



**UNIVERSIDAD DE
CÓRDOBA**



LICENCIATURA EN
INFORMÁTICA

Acreditada de Alta Calidad
MEN Res. 10710 25/05/17

Documento
técnico para
proyectos de
Diseño de
Software

Documento de Propuesta de Diseño de Software I, II y III

Componente Gestor de Tareas

Pier Paolo Chima Durango – Pchimadurango57@correo.unicordoba.edu.co

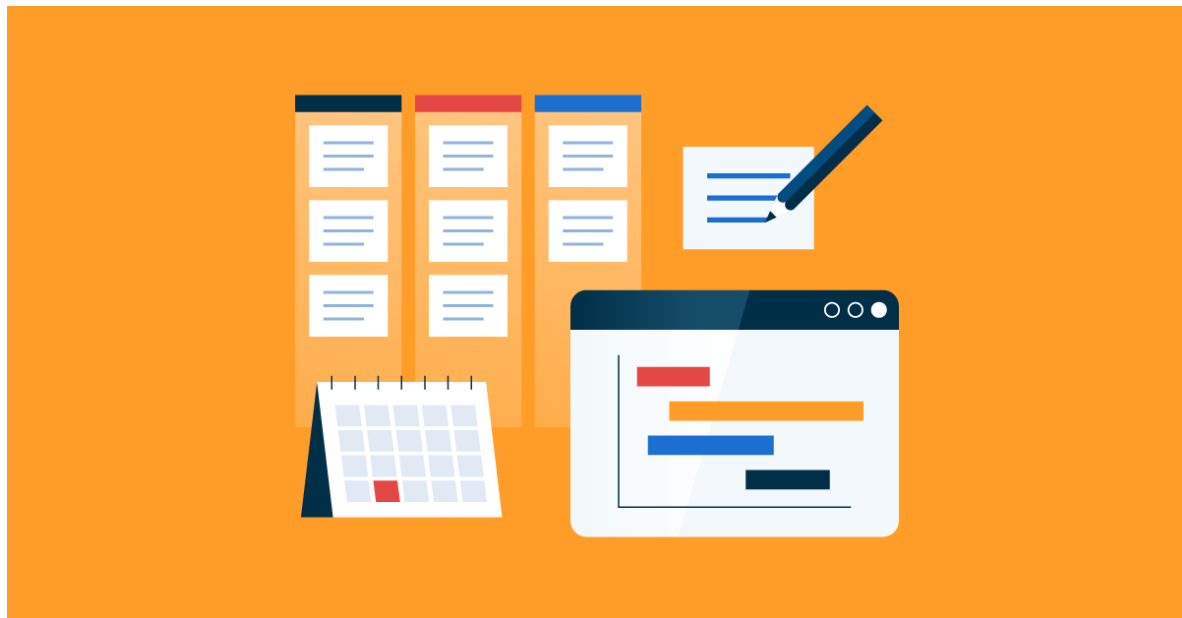
Antonio José Gómez Banda - Agomezbanda30@correo.unicordoba.edu.co

Camilo José Aviléz Guzmán - Cavilezguzman24@correo.unicordoba.edu.co

Rosa Elvira Herrera Peña - rherrerapena99@correo.unicordoba.edu.co

Sebastián López Sotelo - slopezsotelo19@correo.unicordoba.edu.co

Alexander Toscano Ricardo



Breve reseña

Se busca crear un componente de Gestor de Tareas, destinado a plataformas de contenido, que facilite la organización y el control de las responsabilidades diarias. El componente se centrará en ofrecer una interfaz intuitiva y funcionalidades avanzadas para organizar, asignar y monitorear tareas relacionadas con la planificación de actividades o proyectos. Desde la asignación automatizada de tareas hasta el seguimiento en tiempo real del progreso, se espera que este gestor de tareas facilite la colaboración entre equipos. Su desarrollo se presenta como una solución integral para mejorar la eficacia y la calidad en la gestión de contenidos en diversas plataformas.

ETAPA 1 DISEÑO DE LA APLICACIÓN Y ANÁLISIS DE REQUISITOS	6
INTRODUCCIÓN	6
PROPÓSITO DEL DOCUMENTO	6
ALCANCE DEL PROYECTO	6
DEFINICIONES Y ACRÓNIMOS	7
DESCRIPCIÓN GENERAL	9
OBJETIVOS DEL SISTEMA	12
FUNCIONALIDAD GENERAL	12
USUARIOS DEL SISTEMA	12
RESTRICCIONES	12
REQUISITOS FUNCIONALES	12
CASOS DE USO	12
DESCRIPCIÓN DETALLADA DE CADA CASO DE USO	12
DIAGRAMAS DE FLUJO DE CASOS DE USO	12
PRIORIDAD DE REQUISITOS	15
REQUISITOS NO FUNCIONALES	20
REQUISITOS DE DESEMPEÑO	20
REQUISITOS DE SEGURIDAD	20
REQUISITOS DE USABILIDAD	20
REQUISITOS DE ESCALABILIDAD	20
MODELADO E/R	20
DIAGRAMA DE ENTIDAD-RELACIÓN	20
DESCRIPCIÓN DE ENTIDADES Y RELACIONES	21
REGLAS DE INTEGRIDAD	21
ANEXOS (SI ES NECESARIO)	21
DIAGRAMAS ADICIONALES	21
REFERENCIAS	21

ETAPA 2: PERSISTENCIA DE DATOS CON BACKEND	22
INTRODUCCIÓN	22
PROPÓSITO DE LA ETAPA	22
ALCANCE DE LA ETAPA	22
DEFINICIONES Y ACRÓNIMOS	22
DISEÑO DE LA ARQUITECTURA DE BACKEND	22
DESCRIPCIÓN DE LA ARQUITECTURA PROPUESTA	22
COMPONENTES DEL BACKEND	22
DIAGRAMAS DE ARQUITECTURA	22
ELECCIÓN DE LA BASE DE DATOS	22
EVALUACIÓN DE OPCIONES (SQL o NoSQL)	22
JUSTIFICACIÓN DE LA ELECCIÓN	22
DISEÑO DE ESQUEMA DE BASE DE DATOS	23
IMPLEMENTACIÓN DEL BACKEND	23
ELECCIÓN DEL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN	23
CREACIÓN DE LA LÓGICA DE NEGOCIO	23
DESARROLLO DE ENDPOINTS Y APIS	23
AUTENTICACIÓN Y AUTORIZACIÓN	23
CONEXIÓN A LA BASE DE DATOS	23
CONFIGURACIÓN DE LA CONEXIÓN	23
DESARROLLO DE OPERACIONES CRUD	23
MANEJO DE TRANSACCIONES	23
PRUEBAS DEL BACKEND	23
DISEÑO DE CASOS DE PRUEBA	23
EJECUCIÓN DE PRUEBAS UNITARIAS Y DE INTEGRACIÓN	24
MANEJO DE ERRORES Y EXCEPCIONES	24

ETAPA 3: CONSUMO DE DATOS Y DESARROLLO FRONTEND	25
INTRODUCCIÓN	25
PROPÓSITO DE LA ETAPA	25
ALCANCE DE LA ETAPA	25
DEFINICIONES Y ACRÓNIMOS	25
CREACIÓN DE LA INTERFAZ DE USUARIO (UI)	25
DISEÑO DE LA INTERFAZ DE USUARIO (UI) CON HTML Y CSS	25
CONSIDERACIONES DE USABILIDAD	25
MAQUETACIÓN RESPONSIVA	25
PROGRAMACIÓN FRONTEND CON JAVASCRIPT (JS)	25
DESARROLLO DE LA LÓGICA DEL FRONTEND	25
MANEJO DE EVENTOS Y COMPORTAMIENTOS DINÁMICOS	25
USO DE BIBLIOTECAS Y FRAMEWORKS (SI APLICABLE)	26
CONSUMO DE DATOS DESDE EL BACKEND	26
CONFIGURACIÓN DE CONEXIONES AL BACKEND	26
OBTENCIÓN Y PRESENTACIÓN DE DATOS	26
ACTUALIZACIÓN EN TIEMPO REAL (SI APLICABLE)	26
INTERACCIÓN USUARIO-INTERFAZ	26
MANEJO DE FORMULARIOS Y VALIDACIÓN DE DATOS	26
IMPLEMENTACIÓN DE FUNCIONALIDADES INTERACTIVAS	26
MEJORAS EN LA EXPERIENCIA DEL USUARIO	26
PRUEBAS Y DEPURACIÓN DEL FRONTEND	26
DISEÑO DE CASOS DE PRUEBA DE FRONTEND	26
PRUEBAS DE USABILIDAD	26
DEPURACIÓN DE ERRORES Y OPTIMIZACIÓN DEL CÓDIGO	27
IMPLEMENTACIÓN DE LA LÓGICA DE NEGOCIO EN EL FRONTEND	27
MIGRACIÓN DE LA LÓGICA DE NEGOCIO DESDE EL BACKEND (SI NECESARIO)	27
VALIDACIÓN DE DATOS Y REGLAS DE NEGOCIO EN EL FRONTEND	27
INTEGRACIÓN CON EL BACKEND	27
VERIFICACIÓN DE LA COMUNICACIÓN EFECTIVA CON EL BACKEND	27
PRUEBAS DE INTEGRACIÓN FRONTEND-BACKEND	27

Etapas 1 Diseño de la Aplicación y Análisis de Requisitos

Introducción

En la actualidad, la organización y gestión del tiempo se han convertido en aspectos cruciales para la productividad y el bienestar personal. En este contexto, los gestores de tareas emergen como herramientas indispensables, facilitando la planificación, seguimiento y ejecución de actividades de manera eficiente.

Este componente se centra en la creación de un gestor de tareas que permita a los usuarios mantener un control efectivo sobre sus responsabilidades diarias. Desde la captura inicial de tareas hasta su finalización, este sistema ofrece una interfaz intuitiva y funcionalidades personalizables para adaptarse a las necesidades individuales de cada usuario.

A través de la combinación de diseño centrado en el usuario y tecnología de vanguardia, este gestor de tareas aspira a proporcionar una experiencia fluida y satisfactoria, ayudando a los usuarios a alcanzar sus objetivos de manera más eficaz y organizada.

Propósito del Documento

El presente documento tiene como finalidad documentar el proceso de diseño, análisis e implementación de software de tipo educativo, comercial, OVA, componente o módulo de aplicaciones. Se divide en tres etapas para facilitar el entendimiento y aplicación a gran escala en la asignatura de diseño de software.

- Etapa 1 Diseño de la Aplicación y Análisis de Requisitos

Esta etapa cumple la tarea de recoger todas las competencias desarrolladas en todas las áreas de formación del currículo de la licenciatura en Informática y Medios Audiovisuales y ponerlas a prueba en el diseño y análisis de un producto educativo que se base en las teorías de aprendizaje estudiadas, articule las estrategias de enseñanza con uso de TIC y genere innovaciones en educación con productos interactivos que revelen una verdadera naturaleza educativa. Estos productos deben aprovechar las fortalezas adquiridas en las áreas de tecnología e informática, técnicas y herramientas, medios audiovisuales y programación y sistemas, para generar productos software interactivos que permitan a los usuarios disfrutar de lo que aprenden, a su propio ritmo. Todo esto en el marco de un proceso metodológico (metodologías de desarrollo de software como MODESEC, SEMLI, etc.) que aproveche lo aprendido en la línea de gestión y lo enriquezca con elementos de la Ingeniería de Software.

- Etapa 2: Persistencia de Datos con Backend – Servidor

En la etapa 2 se continúa con los lineamientos de la etapa 1, para seguir adicionando elementos de diseño e implementación de software, enfocados en el desarrollo de APIs, servidores o microservicios que permitan soportar aplicaciones cliente del software educativo; en este sentido, el curso presenta los conceptos de los sistemas de bases de datos, su diseño lógico, la organización de los sistemas manejadores

de bases de datos, los lenguaje de definición de datos y el lenguaje de manipulación de datos SQL y NoSQL; de tal manera que los estudiantes adquieran las competencias para analizar, diseñar y desarrollar aplicaciones para gestionar y almacenar grandes cantidades de datos, mediante el uso de técnicas adecuadas como el diseño y modelo lógico y físico de base datos, manejo de los sistemas de gestión de bases de datos, algebra relacional, dominio del lenguaje SQL como herramienta de consulta, tecnología cliente / servidor; igualmente, se definirán los elementos necesarios para el acceso a dichas bases de datos, como la creación del servidor API, utilizando tecnologías de vanguardia como node.js, express, Nest.js, Spring entre otros; para, finalmente converger en el despliegue de la API utilizando servicios de hospedaje en la nube, preferiblemente gratuitos. También podrá implementar servidores o API 's con inteligencia artificial o en su defecto crear una nueva capa que consuma y transforme los datos obtenidos de la IA. El desarrollo del curso se trabajará por proyectos de trabajo colaborativo que serán evaluados de múltiples maneras, teniendo en cuenta más el proceso que el resultado.

