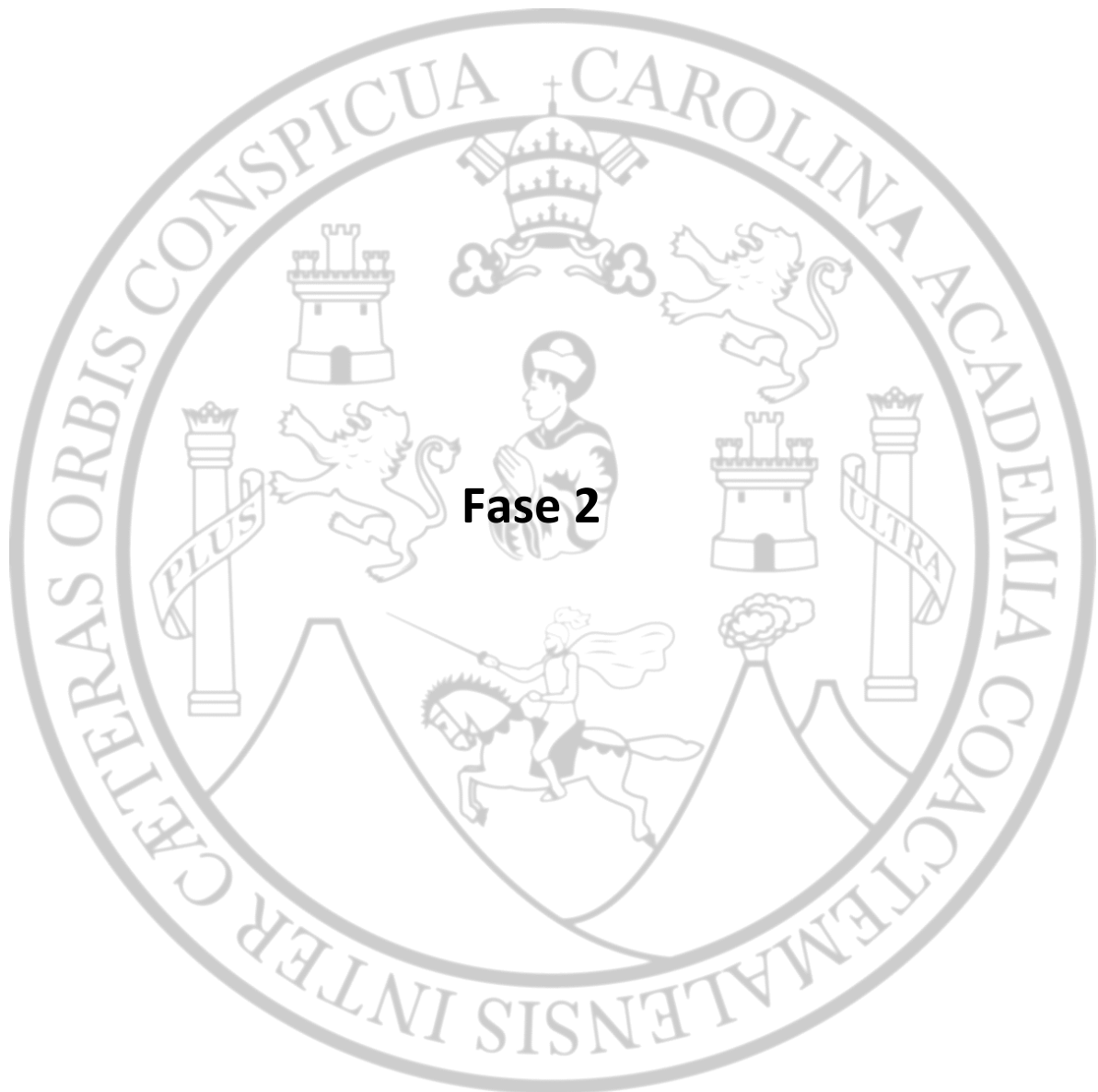


Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Ingeniería
Escuela de Ciencias y Sistemas
Introducción a la programación y computación 2
Escuela de Vacaciones Diciembre 2017



Fase 2

Daniel Rolando Sotz Alvarado
201430496

Objetivos

Objetivo General:

Desarrollar una plataforma de tipo red social con énfasis principal en permitir publicar y visualizar proyectos o tareas de otros usuarios para poder formar parte de ellas, colaborándose entre sí mejorando la calidad, desarrollo y organización de los proyectos así como a la vez generando experiencia laboral e interacción social.

Objetivos Específicos:

- Crear página web con diferentes funciones para usuarios y administradores del sistema.
- Construir plataforma en la que usuario puedan administrar perfil, añadir amigos, publicar estados y comentarlos, enviar mensajes tal como una red social.
- Agregar a aplicación la opción de usuarios para crear, administrar y formar parte de grupos específicos de usuarios llamados asociaciones.
- Permitir la publicación, visualización y solicitud de proyectos y tareas
- Implementar en la plataforma herramientas para administradores con el fin de facilitar el control y manejo de reportes, información y administración de usuarios.

Alcances

Con el fin de que la comunidad de desarrolladores de proyectos la empresa Warlok Soft disponda de una aplicación para crear, visualizar y formar parte de proyectos o tareas agregadas por los propios usuarios registrados a dicha aplicación para mejorar la forma de contratación a trabajos, la practicidad de no laborar con el formato tradicional y adaptarse a las tendencias dándole un enfoque social para atraer a las nuevas generaciones puesto que las redes sociales forman parte fundamental en el método de comunicación de hoy en día ya que se puede compartir ideas e interactuar y reunirse con otros usuarios que poseen diferentes habilidades para ayudarse y crecer en conjunto.

Limitantes

- Se limitará geográficamente a Guatemala.
- El tiempo para la creación de la aplicación es escaso.
- Es necesario internet para la funcionalidad de la aplicación web.

Requerimientos del Sistema

Panorama General

Se plantea realizar una plataforma en la que desarrolladores de proyectos con diferentes habilidades y conocimientos puedan registrarse a la aplicación y formar parte de una comunidad con enfoque social donde el usuario pueda administrar su perfil, añadir usuarios como amigos, publicar estados y comentar los de otros para compartir ideas y opiniones, enviar mensajes entre usuarios amigos entre otros, siendo el enfoque principal de esta comunidad el poder publicar y administrar proyectos o tareas a la vez que se pueden visualizar y mandar solicitud para formar parte de las publicadas por otros usuarios donde dado la experiencia y trabajos realizados anteriormente el usuario tendrá cierto puntaje o karma en sus habilidades según las calificaciones que otros usuarios le hayan dado, esto para facilitar la toma de decisión de contratar al usuario que mejor se acople a los conocimientos requeridos de un trabajo y su puntaje según esos conocimientos. Los conocimientos y habilidades de un usuario son manejadas en el perfil del usuario tanto las ingresadas por el mismo así como las sugeridas por sus amigos. Se incluya la opción para el usuario creador de un proyecto o tarea de ver las tareas en un tablero de Scrum y poder cambiarlas según la situación de la misma.

