



PROYECTO IPC2 FASE 1

Objetivos:

General

- Proporcionar al usuario final una herramienta de gestión y visualización de proyectos para una experiencia laboral óptima en conjunto con otros usuarios.

Específicos

- Impulsar en los usuarios el uso de la comunicación a través de las redes sociales
- Sintetizar para el usuario un área virtual laboral eficiente
- Proporcionar a los usuarios la experiencia laboral necesaria a través de la participación abierta en los distintos proyectos publicados
- Proporcionar al usuario una herramienta de mensajería privada

Alcances

- Mejor aprovechamiento de la tecnología para el ámbito laboral.
- Inclusión de varios sectores de la comunidad laboral a las redes sociales
- Mejorar el desarrollo de distintos proyectos al trabajar mediante vía web
- Mejora de la Experiencia Laboral individual
- Impacto en el mercado
- Dar a conocer nuevas formas de trabajo

PANORAMA GENERAL

La empresa Warlock Soft ha decidido apostar por una herramienta tecnológica que consiste en el desarrollo de una aplicación de tipo red social con la característica principal de que se trata de una red de trabajo formal, en la cuál los distintos usuarios que se registren en el sistema a través de un formulario fijo, puedan publicar o visualizar distintos proyectos laborales, y por consiguiente, aplicar a una plaza para colaborar en dichos proyectos. Para la respectiva selección de los usuarios que laboraran se hace una calificación denominada "karma", a diferentes conocimientos y habilidades que cada usuario aspirante tiene agregados en su perfil personal.

Así mismo, la herramienta también proporciona la facilidad de intercambiar información con los demás usuarios a través de un módulo de mensajería privada y, de igual forma, permite la agrupación o asociación de cierto grupo de usuarios distinguidos por ciertos parámetros impuestos por los usuarios administradores.

Debido a que la herramienta es de trabajo formal, también posee un módulo de finanzas en la cuál se gestiona todo lo relacionado a procesos monetarios (transacciones).



REQUERIMIENTOS INICIALES

- Funciones

No.	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	EVIDENCIA
1	Iniciar Sesión	Se solicita al usuario las credenciales correspondientes para acceder al sistema	Evidente
2	Registrar Usuario	Se agrega un nuevo usuario al sistema, que ha completado el formulario correspondiente	Evidente
3	Publicar Estado	El usuario coloca algún tipo de información en su perfil personal que podrán visualizar otros usuarios	Evidente
4	Comentar Estado	El usuario comenta el estado de otro usuario o uno propio	Evidente
5	Añadir Contacto	Un usuario agrega a otro a su lista personal de contactos	Evidente
6	Enviar Mensaje Privado	Intercambio de mensajes privados entre los usuarios	Evidente
7	Crear Asociación	El usuario crea un grupo o comunidad que involucre otros usuarios	Evidente
8	Añadir a Asociación	El usuario administrador de la asociación agrega nuevos miembros a la misma	Evidente
9	Eliminar de Asociación	El usuario administrador de la asociación elimina a algún miembro de la misma	Evidente
10	Nombrar Co-Administrador	El usuario administrador de la asociación agrega a algún miembro la tarea de administrar la comunidad	Evidente
11	Suscribirse a Habilidad	El usuario se suscribe a un apartado de una habilidad específica	Evidente
12	Añadir conocimiento	El usuario añade a su perfil personal algún conocimiento que posea	Evidente
13	Editar Perfil	Permite al usuario modificar algún dato determinado	Evidente
14	Cerrar sesión	Termina la sesión de trabajo del usuario	Evidente
15	Votar habilidad	Se añade la ponderación respectiva a una habilidad de otro usuario	Evidente
16	Publicar Proyecto	Permite al usuario ingresar un proyecto personal con todas sus especificaciones para ser visualizada por otros usuarios	Evidente
17	Tareas	Permite al usuario acceder al módulo de tareas (contenido dentro de un proyecto)	Evidente
18	Pago de Servicios	Se realiza el pago respectivo de algún servicio o tarea	Evidente
19	Ayuda	Se muestra al usuario un módulo con información general del sistema	Evidente



