
Especificación de Requisitos de Software

**Proyecto: Sistema de Publicación Proceedings
de Eventos Semana de la Computación**

Versión 1.1

Realizada por

Chávez Salas, Joao Franco Emanuel
Cutipa Ayala, Shyndell Ayelén
Hilares Angelo, Maryori Lizeth
Huayllasco Carlos, Edward Luis
Huertas Canaza, Jim Leonardo
Pumaraime Espinoza, Dennis
Romero Chacón, Solange Aracely
Sante Taipe, Luis Felipe
Villanueva Guerrero, Luisa
Macedo Huaman, Vanessa Mayra

Mayo del 2021





Contenido

<u>CONTENIDO</u>	2
<u>1 INTRODUCCIÓN</u>	4
<u>1.1 Propósito</u>	4
<u>1.2 Alcance</u>	4
<u>1.3 Personal involucrado</u>	4
<u>1.4 Definiciones, acrónimos y abreviaturas</u>	5
<u>1.5 Referencias</u>	6
<u>1.6 Resumen</u>	6
<u>2 DESCRIPCIÓN GENERAL</u>	7
<u>2.1 Perspectiva del producto</u>	7
<u>2.2 Funcionalidad del producto</u>	7
<u>2.3 Características de los usuarios</u>	8
<u>2.4 Restricciones</u>	8
<u>2.5 Suposiciones y dependencias</u>	8
<u>3 REQUISITOS ESPECÍFICOS</u>	9
<u>3.1 Requisitos comunes de las interfaces</u>	9
<u>3.1.1 Interfaces compartidas</u>	9
<u>3.1.2 Interfaces de usuario</u>	9
<u>3.1.3 Interfaces de administrador</u>	9
<u>3.1.4 Interfaces de hardware</u>	10
<u>3.1.5 Interfaces de software</u>	10
<u>3.1.6 Interfaces de comunicación</u>	10
<u>3.2 Requerimientos funcionales</u>	10
<u>3.2.1 Requisito funcional 1</u>	10
<u>3.2.2 Requisito funcional 2</u>	10
<u>3.2.3 Requisito funcional 3</u>	11
<u>3.2.4 Requisito funcional 4</u>	11
<u>3.2.5 Requisito funcional 5</u>	11
<u>3.2.6 Requisito funcional 6</u>	11
<u>3.2.7 Requisito funcional 7</u>	11



3.3	<u>Requerimientos no funcionales</u>	12
3.3.1	<u>Rendimiento</u>	12
3.3.2	<u>Seguridad</u>	13
3.3.3	<u>Fiabilidad</u>	13
3.3.4	<u>Integridad</u>	13
3.3.4	<u>Disponibilidad</u>	13
3.3.5	<u>Mantenibilidad</u>	13
3.3.6	<u>Portabilidad</u>	13
3.3.7	<u>Escalabilidad</u>	13
3.3.8	<u>Estándar</u>	14
3.3.9	<u>Legalidad</u>	14
3.3.10	<u>Usabilidad</u>	14



1. Introducción

Este documento es una Especificación de Requisitos Software (ERS) para el Sistema de Publicación de Proceedings de Eventos. Esta especificación se ha estructurado basándose en las directrices dadas por el estándar IEEE Práctica Recomendada para Especificaciones de Requisitos Software ANSI/IEEE 830, 1998.

1.1. Propósito

El presente documento tiene como propósito definir las especificaciones funcionales, no funcionales para el desarrollo de un sistema de información web que permitirá gestionar distintos procesos de eventos, en específico de eventos de la carrera de Ciencia de la Computación. Éste será utilizado por estudiantes, profesores y público en general.

1.2. Alcance

Esta especificación de requisitos está dirigida al usuario del sistema, para continuar con el desarrollo de aplicaciones divulgativas sobre eventos de la escuela y para profundizar en la automatización de ésta, la cual tiene por objetivo principal el gestionar los distintos eventos académicos para su correcta divulgación y futura participación en ellos por parte del público.

1.3. Personal involucrado

Nombre	Solange Romero Chacón
Rol	Analista, diseñador y programador
Categoría Profesional	Estudiante de Ciencia de la Computación
Responsabilidad	Análisis de información, diseño y programación del sistema.
Información de contacto	sromeroc@unsa.edu.pe

Nombre	Shyndell Cutipa Ayala
Rol	Analista, diseñador y programador
Categoría Profesional	Estudiante de Ciencia de la Computación
Responsabilidad	Análisis de información, diseño y programación del sistema
Información de contacto	scutipaay@hotmail.com

Nombre	Luisa Villanueva Guerrero
Rol	Analista, diseñador y programador
Categoría Profesional	Estudiante de Ciencia de la Computación
Responsabilidad	Análisis de información, diseño y programación del sistema
Información de contacto	lvillanuevag@hotmail.com



Nombre	Maryori Lizeth Hilares Angelo
Rol	Analista, diseñador y programador
Categoría Profesional	Estudiante de Ciencia de la Computación
Responsabilidad	Análisis de información, diseño y programación del sistema
Información de contacto	mhilaresa@unsa.edu.pe

Nombre	Luis Felipe Sante Taipe
Rol	Analista, diseñador y programador
Categoría Profesional	Estudiante de Ciencia de la Computación
Responsabilidad	Análisis de información, diseño y programación del sistema
Información de contacto	lsantet@unsa.edu.pe

Nombre	Edward Luis Huayllasco Carlos
Rol	Analista, diseñador y programador
Categoría Profesional	Estudiante de Ciencia de la Computación
Responsabilidad	Análisis de información, diseño y programación del sistema
Información de contacto	ehuayllasco@unsa.edu.pe

Nombre	Joao Emanuel Chavez Salas
Rol	Analista, diseñador y programador
Categoría Profesional	Estudiante de Ciencia de la Computación
Responsabilidad	Análisis de información, diseño y programación del sistema
Información de contacto	jchavezsa@unsa.edu.pe

Nombre	Dennis Pumaraime Espinoza
Rol	Analista, diseñador y programador
Categoría Profesional	Estudiante de Ciencia de la Computación
Responsabilidad	Análisis de información, diseño y programación del sistema
Información de contacto	dpumaraime@unsa.edu.pe

Nombre	Vanessa Mayra Macedo Huaman
Rol	Analista, diseñador y programador
Categoría Profesional	Estudiante de Ciencia de la Computación
Responsabilidad	Análisis de información, diseño y programación del sistema
Información de contacto	vmacedoh@unsa.edu.pe

1.4. Definiciones, acrónimos y abreviaturas

Nombre	Descripción
Usuario	Persona que usará el sistema para gestionar procesos



Sistema	Recursos que permitirán desarrollar las funcionalidades del software.
Administrador	Persona con permisos dentro del sistema que le permiten controlar y supervisar el desenvolvimiento del software
Servidores	Conjunto de computadoras capaces de responder las peticiones de los usuarios y administradores en el sistema.
Interfaz	Es la forma de comunicación entre el sistema y los usuarios, o entre sistemas, de forma que les permita interactuar.
Lenguaje	Lenguaje creado para transmitir información a través del sistema. Incluye también el lenguaje de programación empleado.
Módulo	Es una porción del software que cumplirá una tarea definida.
Rendimiento	Cantidad de trabajo que soporta el software sin alterar su funcionamiento.
Fiabilidad	Probabilidad de que el sistema funcione correctamente.
Disponibilidad	Capacidad del sistema para ser accesible y utilizable cuando los usuarios lo requieran.
Seguridad	Capacidad del sistema de proteger la información de los usuarios y la integridad del propio sistema.
Mantenibilidad	Característica del sistema que le permite ser modificado o reparado efectivamente.
Portabilidad	Propiedad por la que el software puede ser utilizado por diferentes tipos de equipos.
SIS-I	Sistema de Información Web para la Gestión de Procesos Administrativos y Académicos
ERS	Especificación de Requisitos Software
RF	Requerimiento Funcional
RNF	Requerimiento No Funcional
FTP	Protocolo de Transferencia de Archivos
Moodle	Aula Virtual
TCP/IP	Acrónimo de Transmisión Control Protocol/Internet Protocol (protocolo de control de transmisiones/protocolo de Internet), protocolos usados para el control de la transmisión en Internet. Permite que diferentes tipos de ordenadores o computadoras se comuniquen a través de redes heterogéneas.

1.5. Referencias

Título del Documento	Referencia
Standard IEEE 830 - 1998	IEEE

1.6. Resumen

- **Introducción :**



Se realiza una presentación al mismo, además de los objetivos y el alcance de estos, para mostrarnos un panorama general del Sistema Web.

