

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Facultad Ciencias de la Computación



Materia

Modelos de Desarrollo Web

Profesor

Mario Anzures García

Fuentes Pérez María José

Gómez Cabrera Luis Alberto

Cortés Villegas Diego Roberto

Equipo 7

Documento final

20 de mayo de 2021

Índice

Introducción.....	3
Historias de usuario.....	5
Backlog.	6
Casos de Prueba.....	7
Diseño.....	8
Mapa de navegación	15
Modelo web aplicado	17
Desarrollo	17
Conclusiones.....	17
Bibliografía	17

Tabla 1 Historia de usuario Dirigente.....	5
Tabla 2 Diagrama de Casos de Uso de Navegación	6
Tabla 3 Backlog.....	6
Tabla 4 Casos de Prueba	8

Figura 1 Login del propietario/dirigente.....	10
Figura 2 Registro del usuario (Propietario).....	11
Figura 3 Perfil del usuario (Propietario).....	12
Figura 4 Perfil del usuario (Dirigente).....	13
Figura 5 Pago al Dirigente.....	14
Figura 6 Gestión de propietarios.	15
Figura 7 Diagrama de Casos de Uso de Navegación.....	16

Introducción.

Este documento muestra la aplicación del modelo de desarrollo w2000 para la creación de un sistema que gestiona el pago de cuotas de un sindicato de trabajadores taxistas. En el presente documento se describen las funciones, estructura y especificaciones para el desarrollo de dicha aplicación.

El propósito de este documento es recopilar, organizar y especificar la documentación de las etapas del modelo de desarrollo w2000 que se convierte en la base de la planificación y actividades necesarias para el desarrollo de este proyecto.

Hoy en día la pandemia ha afectado a muchas grandes, medianas y pequeñas empresas, la gente en general está en problemas al perder sus empleos y muchos otros tratan de sacarlos a flote. En las comunidades donde no hay tanta innovación tecnológica las organizaciones se enfrentan con mayores dificultades para realizar sus actividades.

En este caso nos centramos en la organización de taxistas llamada UNECORV pertenecientes al pueblo de Providencia, estado de Veracruz. La necesidad de esta gente es poder pagar las cuotas correspondientes sin que el dirigente tenga que recibir a todos en su casa como se hace actualmente.

Se requiere realizar una aplicación web que gestiona los pagos de un sindicato de taxistas, esta será capaz de facilitar el proceso de administración de cuotas impuestas a los propietarios de la organización, así como registrar, visualizar y eliminar integrantes del sindicato. Por otra parte, los propietarios podrán visualizar las cuotas que tienen pendientes y realizar los pagos.

Para lograr el objetivo del proyecto se requiere realizar una Investigación de los datos que se le solicitan al taxista para realizar su pago, así como de las personas/empresas que intervienen en el pago. Posteriormente se espera crear un programa intuitivo para realizar los pagos de manera digital permitiendo que los participantes del pago puedan obtener algún tipo de comprobante con los datos del pago (fecha, importe, personas involucradas, etc.).

Este proyecto resulta innovador en la organización ya que trata de ayudar a la gente que no está relacionada con el uso de una computadora y menos de una aplicación web. La innovación que buscamos es adentrar a esa gente en el mundo tecnológico y digital, así como evitar aglomeraciones en lugares específicos automatizando tareas que normalmente exigen tiempo y esfuerzo.

La aplicación web se desarrolló utilizando el lenguaje HTML 5 junto con CCS3 para armar la estructura y diseño de la app. Se utilizó JavaScript y PHP para motorizar los procesos que la app debe realizar.



Historias de usuario.

Historias de Usuario:

Una historia de usuario es una representación de un requisito escrito en una o dos frases utilizando el lenguaje común del usuario. Las historias de usuario son utilizadas en las metodologías de desarrollo ágiles para la especificación de requisitos

En la **Tabla 1**. Encontraremos que el actor “**Dirigente**” tendrá las historias de usuario:

1. **LoginDirigente**: Donde el actor podrá loguearse en la aplicación web
2. **VisualizarPerfil**: Donde el actor podrá ver su información al igual que editarla si lo desea.
3. **GestionarPropietarios**: Donde el actor verá la información de los propietarios que se hayan registrado en la aplicación web.

