOGO ANDROID STUDIO	32
FIGURA 24 ICONO DE LA APLICACIÓN	32
FIGURA 25 LAYOUT INGRESO-LOGIN	33
FIGURA 26 LAYOUT REGISTRAR	34
FIGURA 27 LAYOUT MENÚ PRINCIPAL	35
FIGURA 28 LAYOUT PERFIL.....	35
FIGURA 29 LAYOUT CHEFS	36
FIGURA 30 LAYOUT MENÚ DEL CHEF.....	37
FIGURA 31 LAYOUT DJ	37
FIGURA 32 LAYOUT PEDIDO	38
FIGURA 33 FRAGMENTS FECHA Y HORA DEL EVENTO.....	38
FIGURA 34 SELECCIÓN TIPO DE EVENTO	39

FIGURA 35 LAYOUT PEDIDO SECCIÓN DETALLE	40
FIGURA 36 TEST LAB FIREBASE.....	40
FIGURA 37 RESULTADO DEL TEST LAB PRUEBA ROBO	41
FIGURA 38 FORMULA MUESTRA INFINITA	42
FIGURA 39 PREGUNTA #1.....	43
FIGURA 40 PREGUNTA #2.....	44
FIGURA 41 PREGUNTA #3.....	45
FIGURA 42 PREGUNTA #4.....	45
FIGURA 43 PREGUNTA #5.....	46
FIGURA 44 PREGUNTA #6.....	47
FIGURA 45 PREGUNTA #7.....	47
FIGURA 46 PREGUNTA #8.....	48
FIGURA 47 PREGUNTA #9.....	49
FIGURA 48 PREGUNTA #10.....	49
FIGURA 49 PREGUNTA #11.....	50
FIGURA 50 PREGUNTA #12.....	51
FIGURA 51 PREGUNTA #13.....	51
FIGURA 52 OBJETIVO SMART.....	54
FIGURA 53 SEGMENTACIÓN POBLACIONAL	57
FIGURA 54 PROVEEDORES DE SERVICIOS	60
FIGURA 55 DESCRIPCIÓN DE LOS VALORES FINANCIEROS	60
FIGURA 56 GRÁFICOS DE GANANCIAS, INGRESOS Y EGRESOS.....	61
FIGURA 57 DASHBOARD FINANCIERO	61

ÍNDICES DE TABLAS

TABLA 1 EQUIPO SCRUM	24
TABLA 2 VALORES FORMULA MUESTRA INFINITA.....	42
TABLA 3 COSTOS FIJOS.....	55
TABLA 4 COSTOS VARIABLES.....	55
TABLA 5 PUNTO DE EQUILIBRIO.....	56
TABLA 6 TABLA DE VALORES DE LOS PRODUCTOS DEL CHEF COCINERO	57
TABLA 7 TABLA DE VALORES DE LOS PRODUCTOS DEL DJ.....	57
TABLA 8 FLUJO DE CAJA AÑO 2022	58
TABLA 9 FLUJO DE CAJA AÑO 2023	58
TABLA 10 FLUJO DE CAJA AÑO 2024	59
TABLA 11 FLUJO DE CAJA AÑO 2025	59
TABLA 12 FLUJO DE CAJA AÑO 2026.....	59

1 Fundamentación Teórica

1.1 Introducción

Los eventos sociales en el 2022 han retornado a la normalidad, luego de superar la pandemia mundial COVID-19. Los negocios grandes como pequeños se vieron en la necesidad de acogerse al confinamiento y muchos de ellos cerraron definitivamente. Los más afectados fueron los salones de eventos y las personas que brindan servicios profesionales (chefs, pasteleros, cocineros, músicos, etc.) para la realización de un evento social.

Según datos del INEC (Instituto Nacional de Estadísticas y Censos), en un estudio realizado para la Vacunación del COVID-19 con fecha de corte a diciembre del 2021 la población vacunada supera los 13 Millones obteniendo un 79% de inmunizados. (*Inició La Vacunación Contra La COVID-19 En Ecuador – Ministerio de Salud Pública, 2020*)

Con esta nueva información hasta el primer semestre del 2022, los aforos retornaron a la normalidad permitiendo que los eventos sociales tanto privados como públicos empiecen a realizarse con normalidad.

1.2 Planteamiento del Problema

Mediante el método de la observación, se pudo conocer que muchas personas tienen problemas o inconvenientes al querer realizar u organizar algún evento social en su domicilio o en un local privado, teniendo que, recurrir a varias recomendaciones de otras personas como visitar muchos lugares para poder obtener todo lo necesario para su celebración.

1.3 Justificación

Conociendo la problemática, se ha presentado la oportunidad de crear un modelo de negocio que pueda cubrir las necesidades y erigir una empresa donde el principal producto será una aplicación móvil, que permitirá reunir a los mejores talentos profesionales en el campo gastronómico como audiovisual, quienes brindarán sus servicios para que el usuario pueda contratarlos y llevar acabo un evento social con la mejor experiencia y satisfacción para el cliente.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Implementar una aplicación móvil para la contratación de servicios de eventos sociales con un plan de negocio para los residentes del norte de Guayaquil.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Utilizar personal altamente calificado, ofreciendo un servicio de calidad.
- Generar nuevos ingresos para los prestadores de servicio.
- Posicionar la primera aplicación en Guayaquil para la venta de servicios para eventos sociales.

1.4.3 Presentación de la Empresa y su Producto

El nombre de la empresa será “Easy Events”, y su producto principal será una aplicación móvil desarrollada en Android con el mismo nombre de la empresa.

1.5 Misión

Dar a conocer los mejores talentos de prestadores de servicios, para el desarrollo de un evento social generando puestos de trabajos independientes y ofreciendo la mejor experiencia para el cliente a través de un aplicativo móvil con experiencia de usuario.

1.6 Visión

Generar experiencias extraordinarias de servicio culinario y entretenimiento con recursos humanos comprometidos y calificados, ofreciendo soluciones innovadoras y profesionales que les permita realizar y disfrutar de su evento y de sus invitados sin preocupación alguna.

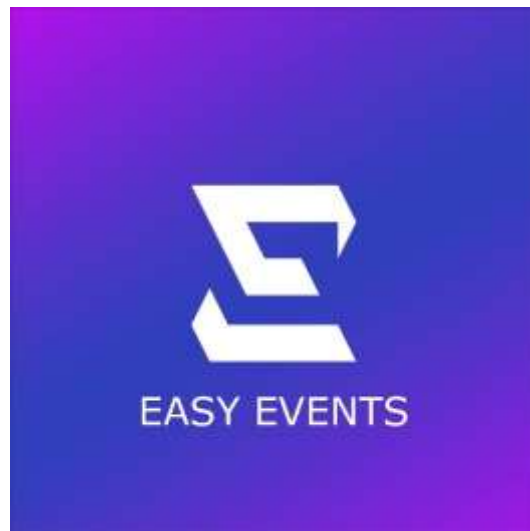
1.7 Valores Institucionales

- Profesionalismo.
- Seguridad.
- Responsabilidad.
- Disponibilidad.
- Ética.

- Honestidad.
- Disponibilidad a cambios.

1.8 Logo

Figura 1 *Logo de la aplicación*



El nombre de la app está compuesto de las palabras en inglés easy que significa fácil y events que significa eventos.

Los colores seleccionados son el color blanco que significa elegancia y pureza para el nombre y el ícono descriptivo, para el fondo se aplicó una técnica de degradado con una mezcla de colores como el morado que significa lujo, moda y azul que significa seguridad y confianza.

El ícono es un diseño moderno y minimalista de la letra E del nombre del aplicativo.

1.9 Modelo de Negocios Lean CANVAS

Figura 2 Modelo de Negocios Lean Canvas

SOCIOS CLAVES  Toda persona que tenga habilidades o que con su profesión permita realizar un evento social para los clientes. Chef cocineros. Dj.	ACTIVIDADES CLAVES  Desarrollar Mockup Desarrollar base de datos Desarrollar Web Services Desarrollar FrontEnd Publicación en PlayStore Captación del recurso humano. RECURSOS CLAVES  Cloud Computing Equipo Scrum. Diseñador UI/CX. Publicidad ads.	OFERTA DE VALOR  Solicitantes. Acceso a los mejores talentos y profesionales gastronómicos que fueron seleccionados bajo una exhaustiva evaluación. Calidad en el producto final. Variedad de opciones de servicios para la realización de eventos sociales. Oferentes. Puede usar la aplicación como medio de conexión a nuevos clientes. Incremento de ingresos mensuales. Sin costos de suscripción.	RELACIÓN CON EL CLIENTE  Publicidad en redes sociales. Reseñas y Puntuaciones. Opciones novedosas. CANALES  Internet. Publicidad. Aplicativo Android.	SEGMENTO DE MERCADO  Solicitante. Hombres y Mujeres en edades comprendidas entre los 25 y 50 años del nivel socio económico A, B, C+, que necesitan realizar un evento social y están ubicados en el norte de Guayaquil. Oferente. Emprendedores (chef, dj, etc.) de la ciudad de Guayaquil, y sectores cercanos que deseen incrementar sus ingresos.
ESTRUCTURA DE COSTOS  Salarios de los empleados. Servicios básicos internet, luz. Hosting. Publicidad en redes sociales.		INGRESOS  Cobro de comisión por cada transacción realizada y cobrada entre el oferente y el solicitante.		

1.10 Estructura Organizacional

Figura 3 Estructura Organizacional Easy Events



1.10.1 Roles Internos de la Empresa

Funciones del Gerente Propietario.

El Gerente Propietario se encargará de planificar, organizar, dirigir y controlar todas las decisiones estratégicas que garanticen un fluido constante de dinero trabajando en conjunto con el asesor contable para una mejor visión de los ingresos y gastos que pueda tener la empresa.

Funciones del Asesor Contable.

El Asesor Contable se encargará con el cumplimiento del marco legal vigente en Ecuador, como pago de impuestos de las facturas, generación de la mismas a clientes finales, registro de los libros contables y clasificación de los documentos, preparación de balances para conocer la situación de la empresa; esta persona brindará sus servicios bajo la modalidad de servicios prestados.

Funciones del Desarrollador de Software.

El desarrollador de Software se encargará de la generación, creación e implementación del aplicativo móvil que se usará para dar el servicio en esta empresa,

esta persona brindará sus servicios bajo la modalidad de servicios prestados. También se encargará de las diferentes actualizaciones según sean necesarias y de la corrección de los posibles errores que se puedan presentar.

Funciones del Community Manager

El Community Manager se encargará en generar el arte necesario para las publicidades y el material disponible que se usará en la aplicación móvil, esta persona brindará sus servicios bajo la modalidad de servicios prestados.

1.10.2 Perfil de Prestadores de Servicios

Los socios que prestarán sus servicios para la empresa serán altamente analizados, evaluados y puestos a prueba para determinar si cumplen los requisitos necesarios para representar la marca “Easy Events”.

Inicialmente se comercializará 2 servicios en la aplicación Chef Cocineros y Dj.

Perfil Chef Cocinero.

- Profesional, Egresado o estudiante de últimos cursos de Gastronomía.
- Experiencia mínima de 3 años comprobable.
- Referencias verificables.

2. Metodología

2.1 Metodología Design Thinking

La metodología utilizada es Design Thinking y a través del marco de trabajo Scrum se desarrollará e implementará el aplicativo móvil.

El método Design Thinking es una disciplina que usa la sensibilidad y métodos de los diseñadores para hacer coincidir las necesidades de las personas, con lo que es tecnológicamente factible y con lo que una estrategia viable de negocios puede convertir en valor para el cliente, así como es una gran oportunidad para el mercado.(Dinngo.es, n.d.)

Figura 4 *Desing Thinking*



Nota. Tomado de Design Thinking en Español [Imagen], (*Design Thinking En Español*, s/f)<https://intive.com/careers/las-5-etapas-del-design-thinking-y-sus-tecnicas>.

Figura 5 Fases Design Thinking



Nota. Tomado de Las 5 etapas del Design Thinking y sus técnicas [Imagen], (Mari Soledad, 2021), <https://intive.com/careers/las-5-etapas-del-design-thinking-y-sus-tecnicas>.

Está compuesta por 5 etapas:

Empatía: Identificación de las necesidades del cliente.

Para esta primera etapa se pudo conocer que existe la necesidad de varias personas que desean organizar un evento social sea para un cumpleaños, alguna reunión social, etc., y desconocen de alguna persona que les pueda ayudar en la ejecución de su evento.

Definir: Identificación de las principales necesidades del cliente.

Mediante el uso de una herramienta de gestión de experiencia del cliente Customer Journey Map, se pudo conocer cada una de las etapas o interacciones que realiza una persona para realizar una fiesta o evento social.

Idear: Creación de la idea para solucionar problemas específicos.

Mediante la interpretación y análisis de los problemas descritos en el Customer Journey Map, se ideó que una forma de solucionar los problemas descritos es la creación de una aplicación móvil que se encargará en reunir los mejores talentos culinarios y otros elementos que le permitirán organizar un evento social.

Prototipar: Materialización de la idea.

Se desarrolló la creación de un aplicativo en Marvel App, donde se integró diversas funcionalidades que mostrarán todo lo necesario que permita que el evento social se pueda dar sin contratiempos, estas funcionalidades se irán integrando en varias etapas de implementación.

