



Juan José chitay lux.  
201314609

---

## *Primera fase del Proyecto*

---

Sistema de red social orientada a desarrollo de proyectos

Guatemala, diciembre 13 del 2017



## Índice de contenido

---

<b>Índice de contenido .....</b>	<b>2</b>
<b>1 Definición de la solución .....</b>	<b>3</b>
1.1 <i>Objetivos.....</i>	3
1.1.1 Objetivo general .....	3
1.1.2 Objetivos específicos.....	3
1.2 <i>Alcances del proyecto.....</i>	4
1.3 <i>Panorama General .....</i>	4
1.4 <i>Funciones del sistema .....</i>	5
1.5 <i>Atributos del sistema .....</i>	9
1.6 <i>Clientes.....</i>	10
<b>2 Casos de uso .....</b>	<b>11</b>
2.1 <i>Casos de uso de alto nivel .....</i>	11
2.2 <i>Casos de uso expandidos.....</i>	17
<b>3 Modelo conceptual.....</b>	<b>43</b>
<b>4 Diagrama entidad – relación .....</b>	<b>44</b>
<b>5 Glosario inicial.....</b>	<b>46</b>
<b>6 Planificación del proyecto.....</b>	<b>48</b>



## 1 Definición de la solución

---

### 1.1 Objetivos

---

#### 1.1.1 Objetivo general

---

Desarrollar el proyecto aplicando lo aprendido en clase y en el laboratorio utilizando, diagrama de Gantt para la planificación utilizando una metodología Iterativo-Incremental para realizar los diagramas nos basamos en UML ya que esta posee variedad de diagramas para comprender los conceptos de proyecto.

Crear un sistema capaz de Gestionar controlar y reportar de manera profesional y eficaz , fácilmente de manipular entregar de manera totalmente funcional 8 de Enero 2018.

#### 1.1.2 Objetivos específicos

---

Entender la importancia de realizar una buena planificación al momento de iniciar cualquier proyecto.

Comprender la manera de realizar de manera correcta el análisis de requerimientos, al momento de realizar la aplicación.

Conocer las distintas herramientas que existen para realizar bases de datos utilizando los diagramas entidad- relación ya que esta nos da la mejor forma de comprender la relación que existen entre tablas.

Permitir a desarrolladores independientes publicar sus proyectos, además de permitirles conocer la reacción de quienes obtienen su proyecto.



---

## 1.2 Alcances del proyecto

---

Que las personas encuentren un forma fácil y conocida de comunicarse y trabajar en proyectos publicados.

- Pago rápido de los dueños de proyecto hacia los integrantes de la realización de proyecto.
- Análisis rápido y exacto, de los datos de cada usuario.
- Que la interfaz sea fácil para todo tipo de usuario que sea parecido Facebook que la mayoría de personas están más establecida.

---

## 1.3 Panorama General

---

La aplicación debe de enfocarse a la relación de cada usuario, donde cada usuario pueda publicar y visualizar proyectos, los cuales puede crear y colaborar.

El cliente puede crear usuario y tener una plataforma similar a Facebook en la cual puede publicar estados y así otros usuarios pueden comentar los mismos, los usuarios pueden agregar a otros usuarios añadiéndolos en una lista de contactos.

Los mensajes directos solo serán para amigos de forma privada, se puede realizar alianzas, comunidades o subconjuntos llamándolos “asociaciones” de esta forma se puede crear por medio de un usuario que tengo cierta característica la cual podrá crear la asociación colocando nombre logo y una breve descripción del objetivo de la asociación.

Cada usuario tendrá habilidades que serán tomadas en cuenta para pertenecer a cada proyecto , en cambio los conocimientos son valorados por los dueños de cada proyecto, “karma” es un sistema de puntuación de la aplicación para calificar los conocimientos, cada proyecto tiene una puntuación de 10 y las tareas de 6 , los usuarios de desean votar deben de tener una puntuación de 20 karmas , un usuario puede publicar un proyecto que se esté llevando a cabo , cuando se envía una solicitud de inscripción a un proyecto o tareas se tomara en cuenta los karmas y conocimientos.