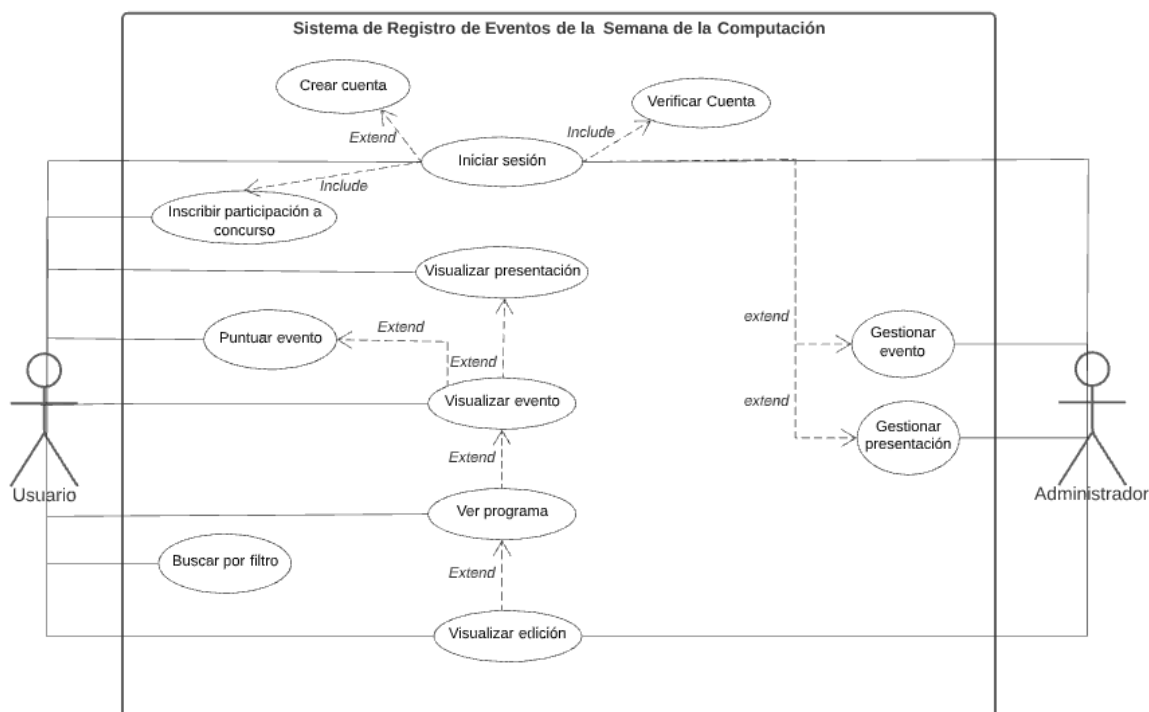
- **Descripción General:**
Describe desde una perspectiva general, la funcionalidad del producto a desarrollarse, las características del usuario y las limitaciones de este; suposiciones y dependencias en un plano general.
- **Requisitos Específicos:**
Detalla las necesidades requeridas por el usuario en su producto final, sean funcionales o no funcionales, Utilizando el prototipo “*estándar IEEE Std 830-1998.*”

2. Descripción general

2.1. Perspectiva del producto

Sistema de Publicación de Proceedings de Eventos organizados por la Escuela Profesional de Ciencia de la Computación de la Universidad Nacional de San Agustín, planeado como un software independiente, el cuál se ejecutará en un entorno web, Este permitirá de manera rápida y eficaz acceder a un cronograma de eventos, videos o proyectos que hayan sido realizados durante a la Semana de la Computación en el presente año, así mismo como pasadas ediciones. El funcionamiento del sistema no está condicionado por ningún aplicativo, pero se recomienda utilizarlo en un ordenador.

2.2. Funcionalidad del producto



Título	Inicio de sesión
Objetivo	El usuario desea registrar asistencia a un evento.
Pre-condición	Se requiere haberse registrado previamente en el sistema (tener una cuenta) y que el sistema compruebe que la contraseña coincida con la cuenta asociada.
Pos-condición	El usuario se inscribe en el concurso que desea participar. El administrador puede gestionar los eventos..
Actor	Usuario, Administrador
Recursos	Dispositivo móvil / PC
Flujo Principal	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario ingresa sus datos en el inicio.2. El sistema recibe los datos ingresados y los valida.3. Si los datos son correctos el usuario podrá realizar las actividades correspondientes.
Alternativas	<ol style="list-style-type: none">3.1 El sistema no valida los datos ingresados.<ol style="list-style-type: none">3.1.1 Si no se cumple la validación, se mostrará un mensaje de error.4.1 El usuario o administrador ingresa al sistema<ol style="list-style-type: none">4.1.1 El usuario puede inscribirse en un concurso.4.1.2 El administrador puede gestionar los eventos.



Título	Crear Cuenta
Objetivo	El usuario desea registrarse en el sistema/crear una cuenta
Pre-condición	Se requiere que el correo que el usuario ingrese no haya sido registrado previamente.
Pos-condición	El usuario puede inscribirse en el concurso al que desea participar.
Actor	Usuario
Recursos	Dispositivo móvil / PC
Flujo Principal	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario ingresa al sistema.2. El usuario ingresa su correo electrónico institucional (si es que es estudiante de la UNSA) o personal (si es un usuario no relacionado con la UNSA) y contraseña.3. El sistema recibe los datos ingresados y los valida.4. Si los datos son correctos el usuario se habrá registrado correctamente.
Alternativas	<ol style="list-style-type: none">4.1 El sistema no valida los datos ingresados.<ol style="list-style-type: none">4.1.1 Si no se cumple la validación, se mostrará un mensaje de error.5.1 El usuario se registra al sistema correctamente.<ol style="list-style-type: none">5.1.1 El usuario puede inscribirse en un concurso si desea.

Título	Gestionar eventos
Objetivo	El administrador desea publicar, editar, añadir o eliminar un determinado evento.
Pre-condición	Se requiere que el administrador haya ingresado al sistema.
Pos-condición	Se actualizan los eventos..
Actor	Administrador
Recursos	Dispositivo móvil/PC
Flujo Principal	<ol style="list-style-type: none">1. El administrador ingresa al sistema.2. El administrador elige la acción que desea.3. Se muestra la edición elegida por el usuario.
Alternativas	<ol style="list-style-type: none">2.1. El administrador puede añadir un evento.2.2. El administrador puede editar un evento.2.3. El administrador puede eliminar un evento.2.4. El administrador puede generar una programación para eventos.



Título	Visualizar ediciones y cronograma de eventos
Objetivo	El usuario desea visualizar las ediciones de la semana de la Computación, además desea ver la programación de la edición elegida y los eventos que contiene.
Pre-condición	Se requiere que el usuario ingrese a la página principal.
Pos-condición	Se muestra la programación y eventos de una determinada edición elegida por el usuario.
Actor	Usuario, Administrador
Recursos	Dispositivo móvil/PC
Flujo Principal	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario ingresa a la página principal.2. El usuario elige la edición que desea.3. Se muestra el programa de acuerdo a la edición elegida por el usuario.
Alternativas	<ol style="list-style-type: none">3.1. Se muestra el programa/programación de la edición seleccionada al usuario.<ol style="list-style-type: none">3.1.1 Se visualiza el evento.<ol style="list-style-type: none">3.1.1.1 El usuario puede visualizar una determinada presentación.3.1.1.2 El usuario puede ver la puntuación del evento.

Título	Buscar por filtro
Objetivo	El usuario encuentra cierto evento buscado
Pre-condición	Se requiere que el usuario ingrese a la página principal
Pos-condición	El usuario accede al evento buscado
Actor	Usuario
Recursos	Dispositivo móvil/PC
Flujo Principal	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario ingresa a la página principal2. El usuario se coloca en la barra de búsqueda3. El usuario ingresa el evento que desea buscar
Alternativas	<ol style="list-style-type: none">3.1. Si se encuentra el evento, se mostrarán los resultados.3.2. De no encontrarse el evento, se mostrará un mensaje de error.

Título	Inscribir participación a concurso
Objetivo	El usuario se inscribe al concurso al que desea participar.



Pre-condición	El usuario deberá de haberse registrado previamente.
Pos-condición	El usuario logra inscribirse al concurso que desee.
Actor	Usuario
Recursos	Dispositivo móvil/PC
Flujo Principal	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario accede a la interfaz de iniciar sesión.2. El usuario accede al concurso al que quiere inscribirse.
Alternativas	<ol style="list-style-type: none">3.1. Si el usuario logra inscribirse correctamente<ol style="list-style-type: none">3.1.1 Se mostrará el mensaje “Ha sido inscrito exitosamente”.3.1.2 Ya no podrá volverse a inscribir en el mismo evento.

