



Escuela de Ingeniería en Computación

Requerimientos de Software
Grupo 2

P06: Sprint 1 Documentación

Estudiantes:

Alexander Brenes Garita

Jeremy Chacon Beckford

Omar Madrigal Rodriguez

Yessenia Solano Retana

Profesor: Jaime Solano Soto
II Semestre 2023

1. INTRODUCCIÓN:	2
1.1 Visión general:	2
1.2 Definición del problema:	2
1.3 Solución propuesta:	2
1.4 Justificación:	2
1.5 Descripción del documento:	3
2. Ámbito del Sistema:	4
2.1 Objetivos de la iteración:	4
2.2 Criterios de éxito:	5
2.3 Alcance y suposiciones:	6
2.4 Restricciones:	7
2.5 Funcionamiento:	8
3. Base de datos:	8
3.1 Descripción en alto nivel:	8
4. Pruebas:	10
4.1 Estrategia:	10
4.2 Resultados del test:	11
5. Reflexión:	11
5.1 Evaluación:	11
5.2 Lecciones:	12
5.3 Errores y limitaciones conocidos:	12
6. Instalación del sistema:	12
6.1 Manual de instalación paso a paso:	12
7. Apéndices:	13
A. Tablas de la base de datos:	13
B. Programación:	14
1. Descripción programas capa interfaz usuario:	14
2. Descripción programas capa reglas negocio:	24
3. Descripción plan de pruebas:	25

1. INTRODUCCIÓN:

1.1 Visión general:

En un entorno estudiantil universitario, las asociaciones juegan un papel vital en la organización de diversos eventos que enriquecen la experiencia académica y social de los estudiantes. Estos eventos, que van desde conferencias y competencias hasta ferias y clubes de estudio, son esenciales para fomentar el aprendizaje, la colaboración y el compromiso estudiantil. Sin embargo, la gestión eficiente de estos eventos puede ser un desafío. Es aquí donde nuestra plataforma de gestión de eventos estudiantiles entra en juego.

La plataforma que estamos desarrollando consiste en una aplicación web diseñada para simplificar y optimizar todos los procesos relacionados con la planificación y ejecución de eventos estudiantiles. Permitirá a las asociaciones crear y promocionar eventos, facilitar la inscripción de estudiantes, gestionar la programación de actividades, comunicarse eficazmente y recopilar retroalimentación valiosa. Esta herramienta tiene como objetivo empoderar a las asociaciones estudiantiles y a los estudiantes para que colaboren de manera más efectiva y disfruten de una experiencia universitaria enriquecida.

1.2 Definición del problema:

En el entorno universitario, la planificación y gestión de eventos estudiantiles a menudo se realizan de manera manual y descentralizada. Esto conlleva a desafíos como la falta de visibilidad de eventos, inscripciones ineficientes, dificultades en la asignación de recursos y una comunicación fragmentada. Además, la falta de retroalimentación estructurada a menudo dificulta la mejora continua de los eventos.

1.3 Solución propuesta:

Nuestra solución propuesta es el desarrollo de una plataforma integral de gestión de eventos estudiantiles que aborde estos desafíos. La plataforma permitirá a las asociaciones registrar sus detalles, crear y promocionar eventos, programar actividades, gestionar inscripciones de estudiantes y recopilar retroalimentación. Los estudiantes podrán explorar eventos, inscribirse de manera sencilla y acceder a un calendario interactivo. También habrá una comunicación efectiva a través de notificaciones y foros de discusión. Esta solución proporcionará una experiencia de usuario eficiente y enriquecedora.

1.4 Justificación:

La adopción de esta plataforma conlleva numerosos beneficios. En primer lugar, simplifica la planificación y ejecución de eventos, lo que ahorra tiempo y recursos a

las asociaciones y a la comunidad estudiantil en general. La mejora en la comunicación aumentará la participación y el compromiso en los eventos. Además, la recopilación de retroalimentación permitirá la mejora continua, asegurando que los futuros eventos sean más relevantes y satisfactorios.