Las tareas son la parte más simple de los proyectos el cual podrá existir tareas individuales, cada participante tendrá un pago por cada proyecto realizado este será realizado por un sistema de banco, el administrador podrá visualizar todo, comentarios estado proyectos tareas, denuncias de la comunidad podrá suspender cuentas y eliminarlos, la realización de la aplicación será encargado a



Juan José Chitay Lux. Quien estará a cargo de todo el proyecto utilizando una metodología Iterativo incremental.

#### 1.4 Funciones del sistema

No	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	EVIDENCIA	INTERACCIÓN	PRIORIDAD
1	Registrar usuario	Funciona para ingresar usuarios nuevos	Evidente	-	10
2	Enviar correo de activación	Se envía un correo a un usuario para activar su cuenta	No evidente	1	9
3	Publicar estados	El usuario podrá publicar estado	Evidente	-	5
4	Comentar estados	Los usuarios podrán realizar comentarios sobre estados de otros usuarios	Evidente	3	5
5	Agregar usuario	Los usuarios podrán agregar a otros usuarios	Evidente	-	6
6	Añadir a una lista de contactos	Los usuarios podrán agregar usuarios a una lista de contactos	Evidente	5	5
7	Enviar mensaje de	Los usuarios se podrán mandar	Evidente	6	9



	forma privada	mensajes privados llamando "mensajes directos"			
8	Afianzar alianza	Los usuarios podrán realizar alianzas y comunidades o grupos especializados solo por afinidad	Evidente	-	4
9	Crear asociaciones	Los usuarios que pueden crear asociaciones con un puntaje(karma)de más de 100	Evidente	-	4
10	Añadir usuario	Por medio de una invitación el administrador es capaz de agregar de forma grupal por medio de nickname de cada usuario	Evidente	1	5
11	Habilidades de usuario	Los usuarios se pueden suscribir	Evidente		5
12	Inscribirse a proyectos	En base a las habilidades de cada usuario se puede suscribir a cualquier proyecto	Evidente	11	6
13	Añadir conocimiento	Los usuarios contarán con un	Evidente		7



		conocimiento el cual el mismo usuario y el encargado de proyecto le otorga conocimiento y entre ellos mismo también.			
14	Finalizar proyecto o tarea	Los usuarios al momento de finalizar proyectos o tareas se le otorga karma	Evidente		5
15	Publicar proyecto	Un usuario poder publicar un proyecto que se esté llevando a cabo	Evidente		5
16	Solicitud de inscripción a proyecto o tarea	Se toma en cuenta el "karma" de los conocimientos del usuario y con el requerido del creador	No evidente		9
17	Versus	Cuando dos o más personas tengan las mismas habilidades y conocimientos	No evidente		9
18	Usuario nuevo y el karma	Los nuevos usuarios	Evidente		7



		empezaran con 0 karma			
19	Obtener karma	Los nuevos podrá obtener karma por medio de pago por cada proyecto realizado	Evidente	18	5
20	Pago de proyecto o tareas	Cada usuario está dispuesto a pagar a los usuarios involucrados en una banca virtual	No evidente		7
21	Reportes	El administrador encargado de realizar reportes respaldos	Evidente		9
22	Comentarios	los pueden visualizar usuario y administrador de proyecto	No evidente		8





## 1.5 Atributos del sistema

ATRIBUTO	DESARROLLO
Fácil de uso	La plataforma debe de ser visiblemente sencilla para que cualquier cliente pueda manipularlo de manera sencilla.
Tolerancia a fallos	El portal debe de mostrar las páginas únicamente si el usuario cumple con el rol permitido para acceder a los módulos.
Interfaz web	.NET (C#)
Base de datos	MARIADB
Protección de información	La información de cada usuario no será visible para ningún otro usuario a excepción del administrador.
Tiempo de respuesta	El sistema deberá de realizar la función de abrir y cerrar ventas en un tiempo no mayor a 10 segundos.
Plataformas de sistema operativo	Windows: xp,7,8,10pro.