Tabla 1 Historia de usuario Dirigente

ACTOR: Dirigente	
HISTORIA DE USUARIO: LoginDirigente, VisualizarPerfil, GestionarPropietarios	
NÚMERO: 1 (1 - 100)	VALOR (Prioridad): 1 (1 - 100)
FECHA: 10/03/2021 dd/mm/aaaa	TIEMPO DESARROLLO (Costo): 6.00
DESCRIPCIÓN:	<p>LoginDirigente: Yo como Dirigente quiero poder loguearme (NOMBRE DE USUARIO, CONTRASEÑA) en la aplicación web.</p> <p>VisualizarPerfil: Yo como Dirigente quiero poder visualizar mi perfil para ver gestionar mi información en la aplicación web.</p> <p>GestionarPropietarios: Yo como dirigente quiero poder ver el perfil de los propietarios para verificar quienes han realizado el pago de su cuota.</p>

En la **Tabla 2**. Encontraremos que el actor “**Propietario**” tendrá las historias de usuario:

1. **RegistroPropietario**: Donde el actor podrá registrarse en la aplicación web
2. **LoginPropietario**: Donde el actor podrá loguearse en la aplicación web
3. **VisualizarPerfil**: Donde el actor podrá ver su información al igual que editarla si lo desea.
4. **RealizarPago**: Donde el actor podrá realizar el pago de su cuota al dirigente.

Tabla 2 Diagrama de Casos de Uso de Navegación

ACTOR:	Propietario		
HISTORIA DE USUARIO	RegistroPropietario, LoginPropietario, VisualizarPerfil, RealizarPago		
NÚMERO:	3 (1 - 100)	VALOR (Prioridad):	3 (1 - 100)
FECHA:	20/03/2021 dd/mm/aaaa	TIEMPO DESARROLLO (Costo):	6.00
DESCRIPCIÓN:	<p>RegistroPropietario: Yo como propietario quiero poder registrarme (NOMBRE DE USUARIO, CONTRASEÑA, NOMBRE, TELEFONO, TAXI, RFC, CUENTA) en la aplicación web.</p> <p>LoginPropietario: Yo como propietario quiero poder loguearme(NOMBRE DE USUARIO, CONTRASEÑA) en la aplicación web.</p> <p>VisualizarPerfil: Yo como propietario quiero poder visualizar mi perfil o el perfil del dirigente en la aplicación web.</p> <p>RealizarPago: Yo como propietario quiero poder realizar mi pago de cuota al dirigente (NOMBRE DEL TITULAR DE LA CUENTA/TARJETA, NUMERO, CODIGO DE SEGURIDAD) en la aplicación web.</p>		

Backlog.

Backlog:

Es un listado de todas las tareas que se pretenden hacer durante el desarrollo de un proyecto.

El product backlog en Scrum es una lista de características que han sido priorizadas, y contiene descripciones breves sobre todo lo que se desea para el producto que se va a desarrollar.

En la **Tabla 3**. Encontraremos un listado de las actividades/funciones/tareas con sus respectivas descripciones acerca de lo que se realizará en nuestro proyecto, ordenada de acuerdo a la prioridad.

Tabla 3 Backlog

NUMERO (1-100)	Actividad/Función/Tarea	DESCRIPCIÓN	FECHA (DD/MM/AAAA)	VALOR O PRIORIDAD	TIEMPO-DESARROLLO	DIAS/SEMANAS
1	Login del Dirigente	Yo como Dirigente quiero loguearme en la aplicación web (NOMBRE DE USUARIO, CONTRASEÑA) para poder gestionar a los propietarios de los taxis y ver	10/3/2021	1	2	SEMANAS
2	Registro del Propietario	USUARIO, CONTRASEÑA, NOMBRE, TELEFONO, TAXI, RFC, CUENTA) para poder realizar mi pago de cuota al dirigente.	10/03/2021	2	2	SEMANAS
3	Login del Propietario	loguearme (NOMBRE DE USUARIO, CONTRASEÑA) para poder realizar mi pago de cuota al dirigente.	20/03/2021	3	2	SEMANAS
4	Visualizar Perfil (Dirigente)	vizualizar los datos que he registrado al igual vizualizar los datos de los Propietarios.	27/03/2021	4	1	SEMANAS
5	Visualizar Perfil (Propietario)	Yo como Propietario al estar registrado en la aplicación web, quiero ser capaz de vizualizar los datos que he registrado al igual vizualizar los datos del Dirigente.	27/03/2021	5	1	SEMANAS
6	Realizar Pago	Yo como Propietario al estar registrado en la aplicación web, quiero ser capaz de realizar mi pago correspondiente a la cuota que el dirigente me solicita.	05/04/2021	6	2	SEMANAS
7	Gestionar Propietarios	Yo como Dirigente al estar registrado en la aplicación web, quiero ser capaz de gestionar a los propietarios para así dar de baja a aquellos que ya no trabajan conmigo o incluso registrar algún otro.	15/04/2021	7	2	SEMANAS

Casos de Prueba.