1.5 Descripción del documento:

Contenido del Documento:

Este documento está diseñado para proporcionar una visión completa del proyecto de desarrollo de la plataforma de gestión de eventos estudiantiles. Está dirigido a todas las partes interesadas, incluyendo miembros del equipo de desarrollo, patrocinadores, asociaciones estudiantiles y estudiantes universitarios. A continuación, se presenta un resumen de las secciones y el orden recomendado para leer el documento:

1. **Introducción:**
 - Proporciona una introducción general al proyecto y su importancia en el entorno universitario.
2. **Visión General:**
 - Describe el sistema y sus funcionalidades principales, destacando su propósito y utilidad.
3. **Definición del Problema:**
 - Explora los desafíos y problemas que el sistema tiene como objetivo abordar en el entorno universitario.
4. **Solución Propuesta:**
 - Detalla la solución que se propone para resolver los problemas identificados, resaltando las características clave de la plataforma.
5. **Justificación:**
 - Explica los beneficios que se esperan obtener al implementar esta plataforma y cómo mejorará la experiencia estudiantil.
6. **Descripción del Documento:**
 - Presenta la organización del documento, su estructura y a quién está dirigido.

A quién está dirigido:

- Miembros del equipo de desarrollo que necesitan una comprensión detallada del proyecto.

- Patrocinadores y partes interesadas que desean una visión completa del proyecto y sus beneficios.
- Asociaciones estudiantiles que utilizarán la plataforma para gestionar eventos.
- Estudiantes universitarios que utilizarán la plataforma para inscribirse en eventos y participar en actividades.
- Cualquier persona interesada en comprender y seguir el desarrollo de la plataforma de gestión de eventos estudiantiles.

Orden Recomendado para Leer el Documento:

Para una comprensión completa del proyecto, se recomienda seguir el siguiente orden de lectura:

1. **Introducción** - Proporciona una visión general del proyecto.
2. **Visión General** - Detalla la funcionalidad y propósito del sistema.
3. **Definición del Problema** - Identifica los desafíos que el sistema aborda.
4. **Solución Propuesta** - Describe cómo el sistema resolverá esos desafíos.
5. **Justificación** - Resalta los beneficios de la plataforma.
6. **Descripción del Documento** - Explica la organización del documento.

2. Ámbito del Sistema:

2.1 Objetivos de la iteración:

Definición de Requisitos: Identificar y documentar de manera detallada los requisitos funcionales y no funcionales de la plataforma, asegurando una comprensión clara de lo que se espera que haga.

Diseño de la Interfaz de Usuario: Crear prototipos y diseños de la interfaz de usuario de la aplicación web para garantizar una experiencia de usuario intuitiva y atractiva.

Desarrollo del Núcleo de la Plataforma: Implementar la funcionalidad esencial de la plataforma, como la capacidad de crear eventos, gestionar registros, enviar notificaciones y realizar un seguimiento de la asistencia.

Integración de Funcionalidades Adicionales: Incorporar características adicionales según lo definido en los requisitos, como la posibilidad de realizar pagos en línea, generar informes y estadísticas, y facilitar la comunicación entre los organizadores y los participantes.

Pruebas de Funcionalidad: Realizar pruebas exhaustivas para garantizar que todas las características funcionen correctamente y que la plataforma sea estable y segura.

Optimización del Rendimiento: Mejorar el rendimiento de la aplicación para garantizar una respuesta rápida y eficiente, incluso bajo cargas de trabajo elevadas.

Despliegue en un Entorno de Pruebas: Implementar la plataforma en un entorno de pruebas para permitir la validación y revisión por parte de los usuarios finales antes del lanzamiento.

Recopilación de Comentarios y Retroalimentación: Recopilar comentarios de los usuarios durante esta iteración para realizar ajustes y mejoras adicionales antes del lanzamiento oficial.

Capacitación y Documentación: Proporcionar capacitación a los usuarios y documentación detallada sobre cómo utilizar la plataforma de manera efectiva.

Planificación de la Siguierte Iteración: Preparar la planificación para la siguiente iteración del desarrollo, considerando nuevas características y mejoras basadas en las necesidades y comentarios de los usuarios.