Prototipo: <https://marvelapp.com/prototype/i8dfgd0>

Figura 6 Prototipo Splash Screen y Menú Principal

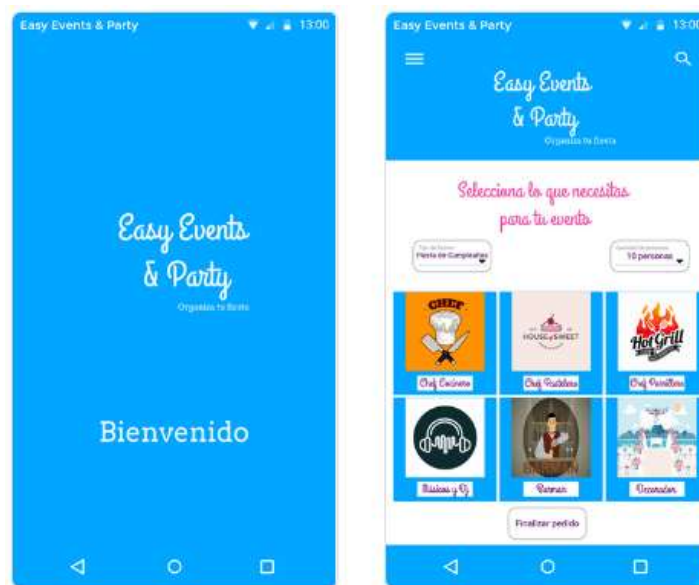


Figura 7 Prototipo Selección de Chef

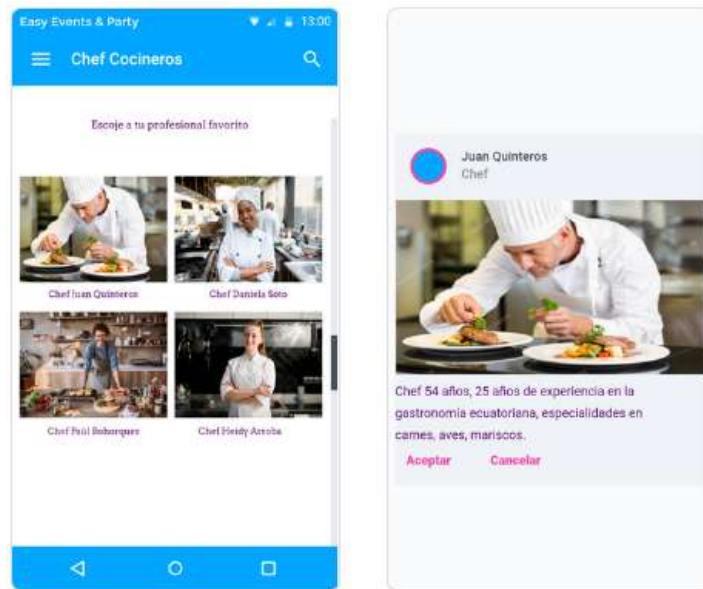


Figura 8 Prototipo Menú del Chef

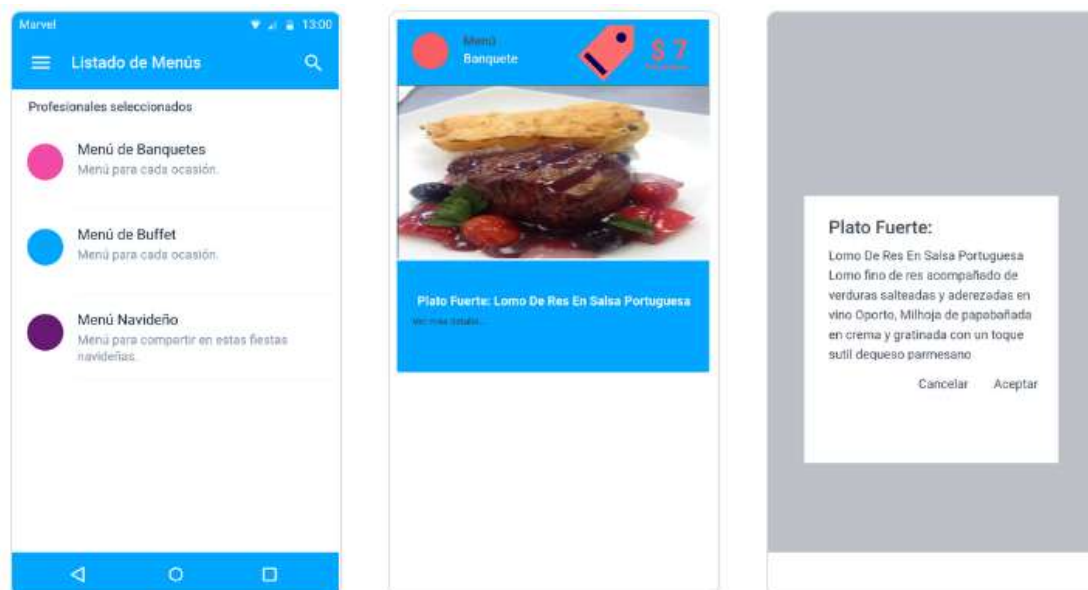


Figura 9 Prototipo Confirmación de Pedido y Botón de Pago.

The screenshot shows a mobile app interface for event confirmation. At the top, the status bar shows 'Marvel' and the time '13:00'. The title 'Confirmación' is centered. Below it, the event details are listed: 'Evento para 10 personas' and 'Fiesta de Cumpleaños'. A list of items follows, each with a checked checkbox and a price:

☒	Menu Banquete	\$ 70.00
☒	Torta Cumpleaños 3 libras	\$ 25.00
☒	Dj.	\$ 60.00

Below the list, there is a section for location: '¿Dónde?' and 'Dirección:' followed by a text input field. A character count '119/120' is visible. The 'Fecha y hora' section includes a calendar icon, a 'Fecha del evento' field, and an 'Hora del evento' field. The 'TOTAL A PAGAR \$ 155.00' is displayed. At the bottom right, there is a green 'Pagar' button. The bottom navigation bar is blue with standard Android icons.

Probar: Testeo del prototipo.

Se compartió el link del prototipo a diversos usuarios que permitió conocer su opinión en funcionalidad y diseño, esto permitió corregir ciertos errores y mejoras para la aplicación final.

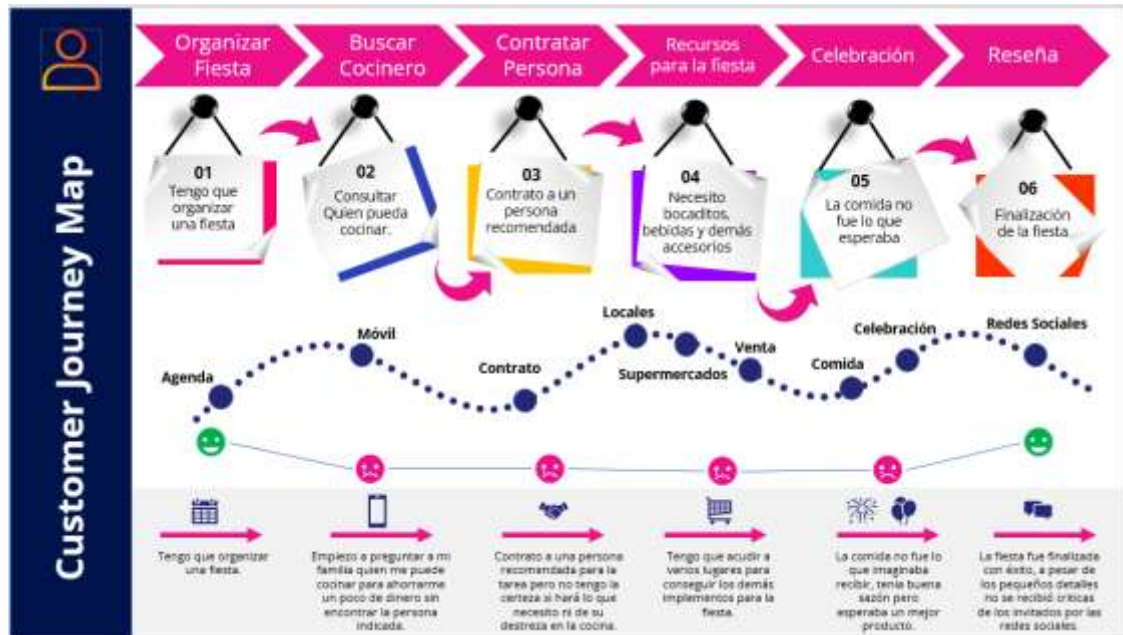
2.1.1 Comentarios y Conclusiones de la Validación del Modelo de Negocio.

Para la validación del negocio se usó la herramienta de gestión de experiencia del cliente y el lienzo de valor donde se pudo conocer todos los pasos y dolencias que una persona pasaba o sentía al momento de organizar un evento.

Con esta información se pudo llegar a la conclusión que con la implementación de una herramienta como una aplicación móvil se podría alivianar los requerimientos del solicitante.