ATRIBUTOS

ATRIBUTO	DESARROLLO
Rapidez	Se podrá acceder a cada modulo del sistema en un tiempo no mayor a los 5 segundos
Elegancia	Cada módulo del sistema poseerá una apariencia de estilo minimalista
Disponibilidad	La aplicación estará disponible hasta un 90% de las veces que se corra, recuperandose de algun de error de inicio o afin, en un máximo de 15 minutos
Memoria	La aplicación requiere de una Memoria RAM de 1Gb como mínimo para un correcto desempeño
Portabilidad	La aplicación estará disponible para cualquier sistema Operativo Windows(7 o superior)
Facilidad de Uso	La interfaz del sistema será intuitiva por lo que será de fácil uso para usuarios con o sin experiencia en el manejo de este tipo de aplicaciones
Lenguaje	El sistema estará bajo funcionamiento del Lenguaje de programación JAVA
Copyright	La aplicación estará diseñada únicamente para fines académicos
Ética	El sistema en todo momento mostrara los distintos modulos e información bajo un estándar de comunicación adecuado, sin dar lugar a alguna expresión ofensiva o de mal gusto al usuario final.
Módulos	Durante el funcionamiento del sistema, los módulos a utilizar tendrán como minimo un menu en forma de lista, para evitar en lo posible el uso de varias pestañas a la vez y asi evitar una sobrecarga visual en la interfaz
Color de Interfaz	Los distintos colores de los módulos del sistema serán en la medida de lo posible con bajo brillo, para evitar algún tipo de molestia física en los ojos.
Asistente	El sistema poseera una herramienta que este activa durante la sesion que ha iniciado el usuario para proporcionarle alguna sugerencia o información acerca del módulo que se encuentra activo
Actualización	El sistema será diseñado para que se tenga la posibilidad de modificarle en un futuro agregando nuevas funcionalidades o mejorando las ya existentes.



CLIENTES DE LA APLICACIÓN

CLIENTE	DESCRIPCIÓN	MÓDULOS
Usuario General	Dentro del sistema, el usuario general es quién posee un perfil personal que puede editar así como acceder a varias funcionalidades del sistema	Iniciar sesión, registrar usuario, Proyectos, Asociaciones, Edición de Perfil, Karma, Pago de Servicios, Tareas, Mensajería, Habilidades, Conocimientos
Usuario Administrador	En el sistema, el usuario administrador es quién gestiona toda la funcionalidad del sistema, es decir, quién se encarga de administrar todos los módulos a los cuales tiene acceso un usuario general	Todos los del usuario General. Administración



CASOS DE USO

Casos de Uso de Alto Nivel

CÓDIGO	CDU-001
CASO DE USO	Registrar Usuario
ACTORES	Usuario General
DESCRIPCIÓN	Se crea un nuevo perfil de Usuario en el sistema
TIPO	Primario

CÓDIGO	CDU-002
CASO DE USO	Autenticación de Usuario
ACTORES	Usuario General
DESCRIPCIÓN	Se ingresan las respectivas credenciales de Usuario para acceder al sistema
TIPO	Primario

CÓDIGO	CDU-003
CASO DE USO	Edición de Perfil
ACTORES	Usuario General
DESCRIPCIÓN	Se accede al módulo donde el usuario podrá modificar algún dato personal deseado
TIPO	Secundario

CÓDIGO	CDU-004
CASO DE USO	Comentar Estado
ACTORES	Usuario General
DESCRIPCIÓN	El usuario activo comenta el estado de otro usuario
TIPO	Opcional

CÓDIGO	CDU-005
CASO DE USO	Publicar Estado
ACTORES	Usuario General
DESCRIPCIÓN	El usuario publica desde su perfil alguna información relevante
TIPO	Opcional

CÓDIGO	CDU-006
CASO DE USO	Añadir Contacto
ACTORES	Usuario General
DESCRIPCIÓN	El usuario agrega a su lista de contactos a otro usuario deseado
TIPO	Primario



CÓDIGO	CDU-007
CASO DE USO	Crear Asociación
ACTORES	Usuario General
DESCRIPCIÓN	El usuario crea una nueva comunidad
TIPO	Primario

CÓDIGO	CDU-008
CASO DE USO	Inscribir Proyecto
ACTORES	Usuario General
DESCRIPCIÓN	El usuario rellena todos los campos necesarios de información que solicita el sistema respecto a un nuevo proyecto a publicar
TIPO	Primario

CÓDIGO	CDU-009
CASO DE USO	Publicar Proyecto
ACTORES	Usuario General
DESCRIPCIÓN	El usuario hace pública la propuesta de un nuevo proyecto a todos los usuarios en el sistema
TIPO	Primario