2.3. Características de los usuarios

Tipo de usuario	Administrador
Formación	Educador o personal administrativo
Actividades	Control y manejo del sistema en general

Tipo de usuario	Profesor
Formación	Educador
Actividades	Visualizar información del sistema (visualizar videos, proyectos y eventos).

Tipo de usuario	Estudiante
Formación	Alumno en la Universidad Nacional de San Agustín
Actividades	Visualizar información del sistema (visualizar videos, proyectos y eventos)

Tipo de usuario	Visitante
Formación	NA
Actividades	Visualizar información del sistema (visualizar videos, proyectos y eventos)

2.4. Restricciones

- Interfaz para ser usada con internet.
- Interfaces de uso intuitivas para poder navegar por el aplicativo.
- Lenguajes y tecnologías en uso: HTML,CSS; el gestor de Base de Datos que se usara es MySQL y el conector del gestor de Base de Datos con el fronted sera en PHP.
- Los servidores deben ser capaces de atender consultas que nos permita el sistema como por ejemplo la búsqueda de videos o eventos o del mismo modo



poder visualizar trabajos.

- El aplicativo debe contar con un sistema de validación de inicio de sesión.
- El sistema se diseñará según un modelo MVC.
- El sistema deberá tener un diseño e implementación sencilla y respete todas, independiente de la plataforma o del lenguaje de programación.

2.5. Suposiciones y dependencias

- Se asume que los requisitos aquí descritos son estables y están descritos de manera correcta en nuestro diagrama de casos.
- Las personas que vayan a usar el sistema deben de cumplir con todos los requisitos antes indicados para garantizar el correcto funcionamiento.
- El administrador debe contar con la suficiente capacidad para poder garantizar un buen uso del sistema y un buen diagnóstico .
- Habrá suficientes administradores para la gestión del sistema.

3. Requisitos específicos

3.1. Requisitos comunes de las interfaces

A cada usuario del sistema se le presentará una serie de interfaces acorde al rol que posea. Dichas interfaces mencionadas a continuación serán visualizadas desde un navegador de internet.

3.1.1. Interfaces Compartidas

- **Página de inicio:** Muestra información general de la Semana de la Computación, así como los ponentes más destacados y acerca de la escuela profesional de Ciencia de la computación.
- **Inicio de sesión:** Permite el ingreso a todo usuario que se haya registrado previamente y al administrador, cuya información se encuentra en la base de datos.
- **Perfiles:** Permite a todo usuario revisar y actualizar su información personal, además de tener acceso al cambio de su contraseña.
- **Edición:** Lista los años en los que se desarrolló la semana de la computación.
- **Cronograma:** Permite a los usuarios visualizar el cronograma de actividades de acuerdo a la edición elegida.
- **Visualización del evento:** Muestra los datos generales del evento: título, ponente, lugar de presentación; además permite a todos los usuarios puntuar el evento , registrar asistencia y acceder a los archivos adjuntos



(presentaciones).

- **Búsqueda de evento:** Muestra una barra de búsqueda para consultar un evento.

3.1.2. Interfaces de usuario

- **Registro:** Formulario de registro que permite al usuario ingresar su información. Si este es alumno de la UNSA puede ingresar con su correo institucional de no ser así puede usar su correo personal.

3.1.3. Interfaces de Administrador

- **Creación de evento:** El administrador se encarga de publicar eventos y subir presentaciones, este proceso se realizará mediante el uso de formularios.
- **Actualización de los datos:** El administrador podrá visualizar un botón de *ACTUALIZAR*, el cual lo mandará un formulario donde podrá modificar la información de diferentes eventos almacenados en la base de datos y actualizar el cronograma de actividades.
- **Eliminación de los datos:** El administrador podrá eliminar eventos, presentaciones a través de un botón *ELIMINAR*.

3.1.4. Interfaces de hardware

Será necesario disponer de equipos de cómputos en perfecto estado con las siguientes características:

- Monitor: el software deberá mostrar información al usuario a través de la pantalla del monitor.
- Adaptadores de red.
- Procesador de 1.66GHz o superior.
- Memoria mínima de 256Mb.
- Mouse, touchpad: el software debe interactuar con el movimiento del mouse y los botones del mouse. Con el mouse se activan las zonas de entrada de datos, botones de comando y además de seleccionar las opciones de los menús.
- Teclado: el software deberán interactuar con las pulsaciones del teclado.

3.1.5. Interfaces de software

- Sistema Operativo: Windows 8 o superior.
- Explorador: Chrome o Microsoft Edge.

3.1.6. Interfaces de comunicación

La interfaz de comunicación entre el servidor de base de datos Mysql y el



sistema web desarrollado en JavaScript se comunicarán entre sí, mediante el protocolo TCP/IP, siempre que sea posible.

3.2. Requisitos funcionales

3.2.1. Requisito funcional 1

- **Mostrar resumen general:** El sistema debe mostrar información general de la Semana de la Computación, así como los ponentes más destacados, los eventos mejor puntuados y acerca de la escuela profesional de Ciencia de la computación.
 - El sistema no exige al usuario iniciar sesión para visualizar el resumen general.

3.2.2. Requisito funcional 2

- **Inicio de sesión de usuario:** los usuarios deberán identificarse para poder inscribirse a los concursos organizados por la escuela.
 - El sistema debe verificar que el usuario no se haya registrado previamente y que los datos no se repitan.

3.2.3. Requisito funcional 3

- **Registrar usuario:** El sistema debe permitir al usuario registrarse. El sistema pedirá al usuario ingresar su correo electrónico institucional (si es que es estudiante de la UNSA) o personal (si es un usuario no relacionado con la UNSA) y contraseña.
 - El sistema debe verificar que el correo no se haya registrado anteriormente.

3.2.4. Requisito funcional 4

- **Mostrar ediciones de la semana de la computación:** El sistema lista los años en los que se realizó la Semana de la computación.

3.2.5. Requisito funcional 5

- **Mostrar cronograma de eventos por edición:** El sistema muestra al usuario el cronograma de la edición elegida. No es necesario que se inicie sesión para tener acceso a la vista. Desde el cronograma el usuario puede seleccionar un evento.



3.2.6. Requisito funcional 6

- **Visualizar evento:** El sistema permite a los usuarios en general tener acceso a los eventos. No es necesario que se inicie sesión.
 - **Mostrar información general:** Se muestra el título, información del ponente, tema, fecha, hora, lugar o link del evento.
 - **Puntuar evento:** El usuario podrá dar una puntuación a los evento de acuerdo a su nivel de satisfacción.
 - **Visualizar material adjunto:** El usuario puede visualizar las presentaciones se han adjuntado junto con el evento.

3.2.7. Requisito funcional 7

- **Gestionar eventos:**
 - **Publicar evento:** El sistema permite al administrador crear un evento, dependiendo el tipo de evento, el sistema pedirá que ingresar la información general del evento :
 - **Presentación:** Ingresar un título, nombre del ponente, tema, descripción, fecha, hora, lugar o link del evento.
 - **Concurso:** Nombre del concurso, área relacionada, descripción, nombre del docente a cargo, fecha, hora, link del evento.
 - **Editar Evento:** Solo el administrador puede editar la información de un evento.
 - **Eliminar Evento:** Solo el administrador puede eliminar un evento.

3.2.8. Requisito funcional 8

- **Registrar inscripciones para concursos:** El sistema permite a un usuario inscribirse en un concurso. Para ello se requiere que se haya iniciado sesión.
 - Una cuenta de tipo administrador no tiene permitido inscribirse.

3.2.9. Requisito funcional 9

- **Buscar por filtro:** El sistema permite al usuario buscar un evento por título o etiquetas.

3.3. Requisitos no funcionales



En esta sección se explicará en detalle el último grupo de requisitos, que son los requisitos no funcionales. Los requisitos no funcionales se dividen en subsecciones de requisitos de seguridad, fiabilidad, disponibilidad, mantenibilidad y portabilidad.

3.3.1. Rendimiento

- Las interfaces del sistema deben de cargar en menos de 3 segundos cuando el número de usuarios simultáneos es mayor a 10 000
- Los datos modificados en la base de datos deben ser actualizados para todos los usuarios que acceden en menos de 2 segundos.
- El sistema debe ser capaz de realizar validaciones del usuario, soportar el acceso de múltiples usuarios y sus consultas con respecto a la información simultáneamente sin reducir su rendimiento.
- Los administradores podrán realizar consultas y actualizaciones permanente y simultáneamente, sin que afecte el tiempo de respuesta.