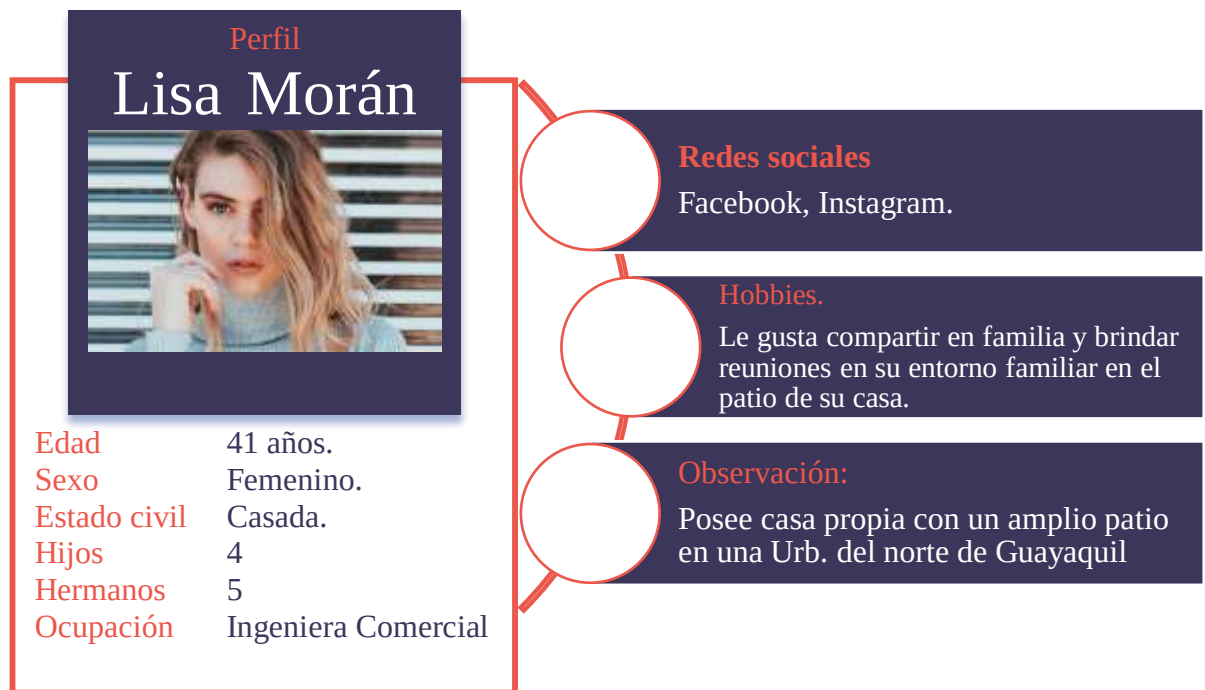
2.1.2 Customer Journey Map

Figura 10 Customer Journey Map



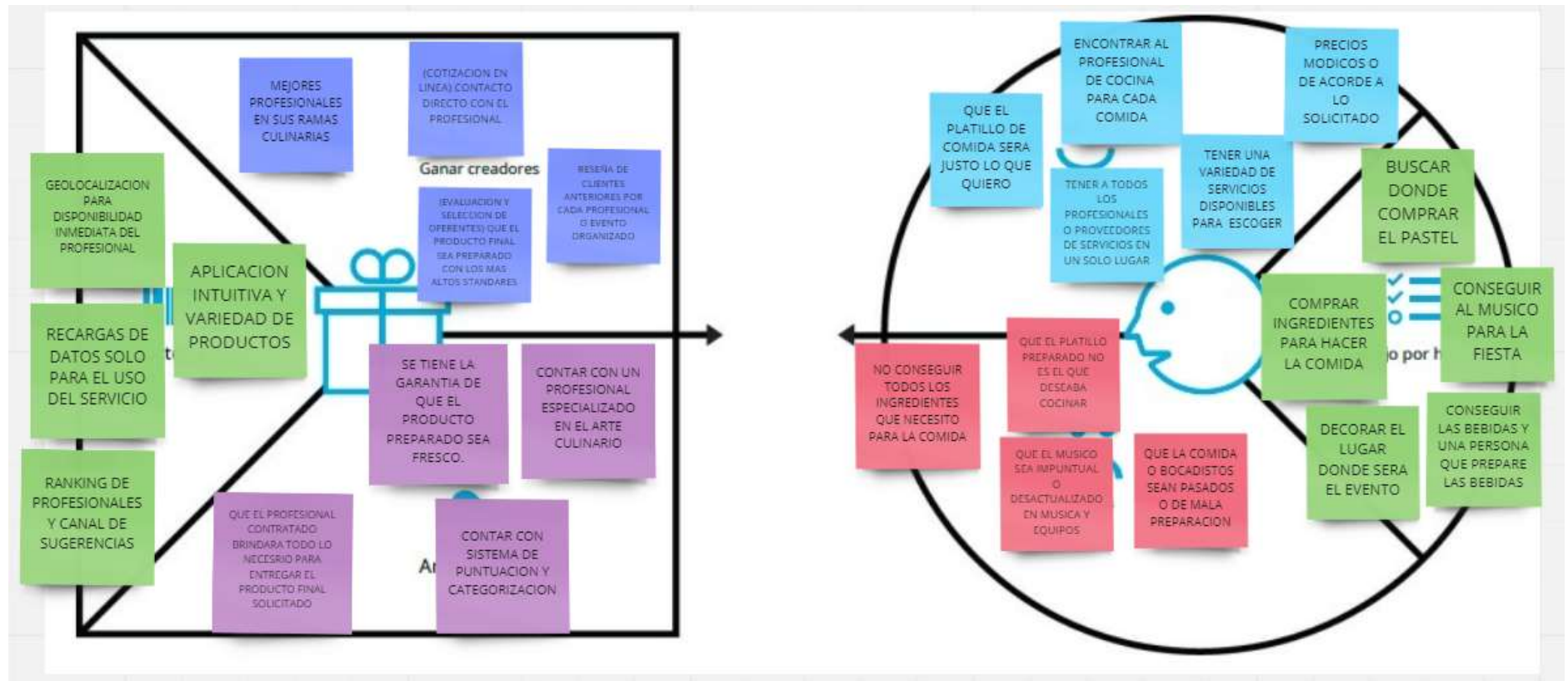
2.1.3 Buyer Persona

Figura 11 Buyer Persona



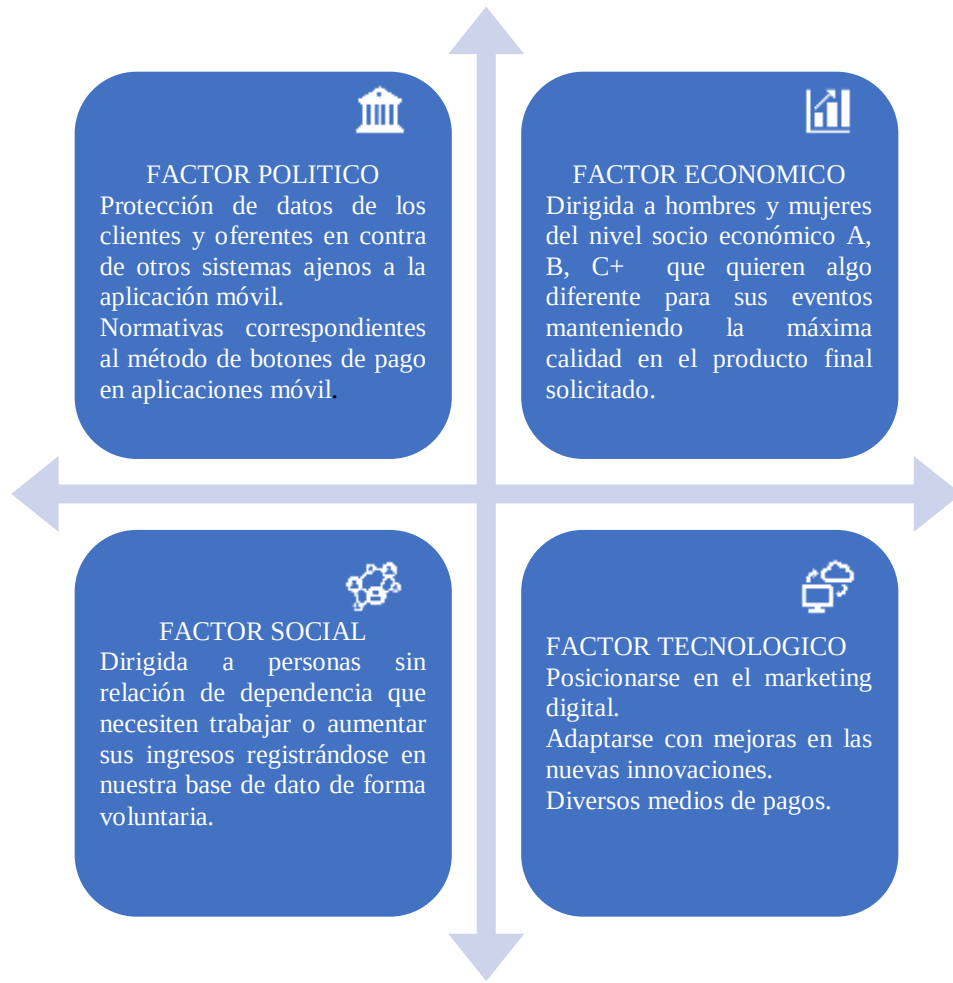
Lienzo de Propuesta de valor

Figura 12 Personas que desean organizar un evento social



3. Análisis del sector

3.1 Análisis del Entorno (PEST)



3.2 Análisis FODA

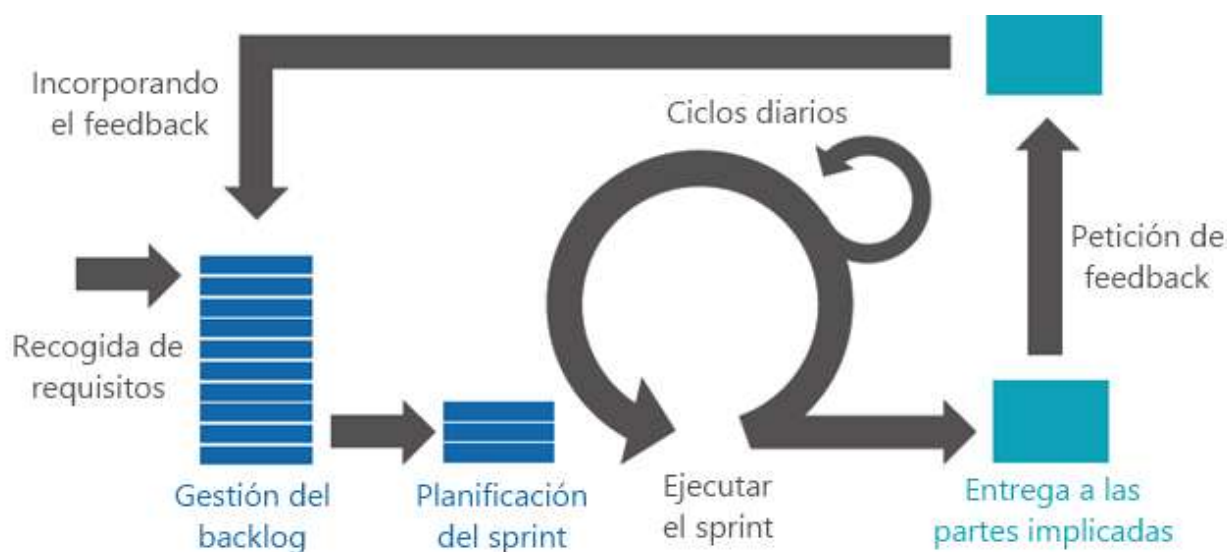


4. Análisis Técnico

Previo al desarrollo del proyecto, se plantearon los 2 marcos de trabajo Cascada o Agile para el desarrollo, considerando la complejidad y cambios no previstos durante el proceso del aplicativo móvil y las buenas prácticas de agilidad se concluyó que el marco de trabajo para el producto mínimo viable MVP será Scrum.

4.1 Marco de Trabajo Scrum

Figura 13 Fases marco de trabajo Scrum



Nota. Tomado de *Fases de la metodología Scrum* [Imagen], (Equipo IDA Ideas Digitales Aplicadas, 2017), <https://blog.ida.cl/estrategia-digital/metodologia-scrum-en-proyectos-digitales/>.

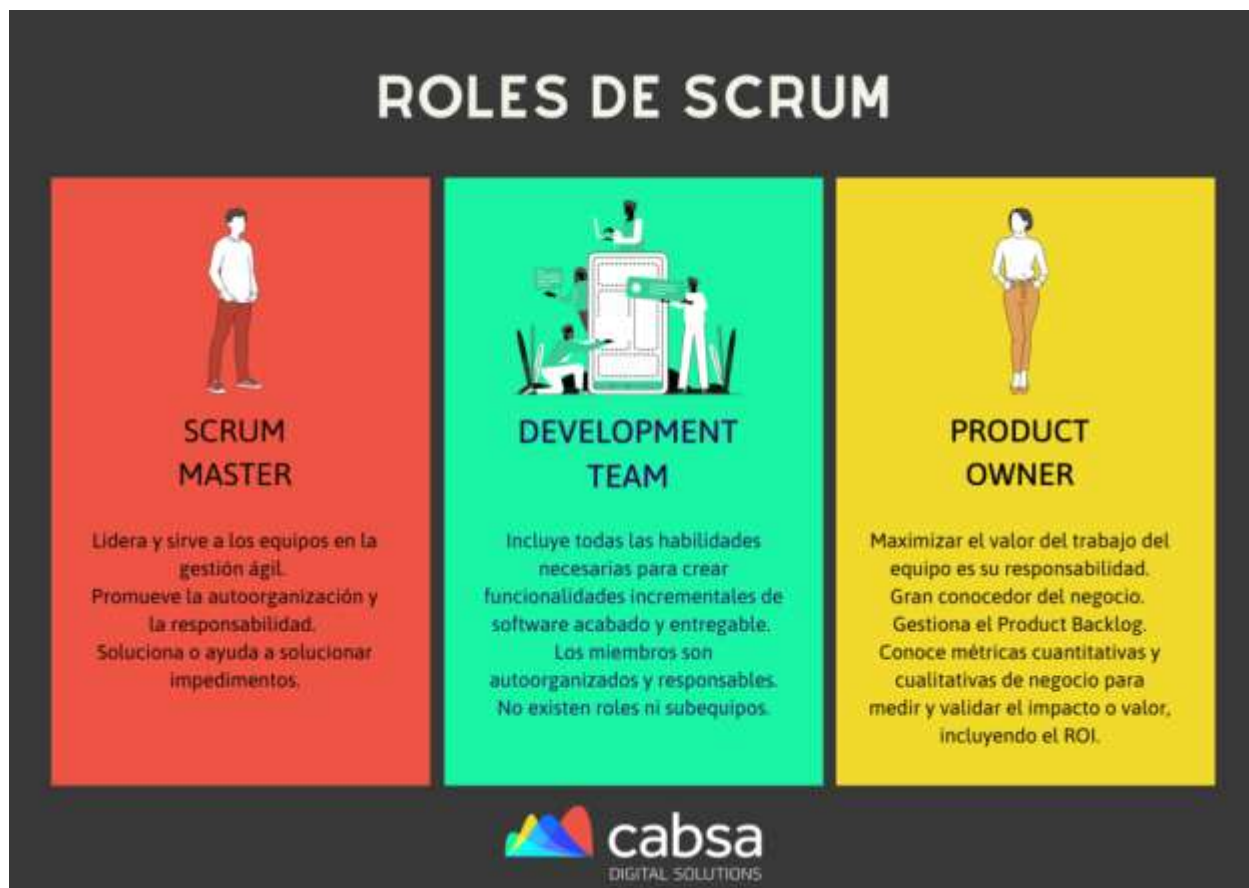
4.1.1 Fases Scrum

Inicio.

En esta fase se trabajó en:

Identificación de la visión del proyecto, se utilizó Miro y Gimind como herramientas.

Se conformó el equipo de trabajo Scrum.

Figura 14 *Scrum Team*

Nota. Tomado de *Roles de Scrum* [Imagen], (CABSA, 2020), <https://www.cabsa.es/blog/3-roles-de-scrum-y-sus-caracteristicas>.

Tabla 1 *Equipo Scrum*

Scrum Team	Rol
Ing. Eduardo López	Scrum Master
Ronald Pilay	Product Owner
Desarrollador de Software	Develepment Team

Nota. Esta tabla muestra la conformación del equipo Scrum.

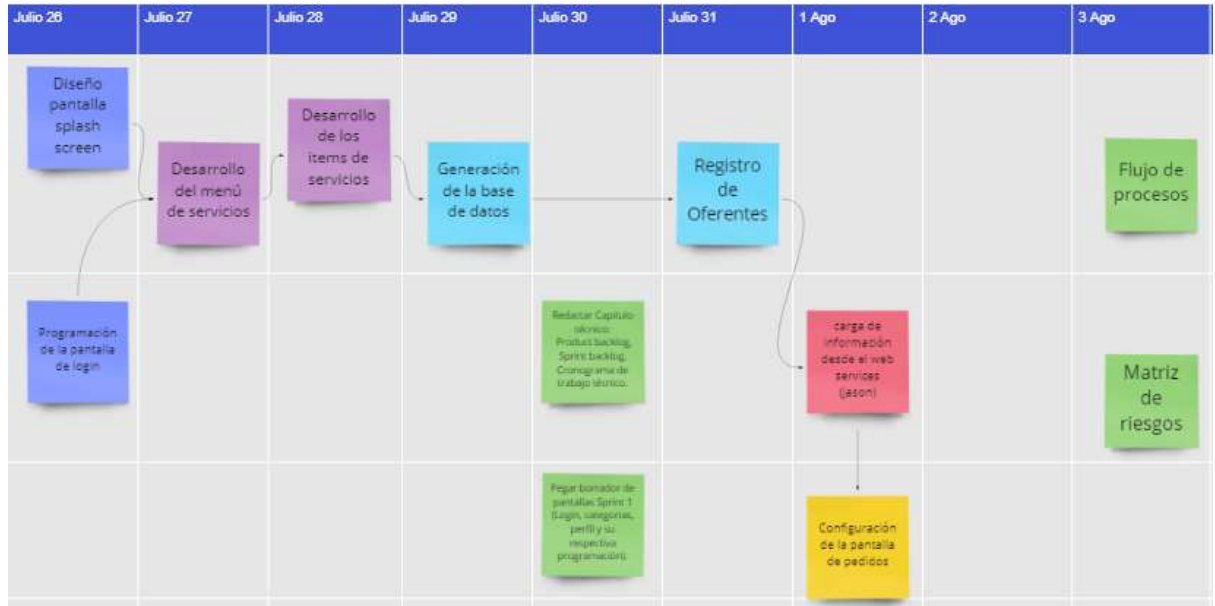
Se identificó el producto Backlog y el Sprint Backlog

Figura 15 Backlog

Planificación del lanzamiento

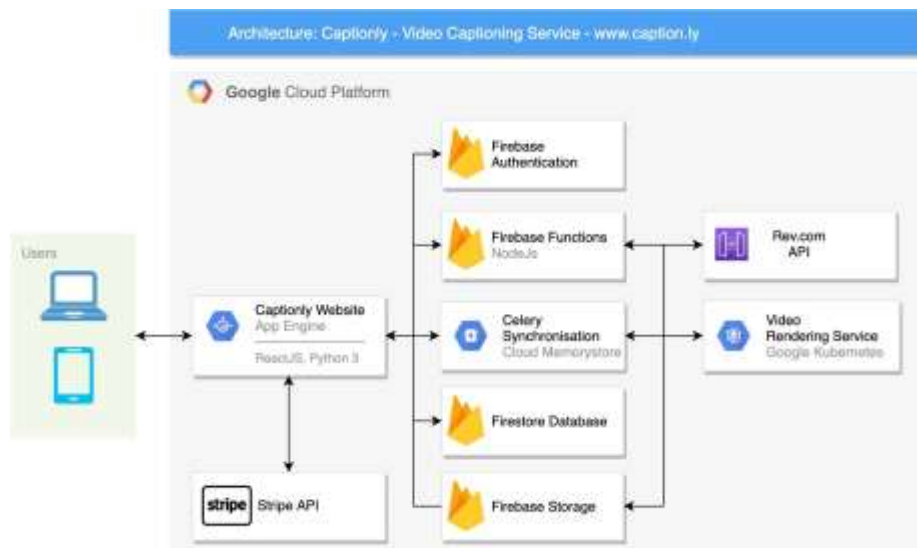
Se definieron el Sprint Planning donde se consideró los tiempos y complejidad de cada Sprint.

La fecha estimada de finalización del PMV es para la primera semana de septiembre del 2022.

Figura 16 *Sprint Planning*

4.2 Arquitectura

La arquitectura utilizada en el desarrollo de la aplicación móvil está basada en el modelo Cloud Computing.

Figura 17 *Cloud Computing*

Nota. Arquitectura Google Cloud Platform. Tomado de *How to Build an Infinitely Scalable Video Captioning Service with Firebase and Kubernetes [Imagen]*, (DMITRI LIHHATSOV, 2019), <https://smartandnimble.com/blog/how-to-build-an-infinitely-scalable-video-captioning-service-with-firebase-and-kubernetes/>.