CÓDIGO	CDU-010
CASO DE USO	Enviar Mensaje Privado
ACTORES	Usuario General
DESCRIPCIÓN	El usuario accede al módulo de mensajería en la cual envía un mensaje a otro usuario que desee
TIPO	Secundario

CÓDIGO	CDU-011
CASO DE USO	Pagar Servicio
ACTORES	Usuario General
DESCRIPCIÓN	El usuario accede al módulo de finanzas para realizar las transacciones respectivas de acuerdo a los conceptos determinados
TIPO	Primario



CÓDIGO	CDU-012
CASO DE USO	Suscribirse a Habilidad
ACTORES	Usuario General
DESCRIPCIÓN	El Usuario accede al módulo de habilidades en donde según criterio personal se suscribe a alguna habilidad en específico
TIPO	Primario

CÓDIGO	CDU-013
CASO DE USO	Cerrar Sesión
ACTORES	Usuario General
DESCRIPCIÓN	El Usuario cierra la sesión actual de trabajo
TIPO	Primario

CÓDIGO	CDU-014
CASO DE USO	Nombrar Co-Administrador de Asociación
ACTORES	Usuario General
DESCRIPCIÓN	El usuario administrador de una comunidad agrega a otro miembro para que desempeñe el rol de administrador de la misma
TIPO	Secundario

CÓDIGO	CDU-015
CASO DE USO	Añadir Conocimiento
ACTORES	Usuario General
DESCRIPCIÓN	El usuario añade a su perfil personal algún conocimiento específico que posea
TIPO	Primario

CÓDIGO	CDU-016
CASO DE USO	Ponderar Habilidad
ACTORES	Usuario General
DESCRIPCIÓN	El Usuario propietario de un proyecto pondera las habilidades respectivas de un aspirante a colaborador
TIPO	Primario

CÓDIGO	CDU-017
CASO DE USO	Eliminar Cuenta
ACTORES	Usuario Administrador
DESCRIPCIÓN	El Usuario administrador del sistema gestiona en la base de datos la eliminación de una cuenta de usuario general
TIPO	Primario



CÓDIGO	CDU-018
CASO DE USO	Modificar Interfaz
ACTORES	Usuario Administrador
DESCRIPCIÓN	El usuario administrador modifica el entorno gráfico que se muestra al usuario general al momento de utilizar el sistema
TIPO	Opcional

CÓDIGO	CDU-019
CASO DE USO	Matenimiento de la base de datos
ACTORES	Usuario Administrador
DESCRIPCIÓN	El usuario administrador realiza un monitoreo a la base de datos que almacena toda la información del sistema para seguidamente mejorar o corregir lo que se necesario
TIPO	Primario

CÓDIGO	CDU-020
CASO DE USO	Agregar otro administrador
ACTORES	Usuario Administrador
DESCRIPCIÓN	El usuario administrador inserta en la base de datos las credenciales de otro usuario para asignarle el rol de administrador del sistema
TIPO	Primario



Casos de Uso Expandidos

CÓDIGO	CDUE-001
CASO DE USO	Registrar Usuario
ACTORES	Usuario General
PROPOSITO	Insertar un nuevo usuario al sistema
RESUMEN	El usuario general rellena el formulario respectivo para tener una cuenta en el sistema
TIPO	Primario
REFERENCIA CRUZADA	Autenticación de Usuario
CURSO NORMAL DE EVENTO	Ingreso al sistema > Módulo de Registro > Formulario > Confirmar Datos > Registrarse
CURSO ALTERNO DE EVENTOS	Los datos ingresados en el formulario no son válidos

CÓDIGO	CDUE-002
CASO DE USO	Autenticación de Usuario
ACTORES	Usuario General
PROPOSITO	Verificar credenciales para acceder al sistema
RESUMEN	El usuario coloca las credenciales personales que posee para seguidamente tener el acceso respectivo al sistema en función
TIPO	Primario
REFERENCIA CRUZADA	
CURSO NORMAL DE EVENTO	Ingreso al sistema > Módulo de Inicio de sesión > Campos de credenciales > Ingresar
CURSO ALTERNO DE EVENTOS	Credenciales incorrectas