2.2 Criterios de éxito:

1. Adopción y Participación de Usuarios:

- Aumento en la cantidad de estudiantes y organizadores que utilizan activamente la plataforma para crear y participar en eventos estudiantiles en comparación con métodos tradicionales de gestión.

2. Facilidad de Uso y Experiencia del Usuario:

- Alta satisfacción de los usuarios con la interfaz de usuario y la experiencia general de la plataforma, según las encuestas y retroalimentación recopiladas.

3. Cumplimiento de Requisitos Funcionales:

- Cumplimiento de todos los requisitos funcionales definidos para la plataforma, como la capacidad de crear eventos, gestionar inscripciones, enviar notificaciones, etc.

4. Seguridad y Privacidad:

- Cumplimiento con las regulaciones de privacidad de datos y la ausencia de brechas de seguridad significativas.

5. Disponibilidad y Tiempo de Inactividad:

- Alta disponibilidad de la plataforma durante el tiempo planificado y tiempos de inactividad mínimos o programados.

6. Rendimiento:

- Respuesta rápida de la plataforma incluso bajo cargas de trabajo elevadas, con tiempos de carga de páginas aceptables.

7. Feedback Positivo de los Usuarios:

- Recopilación de comentarios y opiniones positivas de los usuarios sobre la plataforma y su utilidad.

8. Cumplimiento de Plazos y Presupuesto:

- Cumplimiento de los plazos establecidos y mantenimiento dentro del presupuesto previsto para el desarrollo del proyecto.

9. Uso Activo Continuo:

- Mantenimiento y crecimiento sostenido en la cantidad de eventos y usuarios que utilizan la plataforma a lo largo del tiempo.

10. Reducción de Errores y Problemas:

- Disminución de problemas operativos, errores y solicitudes de soporte técnico a medida que los usuarios se familiarizan y utilizan la plataforma.

11. Eficiencia en la Gestión de Eventos:

- Mayor eficiencia en la planificación y ejecución de eventos estudiantiles, medida por la reducción del tiempo y los recursos necesarios para llevar a cabo eventos exitosos.

2.3 Alcance y suposiciones:

Alcance del Proyecto:

1. Funcionalidades Principales:

- La plataforma permitirá a los usuarios crear, gestionar y promocionar eventos estudiantiles.
- Los usuarios podrán inscribirse en eventos, recibir notificaciones y comunicarse con otros usuarios.

- Los organizadores podrán acceder a herramientas de administración para supervisar sus eventos.

2. Tipos de Eventos:

- La plataforma será compatible con una variedad de tipos de eventos, como conferencias, clubes de estudio, competencias deportivas, ferias, entre otros.

3. Usuarios:

- Se incluirán tres tipos de usuarios: asociaciones, participantes y administradores.

4. Seguridad y Privacidad:

- Se implementarán medidas de seguridad para proteger los datos de los usuarios y cumplir con las regulaciones de privacidad de datos aplicables.

5. Compatibilidad:

- La plataforma será compatible con navegadores web modernos y dispositivos móviles.

2.4 Restricciones:

1. **Presupuesto Limitado:** El proyecto debe mantenerse dentro de un presupuesto específico, lo que podría limitar la capacidad de invertir en recursos adicionales o características avanzadas.
2. **Plazo de Entrega Fijo:** El proyecto podría tener un plazo de entrega inmutable debido a eventos programados, como el inicio de un nuevo semestre académico o eventos estudiantiles clave.
3. **Tecnología y Plataformas Existentes:** Si existe una infraestructura tecnológica existente en la institución educativa, el proyecto debe integrarse con ella o adaptarse a las tecnologías disponibles.
4. **Regulaciones de Privacidad de Datos:** Cumplir con las regulaciones de privacidad de datos puede imponer restricciones en la recopilación, almacenamiento y uso de información personal de los usuarios.
5. **Aprobación Institucional:** Es posible que se requiera la aprobación y colaboración de la institución educativa u otras autoridades para llevar a cabo el proyecto.
6. **Participación de los Usuarios:** La adopción y el éxito del proyecto pueden depender de la disposición de los usuarios para utilizar la plataforma, lo que podría ser una restricción si la participación es baja.