Siguiendo con el enfoque social la plataforma incluye un apartado, diferente a la de los contactos del usuario, en el que se pueden crear comunidades o grupos más específicos, especializados o simplemente por afinidad llamados asociación. Solo usuarios de cierto nivel de karma podrán crear estas asociaciones y siempre tiene que haber al menos un usuario en este, se añaden por medio de invitaciones.

Ya que los proyectos y tareas tendrán una cantidad que el usuario creador está dispuesto a pagar por ser realizado, al finalizar cada una se le pagará a los usuarios involucrados en la realización de estas, a través de un sistema externo de banco ajeno a este proyecto. Además la administración del proyecto quedará a cargo de la empresa Warlock Soft, el cual tendrá las opciones de realizar reportes en general, carga masiva de usuarios así como visualizar comentarios, estados, proyectos o tareas denunciadas por la comunidad teniendo el poder de suspender o eliminar cuentas de usuario.

Requerimientos del Sistema

Funciones del Sistema

No.	Nombre	Descripcion	Evidencia	Interaccion
1	Login usuario	Funcion para iniciar sesion de usuario ya creado y validar rol de usuario.	No Evidente	-
2	Registrar nuevo usuario	Funcion para registrar un nuevo usuario a la comunidad.	Evidente	-
3	Publicar estados	Funcion del usuario para publicar estados en su perfil	Evidente	-
4	Comentar estados	Funcion del usuario en el que puede comentar los estados publicados.	Evidente	-
5	Denunciar estados y comentarios	Funcion para denunciar estados y comentarios de los usuarios	Evidente	-
6	Añadir contacto	Funcion para que el usuario pueda añadir como contacto a otro usuario	Evidente	-
7	Enviar mensaje	Funcion en el que contactos se pueden enviar mensajes entre sí de forma privada.	Evidente	-
8	Denunciar mensaje	Funcion para poder denunciar un mensaje privado	Evidente	
9	Eliminar Contacto	Funcion para que el usuario pueda eliminar a usuario de su lista de contactos.	Evidente	-
10	Crear asociacion	Funcion donde un usuario mayor pueda crear una asociacion	Evidente	-
11	Añadir usuarios asociacion	El administrador o creador de la asociacion puede añadir usuario por medio de una invitacion a otros usuarios	Evidente	-
12	Visualiar usuarios asociacion	Los miembros de la asociacion pueden ver la lista de usuarios que forman parte de la asociacion	Evidente	-
13	Eliminar usuarios asociacion	El administrador de la asociacion podra eliminar a los usuarios dentro de su asociacion	Evidente	-
14	Nombrar co-administrador	El administrador de la asociacion podra nombrar co-administrador a los usuarios dentro de su asociacion	Evidente	-
15	Suscripcion habilidades	Funcion para que el usuario se suscriba a habilidades automaticamente	No Evidente	-

16	Añadir conocimientos	Funcion del usuario para agregar conocimientos a su perfil	Evidente	15
17	Mostrar habilidades y conocimientos	Funcion para mostrar los puntos de karma adquiridos en sus habilidades y conocimientos en el perfil del usuario.	Evidente	-
18	Votar punto karma	Funcion donde los usuarios con karma mayor a 20 pueden votar 1 punto o 1 negativo karma por cada habilidad que posea un usuario, siempre que sea un contacto del usuario votado.	Evidente	-
19	Karma habilidad	Funcion donde se da un total de puntos karma por habilidad	No Evidente	17, 18
20	Mostrar total karma	Funcion donde se promedian los totales de karma por habilidad para dar un total general y mostrarlo en el perfil.	Evidente	17
21	Crear proyecto	Funcion donde el usuario crear un proyecto y queda guardado en borrador.	Evidente	-
22	Publicar proyecto	Funcion para que el creador del proyecto publique y sea visible en timeline el proyecto.	Evidente	-
23	Crear tareas	Funcion para crear una tarea la cual puede o no estar adjunta a un proyecto	Evidente	-
24	Publicar tarea	Funcion para que el creador de la tarea publique y sea visible en timeline la tarea.	No Evidente	-
25	Finalizar Proyecto	Funcion para cerrar el proyecto a cualquier cambio	Evidente	-
26	Finalizar Tarea	Funcion para cerrar la tarea a cualquier cambio	Evidente	-
27	Mostrar lista conocimientos proyectos	Funcion para mostrar un resumen de los conocimiento de las tareas del proyecto	Evidente	-
28	Mostrar lista conocimientos tarea	Funcion para mostrar un resumen de los conocimiento de las tareas individuales	Evidente	-
29	Mostrar lista de denuncias	Funcion del administrador para visualizar comentarios, estados, proyectos o tareas denunciados por la comunidad.	Evidente	-
30	Carga masiva usuarios	Funcion del administrador para realizar carga masiva de usuarios.	No Evidente	-
31	Respaldo de usuarios	Funcion para respaldar informacion de usuarios	No Evidente	-

Atributos del sistema

Atributo	Desarrollo
Eficiencia	El software será rápido, evitando malgastar los recursos del sistema como la memoria, el tiempo de respuesta del programa será rápido.
Mantenibilidad	El software podrá evolucionar y cumplir las necesidades de cambios de los clientes.
Confiabilidad	El software será fiable para no causar daños físicos o económicos en caso de una falla del sistema.
Usabilidad	La aplicación tendrá una aplicación amigable y fácil de utilizar.
Escalabilidad	La aplicación podrá recibir cambios y actualizaciones.

Cientes

Participantes del Proyecto

Cliente

Nombre	Rol / puesto
Warlok Soft	Empresa desarrolladora de software

Equipo de desarrollo

Nombre	Rol / puesto
Daniel Rolando Sotz Avarado	Diseñador, programador.

