



FASE 1 DE PROYECTO

José Andrés Morales Calderón - 201602754



13 DE DICIEMBRE DE 2017

IPC2
USAC

FASE 1 PROYECTO IPC 2

Definición de Solución

Objetivos Generales

- Crear una red social con la creación de proyectos como enfoque.
- Tener Asociaciones para repartir tareas de un proyecto.
- Tener un mejor control al trabajar en Proyectos.
- Representar el proyecto utilizando Diagramas.

Objetivos Específicos

- Tener un sistema de amigos para que los usuarios interactúen en la plataforma.
- Crear un chat para la plataforma.
- Los usuarios puede buscar proyectos libremente y unirse a ellos.
- Las tareas contarán con un progreso.
- Crear un sistema de Karma.
- Permitir a los usuarios postear en sus perfiles.

Alcances del Proyecto

Se requieren plantillas de HTML, software de creación de diagramas, software para escritura. Conocimientos de análisis y diseño de proyectos.

Este proyecto servirá para crear una red social, la cual se centrará en usuarios y proyectos que estos pueden hacer, se conocerá la experiencia de los usuarios para así asignarlos a proyectos.

Panorama general de la aplicación

En la aplicación abran usuarios, asociones, habilidades, proyectos, tareas y karma.

Los usuarios tendrán un perfil en donde estará toda su información, en este perfil se verán las habilidades de este usuario, sus amigos, los proyectos en los que está involucrado, el karma de este usuario, se podrá postear en el perfil del usuario, solo el usuario puede postear, mas sus amigos pueden comentar los post de este usuario.

Las asociones son grupos de usuarios, estos se enfocan en un proyecto en común, de esta forma se puede organizar el trabajo del proyecto. Aquí se pueden distribuir las tareas, ver los roles que los usuarios tienen en el proyecto.

Las habilidades, estas definen la experiencia y capacidad de los usuarios, otros usuarios contribuyen a esta rama. El usuario no puede modificar sus habilidades.

El karma es lo que muestra a los usuarios "top" mientras más karma mejor es el usuario y más probabilidad de que este trabaje en un proyecto, ya que el mientras más karma más experiencia.

Requerimientos iniciales del sistema.

Funciones del sistema:

	Nombre	Descripción	Evidencia	Interacción	Prioridad
1	Registrar Usuario	Función para ingresar usuarios nuevos	evidente	-	20
2	Eliminar usuarios	Función para eliminar usuarios del software	no evidente	1	13
3	Modificar usuarios	Función para modificar usuarios del software	no evidente	1	12
4	Agregar Habilidades	Se agregan habilidades a un usuario y estas se muestran en su perfil	evidente	1	3
5	Agregar Conocimiento	Se agregan conocimientos a un usuario y así aumentan sus habilidades	evidente	1	2
6	Modificar perfil	El usuario puede cambiar información de su perfil para que los otros usuarios la vean	evidente	1	9
7	Creación Asociación	Un usuario crea una asociación involucrando a otros usuarios	evidente	1	11
8	Agregar usuarios a asociación	El usuarios que creo la asociación agregar a otros a esta	evidente	2	4
9	Crear Proyecto	Cualquier usuario puede crear un proyecto, darle nombre, descripción, habilidades a requerir, entre otras cosas	evidente	1	5
10	Crear Perfil	Cuando un usuario entra al software se crea un perfil para este que muestra su información	no evidente	1	1
11	Agregar amigos	Un usuario puede mandar solicitud de amistad a otro	evidente	1	14
12	Mandar solicitud de amistad	Se envía una solicitud a la persona con la cual se quiere tener amistad para ver si esta acepta o no	no evidente	2	15
13	Eliminar contactos	Un usuario puede terminar la amistad con otro usuario	evidente	2	16
14	Modificar karma	Un usuario puede darle karma a otro	evidente	2	10
15	Crear tarea	El administrador de un proyecto puede crear tareas y asignarlas a usuarios	evidente	3	6
16	Finalizar tarea	El usuario puede finalizar una tarea y marcarla como "hecha"	evidente	4	7
17	Finalizar proyecto	Cuando se finalizan todas las tareas se puede finalizar el proyecto	evidente	5	8
18	Postear en perfil	Un usuario puede poner un post para que lo vean sus amigos	evidente	2	17
19	Comentar post	Un amigo puede comentar en los post de perfil	evidente	4	18
20	Eliminar post	Un usuario puede eliminar su post	evidente	3	19