CÓDIGO	CDUE-003
CASO DE USO	Edición de Perfil
ACTORES	Usuario General
PROPOSITO	Modificar Datos Personales
RESUMEN	El usuario ingresa al módulo personal donde modificará o agregará datos personales
TIPO	Primario
REFERENCIA CRUZADA	Autenticación de Usuario
CURSO NORMAL DE EVENTO	Ingreso al sistema > Módulo de Perfil Personal > Editar Perfil
CURSO ALTERNO DE EVENTOS	El sistema no está disponible para mostrar sus datos personales en este momento



CÓDIGO	CDUE-004
CASO DE USO	Añadir Contacto
ACTORES	Usuario General
PROPOSITO	Insertar un nuevo contacto a la cuenta personal
RESUMEN	El usuario ingresa al módulo de Contactos e ingresa los datos de el usuario deseado para agregarlo a la lista de contactos
TIPO	Primario
REFERENCIA CRUZADA	Autenticación de Usuario, Edición de Perfil
CURSO NORMAL DE EVENTO	Módulo de Contactos > Nuevo Contacto > Formulario > Añadir Contacto
CURSO ALTERNO DE EVENTOS	El contacto a añadir no existe en el sistema

CÓDIGO	CDUE-005
CASO DE USO	Autenticación de Usuario
ACTORES	Usuario General
PROPOSITO	Verificar credenciales para acceder al sistema
RESUMEN	El usuario coloca las credenciales personales que posee para seguidamente tener el acceso respectivo al sistema en función
TIPO	Primario
REFERENCIA CRUZADA	
CURSO NORMAL DE EVENTO	Ingreso al sistema > Módulo de Inicio de sesión > Campos de credenciales > Ingresar
CURSO ALTERNO DE EVENTOS	Credenciales incorrectas



CÓDIGO	CDUE-006
CASO DE USO	Crear Asociación
ACTORES	Usuario General
PROPOSITO	Crear una comunidad de usuarios
RESUMEN	El usuario ingresa al módulo de Asociaciones para crear una nueva comunidad de usuarios que compartan información en común
TIPO	Primario
REFERENCIA CRUZADA	
CURSO NORMAL DE EVENTO	Ingreso al sistema > Módulo de Asociaciones > Nueva Asociacion > Rellenar formulario > Crear Asociacion
CURSO ALTERNO DE EVENTOS	Nombre de Asociacion no aprobada

CÓDIGO	CDUE-007
CASO DE USO	Inscribir Proyecto
ACTORES	Usuario General
PROPOSITO	Ingresar la información de un nuevo proyecto
RESUMEN	El usuario se dirige al módulo de proyectos donde rellena los campos necesarios que el sistema solicita para un nuevo proyecto
TIPO	Primario
REFERENCIA CRUZADA	Publicar Proyecto
CURSO NORMAL DE EVENTO	Ingreso al sistema > Módulo de Proyectos > Formulario > Verificar Datos > Inscribir Proyecto
CURSO ALTERNO DE EVENTOS	Falta rellenar algun campo del proyecto La Información proporcionada es invalida

CÓDIGO	CDUE-008
CASO DE USO	Publicar Proyecto
ACTORES	Usuario General
PROPOSITO	Hacer visible el proyecto a todos los usuarios del sistema
RESUMEN	El usuario ingresa al modulo de proyectos y seguidamente de inscribir el proyecto selecciona la opción de publicar proyecto para hacerlo visible a los demas usuarios
TIPO	Primario
REFERENCIA CRUZADA	Inscribir Proyecto
CURSO NORMAL DE EVENTO	Ingreso al sistema > Módulo de Proyectos > Inscribir proyecto > Publicar Proyecto
CURSO ALTERNO DE EVENTOS	No se ha seleccionado la opción pública del proyecto



CÓDIGO	CDUE-009
CASO DE USO	Pagar Servicio
ACTORES	Usuario General
PROPOSITO	Realizar una transacción monetaria
RESUMEN	Se ingresa al módulo de finanzas para proceder a realizar el pago de servicio detallando los datos necesarios para una transacción
TIPO	Primario
REFERENCIA CRUZADA	Módulo de Proyectos
CURSO NORMAL DE EVENTO	Ingreso al sistema > Módulo de Proyectos > Módulo de Finanzas > Pagos > Rellenar Formulario > Confirmar Pago > Pago de Servicio
CURSO ALTERNO DE EVENTOS	Los datos proporcionados para la transacción no son los correctos