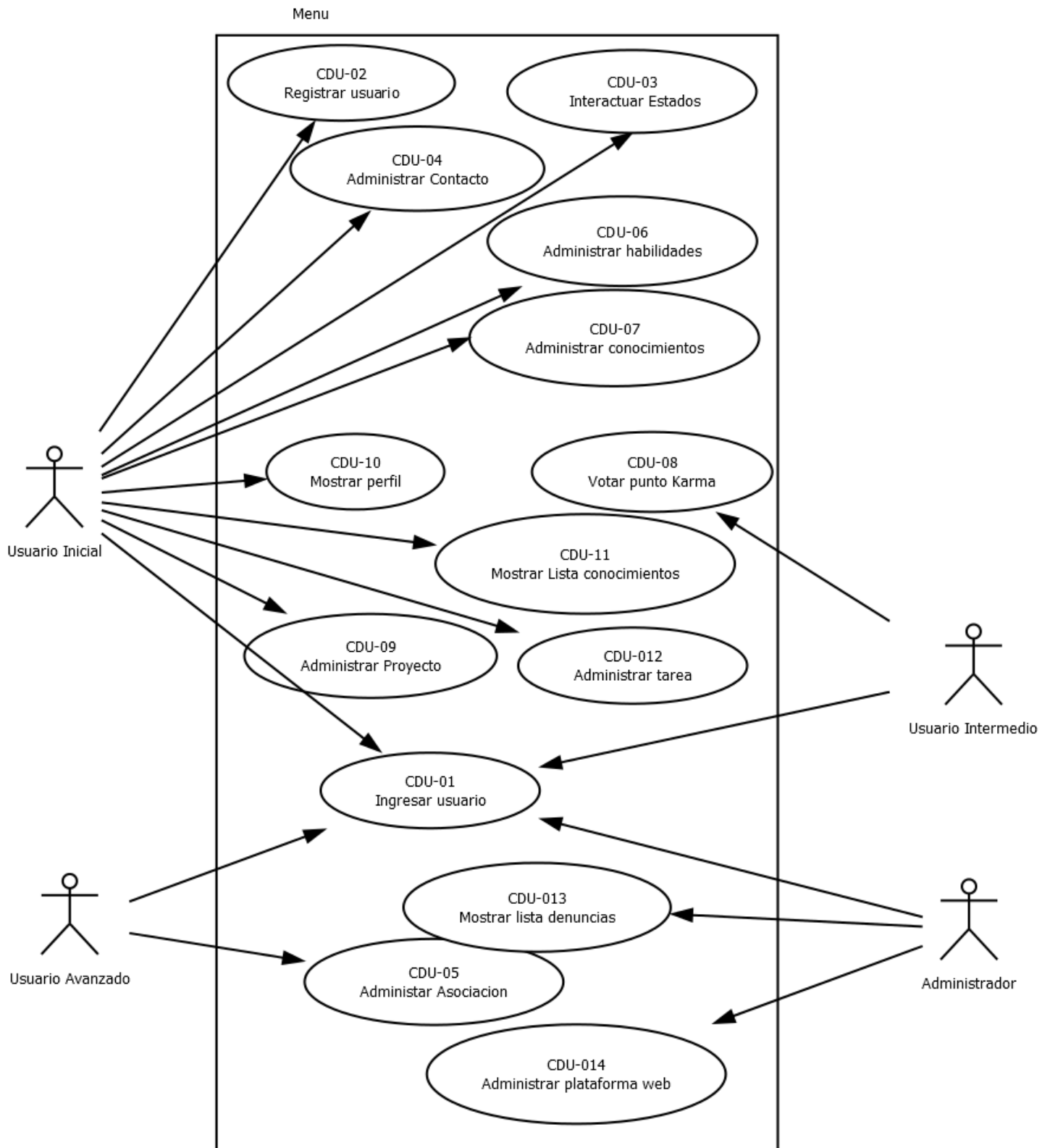
Usuarios

Definicion de Clientes Aplicación

No	Cliente	Descripcion	Modulos
1	Usuario Inicial	Es como todo usuario empieza al recién registrarse y teniendo 0 puntos de karma. Tendrá todas las funciones de red social, publicar y solicitar proyectos o tareas.	Registrarse, publicar y comentar estados, Administrar contactos, Envisar Mensje Directo, Administrar y valorar habilidades y conocimientos, Publicar y administrar proyecto y tarea, Solicitud proyecto o tarea, Pagar servicio
2	Usuario Intermedio	Es el usuario que tiene mas de 20 puntos de karma, tendrá las mismas opción que el usuario inicial con la inclusión de poder votar en las habilidades de otros usuarios	Votar punto karma
2	Usuario Avanzado	Es el usuario que tiene mas de 100 puntos de karma, tendrán las mismas opciones que el usuario intermedio con la implementación de crear asociaciones y administralas.	Crear asociacion, Administrar asociacion, visualizar asociacion
3	Administrador	Este es el cliente que podrá ver reportes generales, hacer cargas masivas y administrar las denuncias y usuarios.	Reportes en general, carga masiva, Administrar denuncias, administrar cuentas usuarios.

Casos de Uso Reales

Diagrama de Alto Nivel



Detalle Diagrama Alto Nivel

Identificador	CDU-01
Caso de Uso:	Ingresar Usuario
Actores:	Usuario Inicial, Usuario Intermedio, Usuario Avanzado, Administrador
Tipo:	Primario, Real
Descripción:	El usuario inicia sesion con el usuario ya registrado para ingresar al sistema y valida el rol que desempeña en la plataforma para asi mostrar los servicios y herramientas correspondientes.

Identificador	CDU-02
Caso de Uso:	Registrar Usuario
Actores:	Usuario Inicial
Tipo:	Primario, Real
Descripción:	El cliente a la hora de entrar por primera vez a a la pagina web se le pedira registre una cuenta de usuario

Identificador	CDU-03
Caso de Uso:	Interactuar Estados
Actores:	Usuario Inicial
Tipo:	Primario, Real
Descripción:	El usuario podra publicar estados en su perfil y comartarlos tantos sus estados como los de otros usuarios.

Identificador	CDU-04
Caso de Uso:	Administrar contacto
Actores:	Usuario Inicial
Tipo:	Primario, Real
Descripción:	El usuario podra añadir y eliminar usuarios volviendolos sus contactos y poder enviarse mensajes privados

Identificador	CDU-05
Caso de Uso:	Adiministrar Asociacion
Actores:	Usuario Avanzado
Tipo:	Primario, Real
Descripción:	Un usuario avanzado podra crear asociaciones, añadir usuarios a la asociacion, visualizar usuarios, eliminarlos y nombrar coadministradores de la asociacion.