Atributos del sistema:

Performance	Desarrollar un software que tenga una alta capacidad de usuarios, que la comunicación entre ellos sea casi instantánea.
Disponibilidad	Cualquier persona tiene acceso a este software, puede crear proyectos, tareas. Las 24 horas del día los 7 días de la semana.
Correctitud	El problema a resolver es la mala distribución de tareas en un proyecto, con este software abra un mejor control de las tareas sin mencionar que el administrado de proyectos podrá ver el progreso de los usuarios con sus tareas, no abra secretos al respecto.
Robustez	Se tendrá apoyo local en el desarrollo de este software, no se necesita de una tercera fiesta.
Amigabilidad	Se utilizara una interfaz amigable para los usuarios, la modificación de perfil es libre y no requerirá más que presionar un botón.
Mantenibilidad	El software tendrá una sección para reportar errores, estos llegaran al administrador y se revisara el problema.
Reusabilidad	Al ser una red social el software puede cambiarse no para registrar proyectos sino otras cosas, como viajes, transporte y otras cosas como tema principal.

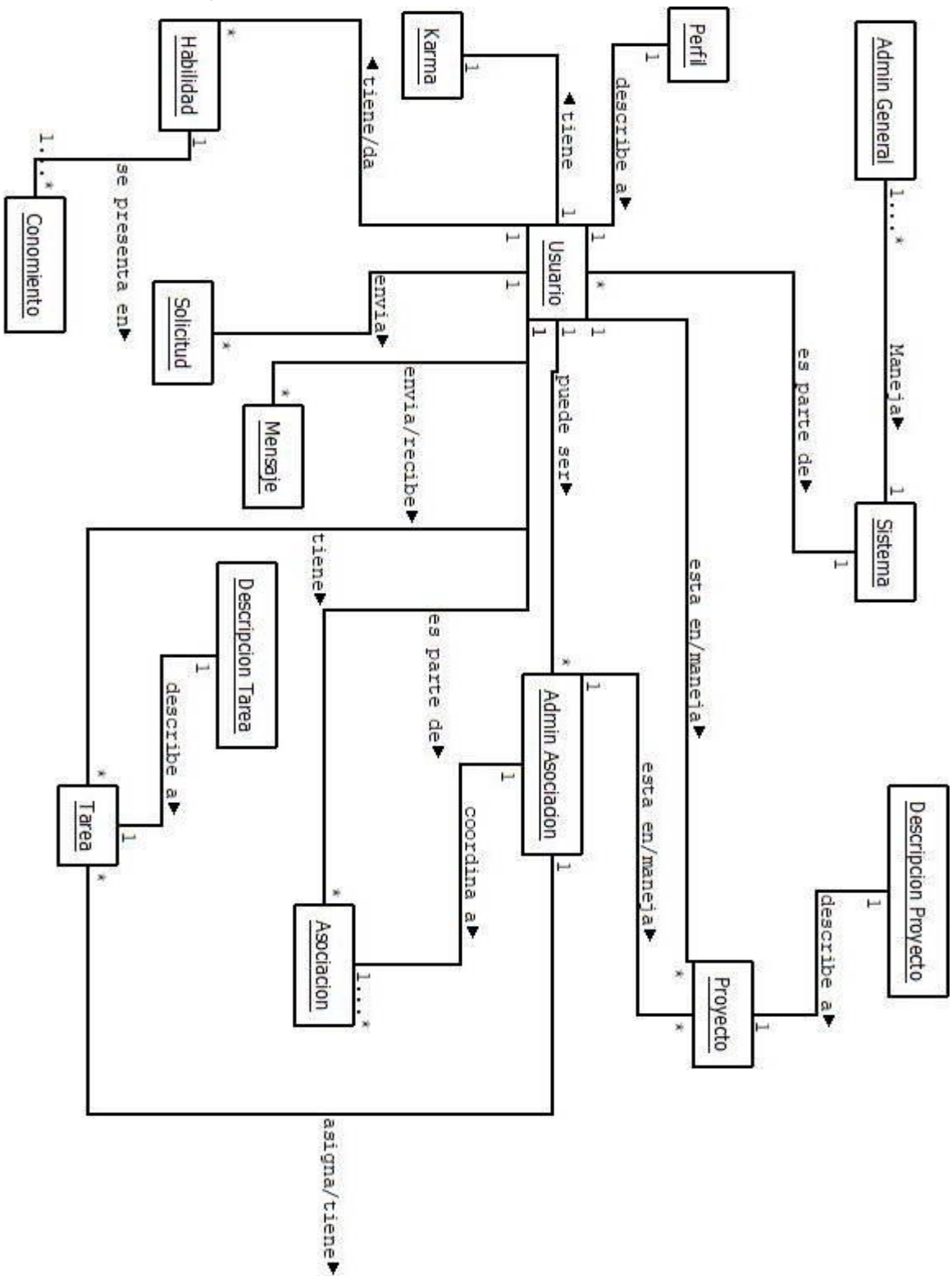
Definición de Clientes de Aplicación

Cliente	Descripción	Módulos
Creador	Son los trabajadores de esta plataforma, encontrados por su habilidad, estos pueden ser parte de proyectos, ser contratados, interactuar entre ellos y realizar tareas.	Asociaciones, Tareas, Proyectos, Perfiles (Propio y de amigos), Pantalla inicio.
