

Venta Entradas

Se propusieron proveer un sistema para la venta de segunda línea (reventa) de entradas para cualquier tipo de evento (desde conciertos hasta partidos de fútbol, pasando por Fórmula 1 Internacional).

RESUMEN

Desafíos

Sistema web con administración 100% remota, distribuido en múltiples idiomas y localizado para diferentes países desde la gestión de pagos, monedas e idiomas.

Objetivos

Crear un sistema integral de publicación y búsqueda de entradas para eventos.

Permitir el acceso a diferentes áreas del mundo, adaptando idiomas y gestión de pagos.

Máxima estabilidad ante gran demanda. Al ser un sitio de ventas, el minuto "caído" durante la venta de eventos muy concurridos, ocasionaría sin lugar a dudas, pérdidas considerables.

Resultados

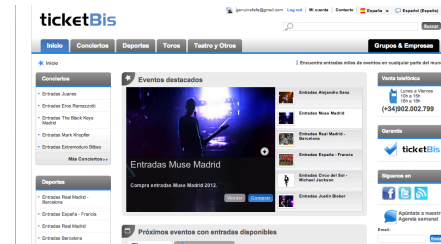
Actualmente disponible a través de internet, con múltiples idiomas (desde español hasta alemán, pasando por "localizaciones" para el mercado mexicano).

Se están realizando mejoras de rendimiento que permitan llevar el sistema a regiones de todo el globo.

En un mercado en crecimiento como lo es el de reventa de entradas, se presentó la oportunidad a través de diferentes contactos para llevar a cabo un sistema global de venta de entradas.

Cuando se inició el proyecto, se propuso en diferentes reuniones la necesidad de generar un sistema que suponga métodos para la reventa de entradas. Aún con mucha oposición de los vendedores de primera línea, este mercado se ha extendido considerablemente en los últimos años y negarlo u objetarlo es pretender obviar lo inevitable.

Lo interesante es que, al vender las entradas entre particulares, se podía dar un valor agregado al comprador original. Un mexicano podría comprar entradas para un evento en España a través de un vendedor ruso. Esto, representó una oportunidad diferencial a considerar. Entre las funcionalidades más importantes del sistema se encuentran:



- **Múltiples idiomas**
- **Gestión centralizada y unificada para todas las regiones del sistema**
- **Desarrollo 100% en la nube: múltiples servidores se ocupan de resolver los picos de carga ocasionales**
- **Gestión de pagos a través de diferentes plataformas (gateways, pasarelas) en relación al lugar de residencia del comprador (Adyen, DineroMail, MercadoPago)**
- **Reportes de ventas, pagos y movimientos**
- **Fidelización de clientes a través de un sistema de seguimiento para la compra**
- **Detección automático de fraude**
- **Integración con el sistema de envíos UPS**
- **Y mucho más...**

El sistema, construido por encima de la arquitectura Java, fue orquestado íntegramente con Grails que en su interior usa los lenguajes Java y Groovy; también se sostiene en frameworks como Hibernate, Spring y SiteMesh.

(screenshots no contractuales)