## 1.6 Clientes

Nombre	Descripción	Modulo
<b>Administrador-grupo</b>	Encargado de toda la aplicación añadir usuarios Leer comentarios, estados, borrar usuarios bloquear	-crear asociaciones Eliminar invitar
<b>Usuario</b>	Este usuario podrá realizar proyectos tareas publicar estados comentar.	Iniciar sesión Hacer comentarios Habilidades Publicar estado
<b>Administrador</b>	Encargado del sitio Warlock soft, visualiza los comentarios, estados, proyectos o tareas denunciados por la comunidad, por incumplir normas de etiqueta de convivencia. Puede suspender cuentas de usuarios, y eliminarlos.	Visualizar comentarios Hacer reportes Respalos Borrar comentarios y estados que no cumplan con las restricciones
<b>Dueño de proyecto</b>	Todo proyecto publicado tiene un dueño que será encargado de pagar y ver que el proyecto esté finalizado.	Crea proyectos Editar proyectos Pagar proyectos

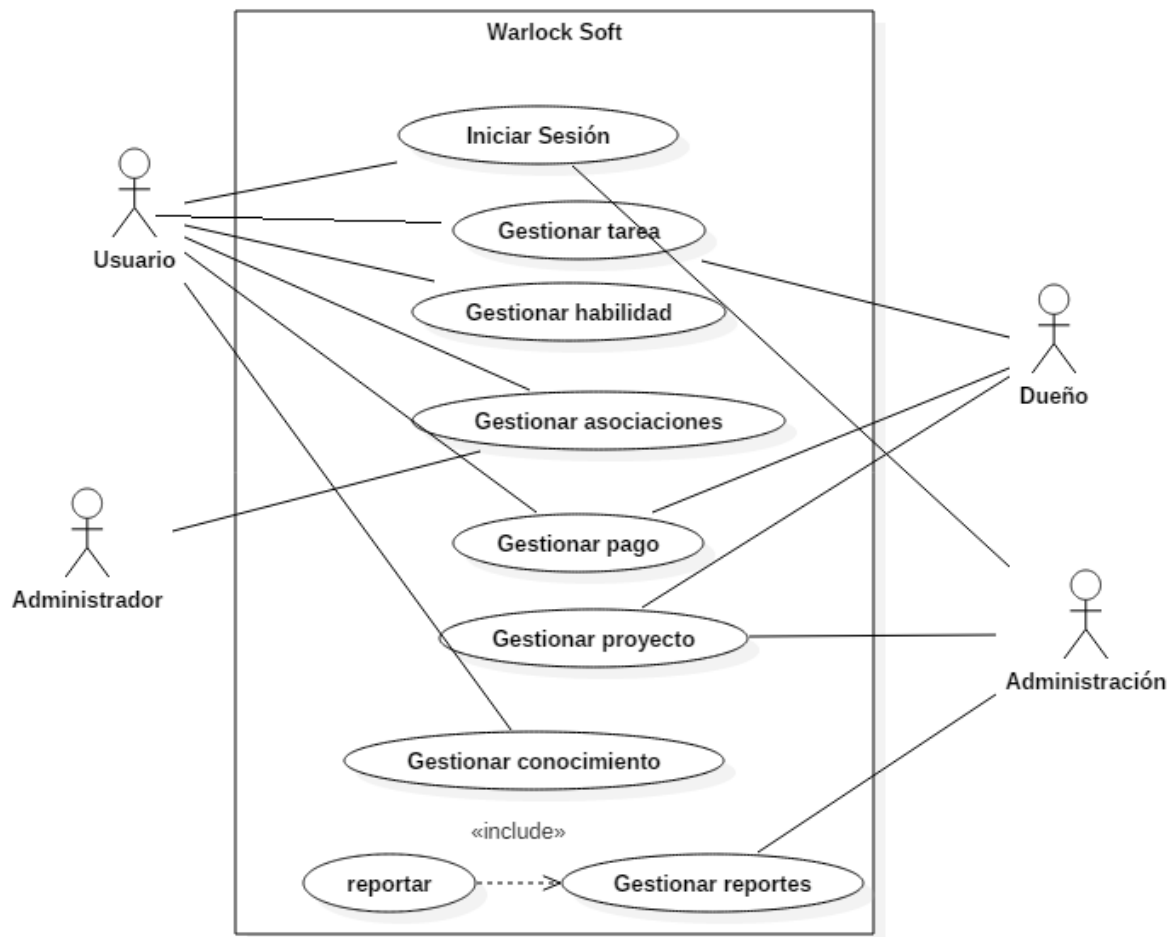
Equipo de desarrollo

Nombre	Rol / puesto
--------	--------------

Juan José Chitay lux	Administrador
Juan José Chitay lux	Desarrollador de aplicación
Juan José Chitay lux	Tester
Juan José Chitay lux	Desarrollador de base de datos