3.3.2. Seguridad

- Uso de contraseñas para cada usuario. Esto permitirá que tengan acceso al sistema solo las personas que tienen autorización, a través de la validación de sus datos y mostrando mensajes de error.
- Registros de ingreso al sistema.
- Creación de roles y asignarlos a cada usuario dependiendo su funcionalidad.
- Los usuarios que no sean el administrador, no pueden actualizar, subir o eliminar ninguno de los videos, proyectos o eventos programados.

3.3.3. Fiabilidad

- La probabilidad de fallo en la demanda (POFOD) del sitio web deberá ser 0,0001 (1 de cada 10000 reproducciones) cuando un usuario solicite reproducir un video.
- En caso de un fallo que provoque un atropello del sistema, el MTTR (tiempo medio de reparación) no debe ser superior a 2 horas.

3.3.4. Integridad

- La información generada por el usuario y datos del sistema deberán ser objeto de una copia de seguridad al menos una vez al mes para evitar la pérdida de datos.



3.3.5. Disponibilidad

- La disponibilidad del sistema será 24 horas al día, 7 días a la semana, de tal manera que el usuario pueda acceder a la información que requiera a cualquier hora del día sin ninguna complicación.

3.3.6. Mantenibilidad

- La documentación del sistema debe ser fácilmente actualizable de tal manera que permita realizar operaciones de mantenimiento o añadir nuevas funcionalidades con el menor esfuerzo posible.
- El tiempo medio de mantenimiento preventivo debe ser inferior a dos horas cada dos semanas.

3.3.7. Portabilidad

- El sistema será implantado bajo la plataforma de Windows.

3.3.8. Escalabilidad

- El sistema debe ser capaz de escalar hasta 500 usuarios concurrentes (si hay una necesidad en el futuro) mediante la instalación de componentes de hardware adicionales.

3.3.9. Estándar

- El idioma por defecto es el español.
- El proceso de desarrollo a utilizar debe estar explícitamente definido y debe ser conforme a las normas ISO 9000.

3.3.10. Legalidad

- Todas las imágenes y presentaciones utilizadas en el sitio web deben ser obtenidas a través de canales legales y no debe haber violaciones de los derechos de autor.



3.3.11. Usabilidad

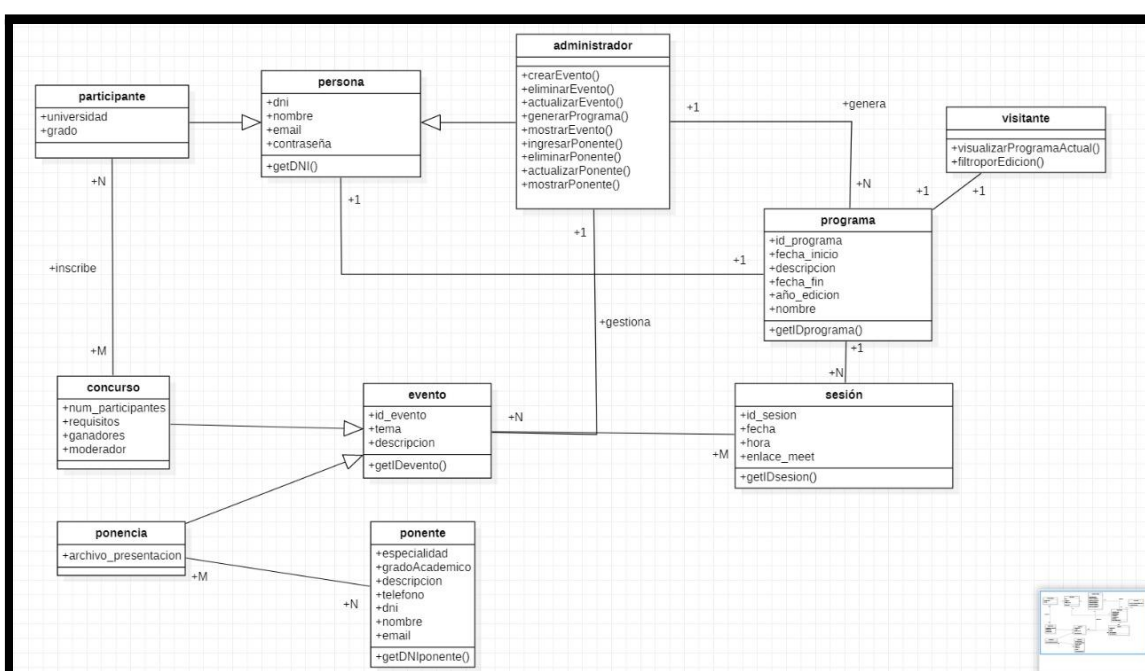
- El sistema debe contar con un diseño responsivo gráfico bien formado, claro, eficiente y amigable al usuario.
- Un nuevo usuario no debería tardar más de 120 segundos en registrarse.
- Un usuario registrado no debería tardar más de 150 segundos en acceder a la información que desee.



ANEXOS

ANEXO 1 MODELO DE DATOS

Imagen 1

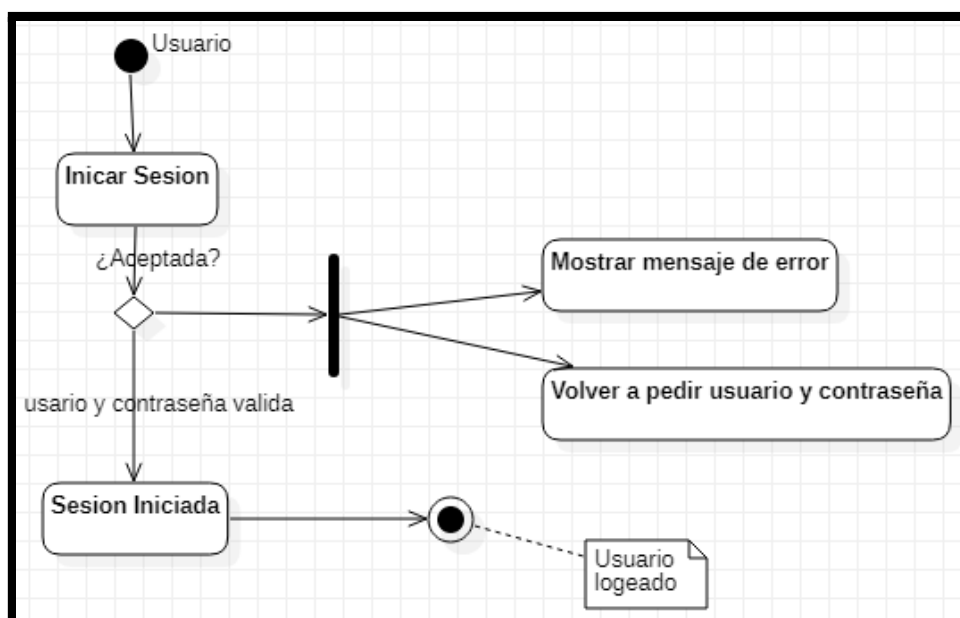


Resumen: Modelo de Datos usando Diagrama de Clases, del Sistema de Publicación Proceedings de Eventos Semana de la Computación



