



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE
ESCUELA DE INGENIERÍA
DEPARTAMENTO DE CIENCIA DE LA COMPUTACIÓN

IIC2513 — Tecnologías y Aplicaciones Web
1^{er} semestre 2017

María José Hidalgo y Niv Oksenberg

Entrega 1– Plataforma para Crowdfunding

Actores y Casos de Uso

Se procederá a describir a los actores más relevantes en el contexto de la aplicación. Se identificarán sólo actores principales, entendiendo que actores secundarios y fuera de escena están implícitos.

- **Emprendedores:** usuarios con una idea en desarrollo, que se unen a la plataforma en búsqueda de financiamiento y *feedback*.
- **Inversionistas:** usuarios con la intención de colaborar en proyectos que les parezcan llamativos, contemplando el impacto de cada idea junto a posibles beneficios a partir de su donación.
- **Admin:** propietario de la aplicación, con la facultad de poner reglas y determinar valores por *default* según corresponda.
- **Visitante no registrado:** persona con intenciones de acceder a contenido público, registrarse o iniciar sesión.

A continuación, se comentan los casos de uso más importantes junto a sus restricciones respectivas:

UC1: Registrarse

- Secuencia
 1. Ingresar a la página.
 2. Completar información de registro.
- Restricciones
 1. Verificar que se llenaron campos mínimos.
 2. Comparar confirmación de contraseña.
 3. No permitir cierta información duplicada con otros usuarios (ej: *username*).
 4. Pedir confirmación por mail.

UC2: Iniciar sesión

- Secuencia
 1. Ingresar a la página.

2. Completar *username* y contraseña.
- Restricciones
 1. Verificar que existe usuario con información prevista.

UC3: Crear proyecto

- Secuencia
 1. Ingresar a panel de creación de proyectos.
 2. Rellenar información.
- Restricciones
 1. Usuario debe estar *logueado*.
 2. Verificar que se ingresó información mínima.
 3. Verificar que fotos no excedan tamaño máximo.
 4. Revisar que fecha de expiración no sea anterior que a la actual.

UC4: Editar/Borrar proyecto

- Secuencia
 1. Ingresar a menú de cuenta.
 2. Entrar a sección de proyectos propios
- Restricciones
 1. Usuario debe estar *logueado*.
 2. Usuario debe poder editar/borrar sólo proyectos que él haya iniciado, siempre y cuando no sea un Administrador de la aplicación.

UC5: Buscar proyecto

- Secuencia
 1. Ingresar al menú de búsqueda.
 2. Buscar por nombre.
- Restricciones
 1. Devolver sólo proyectos vigentes.

UC6: Explorar proyectos

- Secuencia
 1. Ingresar al menú de búsqueda.
 2. Filtrar por género o *tags*.
- Restricciones

1. Devolver sólo proyectos vigentes.

UC7: Ver proyecto

- Secuencia
 1. Seleccionar proyecto
- No hay restricciones.

UC8: Donar a proyecto

- Secuencia
 1. Seleccionar proyecto.
 2. Ingresar monto.
- Restricciones
 1. Usuario debe estar *logueado*.
 2. Usuario debe tener suficiente dinero (podría ser delegado a sistema externo como PayPal).
 3. Proyecto debe seguir vigente.

UC9: Comentar proyecto

- Secuencia
 1. Seleccionar proyecto.
 2. Ingresar comentario.
- Restricciones
 1. Usuario debe estar *logueado*.
 2. Comentario no debe exceder máximo de caracteres.
 3. Censurar lenguaje inadecuado.
 4. Proyecto debe seguir vigente.

UC10: Calificar proyecto

- Secuencia
 1. Seleccionar proyecto.
 2. Calificar como bueno o malo (*thumb up* o *thumb down*).
- Restricciones
 1. Usuario debe estar *logueado*.
 2. Proyecto debe seguir vigente.

UC11: Ver proyectos iniciados

- Secuencia

1. Ingresar a menú de cuenta.
 2. Entrar a sección de proyectos propios.
- Restricciones
 1. Usuario debe estar *logueado*.
 2. Proyectos deben haber sido fundados por usuario.

UC12: Editar perfil

- Secuencia
 1. Ingresar a menú de cuenta.
 2. Entrar a sección para editar.
- Restricciones
 1. Usuario debe estar *logueado*.
 2. Al cambiar foto de perfil, ésta no debe exceder tamaño máximo.

UC13: Conectar perfil con red social

- Secuencia
 1. Ingresar a menú de cuenta.
 2. Ingresar a sección para editar.
 3. Elegir red social para conectarse.
- Restricciones
 1. Usuario debe estar *logueado*.
 2. Perfil de la red social debe ser confirmado como propio del usuario.

UC14: Generar categoría *default* para proyectos

- Secuencia
 1. Ingresar a menú de administrador.
 2. Ingresar nombre de la categoría.
- Restricciones
 1. Persona debe ser Admin.
 2. Verificar que categoría sea nueva.