4.3 Flujo de Proceso

Figura 18 Flujo de Actividades

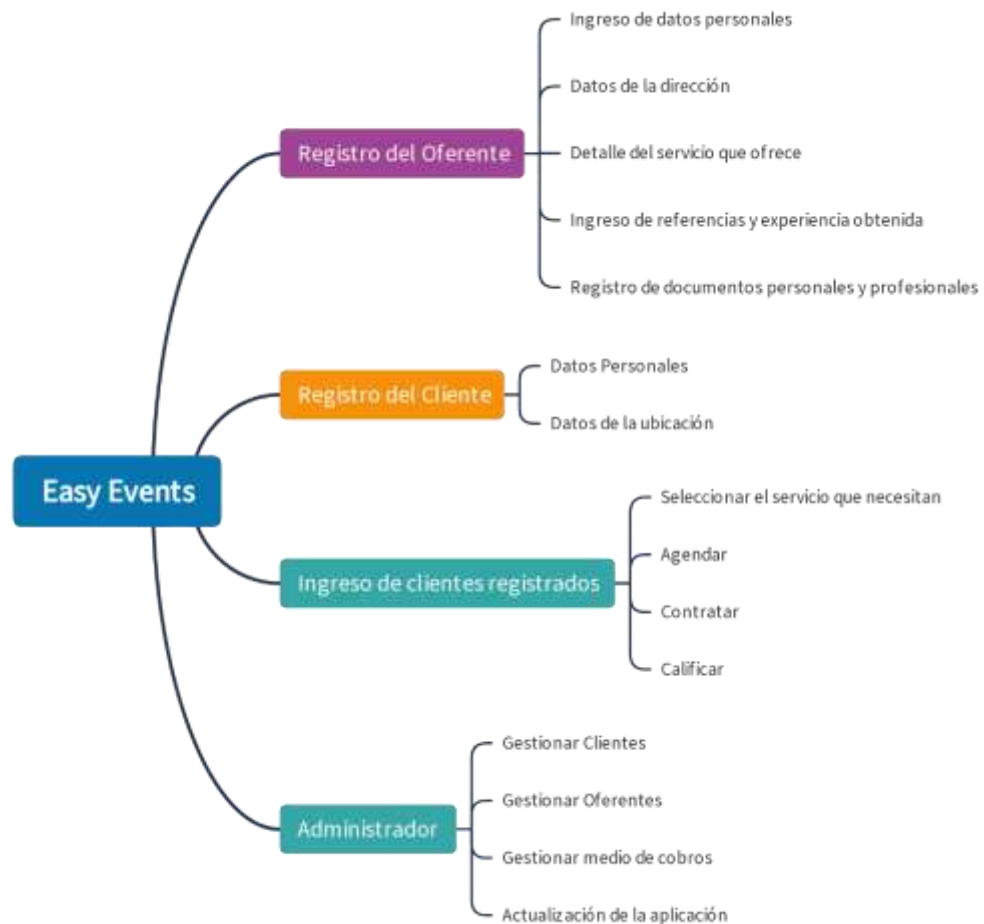
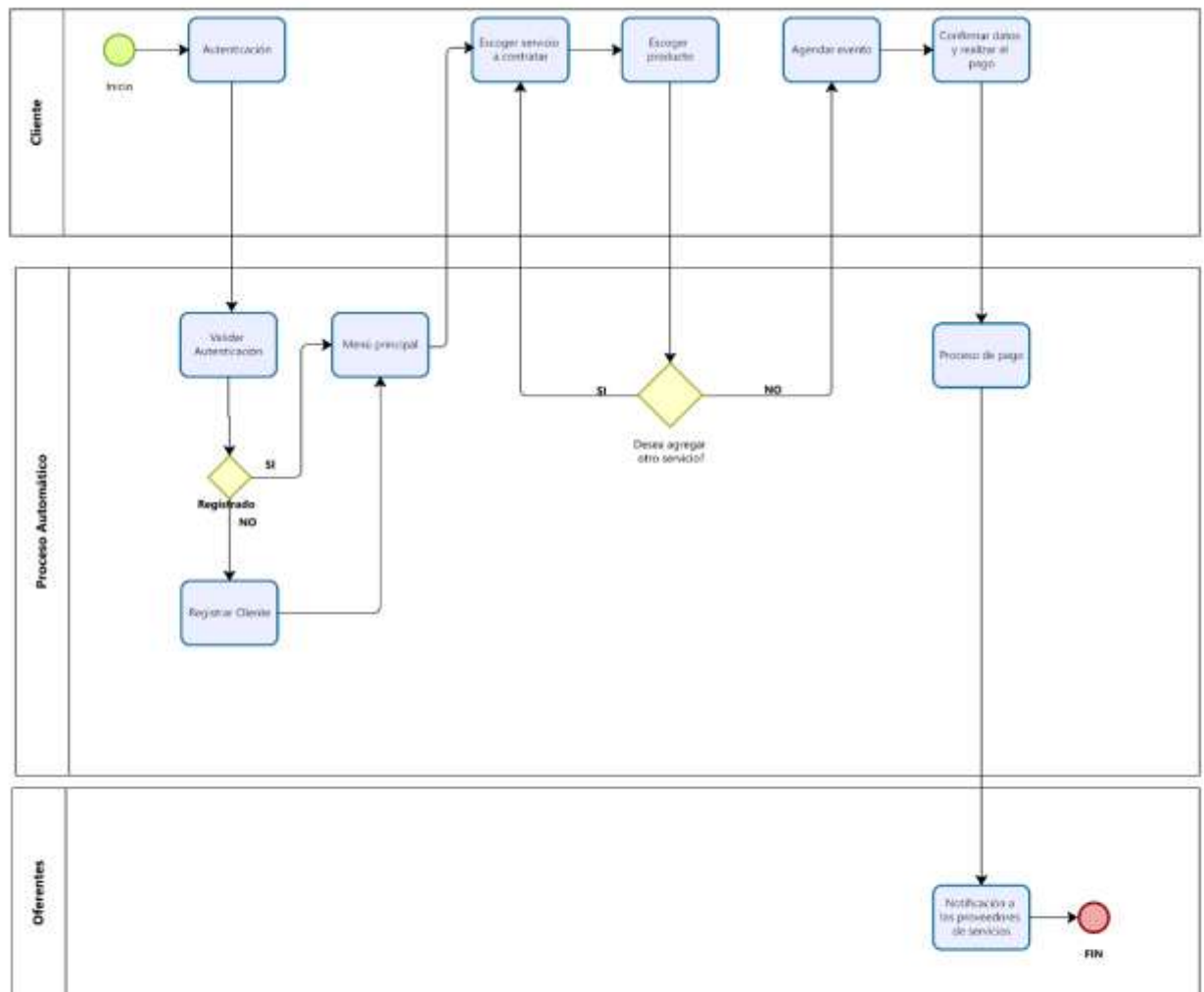


Figura 19 Flujo de proceso



4.4 Producto Mínimo Viable.

Herramientas de desarrollo y diseño.

Para el desarrollo y diseño de las pantallas de la aplicación se utilizó Android Studio, para el manejo del Web Services se utilizó la plataforma Firebase de Google Cloud, para el diseño del logo de la aplicación se usaron las herramientas Adobe Illustrator y Photoshop.

4.4.1 *Firebase de Google Cloud*

Es una plataforma de Google que facilita el desarrollo de aplicaciones tanto web como aplicaciones móviles de una manera efectiva y rápida, se utilizará el Plan Spark sin costo.

4.4.1.1 Firebase Authentication. Para la autenticación en la aplicación se usó el módulo de Autentication del servicio de Firebase que viene incluido en el Plan Spark que permite 10000 transacciones por mes.

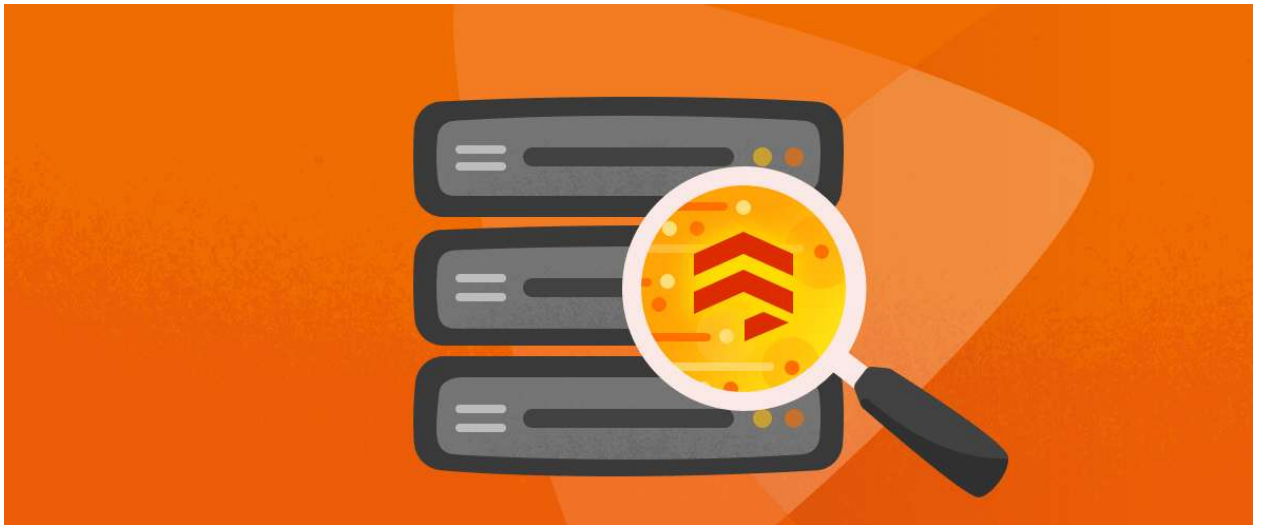
Figura 20 *FireBase Autentication*



Nota. Firebase Authentication. Tomado de Productos y funciones de Firebase [Imagen], (Firebase, 2011), <https://firebase.google.com/products/auth?authuser=0&hl=es>

4.4.1.2 Cloud Firestore. Para la base de datos se usó el modelo no relacional NoSQL Firestore Database del servicio de Firebase que permite almacenar, sincronizar y consultar los datos de aplicaciones web y móviles que viene incluido en el Plan Spark que permite hasta 1GiB de datos almacenados.

Figura 21 *Cloud Firestore*



Nota. Cloud Firestore. Tomado de Productos y funciones de Firebase [Imagen], (Firebase, 2011), <https://firebase.google.com/products/firestore?authuser=0&hl=es>

La base de datos easy-event-ec está compuesta de 4 colecciones, cada colección maneja un documento por cada registro, los documentos contienen los campos de la información.

- ChefCocinero: almacena la información del profesional registrado, también maneja la subcolección menú donde se guardará la información de los platillos que ofrecerá en la aplicación.
- Cliente: almacena la información de los clientes que se registran en la aplicación.
- Dj: almacena la información del profesional encargado en brindar la animación del evento.

- PedidosClientes: almacena toda la información correspondiente al pedido que ha solicitado el cliente donde se almacenará los servicios que requiere para su evento social, y los datos de la fecha en que se realizará el evento.

4.4.1.3 Cloud Storage. Para el consumo del Web Services del aplicativo se usó el módulo de Storage que se integran mediante Json al código del Android Studio que viene incluido en el Plan Spark que permite hasta 10GB de almacenamiento en la nube.

Figura 22 *Cloud Storage*



Nota. Cloud Storage. Tomado de Productos y funciones de Firebase [Imagen], (Firebase, 2011), <https://firebase.google.com/products/storage?authuser=0&hl=es>

En el Storage se guardarán la información de todos los oferentes como imágenes de los documentos personales, títulos y certificaciones profesionales, y referencias personales.

4.4.2 Android Studio

Se utilizará como entorno de desarrollo integrado el IDE oficial Android Studio para el diseño de la aplicación Android y como lenguaje de programación para el desarrollo se usará Java.

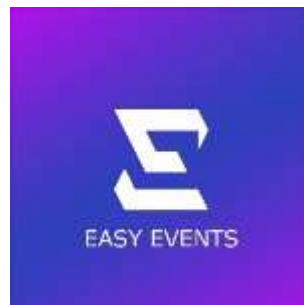
Figura 23 Logo Android Studio



Nota. Logo de Android Studio. Tomado de Download Android Studio [Imagen], (Android Developers, 2021), <https://developer.android.com/studio>

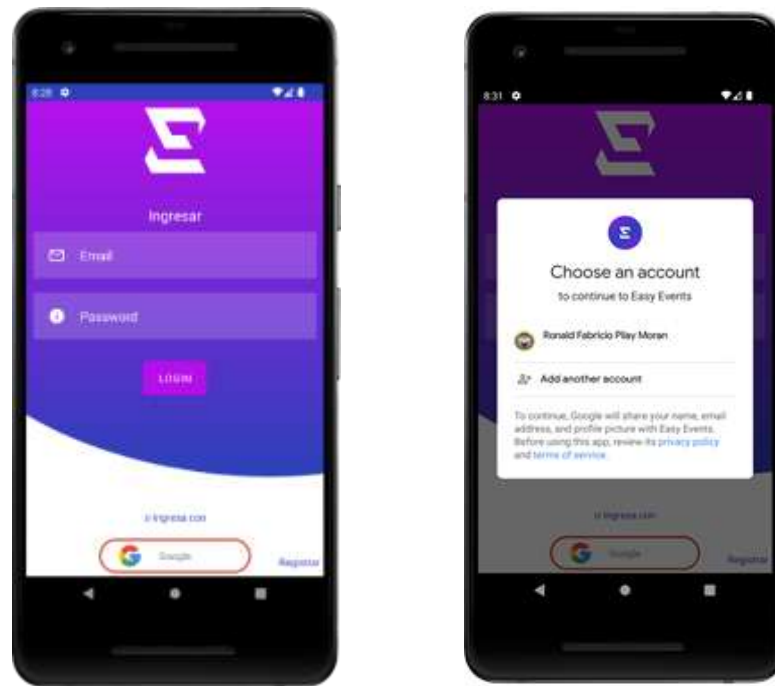
4.4.2.1 Aplicativo Easy Events. El logo para el icono de la aplicación en la PlayStore de Android es:

Figura 24 Icono de la aplicación



4.4.2.1.1 Ingreso o Login. Para el ingreso al aplicativo se usará las credenciales de Gmail o un mail y contraseña previamente registrado.

Figura 25 *Layout Ingreso-Login*



4.4.2.1.2 Registro. Para los nuevos usuarios y que no deseen usar una cuenta de Gmail para el login, podrán usar la opción de registrar para darse de alta en la plataforma.