7. **Seguridad de Datos:** Las políticas de seguridad de datos y las restricciones pueden afectar la forma en que se almacenan y gestionan los datos de los usuarios.
8. **Limitaciones Técnicas:** Restricciones tecnológicas, como limitaciones de ancho de banda o recursos de servidor, pueden afectar el rendimiento de la plataforma.

2.5 Funcionamiento:

Hardware:

Cualquier computadora de escritorio o laptop puede correr dicho programa.

- SO: Windows 10 en adelante
- Procesador: 2.0 GHz en adelante.
- Memoria: 2 GB de RAM

Software:

- Tener cualquier navegador aunque recomendado sería google chrome
- Visual Studio Code para correr el programa

3. Base de datos:

3.1 Descripción en alto nivel:

1. agenda:

- RecursosAgenda: Almacena información sobre los recursos necesarios para un evento en la agenda, como equipo técnico o materiales.
- fechaEvento: Representa la fecha en que está programado un evento en la agenda.
- nombreEvento: Guarda el nombre o título del evento que se ha programado en la agenda.
- responsablesA: Registra a las personas responsables del evento en la agenda.

2. asociación:

- CodigoAsociacion: Un código único que identifica cada asociación en la base de datos.
- ContactoAsociacion: Información de contacto de la asociación, como número de teléfono o dirección.
- DescripcionAsociaciones: Proporciona una descripción de lo que hace o representa la asociación.
- IntegranteAsociacion: Puede contener información sobre los miembros o integrantes de la asociación.

- `contrasenaAsociacion`: La contraseña asociada a la cuenta de la asociación.
- `emailAsociaciones`: La dirección de correo electrónico de la asociación.
- `nombreAsociacion`: El nombre de la asociación.

3. **colaboradores:**

- `apellidosColaborador`: Los apellidos del colaborador.
- `contraseñaColaborador`: La contraseña para acceder a la cuenta del colaborador.
- `correoColaborador`: La dirección de correo electrónico del colaborador.
- `descripcionColaborador`: Información adicional sobre el colaborador.
- `nombreColaborador`: El nombre del colaborador.
- `numeroTelefonoC`: El número de teléfono de contacto del colaborador.

4. **estudiantes:**

- `apellidos`: Los apellidos del estudiante.
- `areaDestudio`: El área de estudio o especialización del estudiante.
- `carne`: El número de carnet o identificación del estudiante.
- `contrasena`: La contraseña para acceder a la cuenta del estudiante.
- `correoEstudiante`: La dirección de correo electrónico del estudiante.
- `nombre`: El nombre del estudiante.

5. **eventos:**

- `capacidadCreacionEvento`: La capacidad o aforo previsto para el evento.
- `categoriaCreacionEvento`: La categoría a la que pertenece el evento (por ejemplo, conferencia, concierto, deportes).
- `colaboradorCreacionEvento`: Información sobre los colaboradores involucrados en la organización del evento.
- `descripcionCreacionEvento`: Una descripción detallada del evento.
- `duracionCreacionEvento`: La duración prevista del evento.
- `fechaCreacionEvento`: La fecha programada para el evento.
- `lugarCreacionEvento`: El lugar donde se llevará a cabo el evento.
- `requisitosEspecialesCreacionEvento`: Cualquier requisito especial o consideración para el evento.
- `responsablesCreacionEvento`: Personas o entidades responsables de la organización del evento.
- `tituloCreacionEvento`: El título o nombre del evento.

6. **formularioPropuestas:**

- `EventoFor`: El evento al que se refiere la propuesta.
- `TematicaFor`: La temática o enfoque propuesto para el evento.
- `actividadesFor`: Las actividades sugeridas para el evento.
- `objetivoFor`: El objetivo o propósito de la propuesta.