## 2 Casos de uso

### 2.1 Casos de uso de alto nivel





CDU-1	
Caso de uso	Iniciar sesión
Actores	Usuario, Administración
Descripción	El usuario inicia sesión, si no tiene cuenta entonces crea una nueva.
Tipo	Primario

CDU-2	
Caso de uso	Gestionar tarea



Actores	Usuario, dueño
Descripción	El usuario crea tareas individual o de proyecto y realiza un tabla scrum o tabla normal de proyecto
Tipo	Primario

CDU-3	
Caso de uso	Gestionar habilidad
Actores	Usuario
Descripción	El usuario tiene ciertas habilidades que va ingresando.
Tipo	Primario

CDU-4	
Caso de uso	Gestionar asociaciones
Actores	Usuario, Administrador



Descripción	El administrador puede crear asociaciones con usuarios.
Tipo	Primario

CDU-5	
Caso de uso	Gestionar pago
Actores	Dueño, usuario
Descripción	El dueño le paga a la lista de usuario que fueron los participantes del proyecto final.
Tipo	Primario

CDU-6	



Caso de uso	Gestionar Proyecto
Actores	dueño, Administrador
Descripción	El dueño crea proyectos para que otros usuarios puedan inscribirse y resolverlo.
Tipo	Primario

CDU-7	
Caso de uso	Gestionar conocimiento
Actores	Usuario,
Descripción	El conocimiento se puede agregar el mismo usuario y los demás usuarios pueden agregar conocimientos.
Tipo	Primario

CDU-8	
Caso de uso	Gestión Reporte
Actores	Administración



Descripción	La administración está encargada de reportes y respaldos
Tipo	Primario

CDU-9	
Caso de uso	Reportar
Actores	Administración
Descripción	La administración está encargada de reportes y respaldos
Tipo	Primario



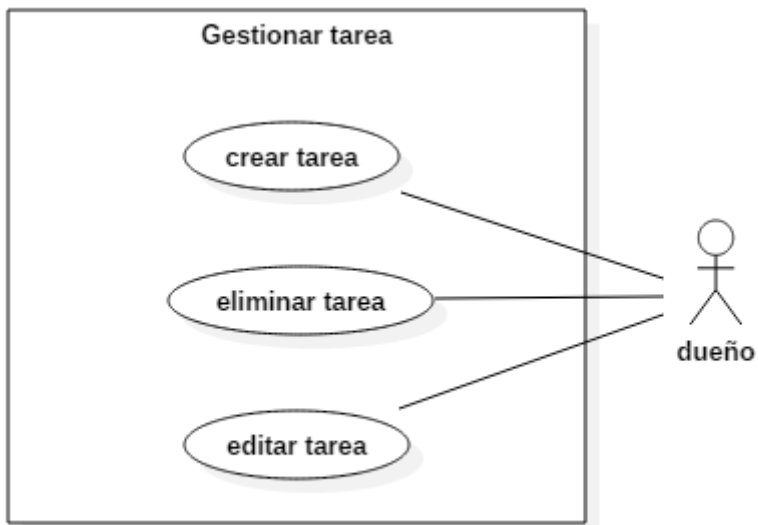


## 2.2 Casos de uso expandidos

CDU-10	
Caso de uso	Iniciar sesión
Actores	usuario
Propósito	Todo el usuario inician sesión
Resumen	El usuario inicia sesión, si no tiene cuenta entonces crea una nueva.
Tipo	primario
Referencia cruzada	CDU-1
Curso normal de eventos	<ul style="list-style-type: none"><li>• El usuario ingresa nombre.</li><li>• El usuario ingresa contraseña.</li></ul>



Curso alternativo de eventos	Si no tiene cuenta ingresa: Nombre Correo Fecha de nacimiento Contraseña Nombre de usuario