Figura 26 *Layout Registrar*



4.4.2.1.3 Menú Principal. Una vez aceptadas las credenciales el aplicativo iniciará en el menú principal donde tendrá las siguientes opciones:

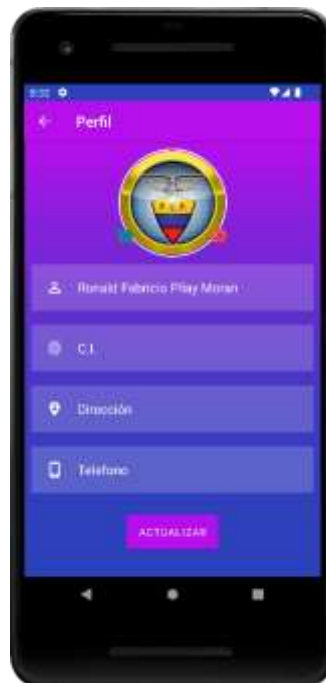
- Perfil: para ver o actualizar sus datos.
- Logout: para salir de la aplicación.
- El carrito de compras: ver los servicios a comprar.
- Chef Cocinero: donde podrá visualizar y escoger al profesional de su preferencia.
- Dj: donde visualizar y podrá escoger al Dj de su preferencia.

Figura 27 Layout Menú Principal



4.4.2.1.4 Perfil. En esta opción se permitirá actualizar el perfil del usuario, estos datos se usarán más adelante para el pedido.

Figura 28 Layout Perfil



4.4.2.1.5 Selección del Chef. En esta ventana podrá seleccionar de una lista previamente cargada a la base de datos de Firebase el Chef que más se ajuste a sus necesidades

Figura 29 *Layout Chefs*



4.4.2.1.6 Menú del Chef. Cada Chef tendrá su propio menú con la variedad de platillos y especialidades disponibles para los usuarios de la aplicación.

Figura 30 *Layout Menú del Chef*



4.4.2.1.7 *Ventana selección del Dj.* En esta opción podrá seleccionar al Dj de una lista previamente cargada a la base de datos Firebase

Figura 31 *Layout Dj*



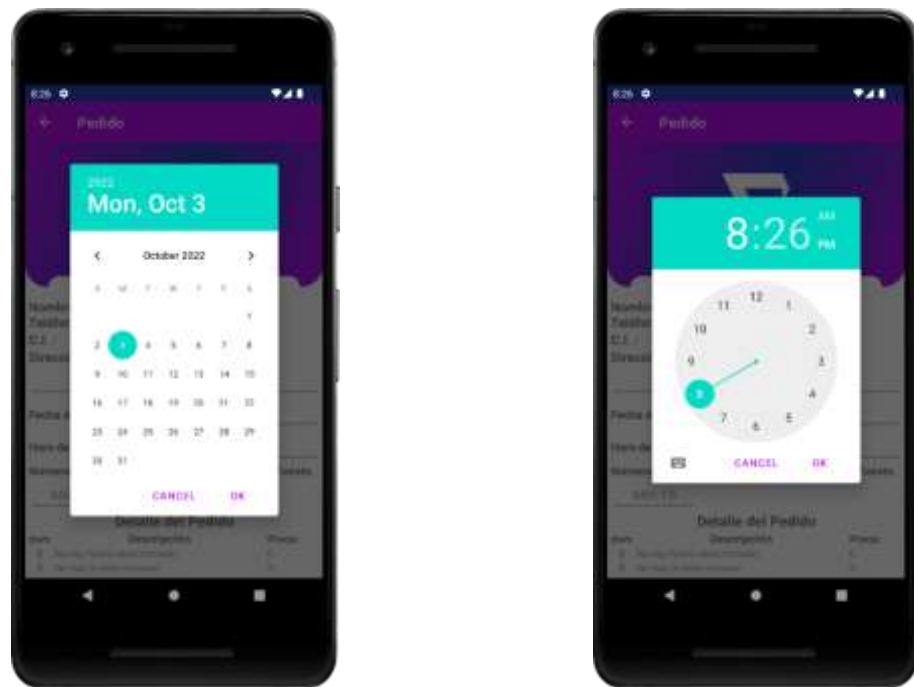
4.4.2.1.8 Hoja de Pedido. En esta opción se guardará toda la información necesaria para el pedido del cliente, de la misma forma se tomará la información de los servicios solicitados en la ventada del menú del Chef y del Dj.

Figura 32 *Layout Pedido*



En esta misma ventana el usuario tendrá que definir la fecha y hora del evento.

Figura 33 *Fragments Fecha y Hora del evento*



También seleccionará el tipo de evento a celebrarse.

Figura 34 Selección tipo de Evento



Referente a la cantidad de invitados que tendrá el evento, con esta información se calculará el valor a pagar por los servicios del Chef, y se calculará el valor del servicio del Dj por el tipo de evento a realizarse.

Una vez confirmado todos los datos tendrá 2 opciones, **anular pedido** que eliminará todos los datos previamente seleccionados finalizando el proceso y **pagar pedido** que permitirá realizar el pago de los servicios seleccionados.

Figura 35 *Layout Pedido sección detalle*



Testeo

Para el testeo de la aplicación se generó el instalador en formato APK y se usó la herramienta Test Lab de Firestore para la prueba de la aplicación.

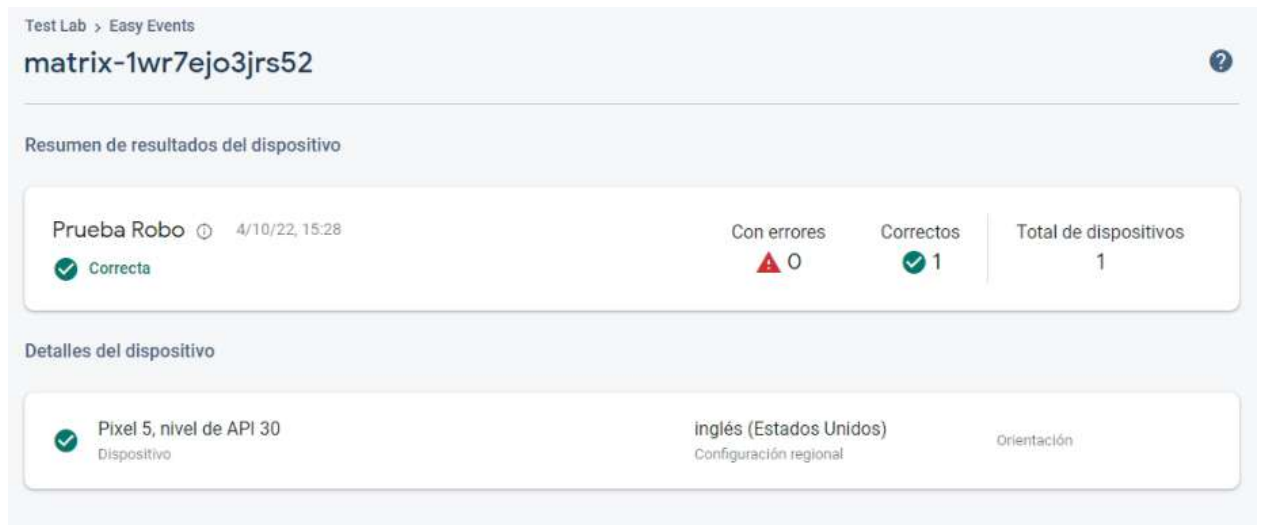
Figura 36 *Test Lab Firebase*



Nota. Test Lab. Tomado de Productos y funciones de Firebase [Imagen], (Firebase, 2011), <https://console.firebase.google.com/project>

La misma plataforma genera una matriz de prueba simulando todos los movimientos de un usuario dentro de la aplicación obteniendo como resultado la operatividad del aplicativo en la Prueba Robo

Figura 37 Resultado del Test Lab Prueba Robo



5. Marketing

5.1 Tamaño de la Muestra

Para la realización de esta encuesta se analizaron los datos obtenidos del resultado del censo de población del Instituto Nacional de Estadística y Censo (INEC), donde la población de la ciudad de Guayaquil tiene 2.350.915 (*Tecnologías de La Información y Comunicación-TIC* |, s/f), se usó la fórmula de muestra infinita considerando un nivel de confianza al 95%, un margen de error del 6%, para las probabilidades se consideró el 50%, obteniendo el tamaño de la muestra en 268, para esta encuesta se alcanzó un total de cerca de 500 encuestados.

Figura 38 *Formula muestra infinita*

Formula para calcular el tamaño de muestra infinita

$$n = \frac{Z_{\alpha}^2 * p * q}{e^2}$$

n = Tamaño de muestra buscado

N = Tamaño de la Población o Universo

Z = Parámetro estadístico que depende el Nivel de Confianza (NC)

e = Error de estimación máximo aceptado

p = Probabilidad de que ocurra el evento estudiado (éxito)

q = (1 - p) = Probabilidad de que no ocurra el evento estudiado

Nota. Tomado de *Tamaño de la muestra* [Imagen], (QuestionPro, 2022), <https://www.questionpro.com/es/tama%C3%B1o-de-la-muestra.html>.

Tabla 2 *Valores formula muestra infinita*

Descripción	Variables	Valores
Nivel de confianza	Z	1,96
Probabilidad positiva	p	50%
Probabilidad negativa	q	50%
Margen de error	e	6%

5.2 Investigación Exploratoria y Resultados

5.2.1 Preguntas de Investigación

- Conocer el lugar donde arrancará el proyecto, consultar ubicación, edad y ocupación.
- Conocer cuál es el nivel de ingresos de los encuestados.
- Conocer si realizan o no algún evento social.
- Con qué frecuencia los realiza.
- Si utilizaría alguna aplicación móvil para contratar algún servicio.
- Qué servicios contrataría.

Para el proceso de la recolección de datos se usó la técnica de encuesta digital que está compuesta por un formulario de 13 preguntas realizado en la herramienta forms de la plataforma Google, la dirección del formulario es: <https://forms.gle/uquvsmXXckkgL8K87>

Pregunta #1.

¿Dónde vives?

Figura 39 Pregunta #1



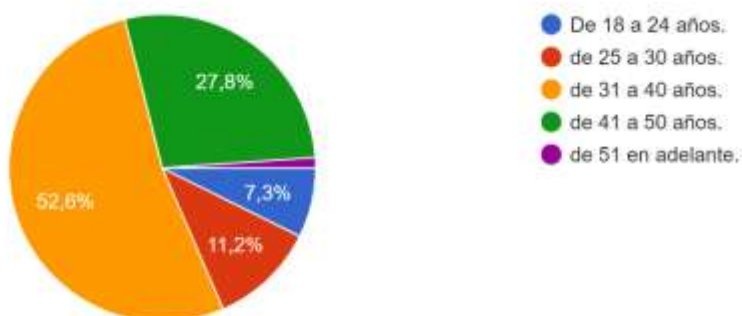
Análisis:

Considerando los resultados de la pregunta #1 el 42% de la población encuestada viven en el Norte de Guayaquil, un 27% en Vía a Samborondón (desde la Puntilla hasta La Aurora) y un 18% Vía a Daule (desde Villa Club hasta Villa Italia).

Pregunta #2

¿Cuál es su edad?

Figura 40 Pregunta #2

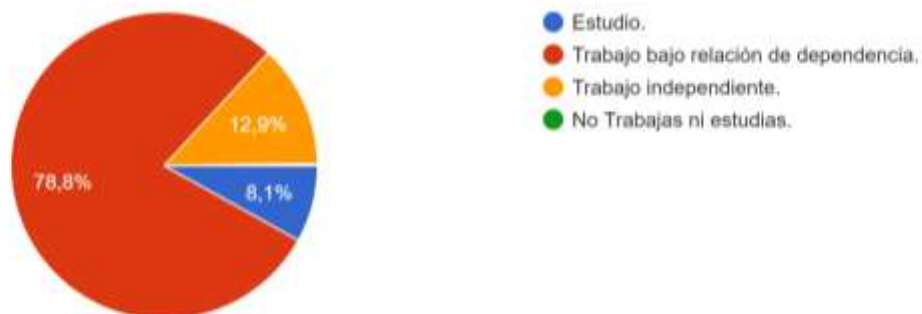


Análisis:

Considerando los resultados de la pregunta #2 de los encuestados las personas a llegar están en el rango de edad de 25 a 50 años

Pregunta #3

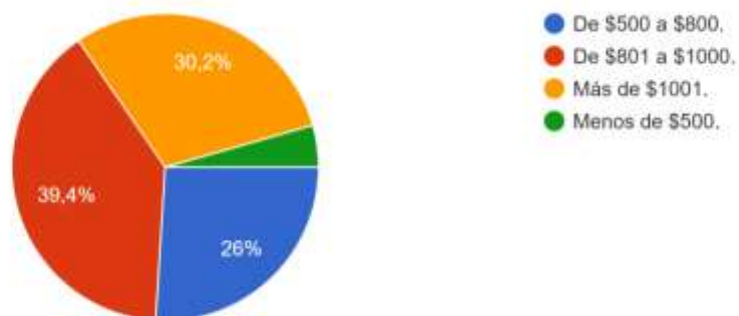
¿Cuál es su ocupación?

Figura 41 *Pregunta #3***Análisis:**

Considerando los resultados de la pregunta #3 el 78.8% tienen un trabajo en relación de dependencia y el 12.9% son independientes, para esta pregunta se realizó una validación en el formulario que al seleccionar las otras 2 opciones se finaliza la encuesta

Pregunta #4

¿Cuál es tu ingreso mensual?

Figura 42 *Pregunta #4*

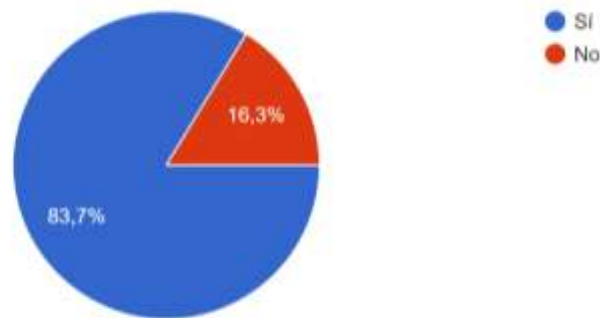
Análisis:

Considerando los resultados de la pregunta #4 de las personas encuestadas, el 26% tienen ingresos mayores a \$500, un 39.4% tienen ingresos mayores a los \$800, mientras que un 30% ganan más de \$1000.

Pregunta #5

¿Usted realiza algún evento social (fiesta, reunión, etc.)?