7. **programarEventos**

- RecursosAgenda: Almacena información sobre los recursos necesarios para un evento en la agenda.
- fechaEvento: Representa la fecha en que está programado un evento en la agenda.
- nombreEvento: Guarda el nombre o título del evento que se ha programado en la agenda.
- responsablesA: Registra a las personas responsables del evento en la agenda.

4. Pruebas:

4.1 Estrategia:

1. Pruebas Unitarias:

- **Objetivo:** Evaluar el funcionamiento de unidades individuales de código, como funciones o módulos.
- **Herramientas:** Marco de pruebas unitarias
- **Enfoque:** Asegurar que las unidades de código funcionen correctamente y cumplan con sus especificaciones.

2. Pruebas de Integración:

- **Objetivo:** Evaluar la interoperabilidad de diferentes componentes y módulos de la plataforma.
- **Herramientas:** Marco de pruebas de integración (por ejemplo, TestNG).
- **Enfoque:** Comprobar que los componentes interactúen adecuadamente y que los datos se transmitan correctamente entre ellos.

3. Pruebas de Funcionalidad:

- **Objetivo:** Validar que la plataforma cumple con los requisitos funcionales especificados.
- **Herramientas:** Marco de pruebas de automatización (por ejemplo, Selenium).
- **Enfoque:** Ejecutar casos de prueba que cubran todas las funciones principales de la plataforma, como la creación de eventos, la gestión de inscripciones y la comunicación entre usuarios.

4. Pruebas de Usabilidad:

- **Objetivo:** Evaluar la facilidad de uso y la experiencia del usuario.
- **Herramientas:** Evaluación heurística, pruebas de usabilidad con usuarios reales.
- **Enfoque:** Realizar pruebas de usabilidad con usuarios para identificar problemas de diseño, navegación y flujo de trabajo.

5. Pruebas de Rendimiento:

- **Objetivo:** Evaluar el rendimiento y la capacidad de carga de la plataforma.
- **Herramientas:** Herramientas de pruebas de rendimiento
- **Enfoque:** Simular cargas de usuarios para evaluar la capacidad de la plataforma para manejar un gran número de eventos y usuarios simultáneos.

6. Pruebas de Seguridad:

- **Objetivo:** Identificar vulnerabilidades de seguridad y garantizar la protección de datos.
- **Herramientas:** Escáneres de seguridad, pruebas de penetración.
- **Enfoque:** Identificar y remediar posibles brechas de seguridad, como la protección contra ataques de inyección noSQL y la autenticación adecuada.

7. Pruebas de Compatibilidad:

- **Objetivo:** Verificar que la plataforma sea compatible con diferentes navegadores web y dispositivos.
- **Herramientas:** Diversos navegadores y dispositivos físicos o virtuales.
- **Enfoque:** Probar la plataforma en una variedad de navegadores (Chrome, Firefox, Safari, etc.) y dispositivos móviles para garantizar que se vea y funcione correctamente.

4.2 Resultados del test:

Con la estrategias hechas en el punto anterior se puede confirmar que salieron con éxito, las pruebas de compatibilidad de navegadores funcionan, al igual que la carga de datos de rendimiento, funcionalidad entre las otras.

Cabe explicar que las pruebas se hicieron con pocos datos de prueba por falta de tiempo pero no hubo problema con guardar toda la información.

El código está bien hecho y sin complicaciones. Cualquier persona lo podía entender.

5. Reflexión:

5.1 Evaluación:

Nosotros consideramos el proyecto un éxito, no tuvimos problemas de diseño se pudo integrar con facilidad ya que usamos HTML y CSS lo cual fue de mucha ayuda, tal vez un punto a destacar es darle más movimiento o hacerlo más “atractivo” para los clientes. También como usamos una base de datos como FireBase y es noSQL fue bastante práctico e intuitivo poder guardar la información y como hay bastante documentación de la base de datos no fue complicado conectarla

Algunos errores que cometimos fueron una mala estrategia de orden para sacar partes del proyecto y se organiza como era deseado. También queríamos que el proyecto estuviera más terminado con nuestros objetivos. Al igual que hacer pruebas de estrés con bastantes datos. Pero no se pudo

5.2 Lecciones:

Aprendimos que los diagramas de clase y diagramas de usos al igual que los de contexto son primordiales para poder empezar un proyecto desde cero y así no complicarnos tanto en la base del proyecto.