Administrador	Controla todos los datos trabajados en el software.	Controla cada módulo.
Director Proyecto	El maneja las asociaciones, las crea y agrega usuarios a ella. Coordina las tareas para completar el proyecto y a los que forman parte de él.	Asociaciones, tareas, Perfiles

Glosario:

Metodología	Conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica, un estudio o una exposición doctrinal.
Iterativo	Término que indica una acción repetitiva.
Diagrama	Representación gráfica en la que se muestran las relaciones entre las diferentes partes de un conjunto o sistema o los cambios de un determinado fenómeno.
Implementar	Poner en funcionamiento, aplicar los métodos y medidas necesarios para llevar algo a cabo.
Enfoque	Manera de considerar un asunto o problema.
Congregarse	Juntar, reunir múltiples cosas o personas en un lugar.
Diseño	Actividad creativa y técnica encaminada a idear objetos útiles y estéticos que puedan llegar a producirse en serie.
Análisis	Estudio, mediante técnicas informáticas, de los límites, características y posibles soluciones de un problema al que se aplica un tratamiento por ordenador.
Asociación	Unión de varias personas o cosas para el logro de un fin.
Karma	Principio hinduista según el cual el comportamiento en una vida influye en las sucesivas.
Habilidades	Capacidad, inteligencia y disposición para realizar algo.
Engloba	Incluir varias partidas o cosas en un conjunto.