Casos de Prueba:

Son un conjunto de valores de entrada, precondiciones de ejecución, resultados esperados y postcondiciones de ejecución, desarrollados para un objetivo particular de condición de prueba, tal como para ejercer una ruta de un programa en particular o para verificar el cumplimiento de un requisito específico.

En la **Tabla 4**. Encontraremos un listado de las tareas/funciones con sus respectivas posibles entradas, abarcando todos los posibles escenarios, siguiendo con la prueba que se haría al recibir los datos de entrada y mostrando las posibles salidas.

Tabla 4 Casos de Prueba

Nombres de los Autores del caso de prueba	Dirigente, Propietario		
Fecha de Elaboración:	10/03/2021		
Tarea o Función:	Entrada:	Prueba:	Salida:
<i>Registrarse</i>	* Todos los datos para el registro.	Se envía el registro a la base de datos.	* Mensaje de registro exitoso
	* Faltan datos (algun campo vacío).		* Se envía un mensaje de error
	* Ingresa algún dato erróneo.		* Se envía un mensaje de error
<i>Iniciar sesión</i>	* Todos los datos para el login.	Se verifican los datos en la base de datos	* Página de principal con las opciones a realizar.
	* Faltan datos (algun campo vacío).		* Se envía un mensaje erróneo.
	* Ingresa algún dato incorrecto.		* Se envía un mensaje erróneo.
<i>Visualizar perfil</i>	Dar click en "Visualizar Perfil"	Mostrar los datos del Propietario/Dirigente	* Presentar información del Propietario/Dirigente.
			* No se visualizan los datos (Problemas de conexión).
			* Visualizan datos incorrectos.
<i>Realizar Pago</i>	* Ingresa todos los datos para el pago.	Se verifican los datos con el banco correspondiente	* Se envía mensaje de pago exitoso.
	* Faltan datos (algun campo vacío).		* Se envía mensaje error en los campos solicitados.
	* Ingresa algún dato erróneo.		* Se envía mensaje erróneo
<i>Gestionar Propietarios</i>	Dar click en "Visualizar Propietarios".	Mostrar a los propietarios registrados.	* Presentar información del Propietario.
			* No se visualizan los datos (Problemas de conexión).
			* Visualizan datos incorrectos.

Diseño

Mockups

Los **Mockups** no son más que una herramienta de diseño, que nos permiten hacer un fotomontaje para mostrarle a un cliente como pueden quedar los diseños de una app móvil, app web etc.

Lo que debemos tomar en cuenta a la hora de diseñar es ponernos en los zapatos del cliente, flexibilidad y facilidad es la clave para atraer y convencer a nuestros clientes, mostrar nuestras apps de la forma más sencilla posible para agradar la vista del usuario.

En este documento encontraremos los **diseños (mockups)** propuestos para el desarrollo de nuestro proyecto.

Es importante tener en cuenta que el diseño final puede cambiar mediante el desarrollo de la app y no creer que estos diseños son la plantilla “final”.

Se mostrarán los siguientes diseños (mockups):

- Login del propietario/Dirigente.
- Registro del Propietario.
- Perfil del Propietario.
- Perfil del Dirigente.
- Realizar Pago.
- Gestionar Propietarios.

A continuación, se muestran los mockups.

Login del Propietario/Dirigente

En la **Figura 1**. Podemos ver el diseño del caso de uso Iniciar sesión o Login de usuario

Nombre de la app: Como presentación en la pagina donde se iniciará sesión.

Datos para iniciar sesión: Se le pedirá al propietario insertar un Nombre de usuario, un correo o su teléfono para poder iniciar sesión, sin mencionar el password requerido.

Es importante señalar que el Dirigente estará registrado con una cuenta especial, este redirigirá al dirigente a su perfil, pero configurado como un administrador. En caso de los propietarios serán redirigidos a sus perfiles normales como usuarios comunes. A si que el sistema detectara el tipo de cuenta ingresada.