CDU-11	
Caso de uso	Crear tarea
Actores	Dueño
Propósito	Crear tarea para usuarios
Resumen	El usuario crea tareas individuales o de proyecto y realiza un tabla scrum o tabla normal de proyecto
Tipo	primario
Referencia cruzada	CDU-2
Curso normal de eventos	<ul style="list-style-type: none"><li>• El usuario ingresa nombre de la tarea.</li><li>• El usuario ingresa el nombre del proyecto al que pertenece o si es una tarea individual</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>• El usuario ingresa fecha de inicio.</li><li>• El usuario ingresa la fecha de entrega.</li><li>• El usuario ingresa una lista de tareas.</li><li>• El usuario hace una tabla scrum si es individual.</li></ul>
Curso alternativo de eventos	Que la tarea sea demasiado larga

CDU-12	
Caso de uso	eliminar tarea
Actores	Dueño
Propósito	Se elimina las tareas individuales y de proyecto
Resumen	El usuario crea tareas individuales o de proyecto y realiza una tabla scrum o tabla normal de proyecto
Tipo	primario
Referencia cruzada	CDU-2
Curso normal de eventos	<ul style="list-style-type: none"><li>• El usuario ingresa nombre de la tarea.</li></ul>

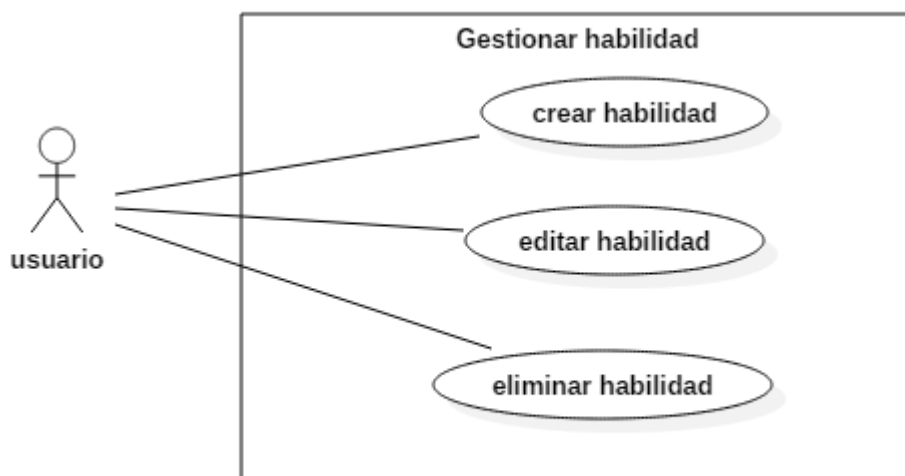


Curso alternativo de eventos	Que la tarea tenga otras tareas vinculadas

CDU-13	
Caso de uso	editar tarea
Actores	Dueño
Propósito	Se edita las tareas individuales y de proyecto
Resumen	El usuario crea tareas individuales o de proyecto y realiza una tabla scrum o tabla normal de proyecto
Tipo	primario
Referencia cruzada	CDU-2
Curso normal de eventos	<ul style="list-style-type: none"><li>• El usuario ingresa nombre de la tarea.</li><li>• El usuario la descripción.</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>• El usuario ingresa fecha de inicio.</li><li>• Ingresa una lista e conocimientos indispensables.</li></ul>
Curso alternativo de eventos	Que no cumplan con los conocimientos indispensables.



CDU-14	
Caso de uso	Crear habilidad
Actores	usuario
Propósito	El usuario crear habilidades y las ingresa
Resumen	El usuario tiene ciertas habilidades que va ingresando.
Tipo	primario
Referencia cruzada	CDU-3
Curso normal de eventos	<ul style="list-style-type: none"> <li>El usuario ingresa su habilidad.</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>• el usuario las publica en su perfil.</li></ul>
Curso alternativo de eventos	Que el usuario no tenga habilidad.