Modelo Conceptual

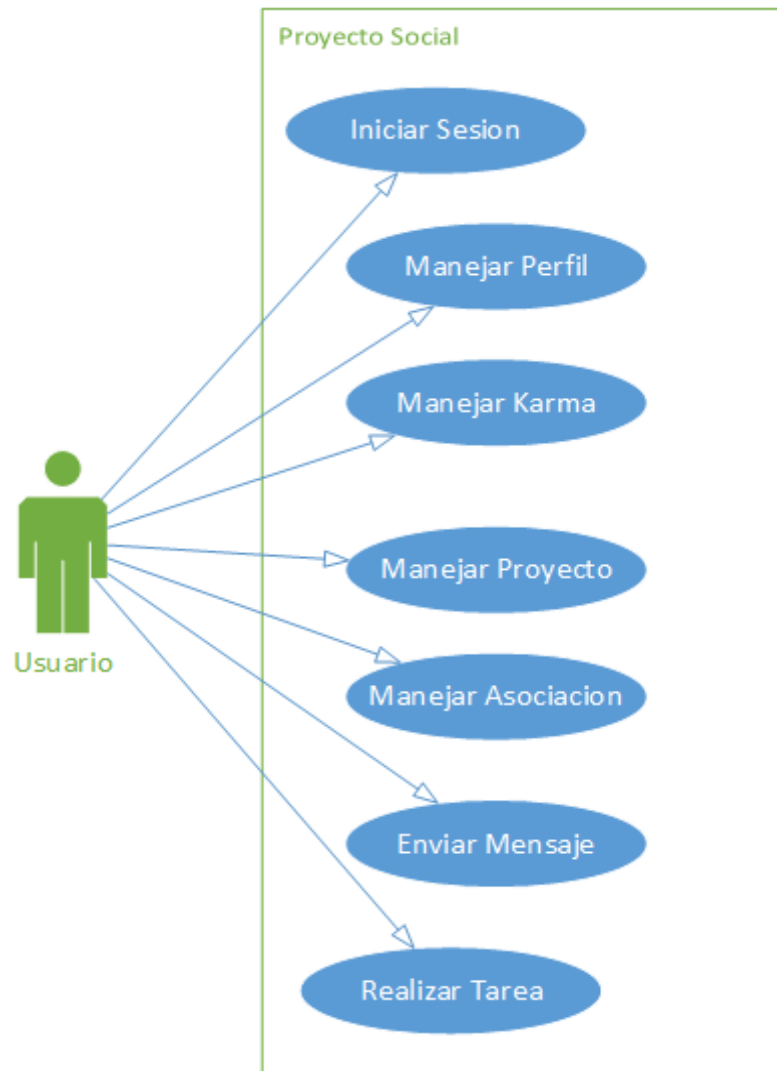


Modelo entidad relación

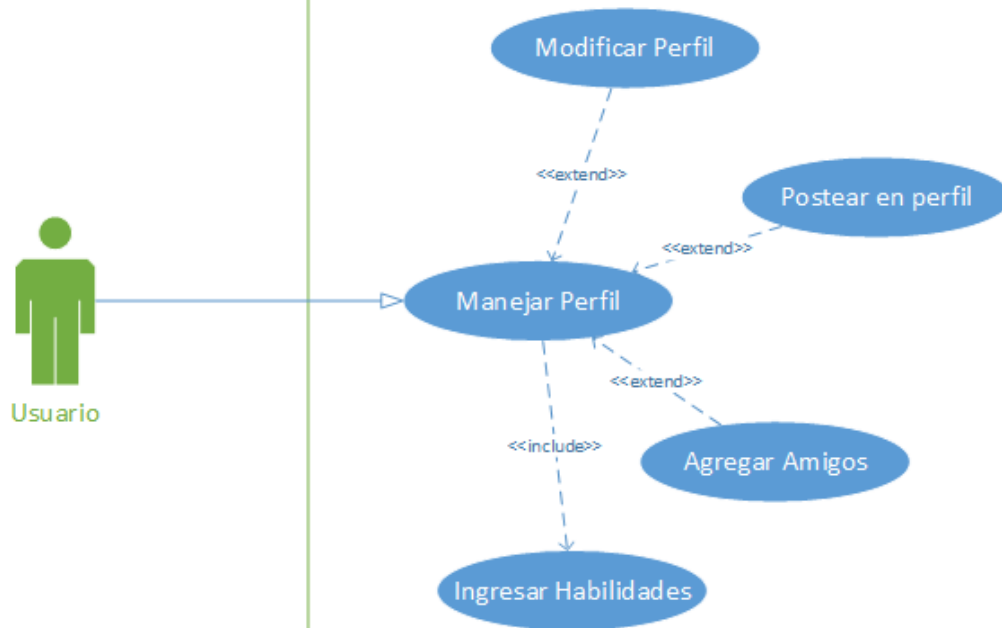


Casos de Uso

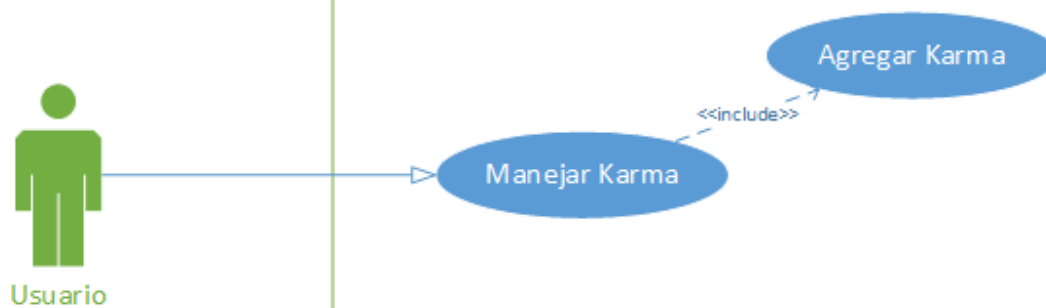
Diagrama de Caso de Uso:

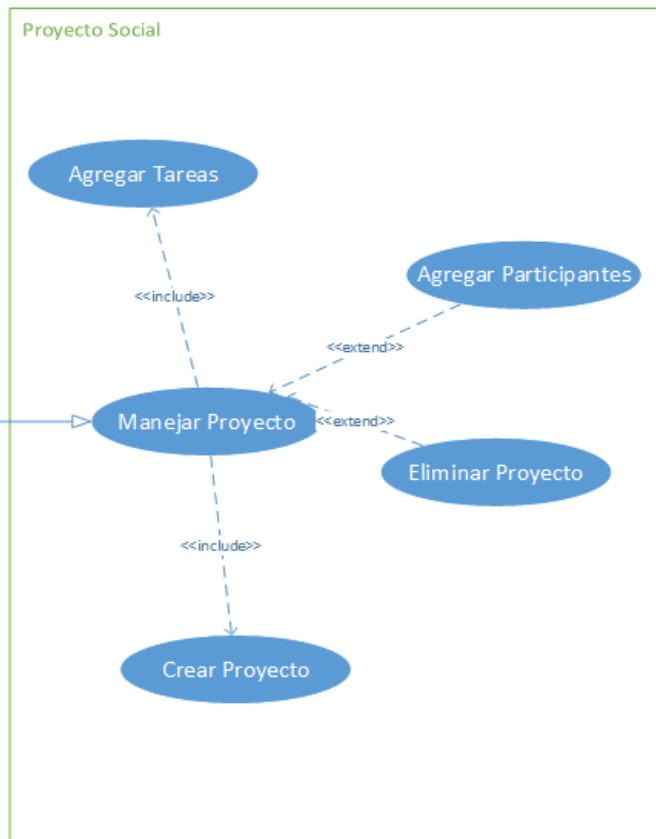


Proyecto Social



Proyecto Social





Identificador: CDU 01
Caso de Uso: Iniciar Sesión.
Actores: Usuarios.
Descripción: Lo primero que se debe hacer para ingresar al software, verificando que el usuario sea parte de este.
Tipo: Secundario.

Identificador: CDU 02
Caso de Uso: Manejar Perfil.
Actores: Usuarios.
Descripción: Cada usuario tiene su perfil, este muestra la información del usuario y puede ser modificado por el mismo.
Tipo: Primario.

Identificador: CDU 03
Caso de Uso: Manejar Karma.
Actores: Usuarios.
Descripción: Con el karma se controla el Ranking, mientras más karma mejor, solo los usuarios pueden dar karma, también lo pueden quitar dando karma negativo.
Tipo: Secundario.

Identificador: CDU 04
Caso de Uso: Manejar Proyecto.
Actores: Usuarios.
Descripción: El usuario puede crear un proyecto para sí mismo, para otro usuario, para una asociación, etc.
Tipo: Primario.

Identificador: CDU 05
Caso de Uso: Manejar Asociación.
Actores: Usuario.
Descripción: El usuario puede crear la asociación, ser el coordinador de la asociación, ser sub-administrador de la asociación, o solo ser parte de ella en equipo.
Tipo: Primario.

Identificador: CDU 06
Caso de Uso: Enviar Mensaje.
Actores: Usuarios.
Descripción: Usuarios se envían mensajes entre ellos, es una clase de chat.
Tipo: Secundario.

Identificador: CDU 07
Caso de Uso: Realizar Tarea.
Actores: Usuarios.
Descripción: El usuarios realiza tareas para un proyecto o como tarea de investigación, estas afectan el karma.
Tipo: Primario.