Identificador	CDU-06
Caso de Uso:	Administrar Habilidades
Actores:	Usuario Inicial
Tipo:	Primario, Real
Descripción:	Un usuario podra suscribirse a habilidades y quedar guardado en su perfil automaticamente

Identificador	CDU-07
Caso de Uso:	Administrar Conocimientos
Actores:	Usuario Inicial
Tipo:	Primario, Real
Descripción:	Un usuario podra añadir conociminetos a su perfil y proponerles a otros usuarios, valorarlo los conocimientos de los demas.

Identificador	CDU-08
Caso de Uso:	Votar punto Karma
Actores:	Usuario Intermedio
Tipo:	Primario, Real
Descripción:	Ya siendo un usuario intermedio se puede votar 1 punto o 1 punto negatido de karma por cada habilidad que posea un usuario, siempre y cuando sea un contacto del usuario votado.

Identificador	CDU-09
Caso de Uso:	Administrar Proyecto
Actores:	Usuario Inicial
Tipo:	Primario, Real
Descripción:	El usuario podra publicar proyectos y mostrar listados de usuarios participantes en ese proyecto

Identificador	CDU-10
Caso de Uso:	Mostrar perfil
Actores:	Usuario inicial
Tipo:	Primario, Real
Descripción:	El usuario podra ir a su perfil donde podra ver sus estados y comentarios y las habilidades y conocimientos con su respectiva karma y detalles.

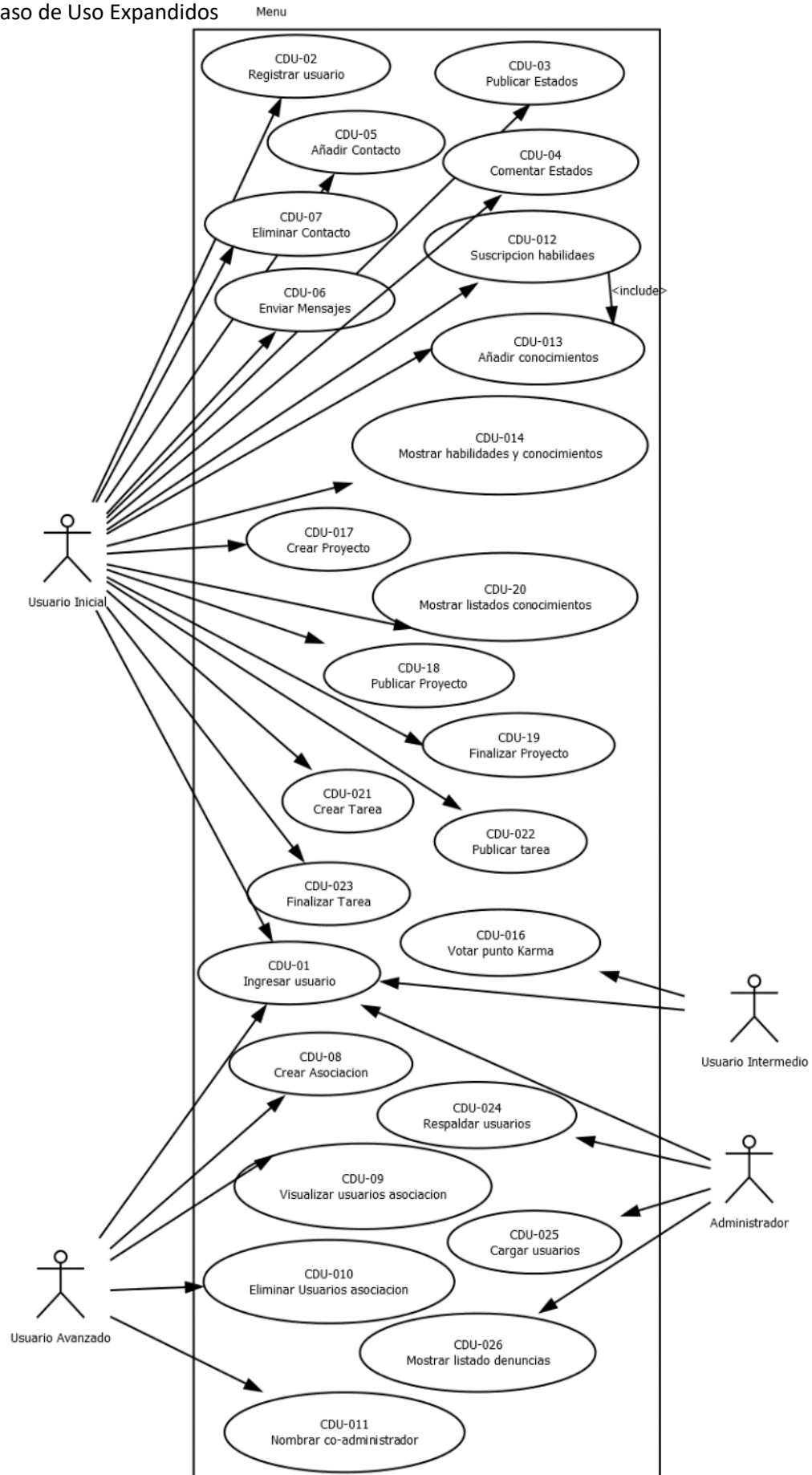
Identificador	CDU-11
Caso de Uso:	Mostrar lista conocimientos
Actores:	Usuario Inicial
Tipo:	Primario, Real
Descripción:	El usuario podra ver las lista de conocimiento que cada tarea y proyectos requiere.

Identificador	CDU-12
Caso de Uso:	Administrar Tarea
Actores:	Usuario Inicial
Tipo:	Primario, Esencial
Descripción:	El usuario podra crear tareas asignandolas a un proyecto o no, y dado un tablero de scrum podra cambiar la situacion de la tarea.

Identificador	CDU-13
Caso de Uso:	Mostrar lista denuncias
Actores:	Administrador
Tipo:	Primario, Real
Descripción:	El usuario administrador podra ver organizado en listas los diferentes estados, comentarios y mensajes denunciados

Identificador	CDU-14
Caso de Uso:	Administrar Plataforma Web
Actores:	Administrador
Tipo:	Primario, Real
Descripción:	El administrador de la plataforma tendra las opciones de realizar cargar masivas de usuarios y respaldos de usuarios.