CheckBox: Se usa para darle agilidad al usuario y no tenga que repetir el proceso de insertar toda la información de nuevo.

Botón de ingresar: Captura los sats y nos dará acceso al perfil.

Link para registrarse: En caso de ser nuevo, un usuario (Propietario) se podrá registrar al darle clic al link.



Figura 1 Login del propietario/dirigente.

Registro del Propietario

En la **Mockup 2**. Encontraremos El proceso de registro del Propietario

Registro Propietario: Donde el actor podrá registrarse en la aplicación web.

Este mockup nos muestra:

Título de cabecera: Titulo que invita a registrarse.

Datos de registro: Se pedirán diferentes tipos de datos, Nombre de usuario, contraseña, teléfono, correo, nombre real, apellidos, RFC, matricula de vehículo y cargar una foto.

Botón Finalizar: Nos dará continuación y un fin al proceso de registro para ahora si iniciar sesión.

Mockup of a user registration form for MALUDI.com. The form is titled "Regístrate en MALUDI !" and is set against a blue background. It includes the following fields and elements:

- Browser address bar: `https://MALUDI.com`
- Form title: **Regístrate en MALUDI !**
- Instruction: **Ingrese los datos a continuación:**
- Fields:
 - Nombre de usuario:
 - Contraseña:
 - Nombre(s):
 - Apellidos:
 - RFC:
 - Telefono:
 - Matricula del vehiculo:
 - Correo electronico:
- Image upload: A square box labeled "Inserta Imagen".
- Final button: **Finalizar**

Figura 2 Registro del usuario (Propietario)

Perfil del Propietario

El **mockup 3**. Nos muestra el perfil del propietario.

Perfil: Entorno personalizado para un individuo

Este mockup nos muestra las características que tiene (o puede tener) el perfil de los usuarios (Propietarios):

Una sección de información general: Muestra información personal del usuario en cuestión.

Una sección de información del dirigente: Muestra de igual manera que el propietario información de su dirigente.

Apartado de tareas: Muestra la opción de hacer el pago a su dirigente.

Actualizar Imagen: Una opción para actualizar la imagen de su perfil.