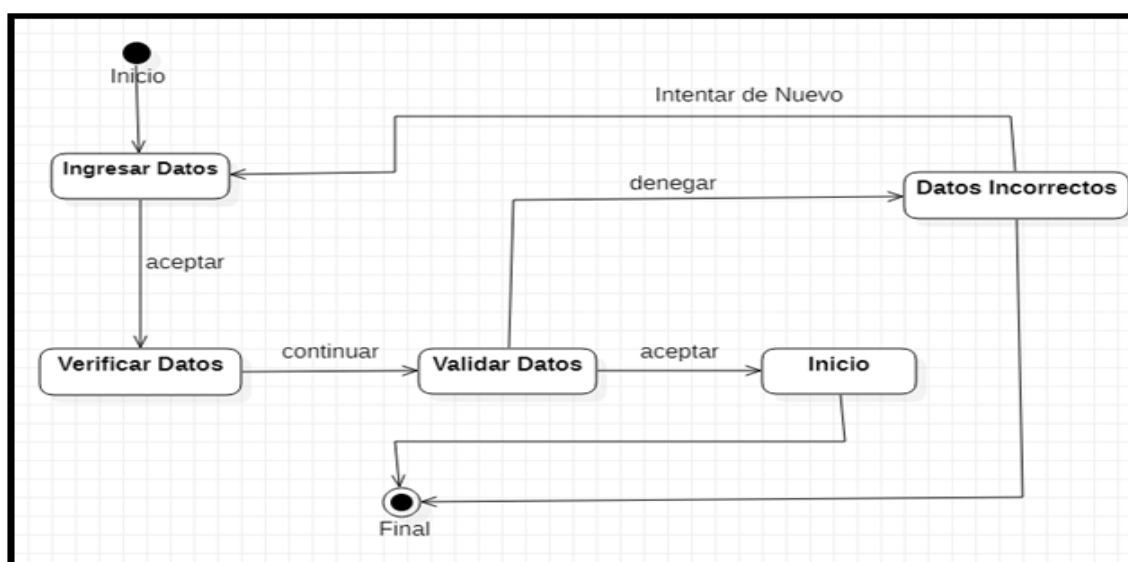
ANEXO 2

DIAGRAMA DE ACTIVIDADES DE INICIAR SESIÓN



ANEXO 3

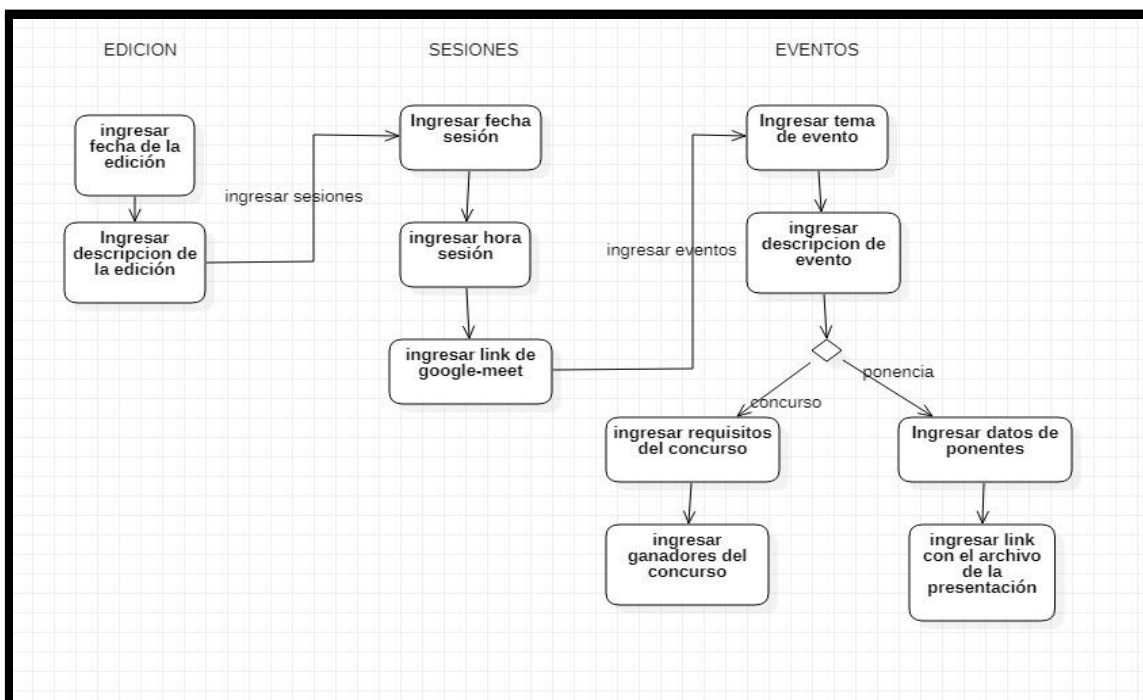
DIAGRAMA DE ESTADOS DE INICIO SESIÓN





ANEXO 4

DIAGRAMA DE ACTIVIDADES - PROGRAMA



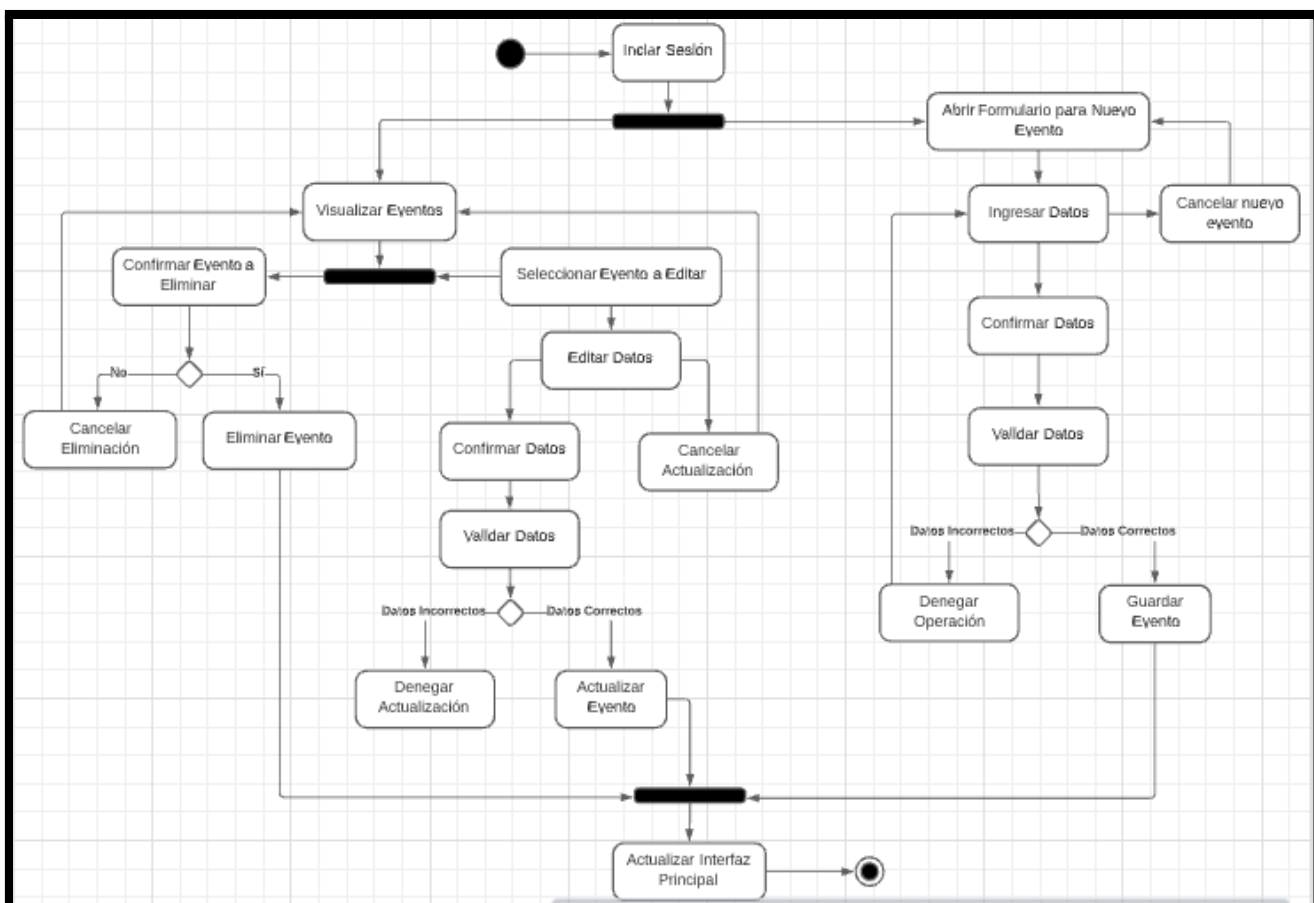
Resumen: Diagrama de actividades para generar el programa.