Etapas 3: Consumo de Datos y Desarrollo Frontend – Cliente

La etapa 3 el estudiante está en capacidad de establecer la mejor elección de herramientas de consumo de datos y técnicas en aras de lograr el mejor producto a nivel de software o hardware acorde a los requerimientos funcionales y no funcionales del problema a solucionar. En este punto el estudiante puede consumir los datos a través de un cliente que puede ser una aplicación de celular, una aplicación de escritorio, una página web, IoT(internet de las cosas) o incluso, artefactos tecnológicos. El diseño gráfico es de los requisitos esenciales en la capa de presentación, por lo tanto, se requieren los cursos de diseño gráfico vistos previamente. Los elementos anteriores nos permiten elegir el paradigma y tecnología para desarrollar nuestras aplicaciones, teniendo en cuenta que podríamos desarrollar aplicaciones de tipo cliente

Alcance del Proyecto

El alcance que se pretende tener con el gestor de tareas se centra en desarrollar un componente digital que facilite la gestión, organización, creación, realización y filtración de tareas de manera eficiente, para generar en el usuario la mejor experiencia posible.

- Creación de una tarea.
- Búsqueda de una tarea: Permite al usuario buscar tareas según diferentes criterios, como palabras clave, fechas de vencimiento, etiquetas o categorías, facilitando la organización y la localización de tareas específicas dentro del sistema.
- Asignación de tareas: Posibilita asignar tareas específicas a diferentes usuarios o equipos, facilitando la colaboración y el trabajo en equipo.
- Modificación de una tarea.
- Eliminación de una tarea.

- Listar tareas.
- Listar tareas por usuarios.
- Listar tareas por fecha.
- Listar tareas por vencimiento.
- Listar tareas pendientes.
- Editar estados de la tarea: los estados de la tarea serian iniciado, en proceso, terminado, en revisión.
- Gestión de tareas basada en listas y calendarios: Permite al usuario organizar sus tareas tanto en forma de listas como en un calendario, lo que proporciona flexibilidad para visualizar y planificar las actividades de manera adecuada según sus preferencias y necesidades.
- Priorización de tareas con niveles de importancia: Permite al usuario asignar niveles de importancia a las tareas, lo que ayuda a priorizarlas en función de su urgencia o relevancia, facilitando la gestión del tiempo y la atención en las actividades más importantes.
- Integraciones con aplicaciones de calendario y correo electrónico: Permite al usuario sincronizar el gestor de tareas con aplicaciones de calendario y correo electrónico, lo que facilita la coordinación de actividades y la recepción de notificaciones en diferentes plataformas.
- Notificaciones usando sonidos, vibraciones, síntesis de voz: Permite al usuario recibir notificaciones de nuevas tareas, recordatorios o eventos importantes a través de diferentes medios, como sonidos, vibraciones o síntesis de voz, garantizando que no se pierdan información importante y se mantenga al tanto de las actividades planificadas.
- Permite agregar archivos adjuntos como imágenes, PDF, vídeos, documentos de Office: Permite al usuario adjuntar archivos multimedia o documentos a las tareas, lo que facilita el acceso a la información relevante y la colaboración en proyectos que requieran documentos o recursos adicionales.
- Recordatorios y notificaciones: Envía recordatorios y notificaciones automáticas sobre tareas próximas a vencer o completadas.
- Comentarios y discusiones: Permite a los usuarios comentar y discutir sobre las tareas dentro de la plataforma, facilitando la comunicación y la colaboración.

Para futuras versiones, se proponen características adicionales como:

- Generación de informes y análisis: Ofrece herramientas para generar informes y análisis sobre el progreso y rendimiento de las tareas.
- Adición de tareas a través de la voz: Permite al usuario agregar nuevas tareas mediante comandos de voz, lo que proporciona una forma rápida y conveniente de ingresar información al gestor de tareas sin necesidad de escribir.

- Creación de hábitos y recordatorios recurrentes: Permite al usuario establecer hábitos o tareas recurrentes y configurar recordatorios automáticos para realizarlas en intervalos específicos, lo que ayuda a mantener la consistencia y la disciplina en la realización de actividades repetitivas.
- Personalización de la interfaz: Ofrece opciones de personalización de la interfaz para adaptarse a las preferencias y necesidades de los usuarios.

Definiciones y Acrónimos

API: Interfaz de Programación de Aplicaciones (Application Programming Interface).

DBMS: Sistema de Gestión de Bases de Datos (Database Management System).

SQL: Lenguaje de Consulta Estructurada (Structured Query Language).

HTTP: Protocolo de Transferencia de Hipertexto (Hypertext Transfer Protocol).

REST: Transferencia de Estado Representacional (Representational State Transfer).

JSON: Notación de Objetos de JavaScript (JavaScript Object Notation).

JWT: Token de Web JSON (JSON Web Token).

CRUD: Crear, Leer, Actualizar y Borrar (Create, Read, Update, Delete).

ORM: Mapeo Objeto-Relacional (Object-Relational Mapping).

MVC: Modelo-Vista-Controlador (Model-View-Controller).

API RESTful: API que sigue los principios de REST.

CI/CD: Integración Continua / Entrega Continua (Continuous Integration / Continuous Delivery).

SaaS: Software como Servicio (Software as a Service).

SSL/TLS: Capa de sockets seguros/Seguridad de la Capa de Transporte (Secure Sockets Layer/Transport Layer Security).

HTML: Lenguaje de Marcado de Hipertexto (Hypertext Markup Language).

CSS: Hojas de Estilo en Cascada (Cascading Style Sheets).

JS: JavaScript. DOM: Modelo de Objeto del Documento (Document Object Model).

UI: Interfaz de Usuario (User Interface). UX: Experiencia del Usuario (User Experience).

SPA: Aplicación de Página Única (Single Page Application).

AJAX: Asíncrono JavaScript y XML (Asynchronous JavaScript and XML).

CMS: Sistema de Gestión de Contenido (Content Management System).

CDN: Red de Distribución de Contenido (Content Delivery Network).

SEO: Optimización de Motores de Búsqueda (Search Engine Optimization).

IDE: Entorno de Desarrollo Integrado (Integrated Development Environment).

CLI: Interfaz de Línea de Comandos (Command Line Interface).

PWA: Aplicación Web Progresiva (Progressive Web App).

CRUD: Operaciones básicas de creación (Create), lectura (Read), actualización (Update) y eliminación (Delete) de datos en una base de datos.

AJAX: Asíncrono JavaScript y XML (Asynchronous JavaScript and XML). Permite actualizar partes de una página web sin necesidad de recargarla completamente, lo que mejora la experiencia del usuario.

OAuth: Protocolo de autorización que permite a una aplicación obtener acceso limitado a recursos en un servicio en nombre del propietario de los recursos, sin necesidad de compartir sus credenciales.

GUI: Interfaz Gráfica de Usuario (Graphical User Interface). Permite a los usuarios interactuar con el software a través de elementos visuales como ventanas, botones y menús.

GESTOR DE TAREAS: es una herramienta que te ayuda a organizar y administrar tus actividades diarias, proyectos y responsabilidades. Puede ser tanto una aplicación digital como una técnica de gestión personal.

INTERFAZ INTUITIVA: Una interfaz de usuario diseñada de manera que sea fácil de entender y utilizar, sin requerir una explicación extensa o capacitación previa por parte del usuario.

PERSONALIZABLE: La capacidad de adaptar o modificar una herramienta o aplicación de acuerdo con las preferencias y necesidades individuales de cada usuario.

DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO: Un enfoque de diseño que prioriza las necesidades, deseos y habilidades del usuario final durante el proceso de desarrollo de productos o servicios.

EFICIENCIA: La capacidad de realizar una tarea o alcanzar un objetivo utilizando la menor cantidad de recursos posibles, como tiempo, esfuerzo o dinero.

PRODUCTIVIDAD: La medida en que se logran los resultados deseados de manera efectiva y eficiente, maximizando el rendimiento y minimizando el desperdicio.

PLANIFICACIÓN: El proceso de establecer objetivos, identificar acciones y recursos necesarios, y establecer un cronograma para alcanzar esos objetivos de manera sistemática.

SEGUIMIENTO: La acción de monitorear y controlar el progreso de las tareas o actividades para asegurarse de que se estén llevando a cabo de acuerdo con el plan establecido.

INNOVACIÓN: La introducción de nuevas ideas, métodos o productos que generan cambios positivos y mejoras significativas en la forma en que se realizan las actividades o se satisfacen las necesidades.

EXPERIENCIA DEL USUARIO: La percepción general y la satisfacción del usuario al interactuar con un producto o servicio, que incluye aspectos como la facilidad de uso, la eficiencia y la utilidad percibida.

BACKEND: La parte de un sistema informático que se encarga del procesamiento y almacenamiento de datos, así como de la lógica de negocio, generalmente no visible para el usuario final.

PERSISTENCIA DE DATOS: La capacidad de almacenar y recuperar datos de manera permanente en un sistema informático, incluso después de que se haya cerrado la aplicación o se haya apagado el dispositivo.

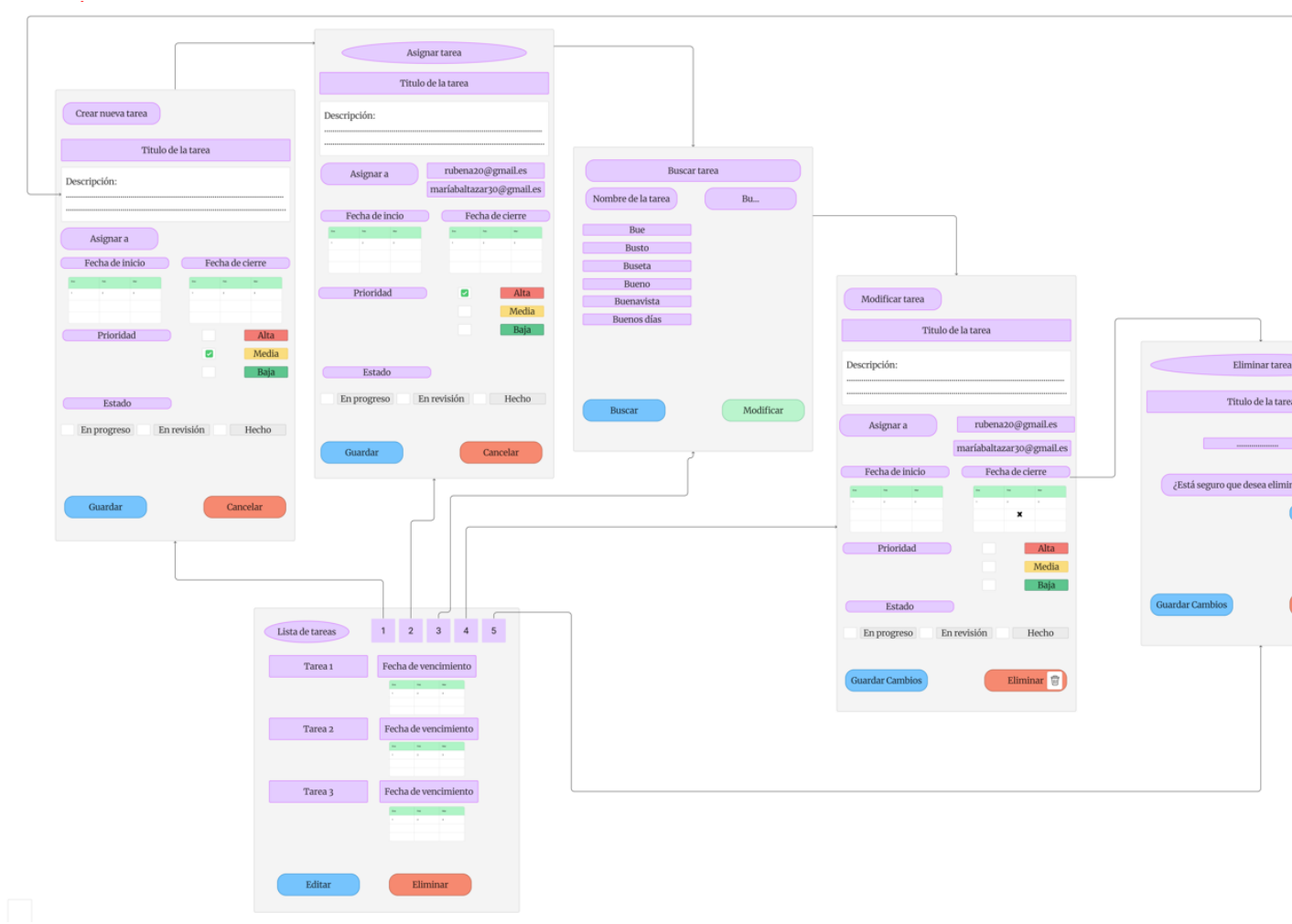
Descripción General

Objetivos del Sistema

Desarrollar un módulo de gestión de tareas para plataformas de contenidos, que permita a los usuarios organizar, asignar y dar seguimiento a las actividades de manera colaborativa y eficiente. Este componente estará diseñado para mejorar la coordinación entre equipos, facilitando la asignación de tareas, el seguimiento del progreso y la gestión de plazos.