CDU-15	
Caso de uso	editar habilidad
Actores	usuario
Propósito	Se edita las habilidades de cada usuario
Resumen	El usuario tiene ciertas habilidades que va ingresando.
Tipo	primario
Referencia cruzada	CDU-3
Curso normal de eventos	<ul style="list-style-type: none"><li>• El usuario ingresa su habilidad.</li></ul>

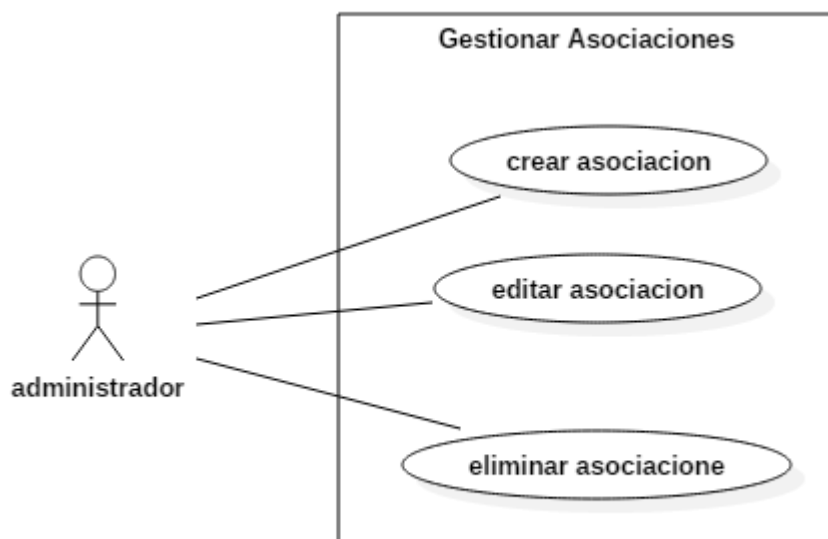




	<ul style="list-style-type: none"><li>El usuario publica las habilidades editadas.</li></ul>
Curso alternativo de eventos	Que el usuario no tenga habilidad.

CDU-16	
Caso de uso	eliminar habilidad
Actores	Usuario
Propósito	Se elimina las habilidades del usuario que ya no posea
Resumen	El usuario tiene ciertas habilidades que va ingresando.
Tipo	primario
Referencia cruzada	CDU-3

Curso normal de eventos	<ul style="list-style-type: none"><li>• El usuario selecciona la habilidad que va a eliminar</li><li>• El usuario publica las habilidades que le quedan.</li></ul>
Curso alternativo de eventos	Que el usuario no tenga habilidad.





CDU-17	
Caso de uso	Crear asociaciones
Actores	administrador
Propósito	Se crea asociaciones para varios usuarios.
Resumen	El administrador puede crear asociaciones con usuarios.
Tipo	primario
Referencia cruzada	CDU-4
Curso normal de eventos	<ul style="list-style-type: none"><li>• El usuario ingresa nombre de la asociación.</li><li>• El usuario ingresa el objetivo de la asociación.</li></ul>



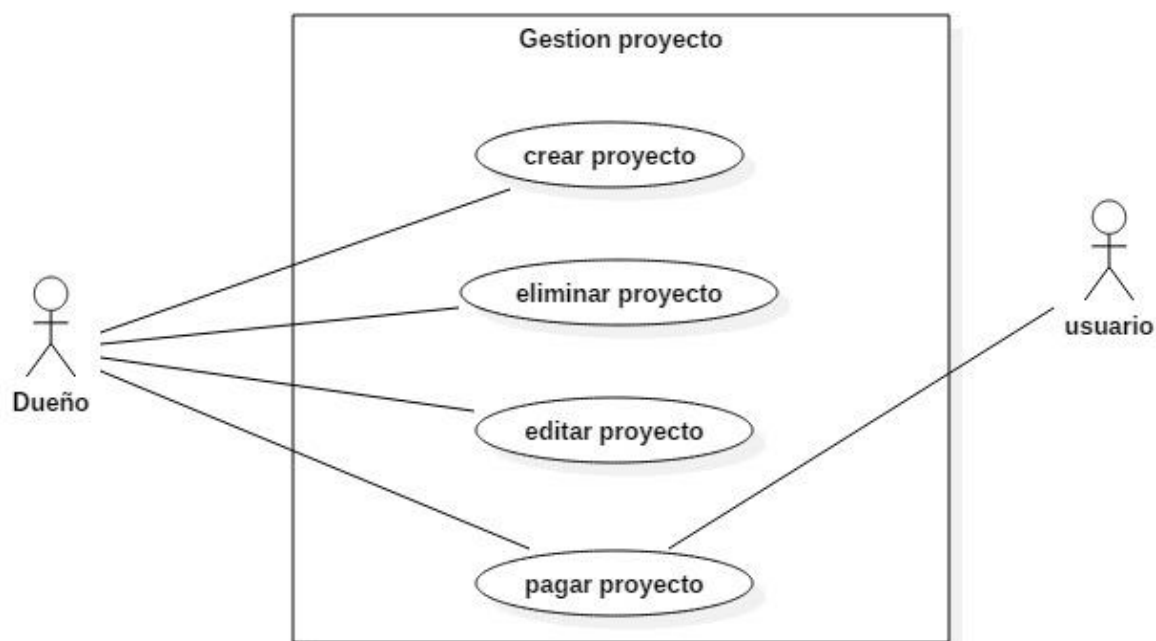
	<ul style="list-style-type: none"><li>• El usuario ingresa el logo de la asociación.</li></ul>
Curso alternativo de eventos	Que la asociación solo este un miembro.