ANEXO 5

DIAGRAMA DE ACTIVIDADES DE PONENCIA

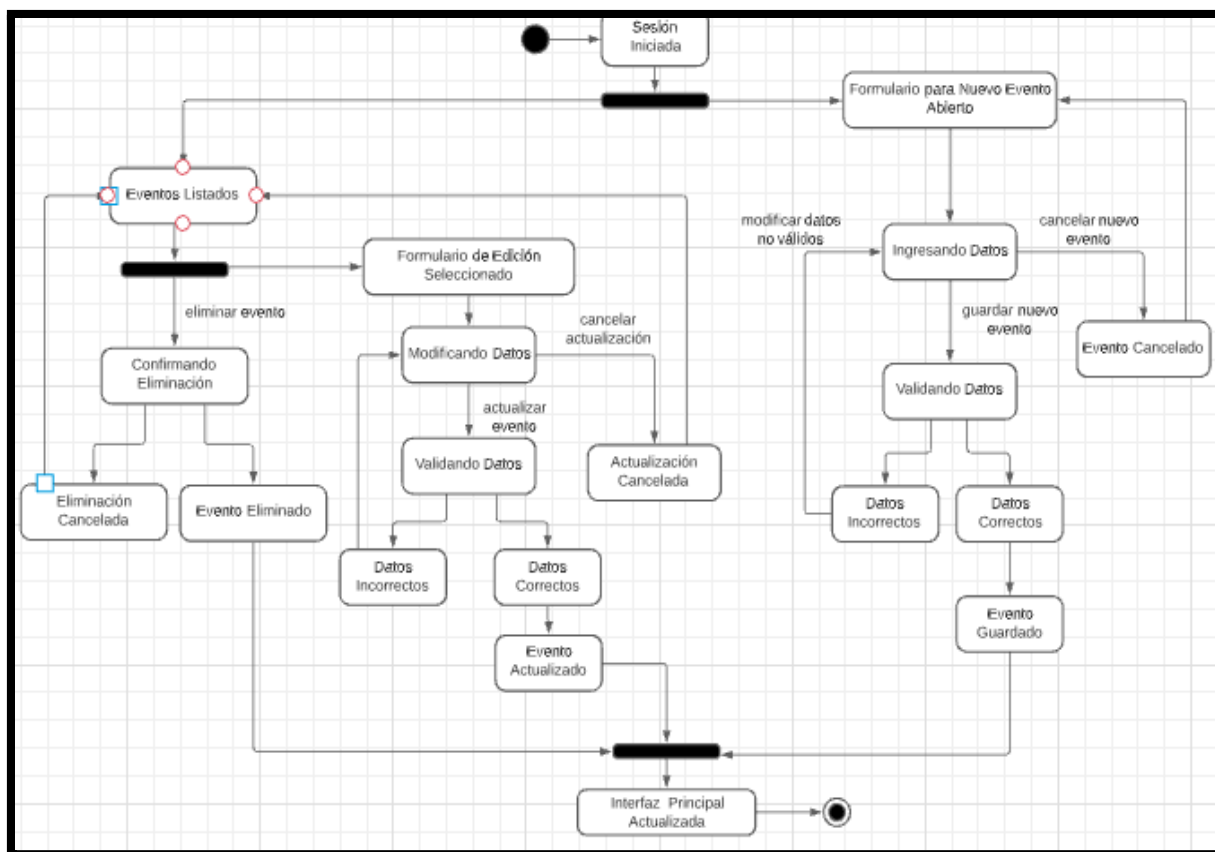
Resumen: Diagrama de actividades para la funcionalidad del Administrador “gestionar ponencias” que inserta edita y elimina ponencias.





ANEXO 6

DIAGRAMA DE ESTADOS DE GESTIONAR PONENCIA

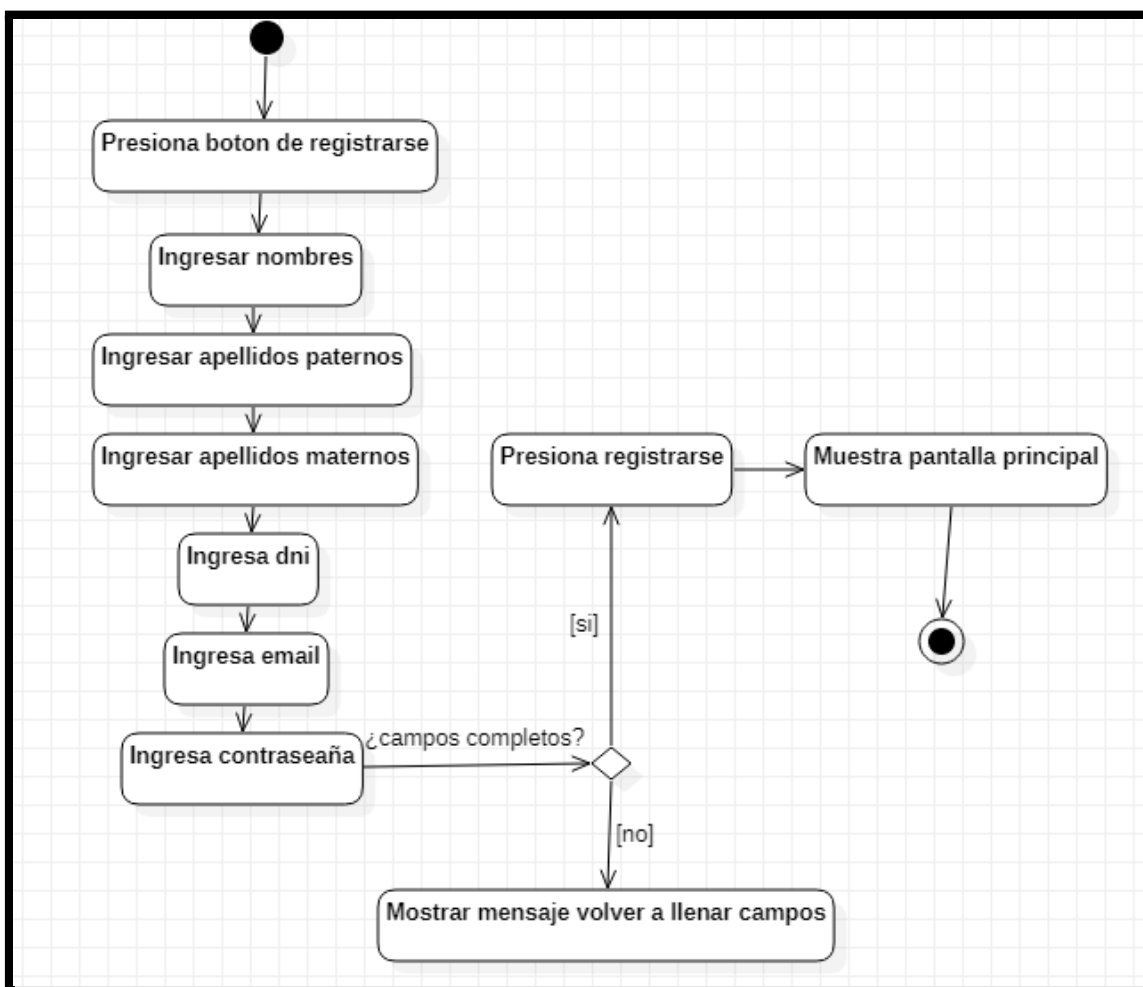


Resumen: Diagrama de estados para la funcionalidad del Administrador “gestionar ponencias” que inserta, edita y elimina ponencias.//por defecto se entiende que se debe ingresar datos



ANEXO 7

DIAGRAMA DE ACTIVIDADES DE REGISTRAR UNA PERSONA

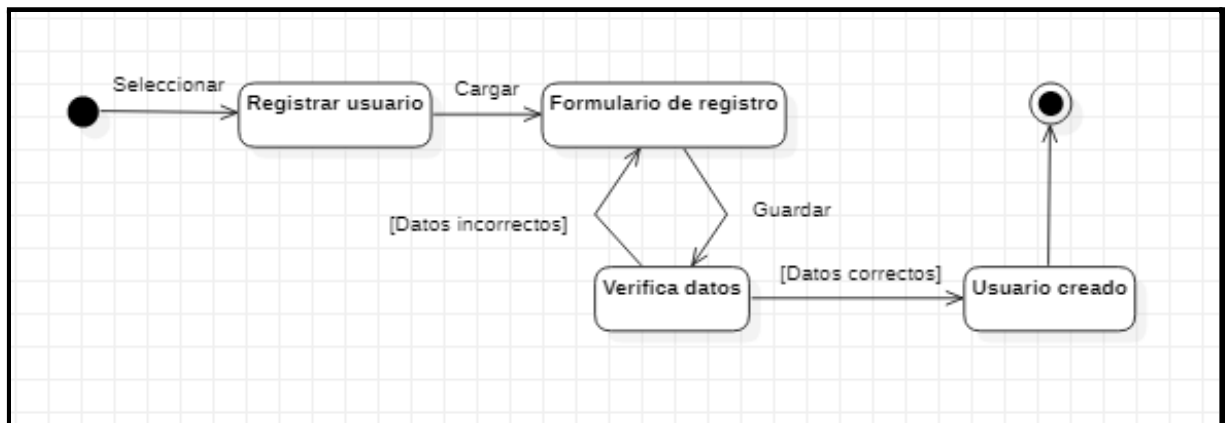


Resumen: Diagrama de actividades para la funcionalidad “registrarse” que permite a cualquier visitante registrarse en el sistema.