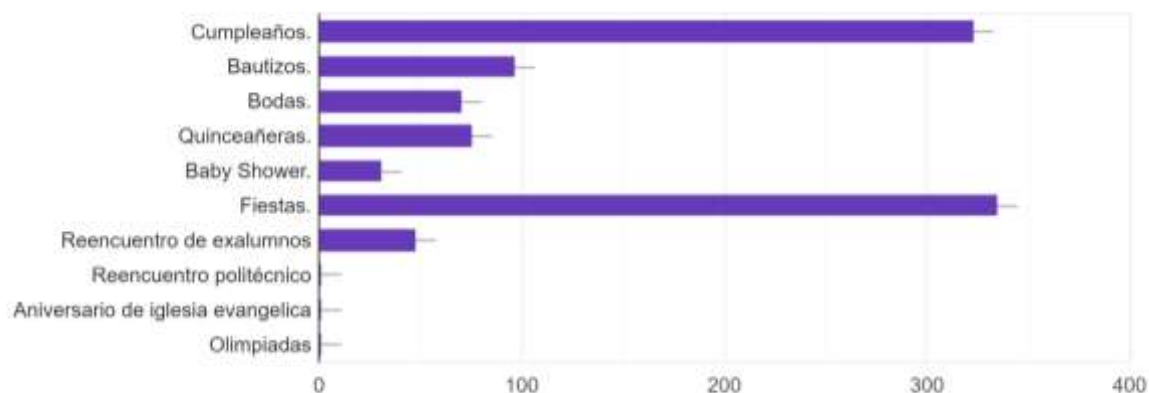
Figura 43 Pregunta #5

**Análisis**

Considerando los resultados de la pregunta #5 del total de los encuestados el 83.7% realiza eventos sociales.

Pregunta #6

¿Qué tipo de evento social usted realiza?

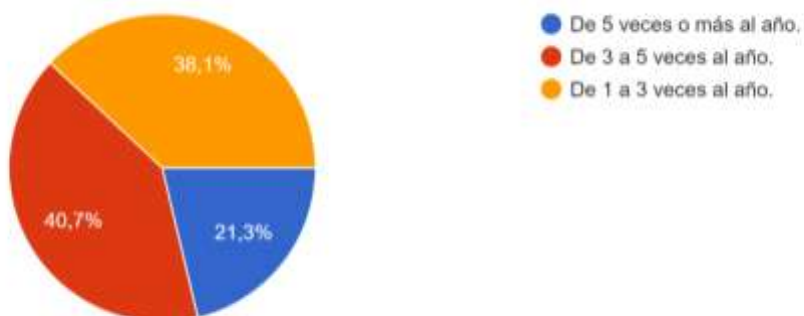
Figura 44 Pregunta #6

Análisis

Considerando los resultados de la pregunta #6 los eventos que más tienen acogida son los cumpleaños y las fiestas, se brindó una opción abierta donde se especificaron más eventos de los testeados.

Pregunta #7

¿Con qué frecuencia usted realiza reuniones sociales?

Figura 45 Pregunta #7

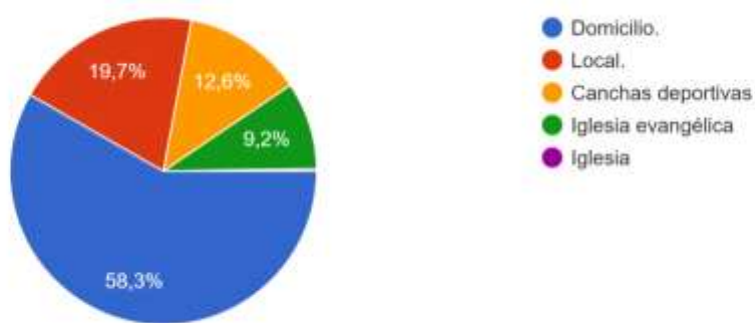
Análisis

Del total de los encuestados un 40.7% realiza algún evento social de 3 a 5 veces al año mientras que un 38.1% de hasta 5 veces al año.

Pregunta #8

¿En dónde usted realiza sus eventos sociales?

Figura 46 Pregunta #8

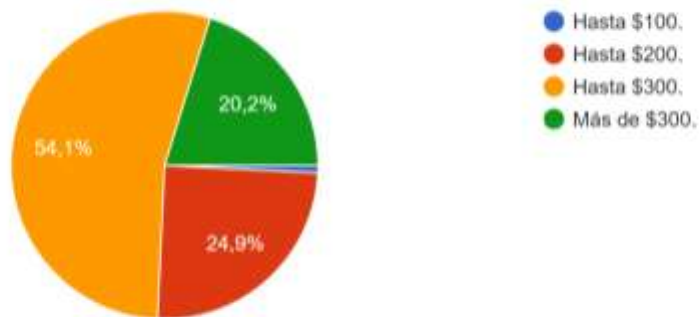


Análisis

Con el resultado de esta gráfica podemos determinar que la mayor cantidad de los encuestados, el 58.3% realizan sus eventos sociales en domicilios, como segundo lugar un local arrendado con el 19.7% una iglesia y el 9.2% en canchas deportivas.

Pregunta #9

¿Cuál es el presupuesto que usted designa para la organización de su evento social?

Figura 47 Pregunta #9**Análisis.**

El 54.1% de los encuestados destinan hasta \$300 para la organización de su evento, mientras que un 20.2% destinan más de \$300 para ese evento.

Pregunta #10

¿Contrataría usted un profesional que organice su evento social a través de una aplicación móvil?

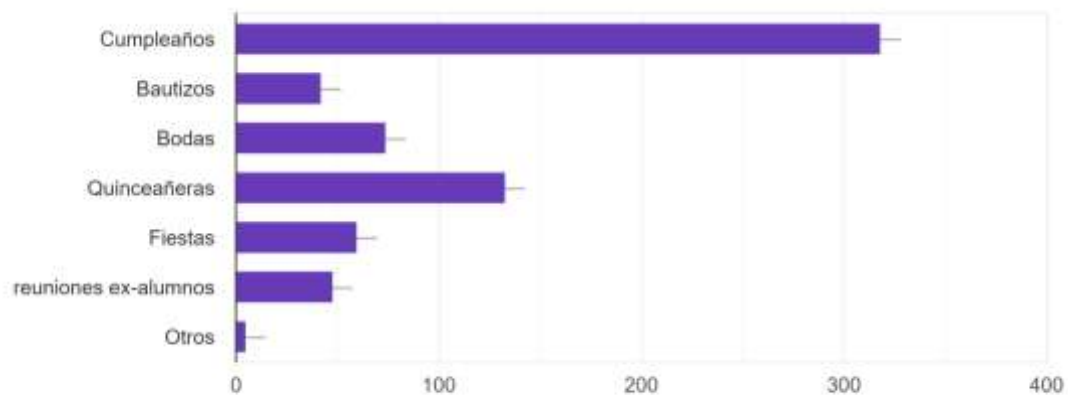
Figura 48 Pregunta #10**Análisis:**

Considerando la gráfica anterior el 97.9% de las personas encuestadas usarían una aplicación móvil para contratar un profesional para su evento social.

Pregunta #11

¿En qué eventos Ud. usaría una aplicación móvil para contratar los servicios de un profesional?

Figura 49 Pregunta #11

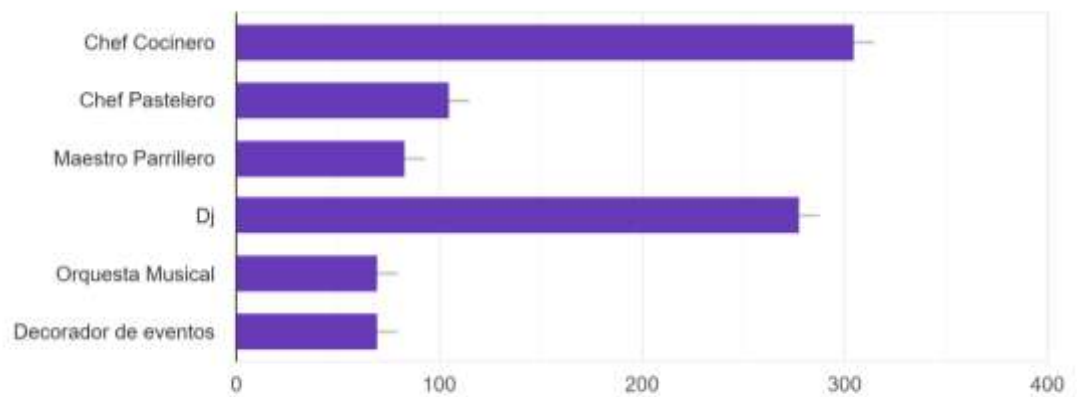


Análisis:

El evento social donde contratarían los servicios de algún profesional es los cumpleaños.

Pregunta #12

¿Qué servicios profesionales Ud. contrataría en la aplicación móvil para su evento social?

Figura 50 *Pregunta #12***Análisis:**

Del total de los encuestados los servicios que más usarían para sus eventos sociales son los Chef Cocineros y un Dj.

Pregunta #13

¿Con qué frecuencia usted contrataría los servicios de un profesional para que organice su evento social, a través de un aplicativo móvil?

Figura 51 *Pregunta #13*

Análisis:

Según la gráfica anterior los encuestados estarían dispuestos a contratar los servicios de un profesional hasta 5 veces al año.

5.3 Marketing Mix

5.3.1 Producto

El producto será una aplicación móvil que tendrá como propósito principal encargarse de la venta de servicios para la organización de eventos sociales cubriendo una o más necesidades del solicitante o consumidor, para cubrir esta demanda se han registrado a personal capacitado sin relación de dependencia que aporte sus conocimientos o talentos para que la experiencia del solicitante sea de la más agradable, teniendo como finalidad que nuestros oferentes entreguen productos de alta calidad y un servicio de alto nivel el mismo que estará acorde a las necesidades que el solicitante desea obtener para su evento.

5.3.2 Precios

El precio que se cobrará estará en relación a los servicios que el solicitante contratará mediante la aplicación Android, estos valores serán cargados a la base de datos previa negociación con los oferentes registrados para mantener un margen de ganancia del 20%.

Precios productos Chef Cocineros.

- Menú plato fuerte (Pollo al jugo + ensalada rusa + arroz árabe)
PVP \$6,00
- Menú plato fuerte (Cerdo al vino + guarnición + ensalada)
PVP \$9,60
- Menú plato fuerte (Costilla Cerdo al vino + guarnición + ensalada)
PVP \$14,40
- Menú plato fuerte especial (Pavo o Salón)
PVP \$16,80

Precios servicios Dj.

- | | |
|--------------------------------------|---------------|
| • Eventos matinales | PVP \$ 48.00 |
| • Eventos Nocturnos | PVP \$ 72.00 |
| • Eventos matrimonios y quinceañeras | PVP \$ 120.00 |

5.3.3 Plaza

La plaza para el producto será la Internet donde el producto mínimo viable será una aplicación desarrollada en Android que usará la Internet para su funcionamiento.

5.3.4 Promoción

Se invertirá en publicidad digital por las principales redes sociales para dar a conocer la marca y captar clientes y oferentes que deseen registrarse en la aplicación. Contará con página en las principales redes sociales Facebook, Instagram, Twitter.

Para la estrategia de marketing se usará la plataforma Meta Business Suite de Meta Facebook para generar los anuncios que se mostrarán en las redes sociales de la empresa Meta como son Facebook, Messenger, Instagram, Meta Audience Network, Marketplace, Videos Instream de Facebook.

En la plataforma Meta Business Suite al crear el anuncio se subirá el contenido categorizando su contenido, se podrá dirigir a un público específico como también definir la fecha y hora de inicio y la fecha de finalización.

También nos permitirá conocer el estado del anuncio, así como también las estadísticas e información de la campaña como los resultados del rendimiento del anuncio.

Para la publicidad se destinarán un presupuesto de \$ 400.00 mensuales donde la campaña de 7 días a la semana tiene un costo de \$ 100.00, se enviarán 2 publicaciones una para captar nuevos clientes y dar a conocer la aplicación y otra para captar a nuevos oferentes y dar a conocer la empresa.

5.4 Objetivo Smart

Con la estrategia de marketing ya definida se estima que el Objetivo Smart será lograr registrar 10 oferentes por cada categoría de servicio en un plazo de 12 meses.

Figura 52 *Objetivo Smart*



6. Finanzas

El proyecto tendrá una inversión inicial de USD\$5,000 financiado a través de un microcrédito a 3 años plazo, con una tasa efectiva del 16.42%.

6.1 Costos Fijos

Los costos fijos están confirmados por los Gastos Administrativos, Gastos de Publicidad, Gastos Financieros y los Gastos Operativos dando una suma total de USD \$1,131.06.

Tabla 3 Costos Fijos

Costos Fijos	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6	Mes 7	Mes 8	Mes 9	Mes 10	Mes 11	Mes 12
Gastos Administrativos												
Servicios Contables	\$200,00	\$200,00	\$200,00	\$200,00	\$200,00	\$200,00	\$200,00	\$200,00	\$200,00	\$200,00	\$200,00	\$200,00
Desarrollador	\$200,00	\$200,00	\$200,00	\$200,00	\$200,00	\$200,00	\$200,00	\$200,00	\$200,00	\$200,00	\$200,00	\$200,00
Community Manager	\$100,00	\$100,00	\$100,00	\$100,00	\$100,00	\$100,00	\$100,00	\$100,00	\$100,00	\$100,00	\$100,00	\$100,00
Gastos Publicidad												
Ads	\$400,00	\$400,00	\$400,00	\$400,00	\$400,00	\$400,00	\$400,00	\$400,00	\$400,00	\$400,00	\$400,00	\$400,00
Gastos Financiero												
Préstamo	\$176,06	\$176,06	\$176,06	\$176,06	\$176,06	\$176,06	\$176,06	\$176,06	\$176,06	\$176,06	\$176,06	\$176,06
Gastos Operativo												
Internet	\$25,00	\$25,00	\$25,00	\$25,00	\$25,00	\$25,00	\$25,00	\$25,00	\$25,00	\$25,00	\$25,00	\$25,00
Hosting	\$10,00	\$10,00	\$10,00	\$10,00	\$10,00	\$10,00	\$10,00	\$10,00	\$10,00	\$10,00	\$10,00	\$10,00
Luz	\$20,00	\$20,00	\$20,00	\$20,00	\$20,00	\$20,00	\$20,00	\$20,00	\$20,00	\$20,00	\$20,00	\$20,00
Total	\$1.131,06	\$1.131,06	\$1.131,06	\$1.131,06	\$1.131,06	\$1.131,06	\$1.131,06	\$1.131,06	\$1.131,06	\$1.131,06	\$1.131,06	\$1.131,06

6.2 Costos Variables

Los costos variables están confirmados por los Gastos de Servicios que sería el pago del 80% de los ingresos por la venta de los servicios al oferente y el valor correspondiente al 6% por el uso del Botón de pago de la aplicación para el cobro de los valores de los servicios.

Tabla 4 Costos Variables

Costos Variable	
Gastos de Servicios	80%
Botón de Pagos	6%

Nota. Esta tabla muestra los costos variables donde el gasto de servicios corresponde al pago del 80% al oferente que brindé el servicio.