CÓDIGO	CDUE-010
CASO DE USO	Suscribirse a Habilidad
ACTORES	Usuario General
PROPOSITO	Quedar suscrito a un apartado de Habilidades
RESUMEN	El usuario se dirige al módulo de habilidades y conocimientos y según criterios personales se matricula en alguna habilidad en específico
TIPO	Primario
REFERENCIA CRUZADA	
CURSO NORMAL DE EVENTO	Ingreso al sistema > Módulo de Habilidades > Lista de Habilidades > Suscribirse a Habilidad
CURSO ALTERNO DE EVENTOS	Habilidad no disponible por el momento

CÓDIGO	CDUE-011
CASO DE USO	Cerrar Sesión
ACTORES	Usuario General
PROPOSITO	Salir del sistema
RESUMEN	El usuario se dirige a su perfil personal para cerrar la sesion actual de trabajo
TIPO	Primario
REFERENCIA CRUZADA	Edicion de Perfil
CURSO NORMAL DE EVENTO	Módulo de Perfil Personal > Sesión > Cerrar Sesión
CURSO ALTERNO DE EVENTOS	El sistema está caído, no se puede cerrar sesion en este momento



CÓDIGO	CDUE-012
CASO DE USO	Añadir Conocimiento
ACTORES	Usuario General
PROPOSITO	Acreditar en el perfil personal un conocimiento determinado
RESUMEN	El usuario se dirige a su perfil personal y en el apartado de conocimientos agrega el conocimiento que desee
TIPO	Primario
REFERENCIA CRUZADA	Edición de Perfil
CURSO NORMAL DE EVENTO	Ingreso al sistema > Edición de Perfil > Conocimientos > Añadir Conocimiento
CURSO ALTERNO DE EVENTOS	El dato ingresado no cuenta como un conocimiento formal

CÓDIGO	CDUE-013
CASO DE USO	Ponderar Habilidad
ACTORES	Usuario General
PROPOSITO	Dar punteo a la habilidad de un usuario
RESUMEN	Se ingresa al modulo de proyectos en donde se dirige al apartado de aspirantes para ponderar cada una de las habilidades de los mismos
TIPO	Primario
REFERENCIA CRUZADA	Publicar Proyecto
CURSO NORMAL DE EVENTO	Ingreso al sistema > Módulo de Proyectos > Módulo de aspirantes > calificar habilidades
CURSO ALTERNO DE EVENTOS	Debe asignar un punteo a cada habilidad

CÓDIGO	CDUE-014
CASO DE USO	Eliminar Cuenta
ACTORES	Usuario Administrador
PROPOSITO	Depurar una cuenta de usuario general
RESUMEN	El usuario administrador ingresa al sistema y se dirige al apartado al cuál solo él tiene acceso y selecciona la cuenta a depurar para que desaparezca de la base de datos
TIPO	Primario
REFERENCIA CRUZADA	Inicio de Sesión
CURSO NORMAL DE EVENTO	Ingreso al sistema > Módulo de Administración> Depurar Cuenta
CURSO ALTERNO DE EVENTOS	El Usuario a depurar también es administrador