ANEXO 8

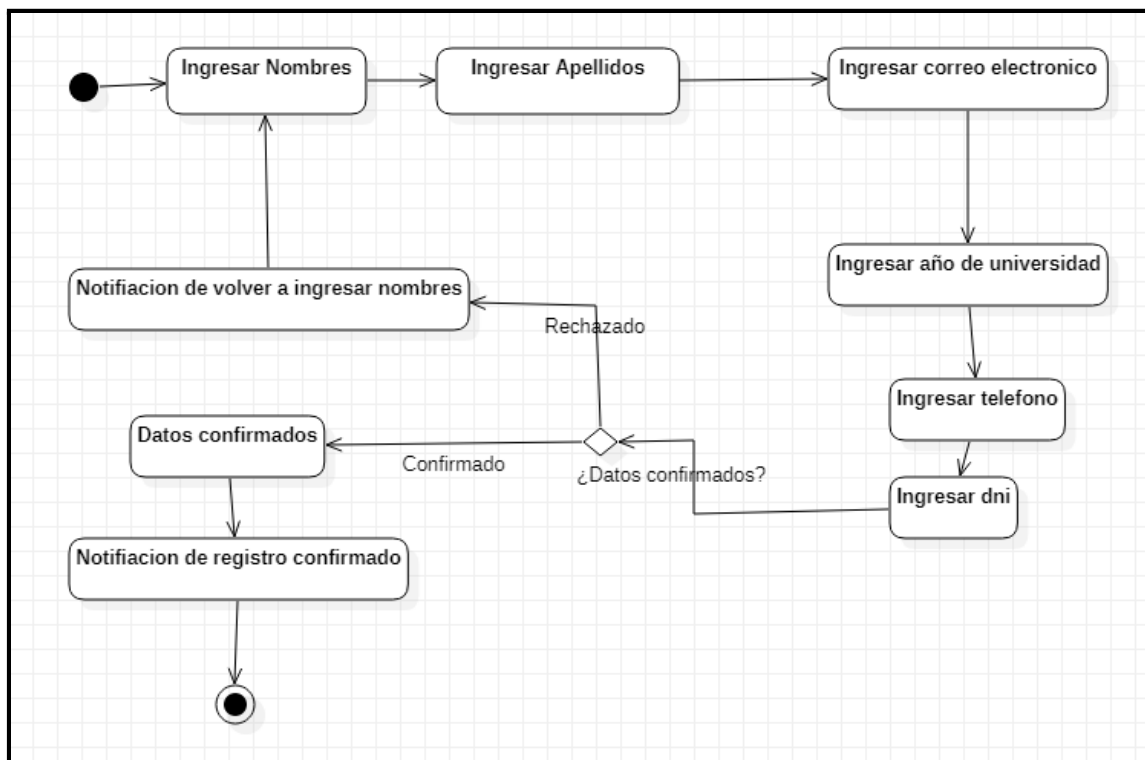
DIAGRAMA DE ESTADOS DE REGISTRARSE



Resumen: Diagrama de estados para la funcionalidad “registrarse” que permite a cualquier visitante registrarse en el sistema.

ANEXO 9

DIAGRAMA DE ACTIVIDADES DE REGISTRARSE EVENTO

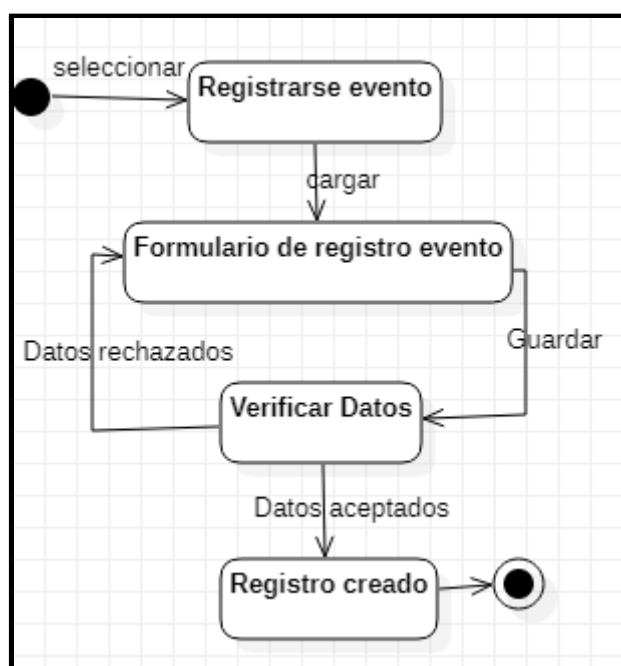




Resumen: Diagrama de actividades para la funcionalidad “registrarse en un evento” que permite a cualquier visitante registrarse en un evento

ANEXO 10

DIAGRAMA DE ESTADOS DE REGISTRARSE EVENTO

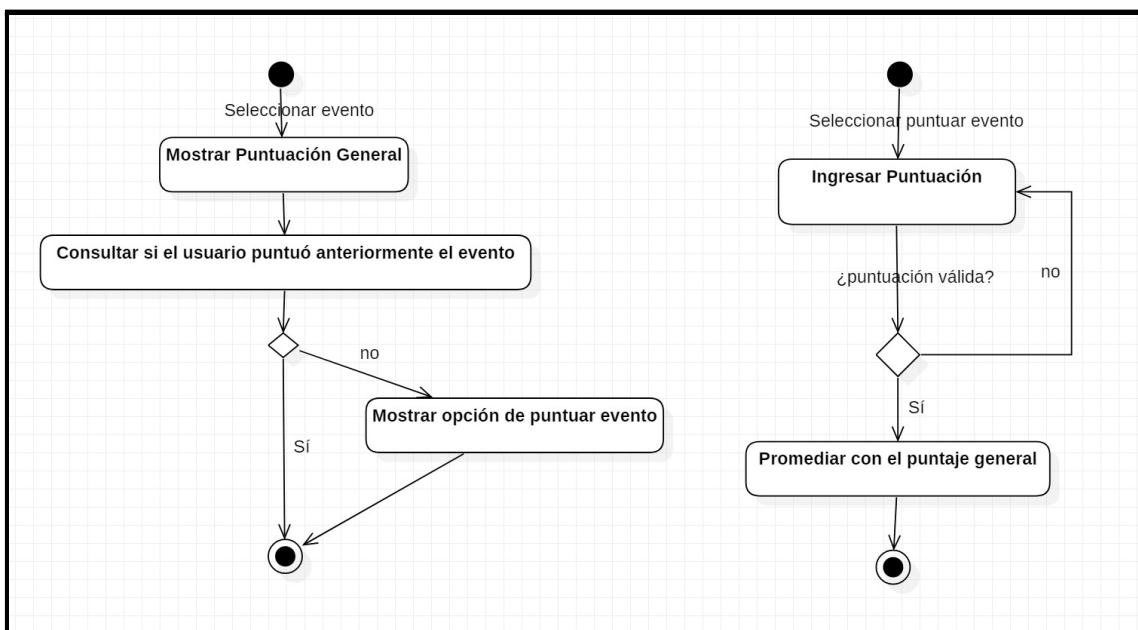


Resumen: Diagrama de estados para la funcionalidad “registrarse evento” que permite a cualquier visitante registrarse en un evento



ANEXO 11

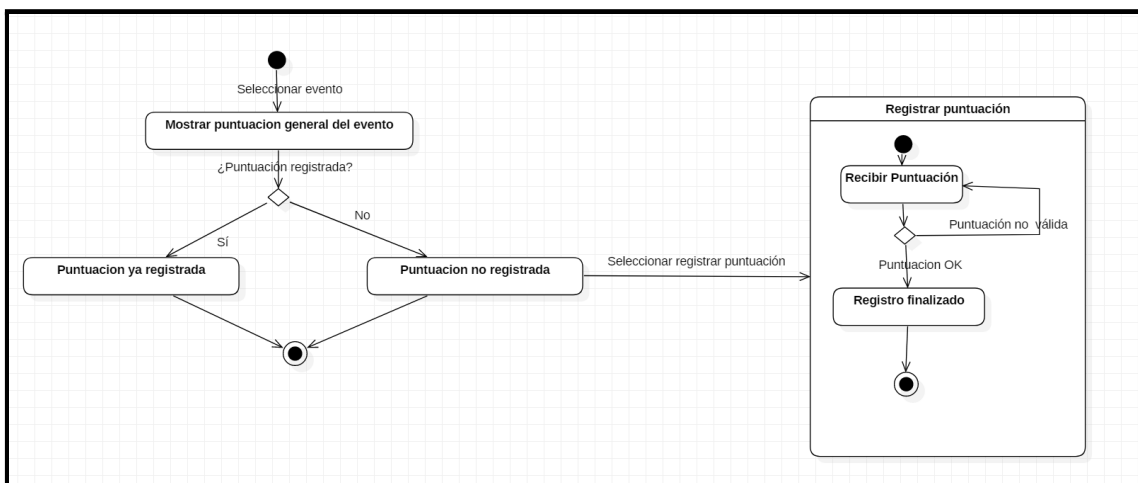
DIAGRAMA DE ACTIVIDADES DE PUNTUAR UN EVENTO



Resumen: Diagrama de actividades para la funcionalidad “Puntuar Evento” que permite a cualquier usuario calificar un evento.