Conceptos de las entidades

Funcionalidad General

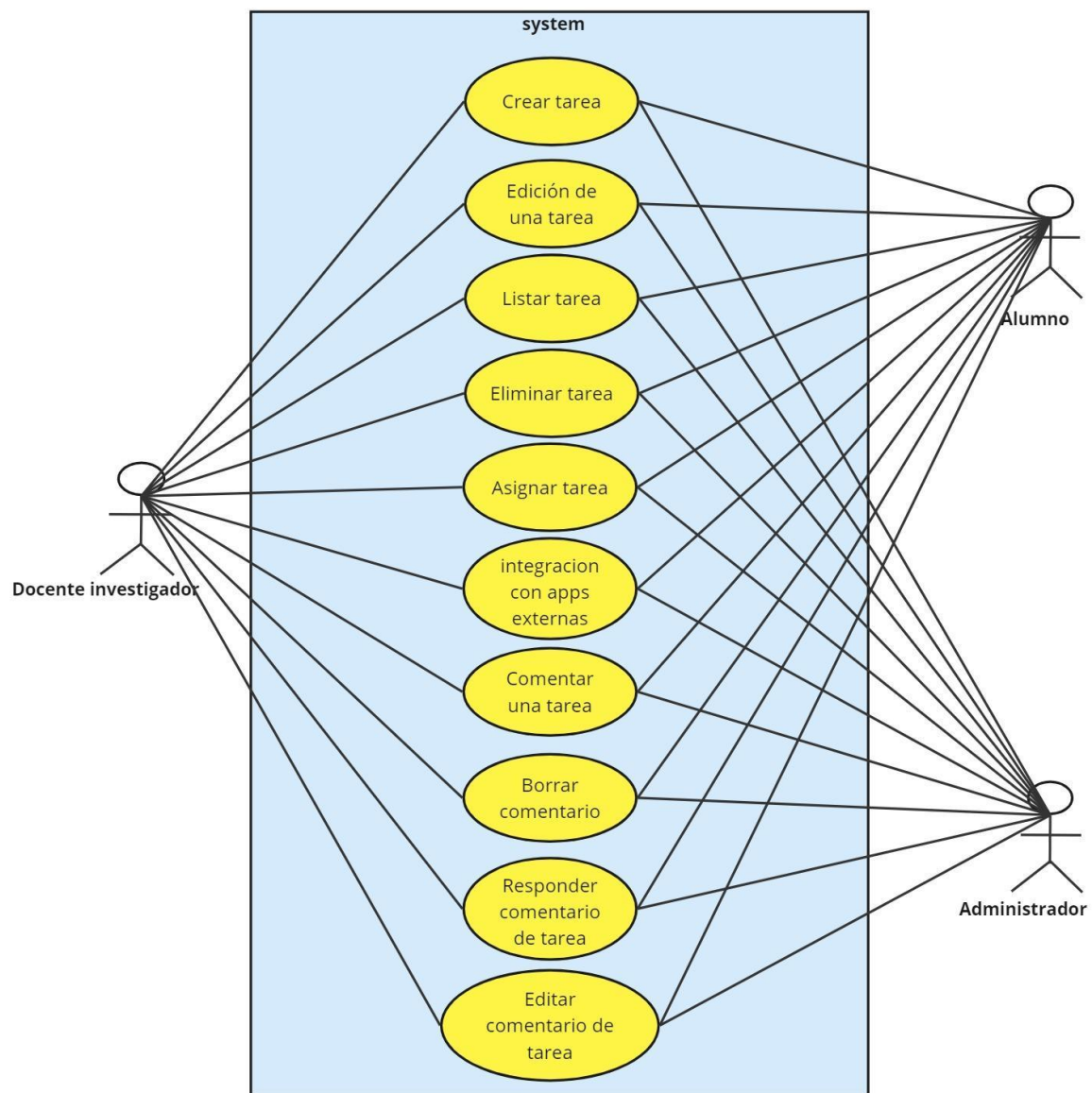


Usuarios del sistema

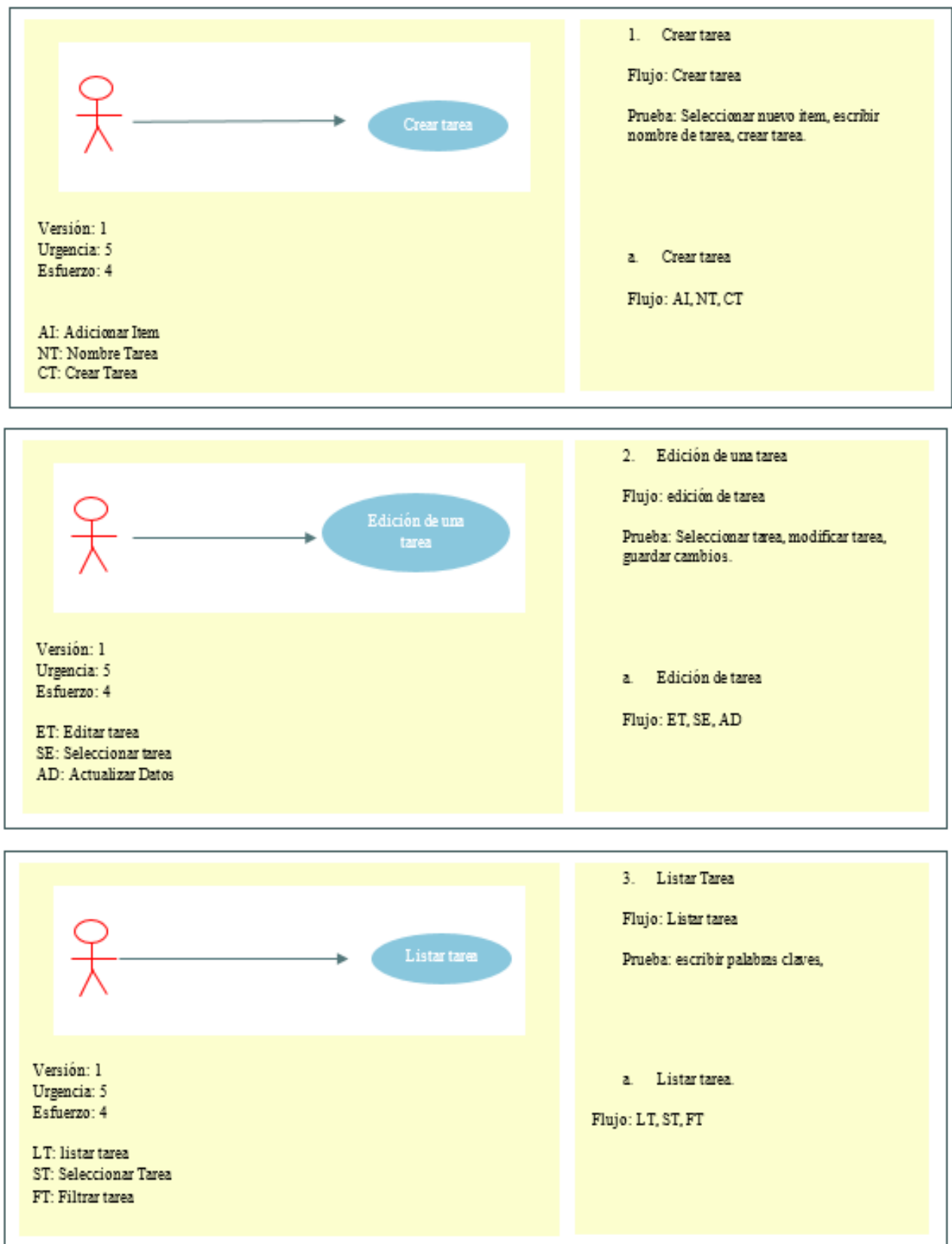
Restricciones

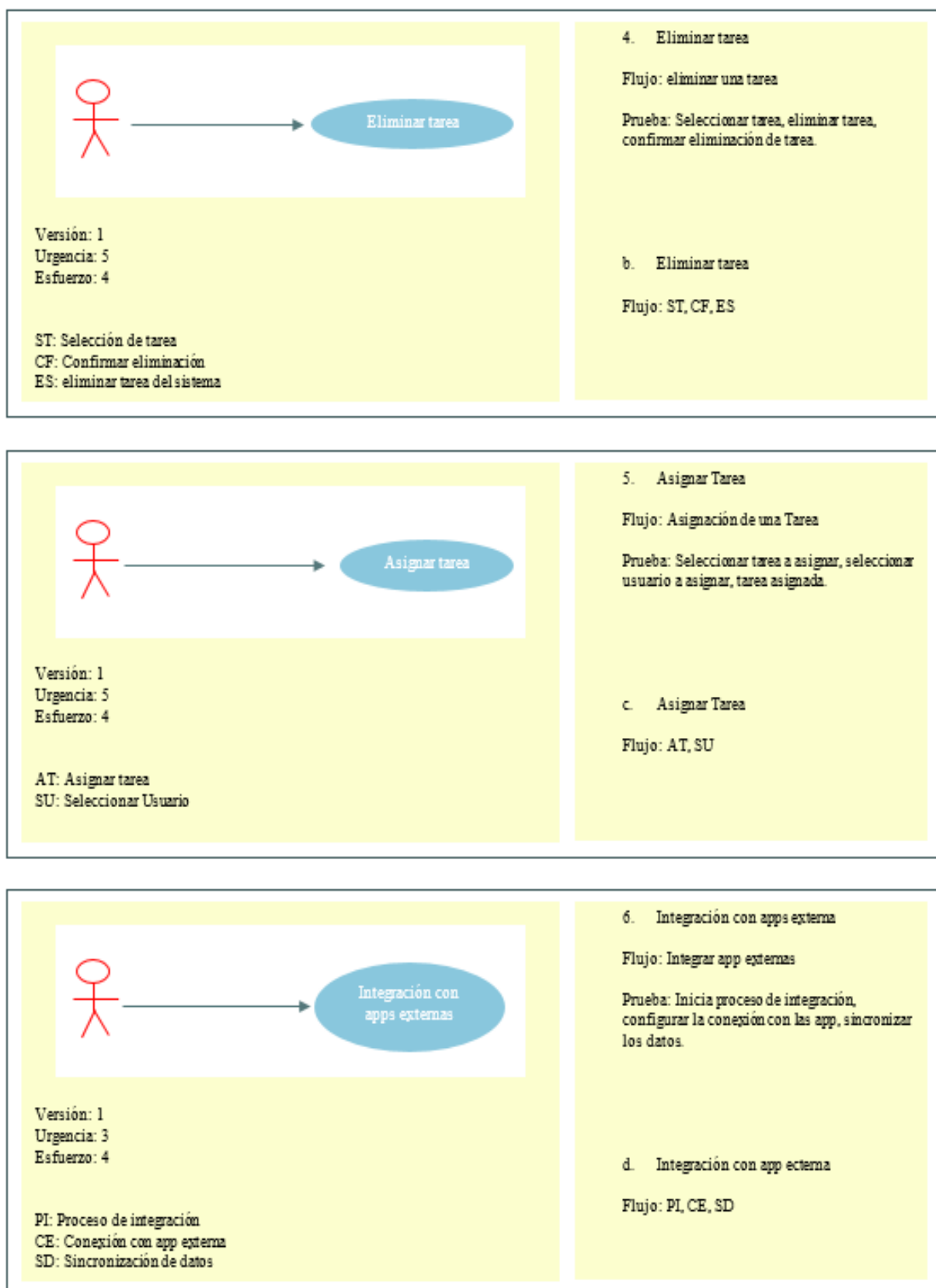
3. REQUISITOS FUNCIONALES

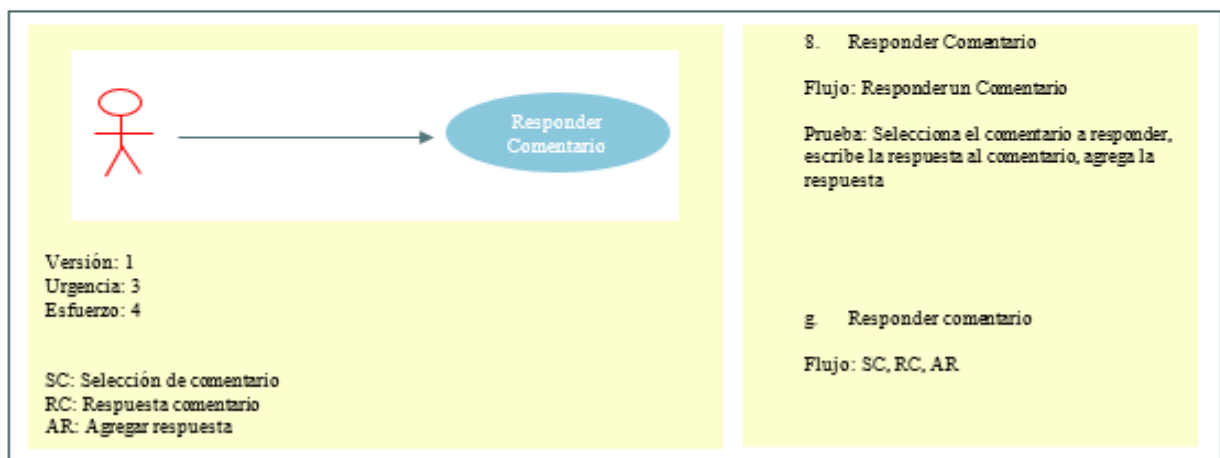
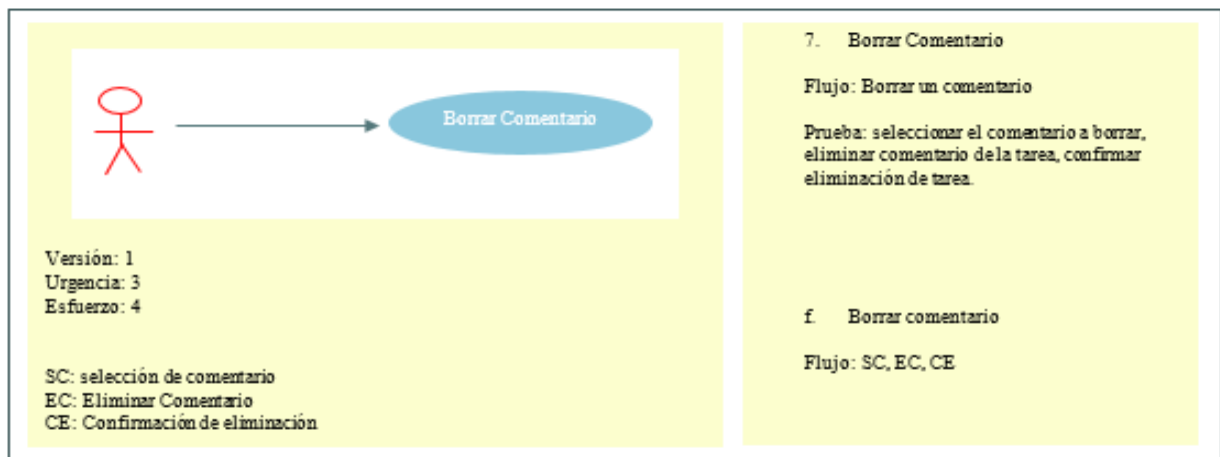
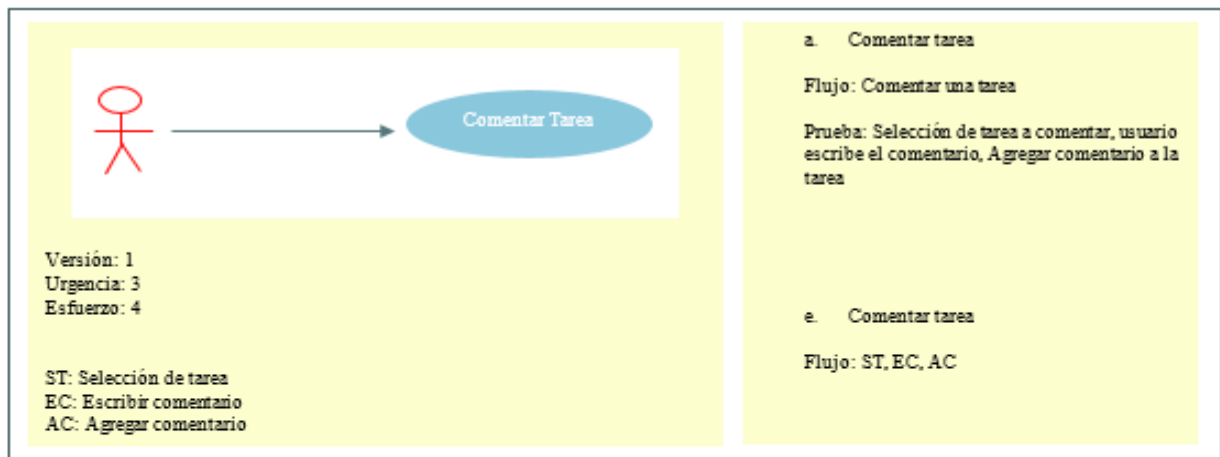
Casos de Uso

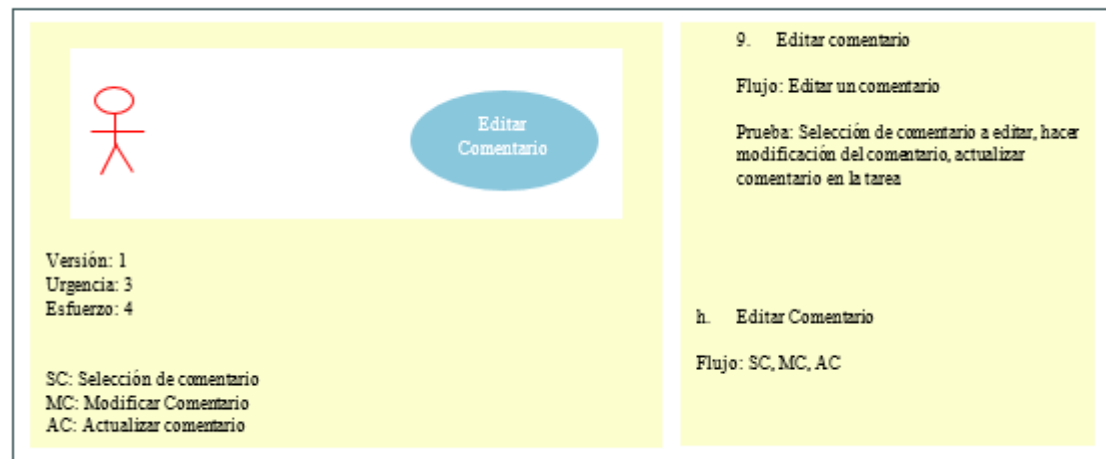


Diagramas de Flujo de Casos de Uso









Descripción detallada de cada caso de uso:

Caso N° 1 Crear tarea		
ID	CU-1	
Nombre	Crear tarea	
Actores	Actores	
Objetivo	Este caso debe permitir crear una tarea	
Urgencia	5	
Esfuerzo	4	
Pre-condiciones	<ul style="list-style-type: none"> - El docente debe estar autenticado de forma correcta en el sistema. - El docente debe tener permisos para crear tareas. 	
Flujo Normal	Docente	Sistema
	Selecciona crear una tarea	
		Se despliega el formulario para crear una tarea
	Título de la tarea, Descripción de la tarea, fecha de inicio, fecha de cierre, Prioridad: Alta - Baja, Estado (En Progreso, en revisión, Hecho)	
	Guardar	
		Se crea la tarea

	cerrar	
		Se cierra el formulario