Diagrama Caso de Uso Expandidos



Casos de uso expandidos:

Identificador	CDU-01
Caso de Uso:	Ingresar Usuario
Actores:	Usuario Inicial, Usuario Intermedio, Usuario Avanzado, Administrador
Tipo:	Primario, Real
Descripción:	El usuario inicia sesion con el usuario ya registrado para ingresar al sistema y valida el rol que desempeña en la plataforma para asi mostrar los servicios y herramientas correspondientes.
Referencia Cruzada:	Ninguno
Curso Normal:	<ol style="list-style-type: none">1. Ingresa a plataforma web2. Llena formulario ingreso3. Plataforma identifica rol usuario4. Ingresa a la pagina principal
Cursos Alternos	<ol style="list-style-type: none">1. Si una de los campos son ingresados de forma erronea, pedira ingrese nuevamente.2. Si no existe el usuario pedira que registre usuario primero.

Identificador	CDU-02
Caso de Uso:	Registrar Usuario
Actores:	Usuario Inicial
Tipo:	Primario, Real
Descripción:	El cliente a la hora de entrar por primera vez a a la pagina web se le pedira registre una cuenta de usuario
Referencia Cruzada:	Ninguno
Curso Normal:	<ol style="list-style-type: none">1. Ingresa a plataforma web2. Ingresa a registrar usuario3. Llena formulario4. Acepta y entra al sistema
Cursos Alternos	Linea 2: Datos incorrectos o en blanco, se notifica y se piden de nuevo.

Identificador	CDU-03
Caso de Uso:	Publicar Estados
Actores:	Usuario Inicial
Tipo:	Primario, Real
Descripción:	El usuario podra publicar estados en su perfil que pueden ser comentados por el y otros usuarios.
Referencia Cruzada:	Ninguno
Curso Normal:	1.Usuario se dirige a perfil 2.Llena el textbox con el texto 3.Selecciona publicar
Cursos Alternos	Linea2. No escribio nada no puede publicar

Identificador	CDU-04
Caso de Uso:	Comentar estados
Actores:	Usuario Inicial
Tipo:	Primario, Real
Descripción:	El usuario podra comentar los estados de otros usuarios y los propios
Referencia Cruzada:	Ninguno
Curso Normal:	1.Usuario se dirige a perfil de cualquier usuario 2.Selecciona el estado 3. Escribe el texto a comentar 4.Selecciona publicar
Cursos Alternos	Linea4. No escribio nada no puede publicar

Identificador	CDU-05
Caso de Uso:	Añadir contacto
Actores:	Usuario Inicial
Tipo:	Primario, Real
Descripción:	El usuario podra añadir usuarios volviendolos sus contactos

Referencia Cruzada:	Ninguna
Curso Normal:	1.Usuario se dirige a Usuarios 2.Busca el usuario que quiere añadir 3.Selecciona el usuario 4.Confirma añadir usuario
Cursos Alternos	Linea 4. Usuarios ya son amigos

Identificador	CDU-06
Caso de Uso:	Enviar mensajes
Actores:	Usuaio Inicial
Tipo:	Primario, Real
Descripción:	Los usuarios que son contactos se pueden enviar mensajes privados entre ellos.
Referencia Cruzada:	Ninguno
Curso Normal:	11.Usuario se dirige a Usuarios 2.Busca el usuario que quiere enviar 3.Selecciona el usuario 4. Escribe el texto a enviar 5.Confirma enviar
Cursos Alternos	Linea3. No son amigos no puede enviar Linea 5. No escribe nada no puede enviar mensaje vacio

Identificador	CDU-07
Caso de Uso:	Eliminar contacto
Actores:	Usuario Inicial
Tipo:	Primario, Real
Descripción:	El usuario podra eliminar usuarios de sus contactos.
Referencia Cruzada:	Ninguna

Curso Normal:	1.Usuario se dirige a Usuarios 2.Busca el usuario que quiere eliminar 3.Selecciona el usuario 4.Confirma añadir usuario
Cursos Alternos	Linea 4. Usuarios ya no son amigos no hace nada

Identificador	CDU-08
Caso de Uso:	Crear Asociacion
Actores:	Usuario Avanzado
Tipo:	Primario, Real
Descripción:	El usuario avanzado puede crear asociaciones, que son grupos por afinidad con minimo un usuario en el.
Referencia Cruzada:	Ninguna
Curso Normal:	1.Usuario se va a Asociaiones 2.Crear asociones 3.Llenar formulario 4.Añadir usuarios a la asociacion 5.Aceptar
Cursos Alternos	Linea2. No tiene los puntos karma suficientes. Linea3. Datos vacios o incorrectos, da error recarga pagina Linea5. No añadio ningun usuario marca error.

Identificador	CDU-09
Caso de Uso:	Visualizar usuarios asociacion
Actores:	Usuario Avazado
Tipo:	Primario, Real
Descripción:	El usuario creador de la asociacion podra ver un listado de los usuarios que estan en la asociacion
Referencia Cruzada:	Ninguna
Curso Normal:	1.Usuario se va a Asociaciones 2.Selecciona la asociacion 3.Visualizar usuarios
	Linea1. No tiene los puntos karma suficientes. Linea2. No tiene ninguna asociacion, muestra en blanco

Identificador	CDU-11
Caso de Uso:	Nombrar Co-administrador
Actores:	Usuario Avazado
Tipo:	Primario, Real
Descripción:	El usuario creador de la asociacion podra asignar a usuarios que esten en la asociacion que sean co-administradores
Referencia Cruzada:	Ninguna
Curso Normal:	1.Usuario se va a Asociaciones 2.Selecciona la asociacion 3.Visualizar usuarios 4.Selecciona usuario 5.Seleccionar cambio a co-administrador
Cursos Alternos	Linea1. No tiene los puntos karma suficientes. Linea2. No tiene ninguna asociacion, muestra en blanco

Identificador	CDU-12
Caso de Uso:	Suscripcion habilidades
Actores:	Usuario inicial
Tipo:	Primario, Real
Descripción:	El usuario inicial se puede suscribir a diferentes habilidades automaticamente al registrar conocimientos
Referencia Cruzada:	CDU-013
Curso Normal:	1.Se dirige a perfil 2.Añadir conocimientos 3.Se suscribe automaticamente a habilidades
Cursos Alternos	

Identificador	CDU-13
Caso de Uso:	Añadir conocimientos
Actores:	Usuario inicial

Tipo:	Primario, Esencial
Descripción:	El usuario inicial puede añadir conocimientos.
Referencia Cruzada:	CDU-012
Curso Normal:	1.Se dirige a perfil 2.Añadir Conocimientos 3.Selecciona conocimientos 4.Acepta y se guarda 5.Se suscribe a la habilidad de la que sea el conocimiento
Cursos Alternos	Linea5. Ya esta suscrito a esa habilidad, no hace nada.