ANEXO 12

DIAGRAMA DE ESTADOS DE PUNTUAR UN EVENTO

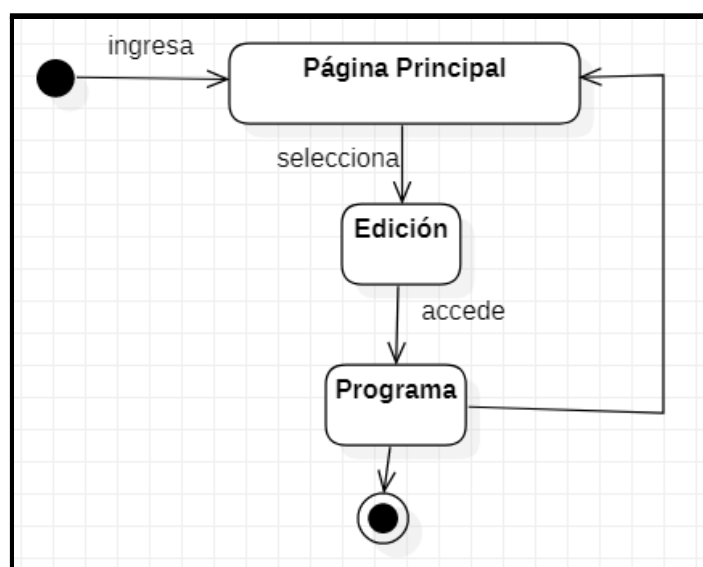




Resumen: Diagrama de estados para la funcionalidad “Puntuar Evento” que permite a cualquier usuario calificar un evento.

ANEXO 13

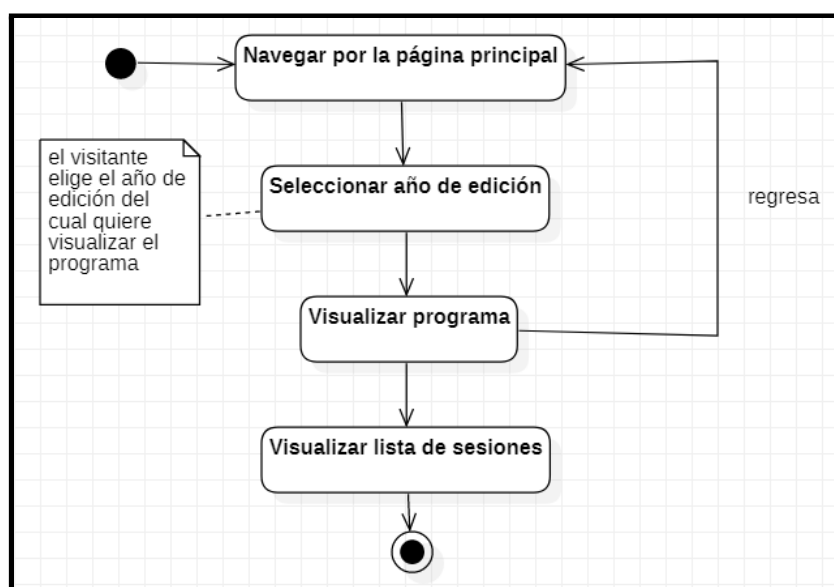
DIAGRAMA DE ESTADOS DE VISUALIZAR PROGRAMA



Resumen: Diagrama de estados para la funcionalidad “visualizar programa” que permite a cualquier visitante ver los las actividades programadas de acuerdo a la edición deseada.

ANEXO 14

DIAGRAMA DE ACTIVIDADES DE VISUALIZAR PROGRAMA

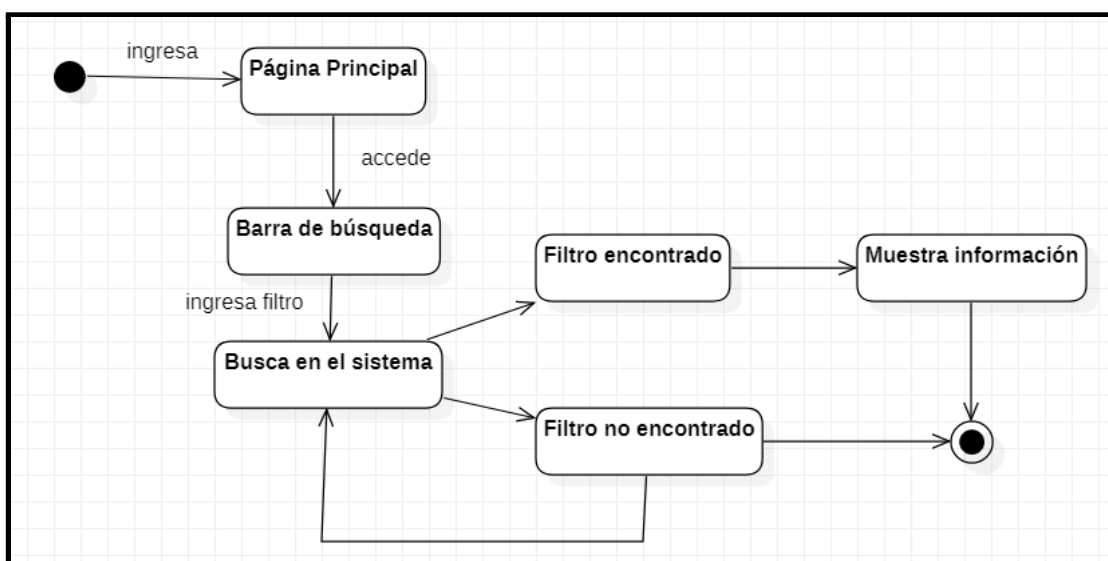




Resumen: Diagrama de actividades para la funcionalidad “visualizar programa” que permite a cualquier visitante ver los las actividades programadas de acuerdo a la edición deseada.

ANEXO 15

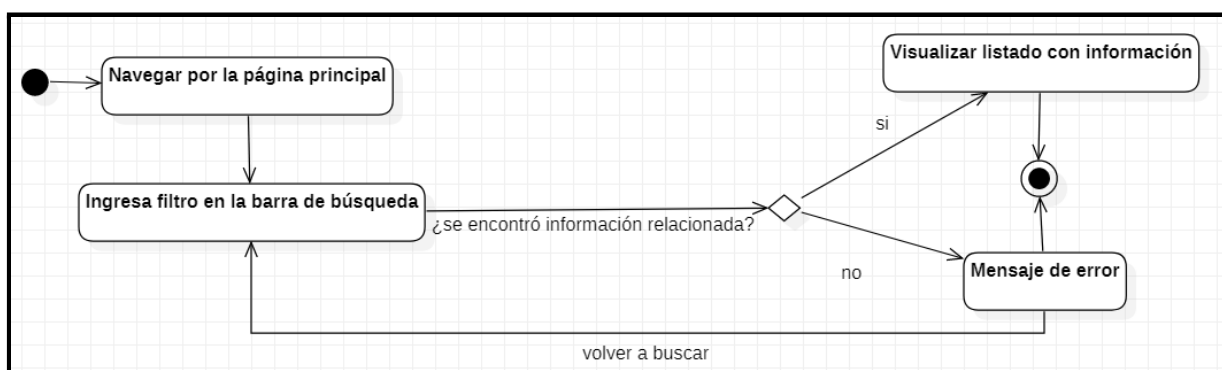
DIAGRAMA DE ESTADOS DE BUSCAR POR FILTRO



Resumen: Diagrama de estados para la funcionalidad “buscar por filtro” que permite a cualquier visitante acceder a cierta información mediante filtros.

ANEXO 16

DIAGRAMA DE ACTIVIDADES DE BUSCAR POR FILTRO



Resumen: Diagrama de actividades para la funcionalidad “buscar por filtro” que permite a cualquier visitante acceder a cierta información mediante filtros.