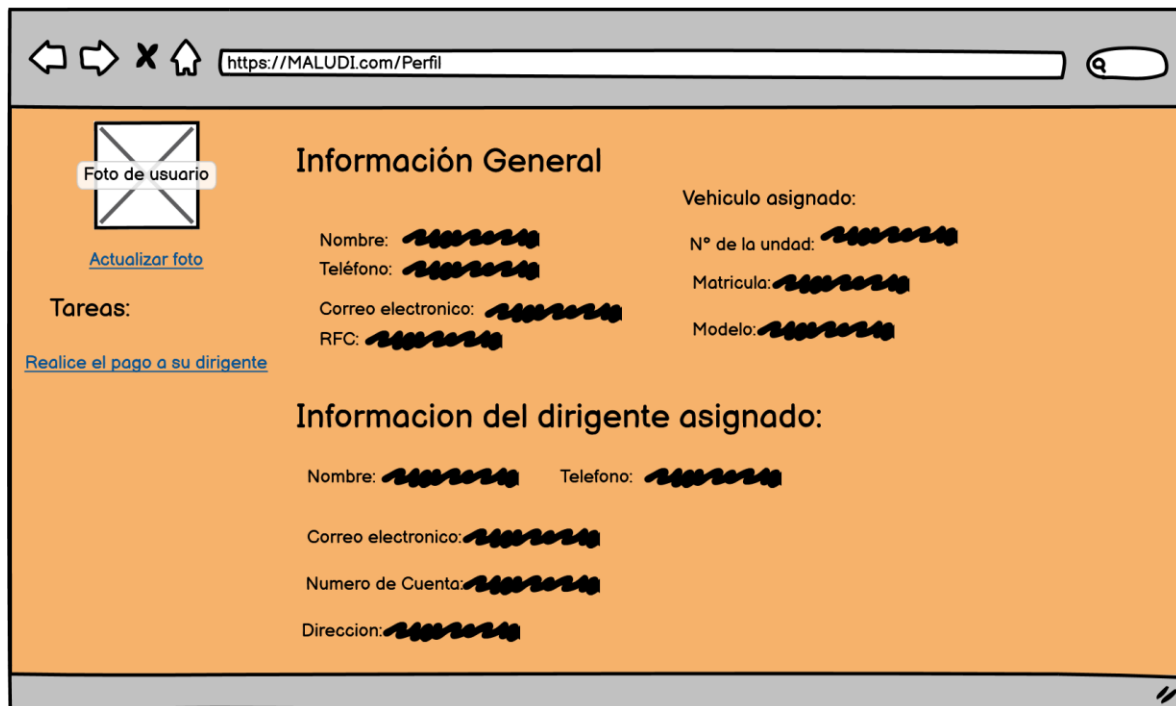


Figura 3 Perfil del usuario (Propietario).

Mockup Perfil del Dirigente

El **Mockup 4.** nos muestra el diseño del perfil del dirigente.

Cabe recalcar que muchas cosas de todos los diseños hasta ahora pueden cambiar en el producto final.

El mockup nos muestra:

Una sección de información general: Muestra información general del usuario en cuestión (Dirigente).

Apartado de tareas: Muestra la opción de **Gestionar Propietarios**

Actualizar Imagen: Permite cargar una nueva foto.

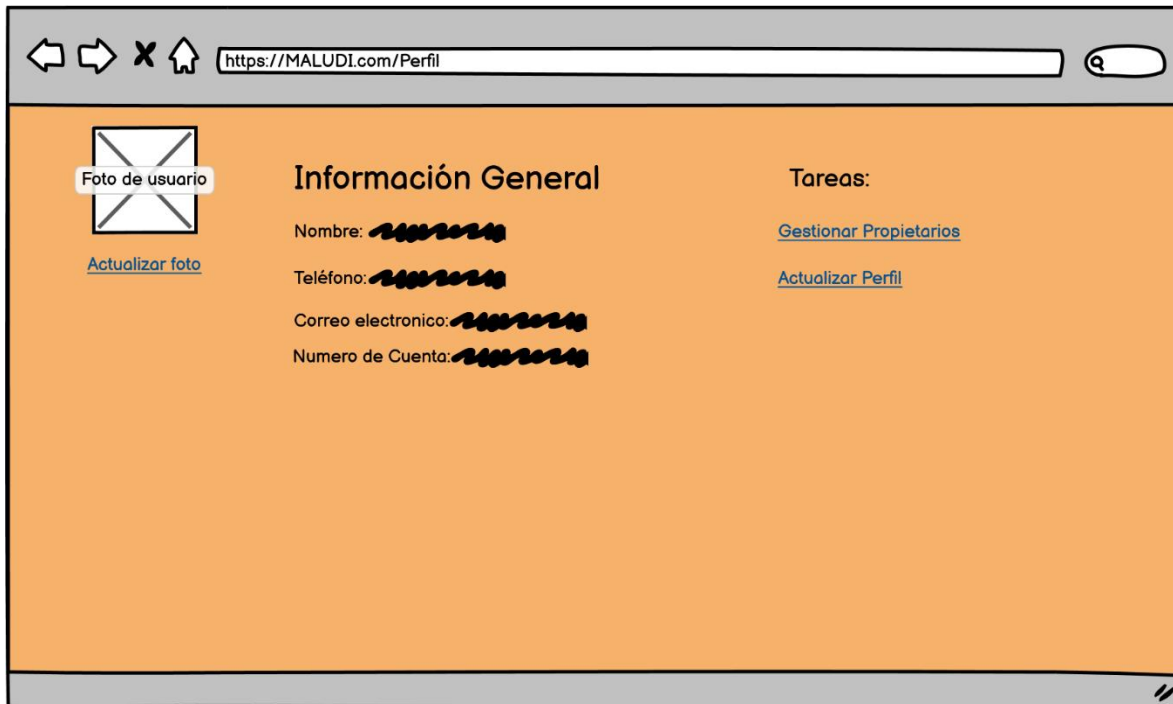


Figura 4 Perfil del usuario (Dirigente).

Mockup Realizar pago al Dirigente

El **mockup 5** nos muestra el proceso del **pago al dirigente**.

Pago al dirigente: El proceso en el cual el propietario hará el pago a su dirigente por medio de una transacción.

Este mockup nos muestra:

Datos personales: Se requiere insertar información personal y bancario.

Datos de Transacción: Se requiere información del destinatario al que se le hará la transacción.