CDU-18	
Caso de uso	editar asociaciones
Actores	administrador
Propósito	Se edita asociaciones para varios usuarios.
Resumen	El administrador puede crear asociaciones con usuarios.
Tipo	primario
Referencia cruzada	CDU-4
Curso normal de eventos	<ul style="list-style-type: none"><li>• El usuario ingresa nombre a editar de la asociación.</li><li>• El usuario ingresa el objetivo a</li></ul>



	<p>editar de la asociación.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• El usuario ingresa el logo editar de la asociación.</li></ul>
Curso alternativo de eventos	Que la asociación solo este un miembro.

CDU-19	
Caso de uso	eliminar asociaciones
Actores	administrador
Propósito	Se elimina asociaciones.
Resumen	El administrador puede crear asociaciones con usuarios.
Tipo	primario
Referencia cruzada	CDU-4
Curso normal de eventos	<ul style="list-style-type: none"><li>• El usuario ingresa nombre de la asociación.</li></ul>
Curso alternativo de eventos	Que la asociación solo este un miembro.



CDU-20	
Caso de uso	Crear proyecto
Actores	Dueño
Propósito	crear proyectos para usuarios
Resumen	El dueño crea proyectos para que otros usuarios puedan inscribirse y resolverlo.
Tipo	primario
Referencia cruzada	CDU-6



Curso normal de eventos	<ul style="list-style-type: none"><li>• El usuario ingresa nombre del proyecto.</li><li>• El usuario ingresa fecha de inicio.</li><li>• El usuario ingresa la fecha de entrega.</li><li>• El usuario ingresa una lista de tareas.</li><li>• El usuario hace publica el proyecto a todos los usuarios.</li></ul>
Curso alternativo de eventos	Que no lograrse publicar pro problemas de conexión.

CDU-21	
Caso de uso	Eliminar proyecto
Actores	Dueño
Propósito	eliminar proyectos por finalización
Resumen	El dueño eliminar proyectos para que



	otros usuarios no puedan inscribirse .
Tipo	primario
Referencia cruzada	CDU-6
Curso normal de eventos	<ul style="list-style-type: none"><li>• El usuario ingresa nombre del proyecto.</li><li>• El usuario publica que el proyecto fue eliminado</li></ul>
Curso alternativo de eventos	Que el sistema no deje eliminar por problemas de conexión.

CDU-22	
Caso de uso	editar proyecto
Actores	Dueño
Propósito	editar proyectos para usuarios
Resumen	El dueño edita proyectos para que otros usuarios puedan inscribirse y resolverlo.
Tipo	Primario
Referencia cruzada	CDU-6