Flujo alternativo 1	Si algún campo requerido no se completó y se selecciona Guardar.	Muestra mensaje de error y no permite crear tarea.

Caso N° 2 Edición de una tarea		
ID	CU-2	
Nombre	Edición de una tarea	
Actores	Actores	
Objetivo	Este caso debe permitir editar una tarea	
Urgencia	5	
Esfuerzo	4	
Pre-condiciones	<ul style="list-style-type: none"> - El docente debe estar autenticado de forma correcta en el sistema. - Debe existir una tarea previamente creada 	
Flujo Normal	Docente	Sistema
	Selecciona la tarea a editar	
		Despliega los detalles de la tarea a editar
	Título, Descripción, Asignar a un estudiantes, Fecha de inicio, Fecha	

	de cierre, Prioridad: Alta - baja, Estado: (En Progreso, en revisión, Hecho)	
	Guardar los cambios	
		Se modifica la tarea
	Eliminar	
		Se eliminan las modificaciones
Flujo alternativo 1	No se hizo modificación	Error

Caso N°3 Listar tarea	
ID	CU-3
Nombre	Listar tarea
Actores	Actores
Objetivo	Este caso debe permitir listar todas las tareas
Urgencia	4
Esfuerzo	3
Pre-condiciones	<ul style="list-style-type: none"> - El docente debe estar autenticado de forma correcta en el sistema. - Debe tener tareas para poder listar.