Botón Pagar: Da proceso a iniciar la operación de pago después de llenar los campos, obviamente estos no pueden estar vacíos.

https://MALUDI.com/Perfil/Gestion-Propietarios

Datos Personales:

Nombre(s): Apellidos:

Cuenta de retiro: N° Tarjeta

Telefono: Nip de seguridad bancaria: ?

Direccion:

Datos de transaccion

Nombre(s): Apellidos:

Cuenta destino: Monto de trasaccion

Detalle: (Agrega comentarios)

Figura 5 Pago al Dirigente.

Mockup Gestión de Propietarios.

El **mockup 6** nos muestra un diseño sobre la gestión de usuarios por parte del dirigente.

Este mockup se relaciona directamente con el Dirigente, ya que él es el único que como administrador, puede actualizar la lista de propietarios.

Este mockup nos muestra:

Lista: Muestra el nombre de los propietarios, el taxi que tienen asignados, El estado de su adeudo (si fue pagado o no) y su estado de trabajo (Activo o Inactivo).

Editar y Eliminar: Puede eliminar a un propietario de la lista o bien puede actualizar su información.

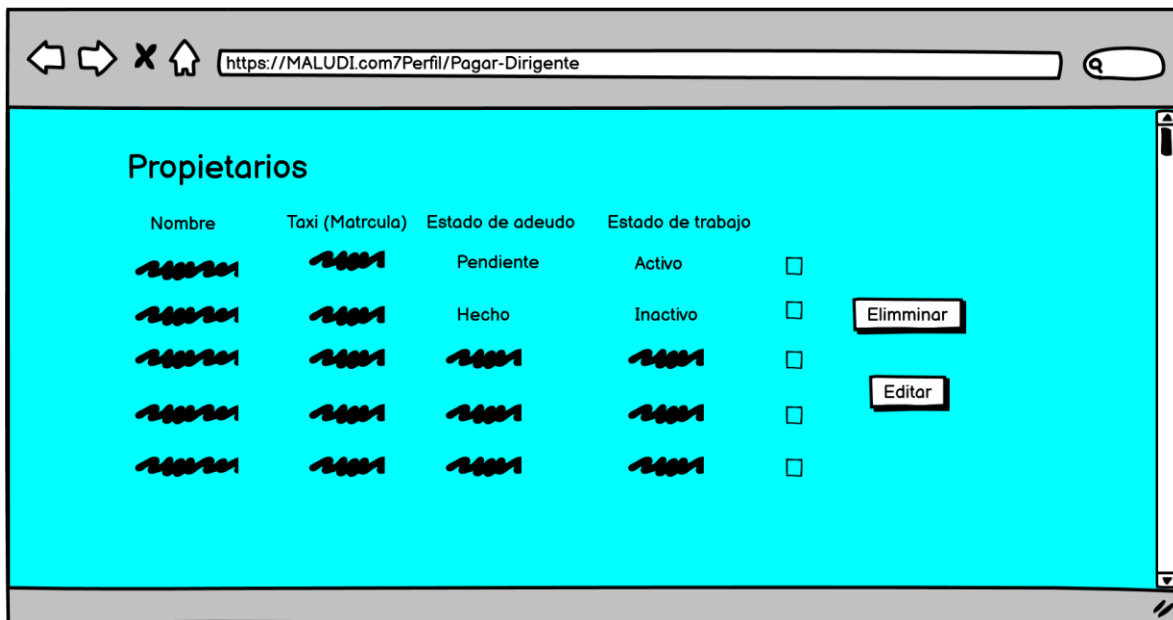


Figura 6 Gestión de propietarios.

Mapa de navegación

La navegación proporciona una buena organización y visualización de la información y se presenta como un conjunto de enlaces para:

- Navegar por los contenidos.
- Presentar al usuario la estructura de la información
- Facilitar la comprensión y uso de la aplicación web
- Ayuda a los usuarios a ubicarse y desplazarse en las de las estructuras de información, permitiendo en cada momento saber dónde están, dónde pueden ir y cómo está organizada la información.

Existen diferentes tipos de sistemas de navegación:

- **Sistemas de navegación ad hoc.** Consiste en relacionar palabras, expresiones o frases con contenidos que amplían la información proporcionada, enriqueciendo los contenidos con información complementaria y permitiendo la navegación entre contenidos; sin embargo. Si se utiliza indiscriminadamente puede producir en el usuario una sensación de pérdida y desorientación al no entender cuál es la estructura del documento ni cuál es el orden de la información.
- **Sistemas de navegación directos.** Permite acceder directamente a una información específica lo más rápidamente posible; mediante una búsqueda.