También aprendimos como hacer una página web y lo que conlleva eso al igual que usar la base de datos noSQL de Firebase que fue interesante usarla y cómo funciona lo cual es muy práctico e intuitivo.

5.3 Errores y limitaciones conocidos:

No se obtuvieron errores grandes, se pudo sacar gran parte del proyecto y todo funciona. Una limitación fue el tiempo de la entrega lo cual con el tiempo que duramos aprendiendo para crear una página web sentimos que fue poco tiempo lo cual no pudimos avanzar con el objetivo final. Pero quitando eso, no tuvimos otro problema grande.

6. Instalación del sistema:

6.1 Manual de instalación paso a paso:

La instalación en general es la siguiente:

1. Se tiene que descargar el repositorio desde la aplicación git con el siguiente link:
<https://github.com/Alexbg08/ConecTec.git>

2. Cuando lo tenga descargado tener un IDE como Visual Studio Code o su IDE de preferencia.
3. Descargar una extensión llamada "Open Live with Server" lo cual facilita entrar a la app y correrla con eso.
4. Y listo esos serían los pasos para dicha instalación.

7. Apéndices:

A. Tablas de la base de datos:

1. agenda:

- a. RecursosAgenda: string
- b. fechaEvento: string
- c. nombreEvento: string
- d. responsablesA: string

2. asociación:

- a. CodigoAsociacion: string
- b. ContactoAsociacion: string
- c. DescripcionAsociaciones: string
- d. IntegranteAsociacion: string
- e. contrasenaAsociacion: string
- f. emailAsociaciones: string
- g. nombreAsociacion: string

3. colaboradores:

- a. apellidosColaborador: string
- b. contraseñaColaborador: string
- c. correoColaborador: string
- d. descripcionColaborador: string
- e. nombreColaborador: string
- f. numeroTelefonoC: string

4. estudiantes:

- a. apellidos: string
- b. areaDestudio: string
- c. carne: string
- d. contrasena: string
- e. correoEstudiante: string
- f. nombre: string

5. eventos:

- a. capacidadCreacionEvento: string
- b. categoriaCreacionEvento: string
- c. colaboradorCreacionEvento: string
- d. descripcionCreacionEvento: string
- e. duracionCreacionEvento: string
- f. fechaCreacionEvento: string
- g. lugarCreacionEvento: string
- h. requisitosEspecialesCreacionEvento: string
- i. responsablesCreacionEvento: string
- j. tituloCreacionEvento: string

6. formularioPropuestas:

- a. EventoFor: string
- b. TematicaFor: string
- c. actividadesFor: string
- d. actividadesFor: string
- e. objetivoFor: string

7. programarEventos:

- a. RecursosAgenda: string
- b. fechaEvento: string
- c. nombreEvento: string
- d. responsablesA: string

B. Programación:

1. Descripción programas capa interfaz usuario:

- **Usuario sesión:** esta pantalla es donde se podrá conectar el usuario a nuestra página con el fin de usarla.



Iniciar Sesión

Correo

Contraseña

[¿Olvidaste tu contraseña?](#)

[Iniciar Sesión](#)

¿No tienes cuenta? Regístrate como
[Estudiante](#) | [Asociación](#) | [Colaborador](#)




Próximamente en Android [Licencia](#) [Acerca de](#) [Características](#) [Ayuda](#) [Política privada](#) © 2023 ConecTec. Todos los derechos reservados

- **Creación de evento:** esta pantalla se podrá crear desde cero un evento nuevo con su tiempo y fecha indicada.

Creacion de evento

Título

Fecha

Duración

Responsables

Requisitos especiales

Descripción

Lugar

Categoría

Capacidad de estudiantes

Colaborador

Crear Evento

Formulario: El usuario podrá crear y opinar que eventos le gustaría ver.

Formulario

Evento

Temática

Objetivo

Actividades a realizar

Cantidad personas

Enviar



- **Eventos disponibles:** Se podrán todos los eventos que hay en la fecha próxima y se podrá inscribirse.