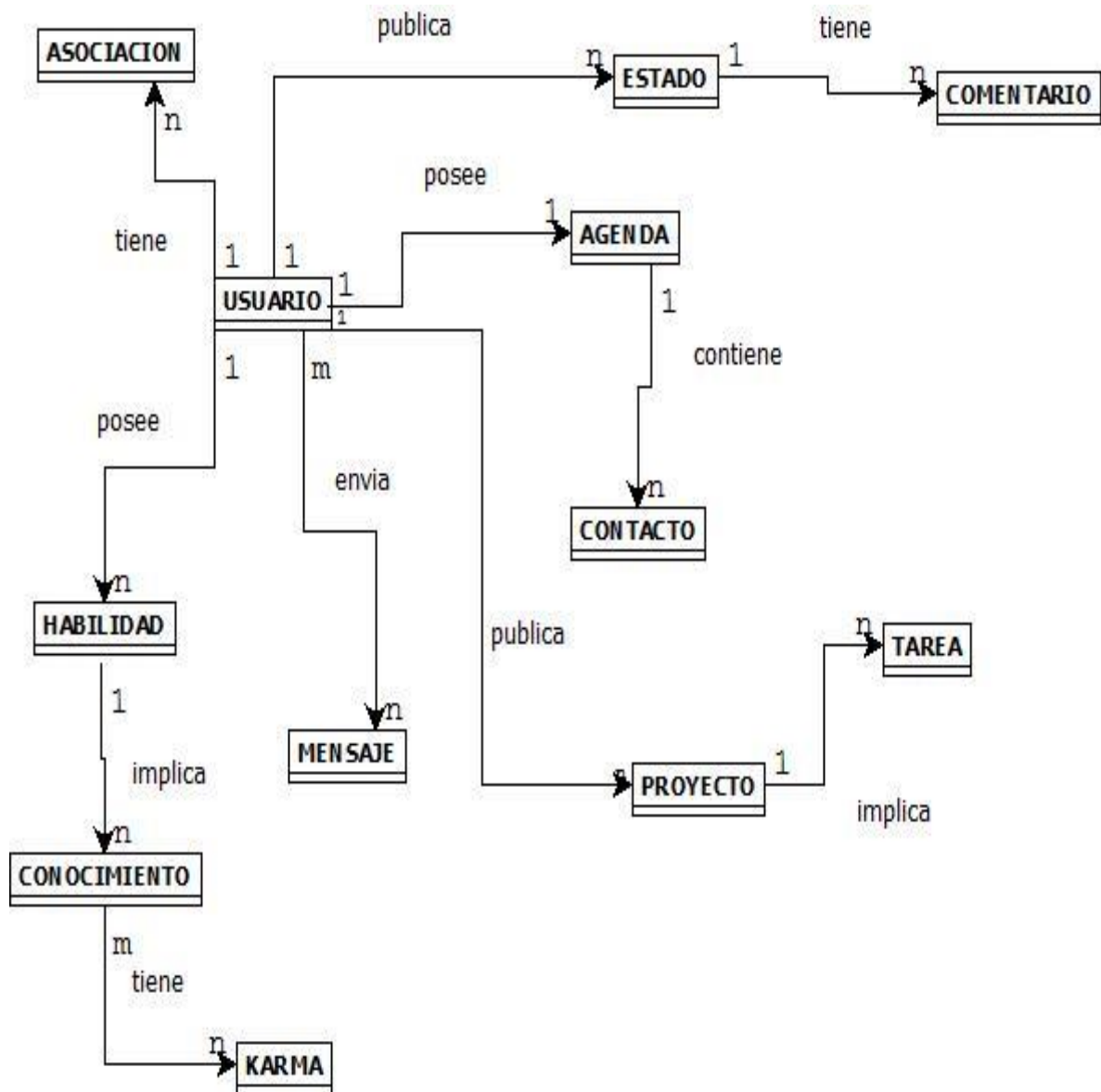


CÓDIGO	CDUE-015
CASO DE USO	Mantenimiento de Base de Datos
ACTORES	Usuario Administrador
PROPOSITO	Mantener en óptimas condiciones la base de datos del sistema
RESUMEN	El usuario ingresa al sistema, y se dirige al apartado de base de datos en donde realiza los procesos respectivos de mantenimiento
TIPO	Primario
REFERENCIA CRUZADA	Inicio de Sesión
CURSO NORMAL DE EVENTO	Ingreso al sistema > Módulo de Administración > Base De Datos > Mantenimiento
CURSO ALTERNO DE EVENTOS	La Base de datos presenta una falla crítica

CÓDIGO	CDUE-016
CASO DE USO	Agregar Administrador
ACTORES	Usuario Administrador
PROPOSITO	Agregar otro usuario para el rol de administrador de sistema
RESUMEN	El usuario administrador ingresa al sistema y en el apartado de administradores selecciona un usuario existente en la base de datos para designarle el rol de administrador del sistema
TIPO	Primario
REFERENCIA CRUZADA	Inicio de Sesión
CURSO NORMAL DE EVENTO	Ingreso al sistema > Módulo de Administración > Administradores > Agregar Administrador
CURSO ALTERNO DE EVENTOS	Credenciales incorrectas