Flujo Normal	Docente	Sistema
	Listar tareas	
		Se despliega la lista de tareas
	Tarea, Fecha de vencimiento de la tarea.	
	Editar tarea	
		Despliega el formulario para editar tarea
	Eliminar tarea	
		Se elimina la tarea
Flujo alternativo 1	Si el docente no tiene permisos para acceder al listado de tareas, muestra un mensaje de error	Si hay problemas técnicos para recuperar el listado de tareas, muestra un mensaje de error

Caso N°4	
ID	CU-4
Nombre	Eliminar tarea
Actores	Actores

Objetivo	Permitir eliminar una tarea	
Urgencia	4	
Esfuerzo	3	
Pre-condiciones	<ul style="list-style-type: none"> - El actor debe estar autenticado en el sistema. - Deben existir tareas previamente creadas y visibles para el actor. 	
Flujo Normal	Docente	Sistema
	Selecciona la opción Eliminar tarea.	
		El sistema despliega la lista de tareas existentes.
	Selecciona la tarea que desea eliminar.	
		tarea seleccionada
	eliminar	
		El sistema muestra la tarea seleccionada con la opción de eliminar.
	Confirma la eliminación de la tarea.	
		El sistema elimina la tarea seleccionada.
		El sistema muestra un mensaje de confirmación indicando que la tarea ha sido eliminada.
Flujo alternativo 1		

Caso N°5		
ID	CU-5	
Nombre	Asignar una tarea	
Actores	Actores	
Objetivo	Permitir asignar una tarea	
Urgencia	3	
Esfuerzo	2	
Pre-condiciones	<ul style="list-style-type: none"> - El docente debe estar autenticado en el sistema. - Deben existir tareas disponibles para asignar. - Deben existir actores a quienes se les puede asignar la tarea. 	
Flujo Normal	Docente	Sistema
	Selecciona la opción Asignar tarea en el sistema.	
		El sistema despliega la interfaz de asignación de tareas.
	Selecciona la tarea que desea asignar.	
		El sistema muestra una lista de actores disponibles para asignar la tarea.
	Selecciona el actor al que se asignará la tarea.	
		El sistema confirma la asignación de la tarea al actor seleccionado
	Selecciona la opción Asignar tarea en el sistema.	
		El sistema despliega un mensaje indicando que no hay tareas

		disponibles para asignar.
Flujo alternativo 1		

Caso N°6		
ID	CU-6	
Nombre	Integración con apps externas	
Actores	Actores	
Objetivo	Permitir integrar Apps externas	
Urgencia	5	
Esfuerzo	4	
Pre-condiciones	<ul style="list-style-type: none"> - El usuario debe estar autenticado en el sistema. - Debe existir una API disponible para la integración. - El usuario debe tener permisos para configurar integraciones. 	
Flujo Normal	Docente	Sistema
	Accede a la opción Integraciones en el sistema.	
		El sistema despliega una lista de apps externas disponibles para integrar.
	Selecciona la app externa que desea integrar.	
		El sistema solicita las credenciales y permisos necesarios para la

		integración.
	Introduce las credenciales y otorga los permisos necesarios.	
		El sistema verifica las credenciales y los permisos.
		El sistema confirma la integración exitosa de la app externa y muestra un mensaje de éxito.
Flujo alternativo 1		

Caso N° 7		
ID	CU-7	
Nombre	Comentar una tarea	
Actores	Actores	
Objetivo	Permitir comentar una tarea	
Urgencia	5	
Esfuerzo	4	
Pre-condiciones	El usuario debe estar autenticado en el sistema. La tarea a comentar debe existir en el sistema.	
Flujo Normal	Docente	Sistema
	El usuario selecciona la tarea a comentar.	El sistema valida el comentario.

	El usuario escribe el comentario en el campo correspondiente.	El sistema agrega el comentario a la tarea seleccionada
		El comentario se agrega correctamente a la tarea seleccionada
Flujo alternativo 1		

Caso N° 8	
ID	CU-8
Nombre	Borrar Comentario
Actores	Actores
Objetivo	Permitir borrar un comentario
Urgencia	5
Esfuerzo	4

Pre-condiciones	El usuario debe estar autenticado en el sistema. El comentario a borrar debe pertenecer a una tarea existente en el sistema.	
Flujo Normal	Docente	Sistema
	El usuario selecciona el comentario que desea borrar.	El sistema elimina el comentario de la tarea
	El usuario confirma la eliminación del comentario.	El comentario seleccionado se elimina correctamente de la tarea
Flujo alternativo 1		

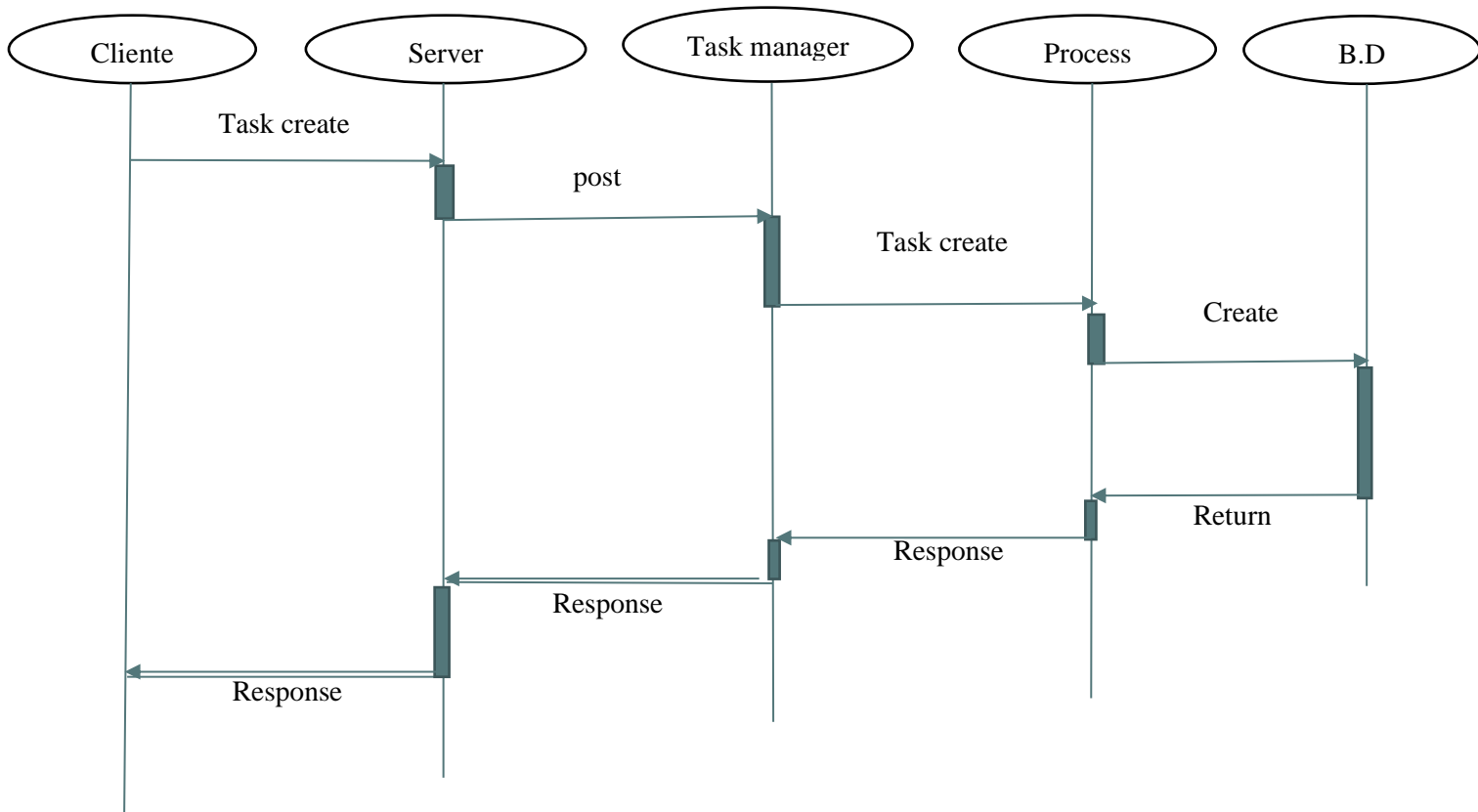
Caso N° 9	
ID	CU-9
Nombre	Responder comentario de una tarea

Actores	Actores	
Objetivo	Permitir responder un comentario	
Urgencia	5	
Esfuerzo	4	
Pre-condiciones	El usuario debe estar autenticado en el sistema. El comentario al que se va a responder debe existir en la tarea seleccionada.	
Flujo Normal	Docente	Sistema
	El usuario selecciona el comentario al que desea responder	El sistema agrega la respuesta al comentario seleccionado
	El usuario escribe la respuesta en el campo correspondiente.	La respuesta se agrega correctamente al comentario seleccionado
Flujo alternativo 1		

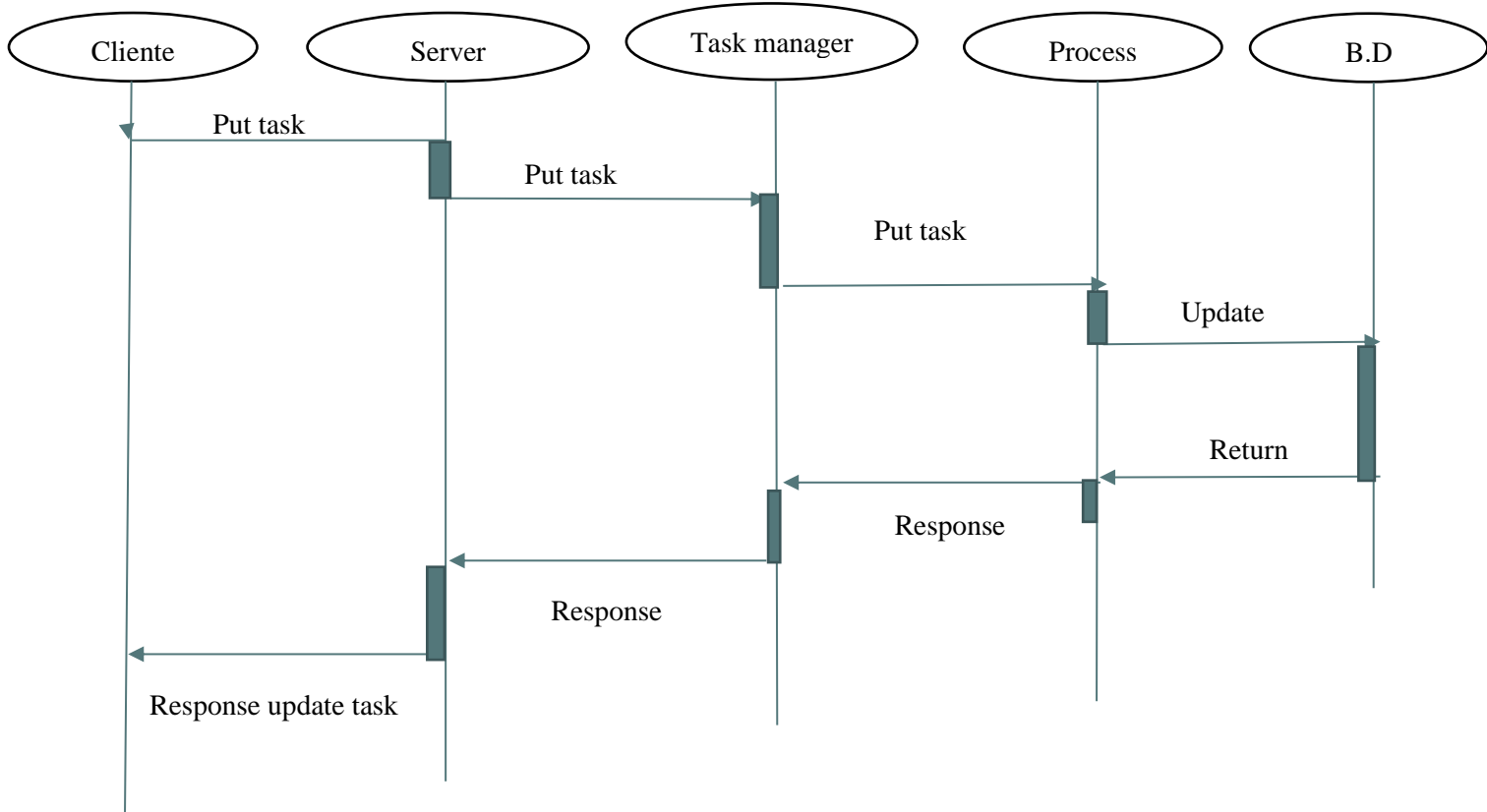
Caso N° 10		
ID	CU-10	
Nombre	Editar comentario de tarea	
Actores	Actores	
Objetivo	Permitir editar el comentario de una tarea antrientemente creada	
Urgencia	5	
Esfuerzo	4	
Pre-condiciones	El usuario debe estar autenticado en el sistema. El comentario a editar debe existir en la tarea seleccionada.	
Flujo Normal	Docente	Sistema
	El usuario selecciona el comentario que desea editar.	El sistema actualiza el comentario con los cambios realizados.
	El usuario modifica el contenido del comentario en el campo correspondiente.	El comentario seleccionado se actualiza correctamente con los cambios realizados por el usuario.
Flujo alternativo 1		