6.3 Punto de Equilibrio

Para el cálculo del punto de equilibrio se consideró los costos fijos cuyo valor es \$1131.06, el valor se lo divide para el resultado de la resta del valor del precio del producto y los costos variables; para el cálculo del precio se consideró un evento nocturno del dj, y el servicio del chef para 15 personas con el Menú plato fuerte (Cerdo al vino + guarnición + ensalada).

Dando como resultado que el PE es de 33 servicios.

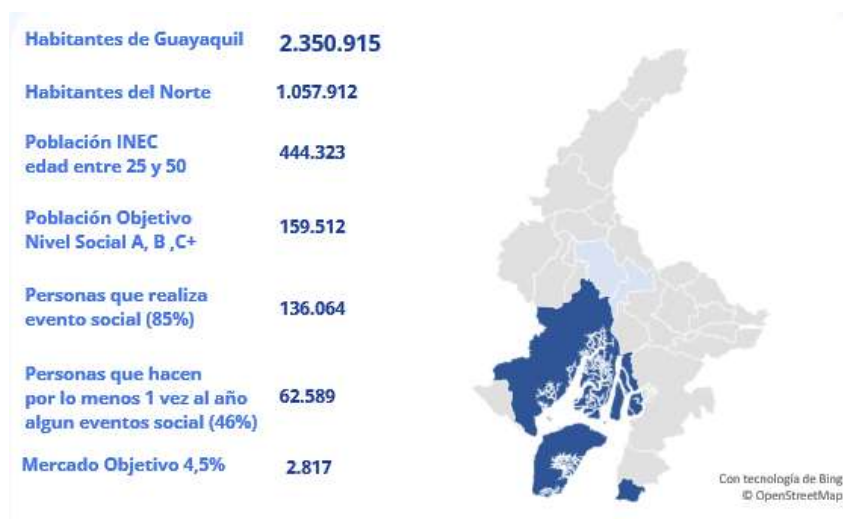
Tabla 5 *Punto de Equilibrio*

COSTOS FIJO	\$1,131.06
PRECIO - COSTOS VARIABLES	\$216 -\$181.44
PE	33

6.4 Presupuesto de Ingresos

En Guayaquil existe alrededor de 2,350,915.00 (*Tecnologías de La Información y Comunicación-TIC* |, s/f) habitantes que equivalen a 3,372 hogares (INEC, 2011), los habitantes del Norte de Guayaquil corresponde a 1,057,912 habitantes donde la población de edades comprendidas entre 25 y 50 años y considerando que el 35.9% de habitantes está comprendido entre la clase social A, B, y C+ (INEC, 2011) más el análisis realizado en la encuesta se considera que el mercado objetivo del 4.5% equivale a 2,817 habitantes desean contratar los servicios relacionados a los eventos sociales.

El presupuesto de ingresos se calcula en base al número de servicios vendidos por el valor de la tabla de productos detallado por cada profesional registrado en “Easy Events”, previa negociación de valores donde el margen de ganancia por cada transacción será del 20% por el uso del aplicativo.

Figura 53 Segmentación Poblacional**Tabla 6** Tabla de valores de los productos del Chef Cocinero

Producto/Servicio	Precio del Plato por Persona	20%	Precio Final
Opción Chef Cocinero			
Menú plato fuerte sencillo (Pollo al jugo + ensalada rusa + arroz árabe)	\$5	\$1	\$6.0
Menú plato fuerte (Cerdo al vino + guarnición + ensalada)	\$8	\$1.6	\$9.6
Menú plato fuerte (Costilla Cerdo al vino + guarnición + ensalada)	\$12	\$2.4	\$14.4
Menú plato fuerte especial (Pavo o Salón)	\$14	\$2.8	\$16.8

Tabla 7 Tabla de valores de los productos del Dj

Opción Dj.	Precio por evento	20%	Precio Final
Eventos matinales	\$40	\$8	\$48
Eventos Nocturnos	\$60	\$12	\$72
Eventos matrimonios y quinceañeras	\$100	\$20	\$120

6.5 Flujo de caja

Para el primer trimestre de inicio de actividades de la empresa y funcionamiento de la aplicación se arrancará con la venta de los servicios de Chef Cocinero y Dj iniciando con 6 personas registradas para el servicio de Chef Cocinero y 5 personas registradas para el servicio de Dj, tomando en cuenta el número de servicios que pueda realizar cada proveedor en un fin de semana y considerando que el mínimo de platos a realizarse para la orden del chef sea de 15 personas se realiza el siguiente flujo de caja.

Tabla 8 Flujo de Caja Año 2022

	1/10/2022	1/11/2022	1/12/2022
Caja Inicial	\$3.000,00	\$2.318,22	\$1.650,84
Ingresos			
Ingreso Servicio Dj	\$720,00	\$780,00	\$780,00
Ingreso Servicio Chef Cocinero (15 personas)	\$1.152,00	\$1.152,00	\$3.456,00
Total Ingresos	\$1.872,00	\$1.932,00	\$4.236,00
Egresos			
CF Gastos Administrativo	\$500,00	\$500,00	\$500,00
CF Gastos Operativos	\$55,00	\$55,00	\$55,00
CF Gastos Publicidad	\$400,00	\$400,00	\$400,00
CF Pago Cuota Prestamo	\$176,06	\$176,06	\$176,06
CV Gastos Servicios	\$1.310,40	\$1.352,40	\$2.965,20
CV Boton de pago	\$112,32	\$115,92	\$254,16
Total de Egresos	\$2.553,78	\$2.599,38	\$4.350,42
Saldo	\$-681,78	\$-667,38	\$-114,42
Caja Final	\$2.318,22	\$1.650,84	\$1.536,42

Tabla 9 Flujo de Caja Año 2023

	1/1/2023	1/2/2023	1/3/2023	1/4/2023	1/5/2023	1/6/2023	1/7/2023	1/8/2023	1/9/2023	1/10/2023	1/11/2023	1/12/2023
Caja Inicial	\$1.536,42	\$1.007,28	\$685,50	\$871,08	\$808,02	\$1.044,96	\$1.281,90	\$1.518,84	\$1.755,78	\$2.519,76	\$3.283,74	\$4.047,72
Ingresos												
Ingreso Servicio Dj	\$780,00	\$780,00	\$780,00	\$1.092,00	\$1.092,00	\$1.092,00	\$1.092,00	\$1.092,00	\$1.580,00	\$1.580,00	\$1.580,00	\$1.580,00
Ingreso Servicio Chef Cocinero (15 personas)	\$1.728,00	\$2.592,00	\$3.456,00	\$4.608,00	\$4.608,00	\$4.608,00	\$4.608,00	\$4.608,00	\$6.336,00	\$6.336,00	\$6.336,00	\$6.336,00
Total Ingresos	\$2.508,00	\$3.372,00	\$4.236,00	\$5.700,00	\$5.700,00	\$5.700,00	\$5.700,00	\$5.700,00	\$7.896,00	\$7.896,00	\$7.896,00	\$7.896,00
Egresos												
CF Gastos Administrativo	\$500,00	\$500,00	\$500,00	\$500,00	\$500,00	\$500,00	\$500,00	\$500,00	\$500,00	\$500,00	\$500,00	\$500,00
CF Gastos Operativos	\$55,00	\$55,00	\$55,00	\$55,00	\$55,00	\$55,00	\$55,00	\$55,00	\$55,00	\$55,00	\$55,00	\$55,00
CF Gastos Publicidad	\$400,00	\$400,00	\$400,00	\$400,00	\$400,00	\$400,00	\$400,00	\$400,00	\$400,00	\$400,00	\$400,00	\$400,00
CF Pago Cuota Prestamo	\$176,06	\$176,06	\$176,06	\$176,06	\$176,06	\$176,06	\$176,06	\$176,06	\$176,06	\$176,06	\$176,06	\$176,06
CV Gastos Servicios	\$1.755,60	\$2.360,40	\$2.965,20	\$3.990,00	\$3.990,00	\$3.990,00	\$3.990,00	\$3.990,00	\$5.527,20	\$5.527,20	\$5.527,20	\$5.527,20
CV Boton de pago	\$150,48	\$202,32	\$254,16	\$342,00	\$342,00	\$342,00	\$342,00	\$342,00	\$473,76	\$473,76	\$473,76	\$473,76
Total de Egresos	\$3.037,14	\$3.693,78	\$4.350,42	\$5.463,06	\$5.463,06	\$5.463,06	\$5.463,06	\$5.463,06	\$7.132,02	\$7.132,02	\$7.132,02	\$7.132,02
Saldo	\$-529,14	\$-121,78	\$-114,42	\$236,94	\$236,94	\$236,94	\$236,94	\$236,94	\$763,98	\$763,98	\$763,98	\$763,98
Caja Final	\$1.007,28	\$685,50	\$871,08	\$808,02	\$1.044,96	\$1.281,90	\$1.518,84	\$1.755,78	\$2.519,76	\$3.283,74	\$4.047,72	\$4.811,70

Tabla 10 Flujo de Caja Año 2024

	1/1/2024	1/2/2024	1/3/2024	1/4/2024	1/5/2024	1/6/2024	1/7/2024	1/8/2024	1/9/2024	1/10/2024	1/11/2024	1/12/2024
Caja Inicial	\$4,811.79	\$4,815.36	\$5,199.18	\$5,583.00	\$5,966.82	\$6,350.64	\$6,734.46	\$7,118.28	\$7,502.10	\$7,885.92	\$8,269.74	\$8,653.56
Ingresos												
Ingreso Servicio Dj	\$1,560.00	\$1,560.00	\$1,560.00	\$1,560.00	\$1,560.00	\$1,560.00	\$1,560.00	\$1,560.00	\$1,560.00	\$1,560.00	\$1,560.00	\$1,560.00
Ingreso Servicio Chef Cocinero (15 personas)	\$3,168.00	\$4,752.00	\$4,752.00	\$4,752.00	\$4,752.00	\$4,752.00	\$4,752.00	\$4,752.00	\$4,752.00	\$4,752.00	\$4,752.00	\$4,752.00
Total Ingresos	\$4,728.00	\$6,312.00	\$6,312.00	\$6,312.00	\$6,312.00	\$6,312.00	\$6,312.00	\$6,312.00	\$6,312.00	\$6,312.00	\$6,312.00	\$6,312.00
Egresos												
CF Gastos Administrativo	\$500.00	\$500.00	\$500.00	\$500.00	\$500.00	\$500.00	\$500.00	\$500.00	\$500.00	\$500.00	\$500.00	\$500.00
CF Gastos Operativos	\$55.00	\$55.00	\$55.00	\$55.00	\$55.00	\$55.00	\$55.00	\$55.00	\$55.00	\$55.00	\$55.00	\$55.00
CF Gastos Publicidad	\$400.00	\$400.00	\$400.00	\$400.00	\$400.00	\$400.00	\$400.00	\$400.00	\$400.00	\$400.00	\$400.00	\$400.00
CF Pago Cuota Prestamo	\$176.06	\$176.06	\$176.06	\$176.06	\$176.06	\$176.06	\$176.06	\$176.06	\$176.06	\$176.06	\$176.06	\$176.06
CV Gastos Servicios	\$3,309.60	\$4,418.40	\$4,418.40	\$4,418.40	\$4,418.40	\$4,418.40	\$4,418.40	\$4,418.40	\$4,418.40	\$4,418.40	\$4,418.40	\$4,418.40
CV Boton de pago	\$283.68	\$378.72	\$378.72	\$378.72	\$378.72	\$378.72	\$378.72	\$378.72	\$378.72	\$378.72	\$378.72	\$378.72
Total de Egresos	\$4,724.34	\$5,928.18	\$5,928.18	\$5,928.18	\$5,928.18	\$5,928.18	\$5,928.18	\$5,928.18	\$5,928.18	\$5,928.18	\$5,928.18	\$5,928.18
Saldo	\$5.46	\$587.18	\$571.00	\$554.82	\$538.64	\$522.46	\$506.28	\$490.10	\$473.92	\$457.74	\$441.56	\$425.38
Caja Final	\$4,815.36	\$5,199.18	\$5,583.00	\$5,966.82	\$6,350.64	\$6,734.46	\$7,118.28	\$7,502.10	\$7,885.92	\$8,269.74	\$8,653.56	\$9,037.38

Tabla 11 Flujo de Caja Año 2025

	1/1/2025	1/2/2025	1/3/2025	1/4/2025	1/5/2025	1/6/2025	1/7/2025	1/8/2025	1/9/2025	1/10/2025	1/11/2025	1/12/2025
Caja Inicial	\$12,044.10	\$12,324.24	\$13,122.78	\$13,921.32	\$14,719.86	\$15,518.40	\$16,316.94	\$17,115.48	\$17,914.02	\$18,712.56	\$19,511.10	\$20,309.64
Ingresos												
Ingreso Servicio Dj	\$1,560.00	\$1,560.00	\$1,560.00	\$1,560.00	\$1,560.00	\$1,560.00	\$1,560.00	\$1,560.00	\$1,560.00	\$1,560.00	\$1,560.00	\$1,560.00
Ingreso Servicio Chef Cocinero (15 personas)	\$4,320.00	\$6,480.00	\$6,480.00	\$6,480.00	\$6,480.00	\$6,480.00	\$6,480.00	\$6,480.00	\$6,480.00	\$6,480.00	\$6,480.00	\$6,480.00
Total Ingresos	\$5,880.00	\$8,040.00	\$8,040.00	\$8,040.00	\$8,040.00	\$8,040.00	\$8,040.00	\$8,040.00	\$8,040.00	\$8,040.00	\$8,040.00	\$8,040.00
Egresos												
CF Gastos Administrativo	\$500.00	\$500.00	\$500.00	\$500.00	\$500.00	\$500.00	\$500.00	\$500.00	\$500.00	\$500.00	\$500.00	\$500.00
CF Gastos Operativos	\$55.00	\$55.00	\$55.00	\$55.00	\$55.00	\$55.00	\$55.00	\$55.00	\$55.00	\$55.00	\$55.00	\$55.00
CF Gastos Publicidad	\$400.00	\$400.00	\$400.00	\$400.00	\$400.00	\$400.00	\$400.00	\$400.00	\$400.00	\$400.00	\$400.00	\$400.00
CF Pago Cuota Prestamo	\$176.06	\$176.06	\$176.06	\$176.06	\$176.06	\$176.06	\$176.06	\$176.06	\$176.06	\$176.06	\$176.06	\$176.06
CV Gastos Servicios	\$4,116.00	\$5,628.00	\$5,628.00	\$5,628.00	\$5,628.00	\$5,628.00	\$5,628.00	\$5,628.00	\$5,628.00	\$5,628.00	\$5,628.00	\$5,628.00
CV Boton de pago	\$352.80	\$482.40	\$482.40	\$482.40	\$482.40	\$482.40	\$482.40	\$482.40	\$482.40	\$482.40	\$482.40	\$482.40
Total de Egresos	\$5,599.86	\$7,241.46	\$7,241.46	\$7,241.46	\$7,241.46	\$7,241.46	\$7,241.46	\$7,241.46	\$7,241.46	\$7,241.46	\$7,241.46	\$7,241.46
Saldo	\$280.14	\$798.54	\$798.54	\$798.54	\$798.54	\$798.54	\$798.54	\$798.54	\$798.54	\$798.54	\$798.54	\$798.54
Caja Final	\$12,324.24	\$13,122.78	\$13,921.32	\$14,719.86	\$15,518.40	\$16,316.94	\$17,115.48	\$17,914.02	\$18,712.56	\$19,511.10	\$20,309.64	\$21,108.18