MODELO CONCEPTUAL



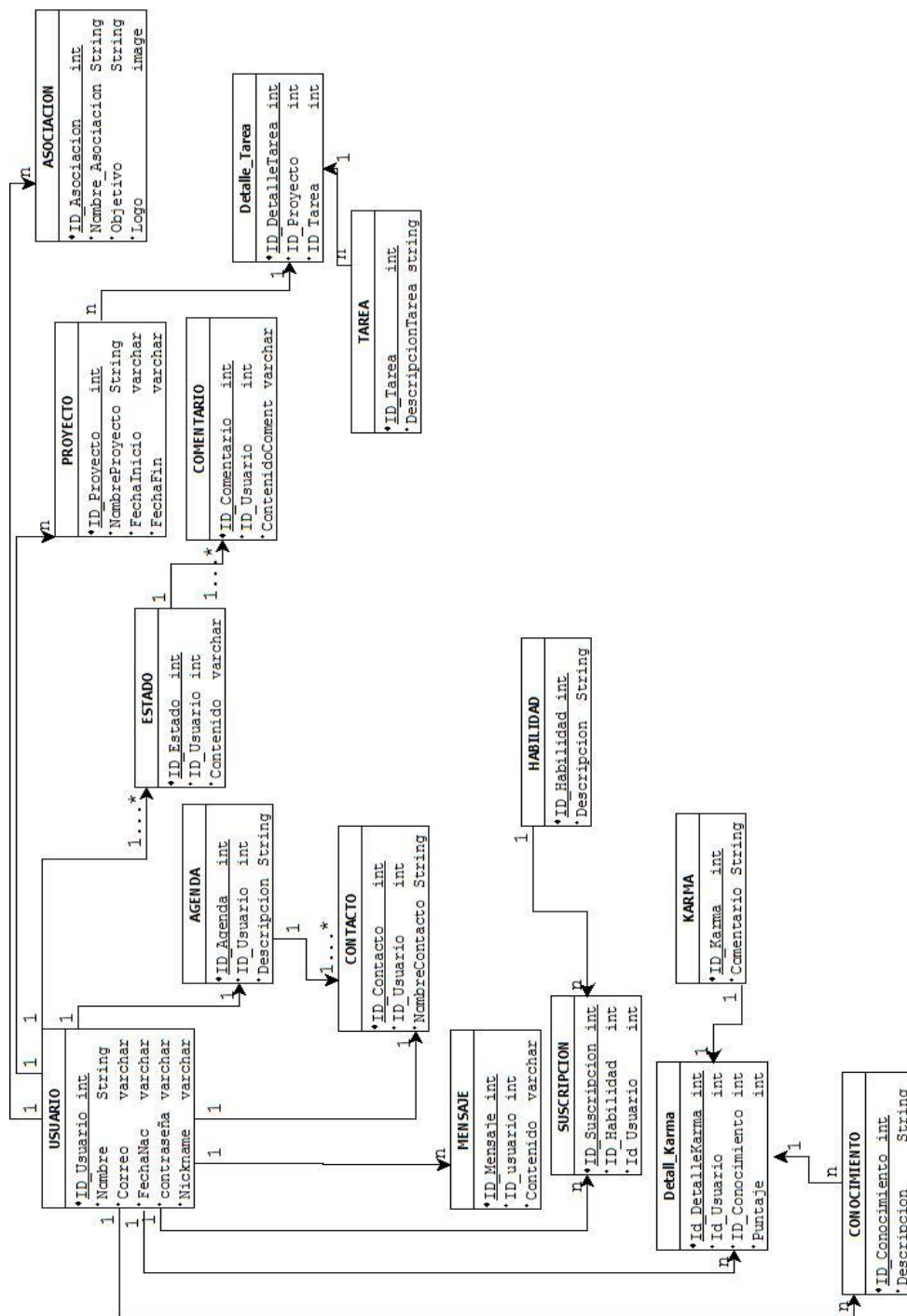


GLOSARIO

Términos:	
Base de Datos	
	Serie de datos organizados y relacionados entre sí.
DDL	
	Lenguaje de definición de datos
DBMS	
	Es un conjunto de programas que se encargan de manejar los accesos a las bases de datos
Tuplas	
	Es la representación de las filas de una base de datos que simbolizan un registro único
Usuario Final	
	Es quien accesa a la base de datos a través de una consulta
Credencial	
	Datos únicos de cada usuario que lo distinguen en la base de datos
Clientes de la Aplicación	
	Son los agentes que interactúan con el sistema y sus módulos
Karma	
	Metodología de puntaje de ciertas métricas en el sistema
Módulo	
	Sección de la aplicación que desarrolla una temática específica
Asociación	
	Comunidad de usuarios en la aplicación
Gestión	
	Forma de administrar ciertos elementos
Script	
	Entiendase colaborador de una aplicación



DIAGRAMA ENTIDAD RELACION





PLANIFICACION