Diagramas de Secuencia

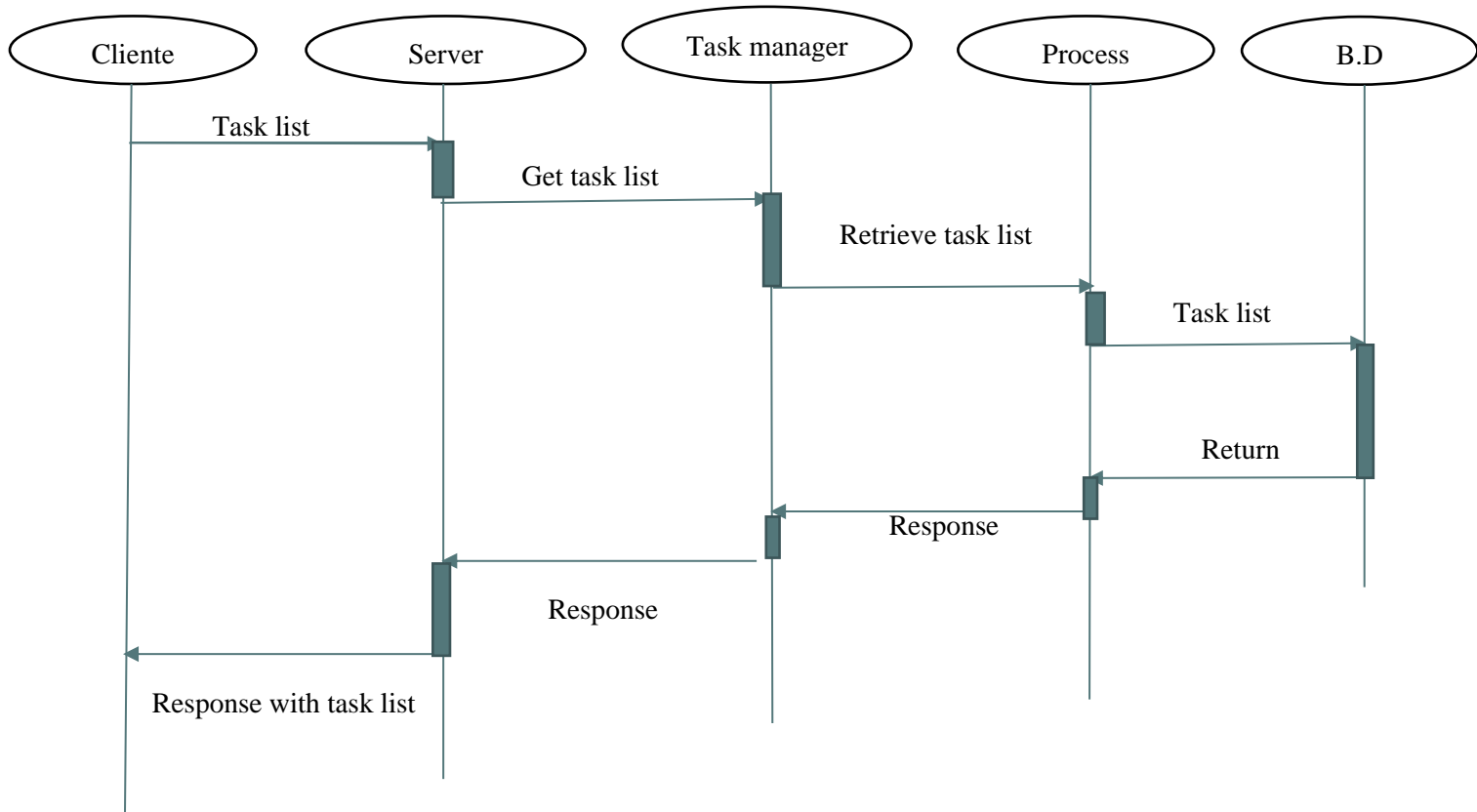
Crear tarea:



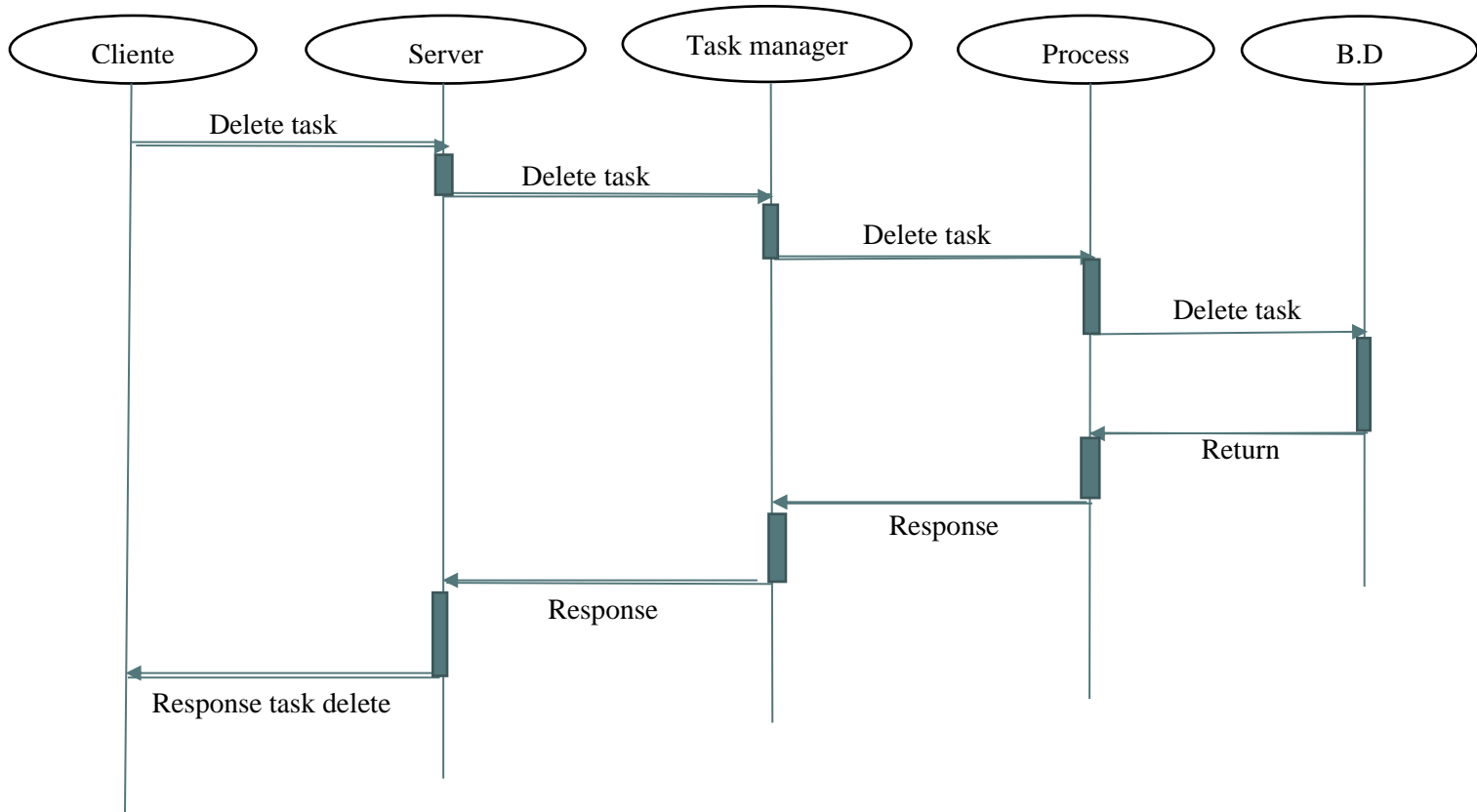
Editar tarea:



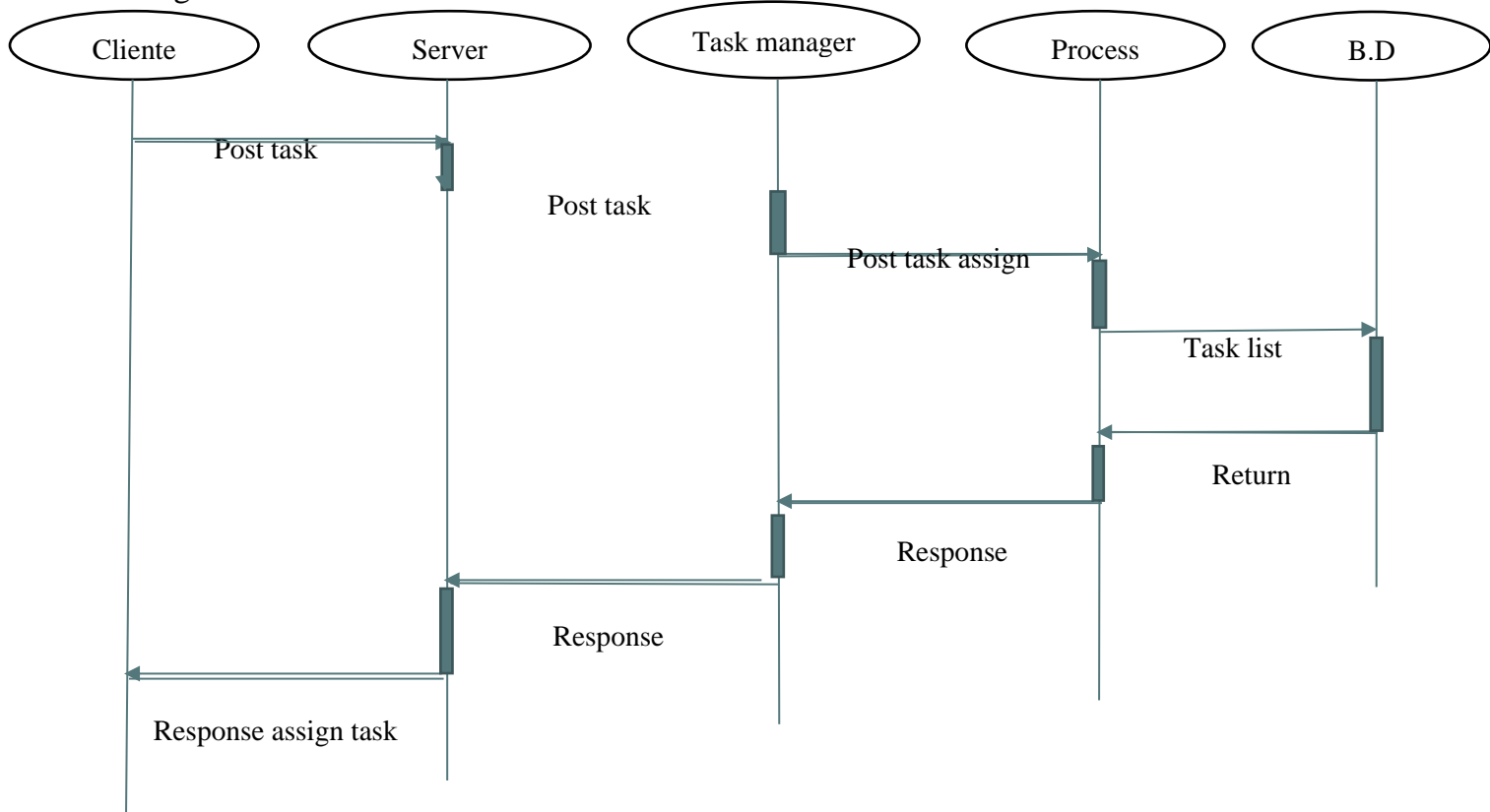
Listar tarea:



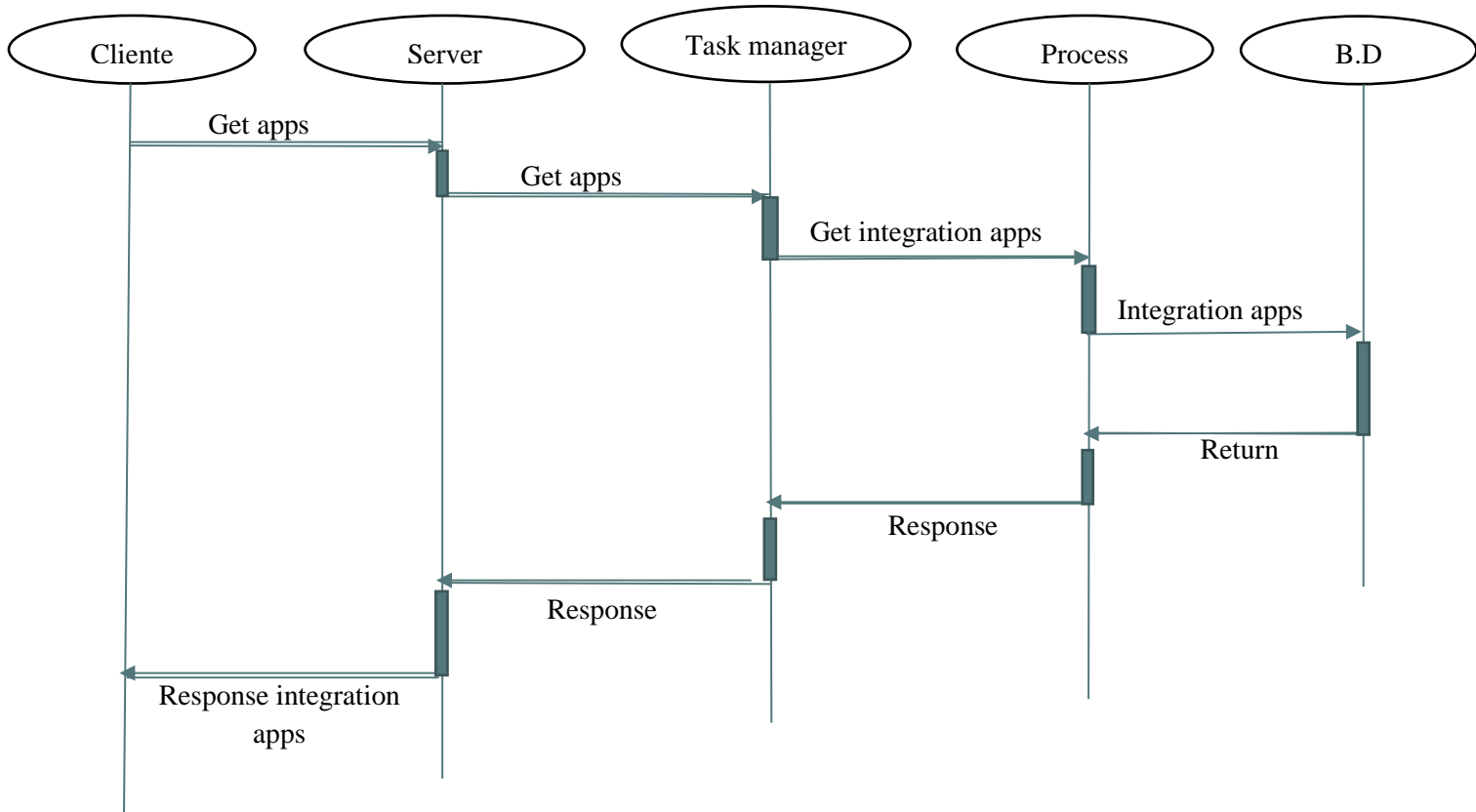
Eliminar tarea:



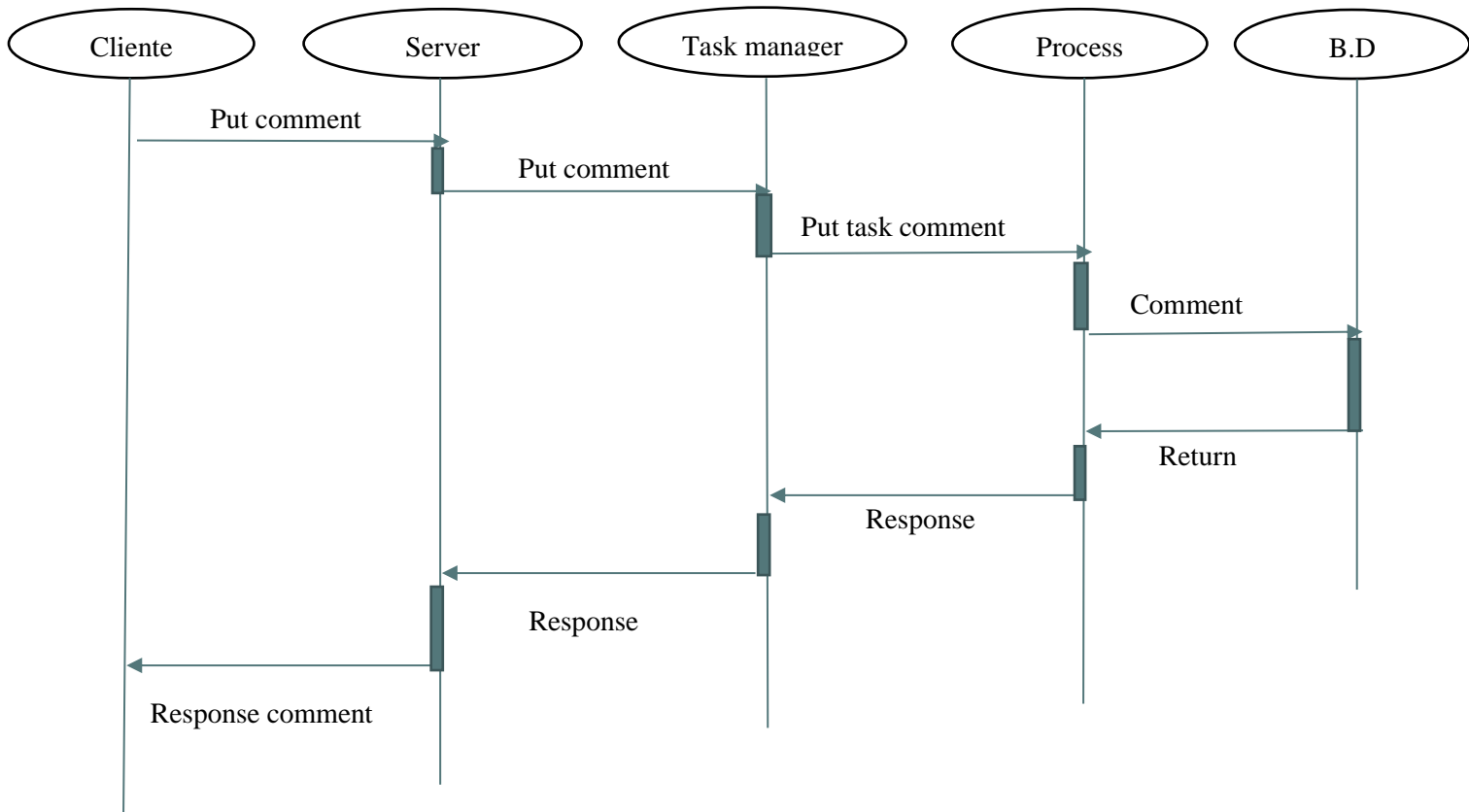
Asignar Tarea:



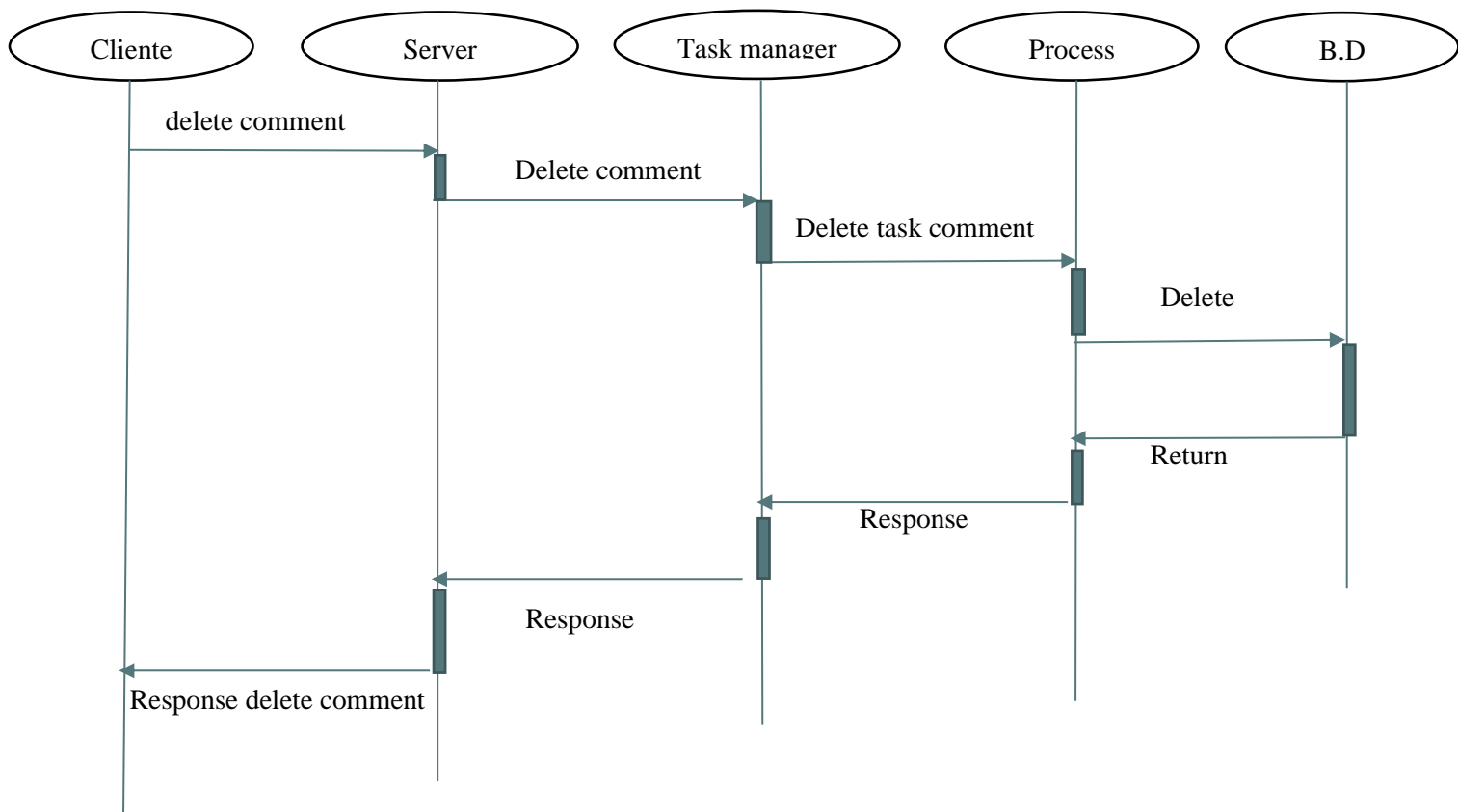
Integración con apps externas:



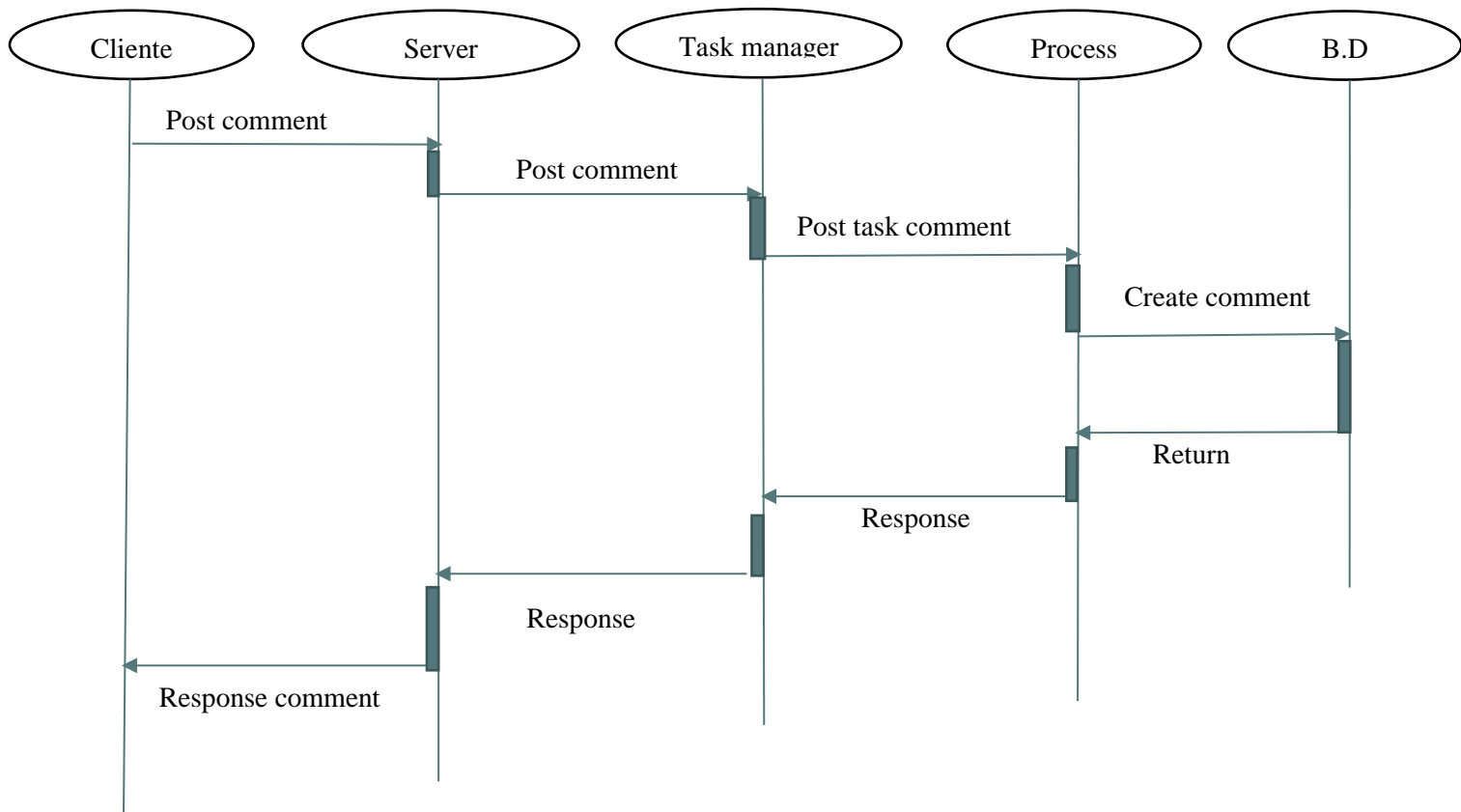
Comentar Tarea:



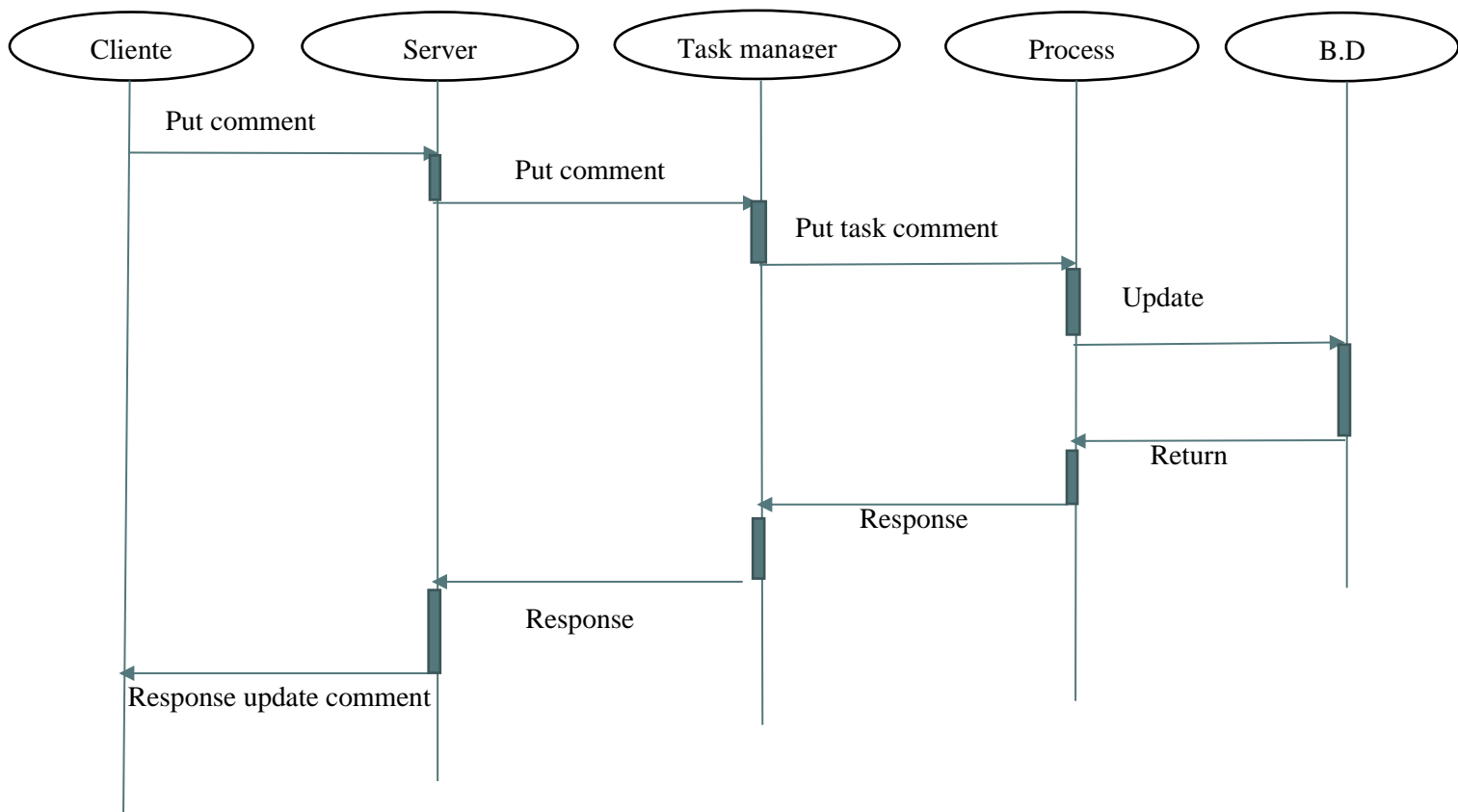
Borrar comentario tarea:



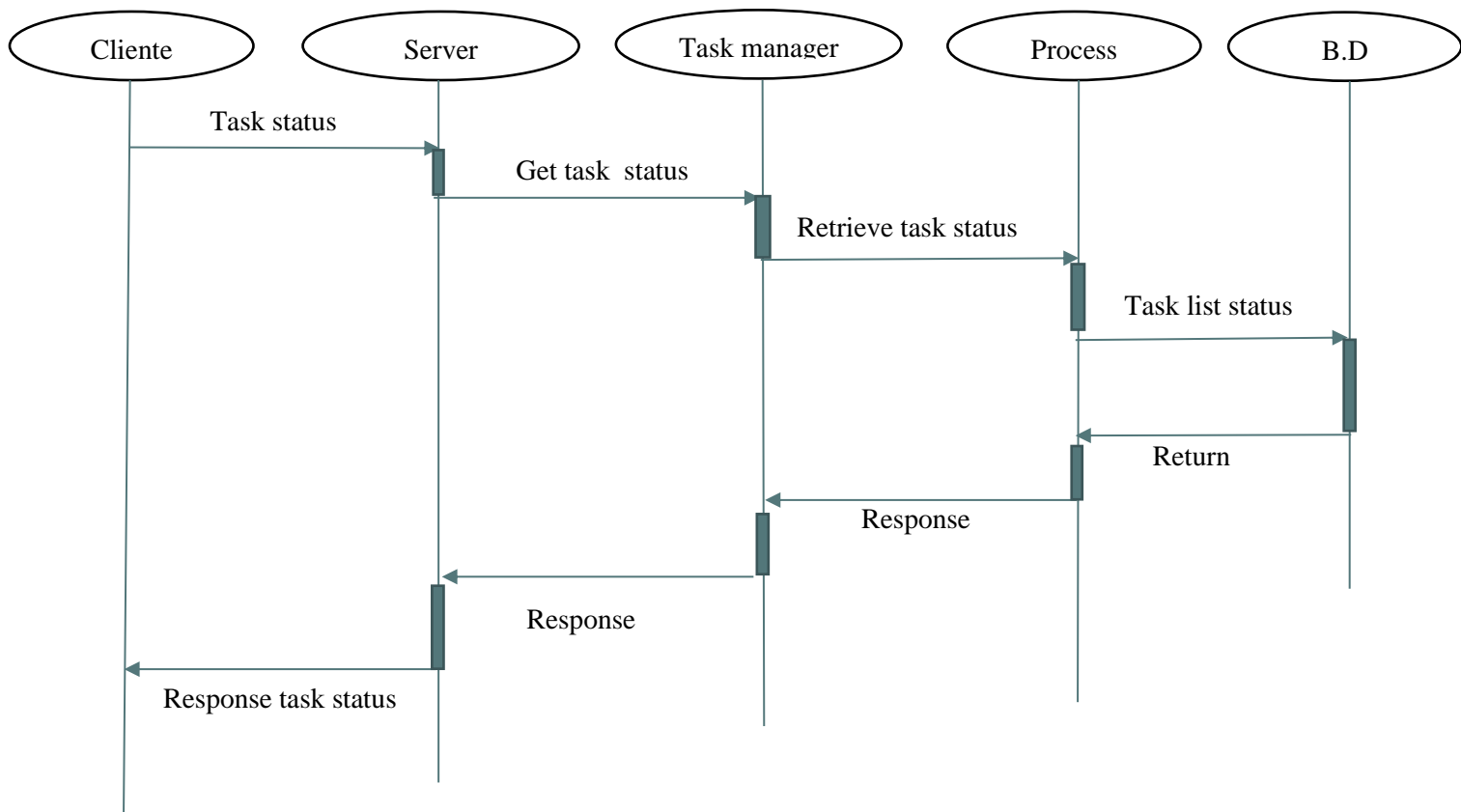
Responder comentario tarea:



Editar comentario tarea:



Estado Tarea:



Diagramas de Flujo de Casos de Uso

Prioridad de Requisitos

Requisitos No Funcionales

Requisitos de Desempeño

Requisitos de Seguridad

Requisitos de Usabilidad

Requisitos de Escalabilidad

Modelado E/R

Caracterización de los datos

Diagrama de Entidad-Relación

Diagrama relacional

Descripción de Entidades y Relaciones

Reglas de Integridad

Anexos (si es necesario)

Diagramas Adicionales

Referencias

Etapla 2: Persistencia de Datos con Backend

Introducción

Propósito de la Etapa

Alcance de la Etapa

Definiciones y Acrónimos

Diseño de la Arquitectura de Backend

Descripción de la Arquitectura Propuesta

Componentes del Backend

Diagramas de Arquitectura

Elección de la Base de Datos

Evaluación de Opciones (SQL o NoSQL)

Justificación de la Elección

Diseño de Esquema de Base de Datos

Implementación del Backend

Elección del Lenguaje de Programación

Creación de la Lógica de Negocio

Desarrollo de Endpoints y APIs

Autenticación y Autorización

Conexión a la Base de Datos

Configuración de la Conexión

Desarrollo de Operaciones CRUD

Manejo de Transacciones

Pruebas del Backend

Diseño de Casos de Prueba

Ejecución de Pruebas Unitarias y de Integración

Manejo de Errores y Excepciones

Etapas 3: Consumo de Datos y Desarrollo Frontend

Introducción

Propósito de la Etapa

Alcance de la Etapa

Definiciones y Acrónimos

Creación de la Interfaz de Usuario (UI)

Diseño de la Interfaz de Usuario (UI) con HTML y CSS

Consideraciones de Usabilidad

Maquetación Responsiva

Programación Frontend con JavaScript (JS)

Desarrollo de la Lógica del Frontend

Manejo de Eventos y Comportamientos Dinámicos

Uso de Bibliotecas y Frameworks (si aplicable)

Consumo de Datos desde el Backend

Configuración de Conexiones al Backend

Obtención y Presentación de Datos

Actualización en Tiempo Real (si aplicable)

Interacción Usuario-Interfaz

Manejo de Formularios y Validación de Datos

Implementación de Funcionalidades Interactivas

Mejoras en la Experiencia del Usuario

Pruebas y Depuración del Frontend

Diseño de Casos de Prueba de Frontend

Pruebas de Usabilidad

Depuración de Errores y Optimización del Código

Implementación de la Lógica de Negocio en el Frontend

Migración de la Lógica de Negocio desde el Backend (si necesario)

Validación de Datos y Reglas de Negocio en el Frontend

Integración con el Backend

Verificación de la Comunicación Efectiva con el Backend

Pruebas de Integración Frontend-Backend