Eventos Disponibles

Inscribirse

Hackaton

Competencia de programacion

Inscribirse

Campeonato de ajedrez

Campeonato de ajedrez

Inscribirse

Golf

Campeonato de golf

Inscribirse

- **Menu Asociación:** Menú principal para las asociaciones.



Menu asociación

Crear evento

Aceptar sugerencias

Generar informe

Asignar colaborador

Programar agenda

Editar evento

Editar información

Login



- **Menu estudiante:** Menú principal para cada estudiante.



Menu estudiantes

Formulario de propuesta

Ingresar al foro de discusión

Encuestas y evaluaciones

Editar información

Visualizar calendario de eventos

Inscripción de evento

Ver perfil


Login

- **Programación de evento:** Pantalla donde se podrá crear un evento nuevo.

Programación de Evento

Nombre del evento

Fecha del evento

Responsable

Recursos

Registrar Evento



- **Registra Asociación:** Se podrá registrar una nueva asociación.

Registrar Asociación

Nombre

Contacto

Email

Descripción

Código de carrera

Integrante

Contraseña

Registrar Asociación



- **Registra colaborador:** Pantalla donde se pueda registrar colaborador.

Registrar Colaborador

Nombre

Apellidos

Número de Teléfono

Correo

Descripción

Contraseña

Registrar



- **Registrar Estudiante:** Se podrá registrar estudiantes nuevos.

Registrar Estudiante

<input type="text"/>	Nombre
<input type="text"/>	Apellidos
<input type="text"/>	Área de estudio
<input type="text"/>	Carné
<input type="text"/>	Correo
<input type="text"/>	Número de teléfono
<input type="text"/>	Contraseña

Registrar

¿Ya tienes una cuenta? [Ingresar](#)



2. Descripción programas capa reglas negocio:

1. Registro de Usuarios:

- Los usuarios deben proporcionar información de identificación precisa al registrarse en la plataforma.
- Cada usuario debe tener un único perfil de usuario y no puede registrarse con múltiples identidades.

2. Privacidad de los Datos:

- La plataforma debe cumplir con las regulaciones de privacidad de datos aplicables y garantizar la protección de la información personal de los usuarios.
- Los usuarios tienen el derecho de acceder, modificar o eliminar sus datos personales en la plataforma.

3. Creación de Eventos:

- Los organizadores de eventos deben proporcionar información detallada sobre el evento al crearlo, incluyendo la fecha, hora, ubicación y descripción.
- Los eventos deben cumplir con las políticas y regulaciones de la institución educativa.

4. Inscripción en Eventos:

- Los participantes deben inscribirse en eventos solo una vez y no pueden duplicar sus inscripciones.
- Los eventos pueden tener límites de capacidad, y una vez alcanzado ese límite, se debe cerrar la inscripción.

5. Comunicación entre Usuarios:

- La comunicación entre usuarios a través de la plataforma debe cumplir con las políticas de uso aceptable y no tolerará comportamiento abusivo o acoso.

6. Notificaciones:

- Los usuarios deben recibir notificaciones pertinentes sobre eventos en los que estén inscritos o interesados.
- Los usuarios pueden optar por recibir notificaciones por correo electrónico, mensajes de texto u otras formas de comunicación.

7. Seguridad de la Plataforma:

- La plataforma debe implementar medidas de seguridad sólidas para protegerla de ataques cibernéticos y amenazas de seguridad.

8. Tiempo de Inactividad y Mantenimiento:

- La plataforma debe programar el mantenimiento y las actualizaciones en momentos que minimicen el impacto en los usuarios y se les notificará con anticipación.

9 .Política de Uso Aceptable:

- Los usuarios deben cumplir con una política de uso aceptable que prohíba actividades ilegales o inapropiadas en la plataforma.
- Se pueden establecer consecuencias para los usuarios que violen esta política.

10. Acceso y Roles de Usuario:

- Los usuarios tendrán roles y permisos específicos en función de su tipo (organizador, participante, administrador, etc.).
- Los usuarios solo pueden acceder a las funciones y datos autorizados por sus roles.