Identificador	CDU-17
Caso de Uso:	Crear Proyecto
Actores:	Usuario Inicial
Tipo:	Primario, Real
Descripción:	EL usuario podra crear proyecto
Referencia Cruzada:	Ninguna
Curso Normal:	1.Se dirige a perfil 2.Se dirige a proyectos 3.Se dirige a crear proyecto 4.Llena formulario 5. Crea al menos una tarea y acepta
Cursos Alternos	Linea5. Si el proyecto no tiene una tarea al menos no se crea, marca error.

Identificador	CDU-018
Caso de Uso:	Publicar Proyecto
Actores:	Usuario Inicial
Tipo:	Primario, Esencial
Descripción:	El usuario podra publicar proyecto luego de haberlo creado y cambiar de borrador a aparecer en timeline
Referencia Cruzada:	Ninguna
Curso Normal:	1.Se dirige a perfil 2.Se dirige a proyectos

	3.Selecciona proyecto de proyectos creados 4.Publicar 5. Acepta y aparece en timeline
Cursos Alternos	--

Identificador	CDU-019
Caso de Uso:	Finalizar Proyecto
Actores:	Usuario Inicial
Tipo:	Primario, Esencial
Descripción:	EL usuario podra finalizar un proyecto.
Referencia Cruzada:	Ninguna
Curso Normal:	1.Se dirige a perfil 2.Se dirige a proyectos 3.Selecciona proyecto de proyectos publicados 4.Selecciona finalizar 5. Acepta
Cursos Alternos	

Identificador	CDU-21
Caso de Uso:	Crear Tarea
Actores:	Usuario Inicial
Tipo:	Primario, Real
Descripción:	EL usuario podra publicar crear una tarea ya sea individual o adjunta a proyecto
Referencia Cruzada:	Ninguna
Curso Normal:	1.Se dirige a perfil 2.Se dirige a tarea 3.Se dirige a crear tarea 4.Llena formulario 5. acepta
Cursos Alternos	Linea5. Si el proyecto no tiene una tarea al menos no se crea, marca error.

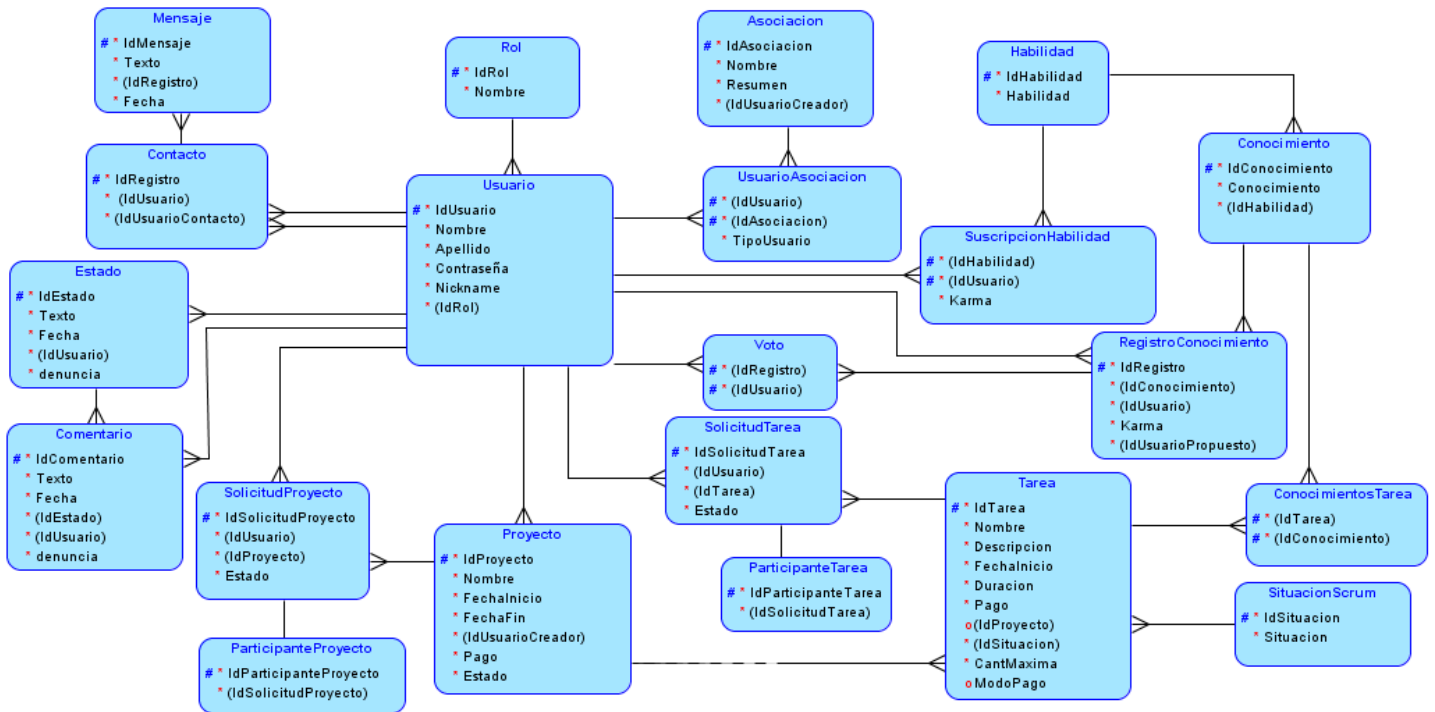
Identificador	CDU-022
Caso de Uso:	Publicar Tarea
Actores:	Usuario Inicial
Tipo:	Primario, Real
Descripción:	EL usuario creador de la tarea podra publicarla luego de estar en borrado.
Referencia Cruzada:	Ninguna
Curso Normal:	1.Se dirige a perfil 2.Se dirige a tarea 3.Selecciona tarea de tareas creados 4.Publicar 5. Acepta y aparece en timeline
Cursos Alternos	---

Identificador	CDU-023
Caso de Uso:	Finalizar Tarea
Actores:	Usuario Inicial
Tipo:	Primario, Real
Descripción:	EL usuario podra finalizar una tarea
Referencia Cruzada:	Ninguna
Curso Normal:	1.Se dirige a perfil 2.Se dirige a tarea 3.Selecciona tarea de tareas publicados 4.Selecciona finalizar 5. Acepta
Cursos Alternos	---