Identificador: CDU 01
Caso de Uso: Iniciar Sesión.
Actores: Usuarios.
Propósito: Ingresar a la plataforma.
Resumen: A través de credenciales, validar el acceso de usuarios al software creado.
Tipo: Secundario. Real.
Referencia Cruzada: -

Curso Normal de Eventos:

- | |
|---|
| - El usuario ingresa a la plataforma |
| - La plataforma pide usuario y contraseña. |
| - El usuario ingresa los datos pedidos y presiona el botón para iniciar sesión. |
| - La plataforma carga y se ha ingresado. |

Curso Alternativo de Eventos:

- | |
|---|
| - El usuario no tiene credenciales, entonces presiona el botón de registrarse: |
| o Se le piden datos y se llenan los campos. |
| o Presiona registrar. |
| o Regresa a la pantalla de iniciar sesión. |
| - El usuario no recuerda sus credenciales: |
| o El usuario presiona "Olvide mis datos". |
| o El usuario da su correo, para enviarle las credenciales registradas a ese correo. |
| o Se regresa a la pantalla de Iniciar sesión. |

Identificador: CDU 02

Caso de Uso: Manejar Perfil.

Actores: Usuarios.

Propósito: Controlar la información del Usuario en la plataforma.
--

Resumen: El perfil es la carta de presentación del usuario, además este puede postear para que los demás usuarios vean en que se relaciona este, aquí se ven las habilidades del usuario, correo, nombre. Y usuario propietario del perfil puede cambiar lo que desee. Además muestra a los amigos, los cuales el usuario escoge.
--

Tipo: Primario. Esencial.

Referencia Cruzada: CDU 01, este maneja el perfil después de entrar a la plataforma.

Curso Normal de Eventos:

- | |
|--|
| - El usuario entra a su perfil en el momento en el que entra a la plataforma. |
| - Puede editarlo presionando editar en el momento que desee. |
| - Edita la información y presiona guardar para que esta se muestre al público. |
| - Puede Postear en su perfil escribiendo en el cuadro de texto y acto siguiente persona "Post" |
| - Él puede eliminar el post presionando "Eliminar" en cualquier momento. |

Curso Alterno de Eventos:

- El usuario no puede ver su información de perfil, por lo que debe salir de la plataforma y volver a entrar.
- Al entrar en editar y no presionar guardar, se deberá repetir el proceso ya que el perfil no tendrá la nueva información.
- Se puede presionar cancelar en editar perfil para no hacer ningún cambio.
- Si se comenzó el post, pero no se desea publicar no es necesario presionar nada, al no presionar "Post" no se mostrará nada en el perfil.

Identificador: CDU 03**Caso de Uso: Manejar Karma.****Actores: Usuarios.****Propósito: Modificar el Karma.**

Resumen: Los usuarios pueden asignar tareas y estas afectan el karma de los usuarios que las realicen. El karma también es afectado por conocimiento, un usuario va al perfil de otro para aportar su experiencia con él, se le da karma si el ayuda a sus conocimientos, y se le quita si este deja un mal feedback de su experiencia. El mismo usuario se puede dar karma pero de forma limitada.

Tipo: Secundario. Real.

Referencia Cruzada: CDU 01, es necesario iniciar sesión para manejar el karma. CDU 02, el karma solo se puede manejar manejando el perfil.

Curso Normal de Eventos:

- Se asigna una tarea y en el campo de finalización se escribe el karma involucrado, con un límite.
- Se va al perfil del Usuario al cual se le desea modificar el karma.
- Se entra en su sección de habilidades.
- Se presiona describir.
- La plataforma mostrará los proyectos en los que hayan trabajado juntos.
- Se selecciona el proyecto.
- Se deja el feedback y se presiona "Finalizar".

Curso Alterno de eventos:

- En el caso de que no salgan proyectos en describir, no se podrá hacer nada ya que no tiene experiencia con el usuario.