11. Backup y Recuperación de Datos:

- La plataforma debe realizar copias de seguridad regulares de los datos y tener un plan de recuperación de desastres en caso de pérdida de datos.

12. Licencia y Propiedad Intelectual:

- Todos los contenidos subidos a la plataforma deben cumplir con las leyes de derechos de autor y propiedad intelectual.
- La plataforma puede tener derechos de propiedad sobre ciertos elementos, como el código fuente.

13. Retención de Datos:

- La plataforma debe definir una política de retención de datos que especifique cuánto tiempo se retendrán los datos del usuario y cuándo se eliminarán.

3. Descripción plan de pruebas:

I. Objetivos de las Pruebas:

El objetivo principal de las pruebas es garantizar que la plataforma cumpla con los requisitos funcionales y no funcionales, y que ofrezca una experiencia de usuario satisfactoria.

II. Alcance de las Pruebas

Las pruebas se centrarán en los siguientes aspectos de la plataforma:

1. Funcionalidad: Verificar que todas las funciones principales de la plataforma funcionen correctamente.
2. Usabilidad: Evaluar la facilidad de uso y la experiencia del usuario.
3. Rendimiento: Probar la capacidad de la plataforma para manejar cargas de trabajo.
4. Seguridad: Evaluar la seguridad de los datos y las transacciones.
5. Compatibilidad: Verificar la compatibilidad con navegadores web y dispositivos.

III. Tipos de Pruebas

1. Pruebas de Funcionalidad:
 - Registro de usuarios (organizadores y participantes).
 - Creación de eventos y gestión de eventos.
 - Inscripción y cancelación de participantes en eventos.
 - Envío de notificaciones y comunicación entre usuarios.
 - Procesamiento de pagos (si es aplicable).
 - Generación de informes y estadísticas.
2. Pruebas de Usabilidad:
 - Evaluación de la interfaz de usuario para la facilidad de navegación.
 - Pruebas de flujo de usuario para tareas comunes.
 - Recopilación de comentarios de usuarios sobre la experiencia general.
3. Pruebas de Rendimiento:
 - Pruebas de carga para evaluar la capacidad de la plataforma bajo cargas simuladas.
 - Pruebas de velocidad de carga de páginas.
4. Pruebas de Seguridad:
 - Pruebas de penetración para identificar posibles vulnerabilidades.
 - Pruebas de autenticación y autorización.
 - Evaluación de la gestión de datos personales y confidenciales.

5. Pruebas de Compatibilidad:

- Pruebas de compatibilidad con navegadores web populares (Chrome, Firefox, Safari, etc.).
-

IV. Recursos y Cronograma:

1. Identificar y asignar recursos para llevar a cabo las pruebas (personal, hardware, software).
2. Establecer un cronograma que incluya fechas de inicio y finalización de las pruebas, así como plazos para la corrección de problemas identificados.

V. Criterios de Aceptación:

1. Definir los criterios para determinar si una prueba se considera exitosa o fallida.
2. Establecer un umbral de aceptación para el rendimiento, la seguridad y la usabilidad.

VI. Procedimiento de Pruebas:

1. Detallar los pasos específicos para llevar a cabo cada tipo de prueba.
2. Registrar y documentar los resultados de las pruebas, incluidos los problemas identificados.

VII. Seguimiento y Corrección:

1. Establecer un proceso para la corrección de problemas y el seguimiento de las pruebas repetidas después de las correcciones.
2. Asignar responsabilidades para la resolución de problemas.

VIII. Informe de Pruebas:

1. Generar un informe final que incluya los resultados de las pruebas, problemas identificados, acciones tomadas y recomendaciones.

IX. Aprobación y Lanzamiento:

1. Obtener la aprobación de los interesados clave antes del lanzamiento de la plataforma.

X. Pruebas de Usuario Final (Opcional):

1. Planificar pruebas de usuario final con un grupo seleccionado de usuarios para recopilar comentarios adicionales antes del lanzamiento.