Identificador	CDU-025
Caso de Uso:	Cargar usuarios
Actores:	Administrador
Tipo:	Primario,Real
Descripción:	EL usuario administrador tendra la opcion de cargar informacion masivamente de usuarios
Referencia Cruzada:	Ninguna
Curso Normal:	1.Se dirige a menu 2.Carga Masiva 3.Escoge el archivo de carga 4.Acepta
Cursos Alternos	---

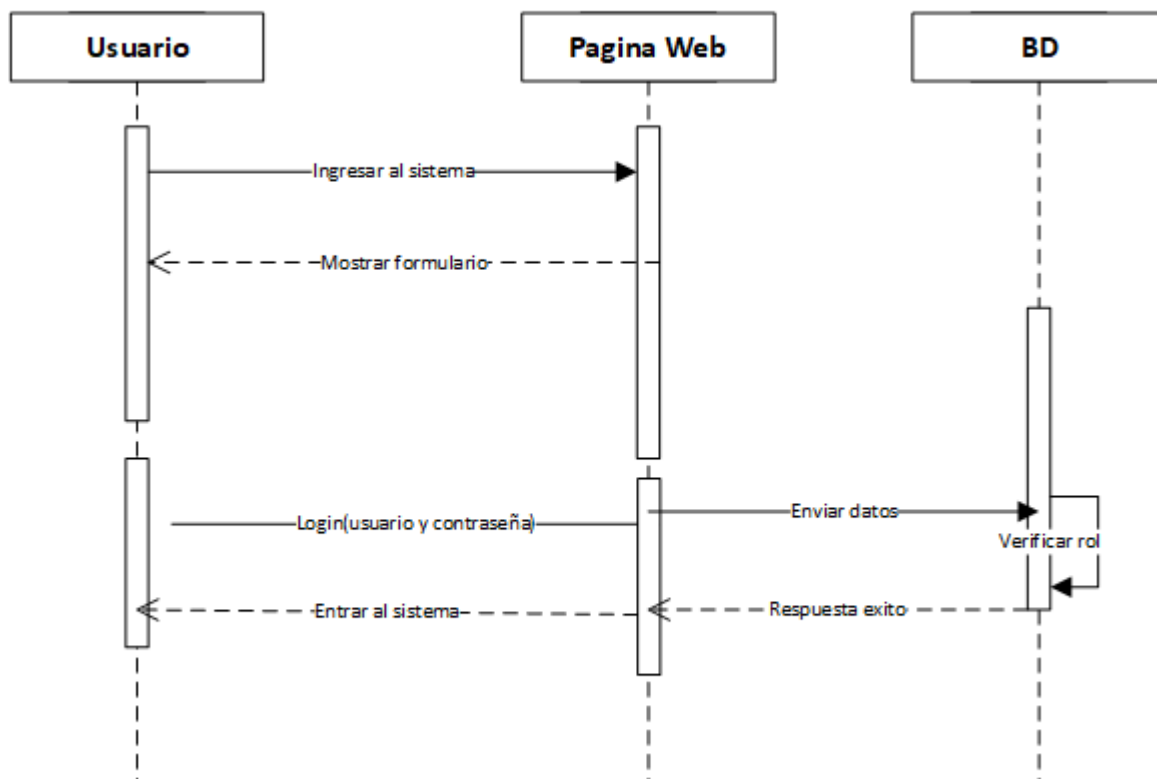
Identificador	CDU-026
Caso de Uso:	Mostrar listado de Denuncias
Actores:	Administrador
Tipo:	Primario,Real
Descripción:	EL usuario administrador tendra la opcion de ver listados de comentarios, estados, mensajes, proyecto y tareas denunciadas.
Referencia Cruzada:	Ninguna
Curso Normal:	1.Se dirige a menu 2.Denuncias 3.Mostrar listado de denuncias 4.Escoger el tipo de listado 4.Aceptar y ver
Cursos Alternos	---