- **Sistemas de navegación lineales.** Permiten recorrer el contenido de las páginas de una manera secuencial y preestablecida, el usuario sólo puede avanzar, retroceder o regresar al inicio.

Diagrama de Navegación.

En el siguiente diagrama de navegación (Figura 1) mostramos el flujo en el que nuestra aplicación web podrá ser navegada, comenzando con el actor **“Propietario”** el cual deberá registrarse para después iniciar sesión y así poder visualizar sus datos en su perfil al igual que tendrá la posibilidad de realizar el su pago al Dirigente. Ahora nos enfocamos en el segundo actor **“Dirigente”**, el cual no necesitará registrarse, ya que él ya está en el sistema, por lo tanto, solo iniciará sesión para así visualizar su perfil y gestionar a los propietarios revisando si éstos ya le han pagado su cuota correspondiente.

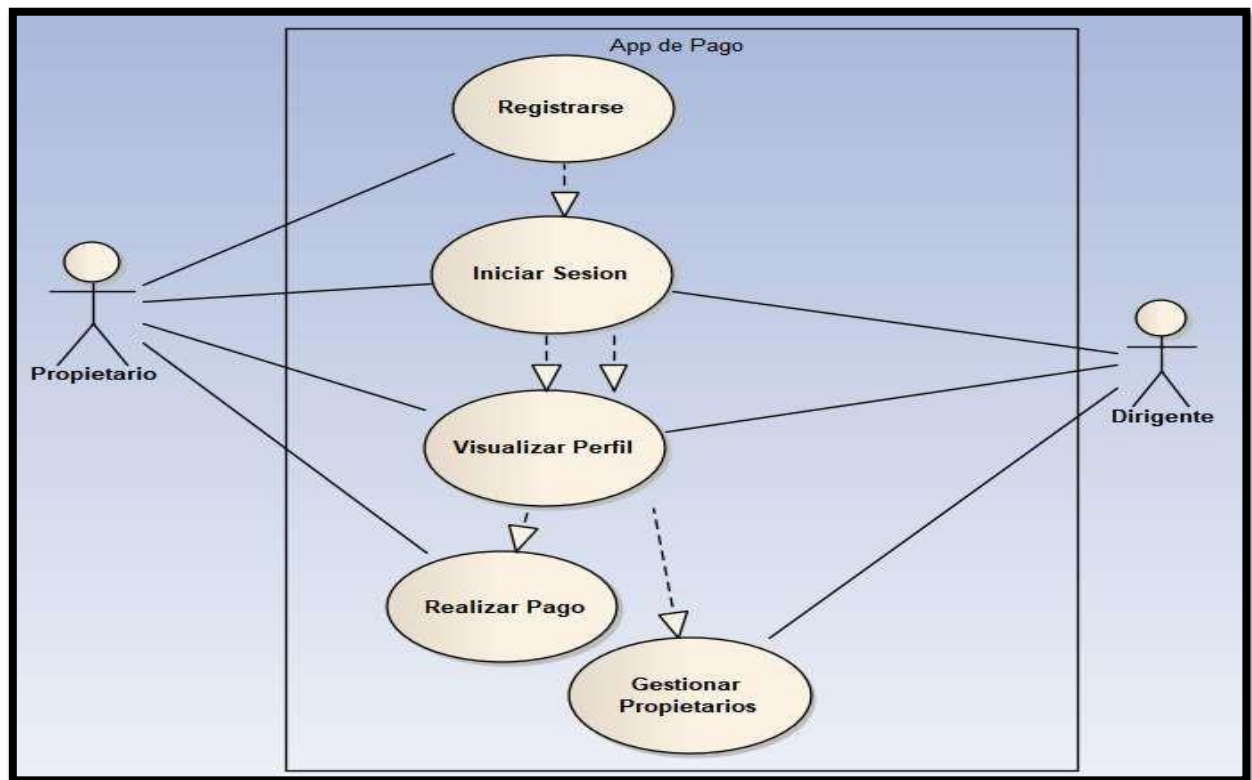


Figura 7 Diagrama de Casos de Uso de Navegación.

Modelo web aplicado

Desarrollo

Conclusiones

Bibliografía