Identificador: CDU 04
Caso de Uso: Manejar Proyecto.
Actores: Usuarios.
Propósito: Tener un control de los proyectos.
Resumen: Los proyectos tienen creadores, administrador, sub-administradores, y participantes. En ese caso se maneja el proyecto de 4 maneras distintas.
Tipo: Primario. Esencial.
Referencia Cruzada: CDU 01, es necesario iniciar sesión para manejar proyectos.
Curso normal de Eventos:

- Se crea el Proyecto en la pestaña eventos.
- Se llenan los campos a pedir.
- Se deja claro si el proyecto será para que alguien más lo administre o si el creador será el administrador.
- Al crearlo será añadido a proyectos activos.
- Dando click al proyecto se verán todos los datos relacionados a él y el rol que se tiene.
- El administrador puede asignar tareas siempre que desee y esperar a que los participantes las tomen.
- El administrador agrega participantes al proyecto.
- Los sub-administradores pueden dejar tareas al proyecto.
- Los participantes solo pueden realizar tareas del proyecto.

Curso Alternativo de Eventos:

- Solo hay un administrador.
<ul style="list-style-type: none"> ○ Este maneja todas las tareas, puede agregar un sub-administrador cuando lo desee.
- Se escribió mal la información del proyecto.
<ul style="list-style-type: none"> ○ Se puede editar el proyecto en cualquier momento en editar, esto solo está para los administradores. ○ Se pueden borrar tareas si se escribió una tarea que ahora es innecesaria o se escribió una por error.
- Participante se va
<ul style="list-style-type: none"> ○ La tarea que tenía el participante que se va regresa para que alguien más la tome. ○ Queda historial del participante en el proyecto.

Identificador: CDU 05
Caso de Uso: Manejar Asociación.
Actores: Usuarios.
Propósito: Tener a un grupo de usuarios trabajando en algo juntos.
Resumen: Las asociaciones son básicamente grupos, estos trabajan juntos, se consultan, crean proyectos que otros no pueden ver. Hay un Administrador y Sub-Administrador, luego hay participantes. Una asociación toma un proyecto y lo trabaja de forma cerrada.
Tipo: Primario. Esencial.
Referencia Cruzada: CDU 01, es necesario iniciar sesión para manejar asociaciones. CDU 02, la asociación tiene un perfil, pero solo el administrador le edita los datos, todos los participantes pueden postear si lo desean. CDU 03, tiene los mismos principios que el proyecto en administrador, sub-administrador, participantes.
Curso normal de Eventos:

- Se crea la asociación en la pestaña asociaciones.
- Se llenan los campos a pedir.
- Se deja claro el objetivo de la asociación.
- Al crearlo será añadido a asociaciones.
- Al dar click a la asociación se entrara al perfil de esta.

Curso Alterno de Eventos:
<ul style="list-style-type: none"> - Solo hay un administrador. <ul style="list-style-type: none"> ○ Este maneja todas las tareas, puede agregar un sub-administrador cuando lo desee. - Se escribió mal la información de la asociación. <ul style="list-style-type: none"> ○ Se puede editar el perfil de la asociación en cualquier momento en editar, esto solo esta para los administradores.

Identificador: CDU 07
Caso de Uso: Realizar tarea.
Actores: Usuarios.
Propósito: Hacer la tareas asignadas o tomadas de algún proyecto.

Resumen: El usuario puede recibir sus tareas al estar en una asociación, o puede obtenerlas de algún proyecto X que haya encontrado.

Tipo: Primario. Esencial.

Referencia Cruzada: CDU 01, se necesita iniciar sesión para realizar una tarea. CDU 05, se necesita ser parte de una asociación para que se asignen tareas al usuario o él se las asigne desde ahí.

Curso Normal de Eventos:

- El usuario recibe o se asigna la tarea.
- Envía progresos de la tarea mientras la tiene asignada si así lo desea.
- Al finalizar la tarea este va a la asociación y en las tareas presiona finalizar.
- Sube archivos si es necesario y la tarea queda finalizada.

Curso Alterno de Eventos:

- Se cancela la tarea
 - El usuario no tiene control en esto, solo se le notificara lo antes posible que la tarea ya no es necesaria para que no pierda tiempo en ella.
- Se desasigna la tare
 - Se debe enviar un mensaje al administrador en este caso con él porque? De la des asignación.