Entidad Relacion



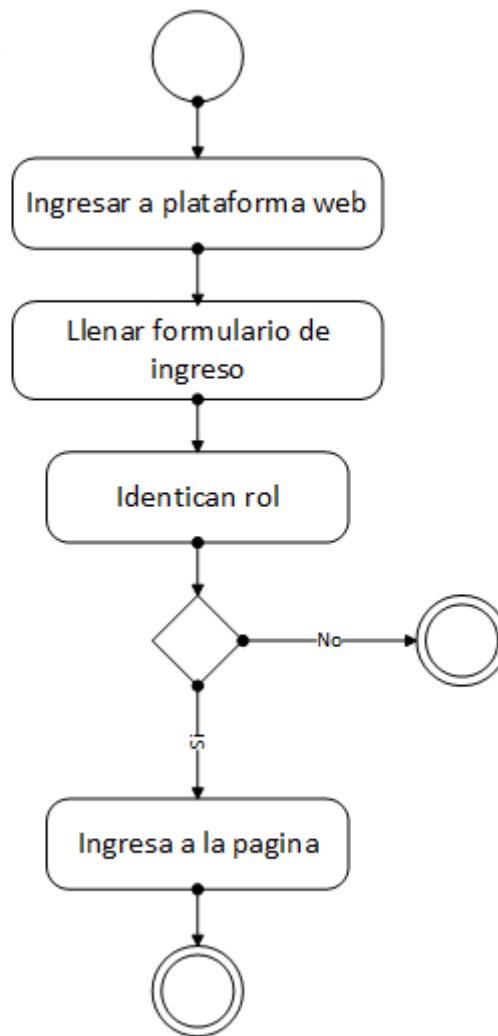
Secuencias

Login

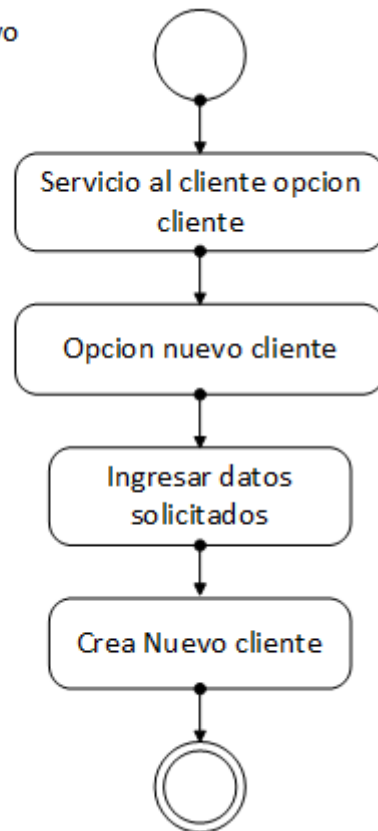


Actividades

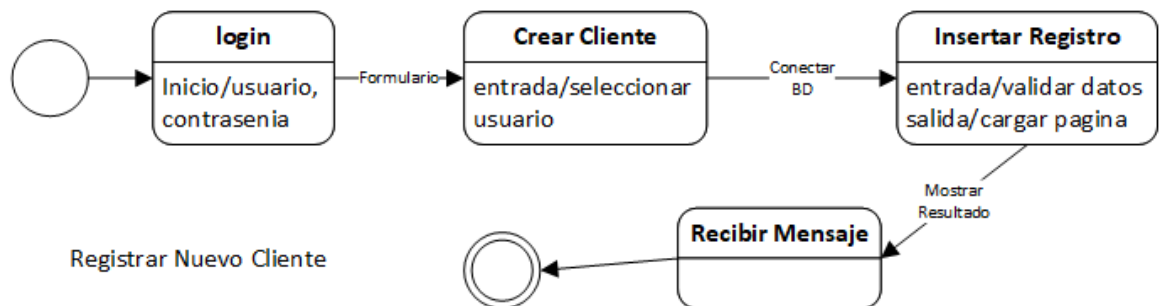
Login Usuario



Registrar Nuevo Cliente



Estados



Registrar Nuevo Cliente

Glosario

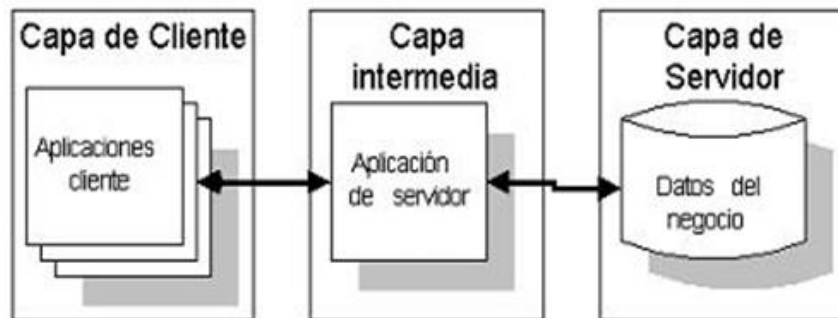
Termino	Categoria	Descripcion
Actor	Concepto	Entidad externa al sistema que guarda una relación con este y cumple con una funcionalidad
Administrador	Actor	Rol de suario de la aplicacion encargado de las configuraciones.
Atributos	Concepto	Es una unidad básica e indivisible de información acerca de una entidad o una relación.
Asociacion	Entidad	Es un grupo de usuarios especificos, especializados o simplemente por afinidad.
Base de datos	Concepto	Es un conjunto de datos pertenecientes a un mismo contexto y almacenados sistemáticamente para su posterior uso.
Base de Datos Relacional	Concepto	Es una base de datos basada en el modelo relacional, estas bases de datos son percibidas por los usuarios como una colección de tablas.
Campo	Concepto	Unidad básica de una base de datos, un campo puede ser, por ejemplo, el nombre de una persona
Contacto	Concepto	Es la relacion que un usuario tiene en la platafomra con otro usuario. Tambien llamado amigo.
Conocimiento	Entidad	Es un atributo que el cliente posee sobre algun trabajo o tarea especifica.
Consulta	Concepto	Identifica una instrucción propia del motor de base de datos que interactúa con los datos almacenados en esta. Generalmente son instrucciones de lectura.
Dato	Concepto	Conjunto de caracteres con algún significado, pueden ser numéricos, alfabéticos, o alfanuméricos
Diagrama Casos de Uso	Concepto	Es una descripción de los pasos o las actividades que deberán realizarse para llevar a cabo algún proceso.
Diagrama Entidad-Relación	Concepto	Modelo de datos que usa símbolos gráficos para mostrar la organización y las relaciones entre los datos y entidades.
Entidades	Concepto	Son objetos concretos o abstractos que presentan interés para el sistema y sobre los

		que se recoge información que será representada en un sistema de bases de datos.
Estado	Atributo	Es uno de los atributos importantes para saber en que parte de desarrollo va un proyecto.
Habilidad	Entidad	Es lo que engloba un grupo de conocimientos que tiene un usuario.
Karma	Concepto	Es el sistema de puntuacion que maneja esta red social para calificar los conocimientos de un usuario.
Llave Foránea	Concepto	Conjunto de uno o más atributos, que permiten relacionar la entidad a la que pertenecen con la entidad que se relaciona a la misma.
Llave Primaria	Concepto	Identificador único para cada registro de una tabla.
Modelo Conceptual	Concepto	Explica cuales son y cómo se relacionan los conceptos relevantes en la descripción del problema
Programador	Concepto	Responsable de escribir programas que usan la información almacenada en la DB.
Proyecto	Entidad	Creado por un usuario, es el conjunto de tareas donde los usuarios prestaran un servicio
Registro	Concepto	Es el conjunto de información referida a una misma unidad
Servidor:	Concepto	Es un software que realiza ciertas tareas en nombre de los usuarios, también se le llama así al equipo físico donde se almacena dicho software
Situacion	Atributo	Es un atributo importante de las tareas en el que se especifica en que parte del desarrollo en la tabla de Scrum se encuentra.
Tabla	Concepto	Identifica un objeto contenedor de información estructurada, esta estructura se repite en todos los registros en ella
Tarea	Entidad	Cada una de las partes de un proyecto o trabajos especificos que se necesitan desarrolladores para realizarla.
Tuplas	Concepto	Es la representación de una fila en una de las tablas que se está almacenando datos. Y las cuales serán llamadas por los administradores de Base de Datos en el tiempo de ejecución de un sistema.
Usuario Final	Concepto	Es el que interactúa con el sistema desde una terminal en línea.

Arquitectura Preliminar de la Solución

Para darle solución al problema se utilizará una arquitectura preliminar a la cual se conoce como “Arquitectura 3 Capas”.

Se utilizará una arquitectura de 3 capas porque simplifica la comprensión y la organización del desarrollo de sistemas complejos, de esta manera se podrán ir reduciendo las dependencias entre los componentes; de esta forma esta arquitectura nos ayudara a identificar lo que se puede reutilizar y proporciona una estructura que nos ayuda a tomar decisiones sobre que partes comprar y que partes construir. El sistema se dividirá en 3 capas; la de presentación que es la que contiene la interfaz de aplicación, la capa lógica que es la aplicación como tal ejecutando sus funcionalidades, y la capa de datos que es la base de datos donde se guardan todos los datos.



Distribución de las tres capas del modelo.