Tabla 12 Flujo de Caja año 2026

	1/1/2026	1/2/2026	1/3/2026	1/4/2026	1/5/2026	1/6/2026	1/7/2026	1/8/2026	1/9/2026	1/10/2026	1/11/2026	1/12/2026
Caja Inicial	\$21,626.58	\$21,806.72	\$22,705.26	\$23,503.80	\$24,302.34	\$25,100.88	\$25,899.42	\$26,697.96	\$27,496.50	\$28,295.04	\$29,093.58	\$29,892.12
Ingresos												
Ingreso Servicio Dj	\$1,560.00	\$1,560.00	\$1,560.00	\$1,560.00	\$1,560.00	\$1,560.00	\$1,560.00	\$1,560.00	\$1,560.00	\$1,560.00	\$1,560.00	\$1,560.00
Ingreso Servicio Chef Cocinero (15 personas)	\$4,320.00	\$6,480.00	\$6,480.00	\$6,480.00	\$6,480.00	\$6,480.00	\$6,480.00	\$6,480.00	\$6,480.00	\$6,480.00	\$6,480.00	\$6,480.00
Total Ingresos	\$5,880.00	\$8,040.00	\$8,040.00	\$8,040.00	\$8,040.00	\$8,040.00	\$8,040.00	\$8,040.00	\$8,040.00	\$8,040.00	\$8,040.00	\$8,040.00
Egresos												
CF Gastos Administrativo	\$500.00	\$500.00	\$500.00	\$500.00	\$500.00	\$500.00	\$500.00	\$500.00	\$500.00	\$500.00	\$500.00	\$500.00
CF Gastos Operativos	\$55.00	\$55.00	\$55.00	\$55.00	\$55.00	\$55.00	\$55.00	\$55.00	\$55.00	\$55.00	\$55.00	\$55.00
CF Gastos Publicidad	\$400.00	\$400.00	\$400.00	\$400.00	\$400.00	\$400.00	\$400.00	\$400.00	\$400.00	\$400.00	\$400.00	\$400.00
CF Pago Cuota Prestamo	\$176.06	\$176.06	\$176.06	\$176.06	\$176.06	\$176.06	\$176.06	\$176.06	\$176.06	\$176.06	\$176.06	\$176.06
CV Gastos Servicios	\$4,116.00	\$5,628.00	\$5,628.00	\$5,628.00	\$5,628.00	\$5,628.00	\$5,628.00	\$5,628.00	\$5,628.00	\$5,628.00	\$5,628.00	\$5,628.00
CV Boton de pago	\$352.80	\$482.40	\$482.40	\$482.40	\$482.40	\$482.40	\$482.40	\$482.40	\$482.40	\$482.40	\$482.40	\$482.40
Total de Egresos	\$5,599.86	\$7,241.46	\$7,241.46	\$7,241.46	\$7,241.46	\$7,241.46	\$7,241.46	\$7,241.46	\$7,241.46	\$7,241.46	\$7,241.46	\$7,241.46
Saldo	\$280.14	\$798.54	\$798.54	\$798.54	\$798.54	\$798.54	\$798.54	\$798.54	\$798.54	\$798.54	\$798.54	\$798.54
Caja Final	\$21,906.72	\$22,705.26	\$23,503.80	\$24,302.34	\$25,100.88	\$25,899.42	\$26,697.96	\$27,496.50	\$28,295.04	\$29,093.58	\$29,892.12	\$30,690.66

Para una mejor apreciación de datos se realizó un Dashboard para el análisis Financiero se contempló sólo la venta de 2 servicios para eventos sociales y como un mínimo de 15 Chef Cocinero y 10 Dj registrados.

Figura 54 Proveedores de Servicios



Figura 55 Descripción de los valores Financieros



Figura 56 Gráficos de Ganancias, Ingresos y Egresos

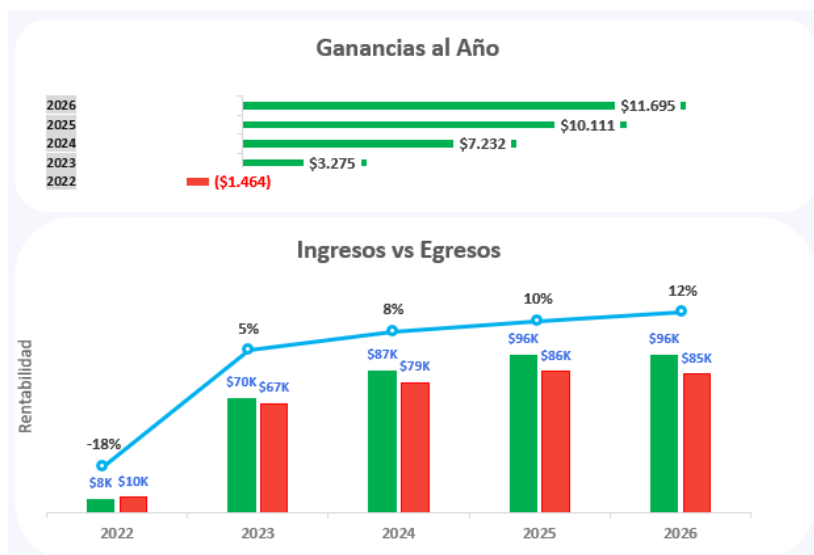


Figura 57 Dashboard Financiero



7. Conclusiones

Dentro de los resultados de la investigación se concluyó que existe un mercado para la venta de servicios y la organización de evento, el mismo que no ha sido aún escalado a la tecnología móvil (aplicación).

En las encuestas realizadas se detectó que el norte de Guayaquil es el sector donde más se realizan eventos sociales y también mostró que los eventos más realizados es la celebración de un cumpleaños o fiesta para lo cual requieren los servicios de un cocinero y un Dj para amenizar el evento.

Luego de los filtros realizados hacia la población de Guayaquil, se tiene un mercado objetivo del 4.5% que representa 2.817 habitantes que desean adquirir los servicios que ofrece la aplicación “Easy Events” para la organización de un evento social.

Se concluye que este modelo de negocio tiene una rentabilidad del 5% a finales del primer año de inicio de actividades con un incremento del 2.3% anual en los próximos años.

8. Recomendaciones

Desarrollar el modelo de negocio que conecte a las personas que ofrecen sus servicios profesionales para la realización de un evento social a través de un aplicativo móvil analizando los puntos más críticos para realizar planes de contingencia que logren aminorar los riesgos, esto permitirá incrementar nuevos servicios que se puedan ofrecer para el usuario final.

Incrementar más funcionalidades a nivel del BackEnd Firestore para aumentar la seguridad y nuevas formas de acceso a la plataforma, también es recomendable generar una nueva plataforma web para el registro, evaluación y publicación de los nuevos socios que brindarán sus servicios.

9. Referencias y Fuentes

Bibliografía

- Android Developers. (2021). *Android Studio & App Tools*.
<https://developer.android.com/studio>
- Dinngo.es. (n.d.). *Design Thinking en Español*. Retrieved August 12, 2022, from
<https://www.designthinking.es/inicio/index.php>
- Firebase. (2011). *Firebase Authentication | Acceso multiplataforma simple y sin costo*.
<https://firebase.google.com/products/auth?authuser=0&hl=es>
- INEC. (2011). *Encuesta de Estratificación del Nivel Socioeconómico NSE 2011 Presentación agregada*.
[ecuadorencifras.gob.ec//documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/Encuesta_Estratificacion_Nivel_Socioeconomico/111220_NSE_Presentacion.pdf](https://ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/Encuesta_Estratificacion_Nivel_Socioeconomico/111220_NSE_Presentacion.pdf)
- Inició la vacunación contra la COVID-19 en Ecuador – Ministerio de Salud Pública*. (2020).
<https://www.salud.gob.ec/en-ecuador-inicio-la-vacunacion-contra-la-covid-19/>
- CABSA. (2020, noviembre 6). *Roles de Scrum y sus características — CABSA*.
<https://www.cabsa.es/blog/3-roles-de-scrum-y-sus-caractersticas>
- Design Thinking en Español*. (s/f). Recuperado el 11 de agosto de 2022, a partir de
<https://www.designthinking.es/inicio/index.php>
- DMITRI LIHHATSOV. (2019, noviembre 24). *How to Build an Infinitely Scalable Video Captioning Service with Firebase and Kubernetes*.
<https://smartandnimble.com/blog/how-to-build-an-infinitely-scalable-video-captioning-service-with-firebase-and-kubernetes/>
- Equipo IDA Ideas Digitales Aplicadas. (2017, abril 5). *Metodología Scrum en proyectos digitales - Blog IDA Chile | Estrategia para el éxito de tu negocio*.
[GESTIÓN DE PROYECTOS. https://blog.ida.cl/estrategia-digital/metodologia-scrum-en-proyectos-digitales/](https://blog.ida.cl/estrategia-digital/metodologia-scrum-en-proyectos-digitales/)
- INEC. (2011). *Encuesta de Estratificación del Nivel Socioeconómico NSE 2011 Presentación agregada*.
[ecuadorencifras.gob.ec//documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/Encuesta_Estratificacion_Nivel_Socioeconomico/111220_NSE_Presentacion.pdf](https://ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/Encuesta_Estratificacion_Nivel_Socioeconomico/111220_NSE_Presentacion.pdf)

Mari Soledad. (2021, junio 18). *Las 5 etapas del Design Thinking y sus técnicas*.

<https://intive.com/careers/las-5-etapas-del-design-thinking-y-sus-tecnicas>

QuestionPro. (2022). *Tamaño de la muestra. Qué es y cómo calcularla*. | QuestionPro.

<https://www.questionpro.com/es/tama%C3%B1o-de-la-muestra.html>

Tecnologías de la Información y Comunicación-TIC |. (s/f). Recuperado el 19 de julio de 2022, a partir de <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/tecnologias-de-la-informacion-y-comunicacion-tic/>

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Ronald Fabricio Pilay Morán, con C.C: # 0918161902 autor del trabajo de titulación: **Aplicativo Móvil “Easy Events” para la Contratación de Servicios de Eventos Sociales en el Norte de Guayaquil** previo a la obtención del grado de **TECNÓLOGO SUPERIOR EN DESARROLLO DE SOFTWARE** en el Instituto Superior Tecnológico LEMAS.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de graduación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, a los 12 días del mes de noviembre del año 2022

f. _____

Nombre: Ronald Fabricio Pilay Morán

C.C: 0918161902



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA			
FICHA DE REGISTRO DE TRABAJO DE GRADUACIÓN			
TÍTULO Y SUBTÍTULO:	Aplicativo Móvil “Easy Events” Para La Contratación De Servicios De Eventos Sociales En El Norte De Guayaquil		
AUTOR(ES) (apellidos/nombres):	Pilay Morán Ronald Fabricio		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES) (apellidos/nombres):	Ing. López Ávila Eduardo Andrés, MBA.		
INSTITUCIÓN:	Instituto Superior Tecnológico Lemas		
UNIDAD/FACULTAD:	Tecnología Superior En Desarrollo De Software		
MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:	Desarrollo De Software		
GRADO OBTENIDO:	Tecnólogo Superior En Desarrollo De Software		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	12 de Noviembre del 2022	No. DE PÁGINAS:	79
ÁREAS TEMÁTICAS:	Desarrollo de Software		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Android, Firebase, Database, Cloud Computing, Storage, Firestore, Eventos Sociales, Backend, Frontend.		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):			
RESUMEN El principal objetivo de la investigación fue la implementación de una empresa donde su producto principal es un aplicativo móvil que permitirá reunir a los mejores prestadores de servicios para el desarrollo de un evento social en la ciudad de Guayaquil. Para el desarrollo del proyecto se usó las metodologías ágiles para la validación del método de negocio y el marco de trabajo Scrum para desarrollar e implementar el aplicativo móvil. Mediante la investigación de mercado, se logró identificar que los servicios profesionales más solicitados son Chef Cocinero con el 86.4% y el Dj con el 78.8% y que la ciudad con mayor demanda de este tipo de servicios es Guayaquil - sector norte con un 42.7% del total de la muestra. Easy Events atenderá los estratos socio económico alto, medio alto y medio, para el FrontEnd del aplicativo se usó el IDE nativo Android Studio y para el BackEnd se usó Firebase de Google. Los ingresos para la empresa se determinó el cobro de un valor correspondiente al 20% por cada venta de servicio realizada, el proyecto tendrá una inversión inicial de USD \$5000 financiado a través de un microcrédito a 3 años plazo con una tasa efectiva del 16.42%, para el flujo de caja se consideró la venta de los servicios basado en el número de oferentes registrados y la capacidad de atención que se pueda brindar en un fin de semana, con el cálculo los valores a fines del 2023 se tendrá una ganancia de USD \$3275.			
ABSTRACT The main objective of this research was the creation and implementation of a company whose main product is a mobile application that will bring together the best service providers for the			



**Presidencia
de la República
del Ecuador**



Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes



SENESCYT
Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

development of a social event Guayaquil City. For the development of this project, agile methodologies were used for the validation of the business method and the Scrum framework was used to develop and implement the mobile application. Through market research, it was possible to identify that the most requested professional services are Chef Cocinero with 86.4% and DJ with 78.8%, it was also identified that the city with the highest demand for this type of service is Guayaquil - north sector with a 42.7% of the total sample. Easy Events will serve the high, medium high and medium socioeconomic strata, for the FrontEnd of the application the native Android Studio IDE was used and for the BackEnd Firebase from Google was used. The income for the company was determined by the collection of a value corresponding to 20% for each service sale made, the project will have an initial investment of USD \$5,000 financed through a 3-years term microcredit with effective rate of 16.42%. For the cash flow, was considered based on the number of registered bidders and the capacity of attention that can be provided in a weekend, with the calculation of the values at the end of 2023, a profit of USD \$3,275 will be obtained

ADJUNTO PDF:	☒ SI	☐ NO
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: 0988511014	E-mail: rpilaym@gmail.com
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	Nombre: Información TECLEMAS	
	Teléfono: 043811200	
	E-mail: info@teclemas.edu.ec	