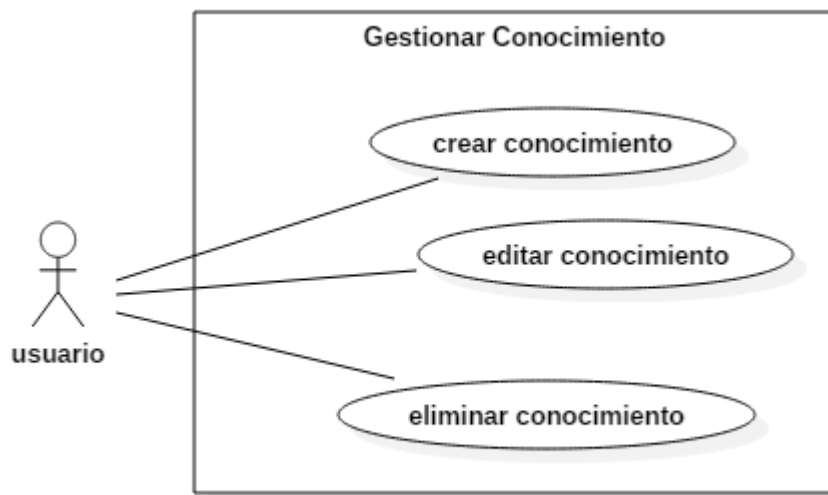




Curso normal de eventos	<ul style="list-style-type: none"><li>• El usuario ingresa nombre del proyecto.</li><li>• El usuario ingresa fecha de inicio.</li><li>• El usuario ingresa la fecha de entrega.</li><li>• El usuario ingresa una lista de tareas.</li><li>• El usuario hace publica el proyecto ya modificado a todos los usuarios.</li></ul>
Curso alternativo de eventos	Que no lograse publicar pro problemas de conexión o que no deje modificar.

CDU-23	
Caso de uso	Pagar proyecto
Actores	Dueño
Propósito	Pagar proyectos a los usuarios
Resumen	El dueño paga proyectos para que otros usuarios
Tipo	primario
Referencia cruzada	CDU-6

Curso normal de eventos	<ul style="list-style-type: none"><li>• El usuario genera la lista de participantes en el proyecto.</li><li>• Les paga por medio de una banca virtual.</li><li>•</li></ul>
Curso alternativo de eventos	Que el usuario participante no tenga cuenta virtual.





CDU-24	
Caso de uso	Crear conocimiento
Actores	usuario
Propósito	Se crean conocimientos para cada usuario
Resumen	El conocimiento se puede agregar el mismo usuario y los demás usuarios pueden agregar conocimientos.
Tipo	primario
Referencia cruzada	CDU-7



Curso normal de eventos	<ul style="list-style-type: none"><li>• El usuario ingresa el conocimiento.</li><li>• El usuario publica en su perfil los conocimientos poseídos.</li></ul>
Curso alternativo de eventos	Que no tenga conocimiento alguno

CDU-25	
Caso de uso	editar conocimiento
Actores	usuario
Propósito	Se crean conocimientos para cada usuario
Resumen	El conocimiento se puede agregar el mismo usuario y los demás usuarios pueden agregar conocimientos.



Tipo	primario
Referencia cruzada	CDU-7
Curso normal de eventos	<ul style="list-style-type: none"><li>• El usuario ingresa el conocimiento a editar.</li><li>• Publica el conocimiento en su perfil ya editado.</li></ul>
Curso alternativo de eventos	Que no tenga conocimiento alguno.

CDU-24	
Caso de uso	eliminar conocimiento
Actores	usuario
Propósito	Se elimina conocimientos para cada usuario
Resumen	El conocimiento se puede agregar el mismo usuario y los demás usuarios pueden agregar conocimientos.
Tipo	primario

Referencia cruzada	CDU-7
Curso normal de eventos	<ul style="list-style-type: none"> <li>El usuario ingresa el conocimiento que desea eliminar.</li> <li>El usuario publica los conocimientos restantes en su perfil.</li> </ul>
Curso alternativo de eventos	Que no tenga conocimiento alguno.



CDU-25	
Caso de uso	Crear reporte
Actores	administración



Propósito	Se crean reportes para cada información
Resumen	La administración está encargada de reportes y respaldos
Tipo	secundario
Referencia cruzada	CDU-8
Curso normal de eventos	<ul style="list-style-type: none"><li>La administración se encarga de realizar los reportes de toda la información de los usuarios.</li></ul>
Curso alternativo de eventos	

CDU-26	
Caso de uso	editar reporte
Actores	administración
Propósito	Se edita reportes para cada información
Resumen	La administración está encargada de reportes y respaldos
Tipo	secundario
Referencia cruzada	CDU-8
Curso normal de eventos	<ul style="list-style-type: none"><li>La administración se encarga de realizar los reportes de toda</li></ul>

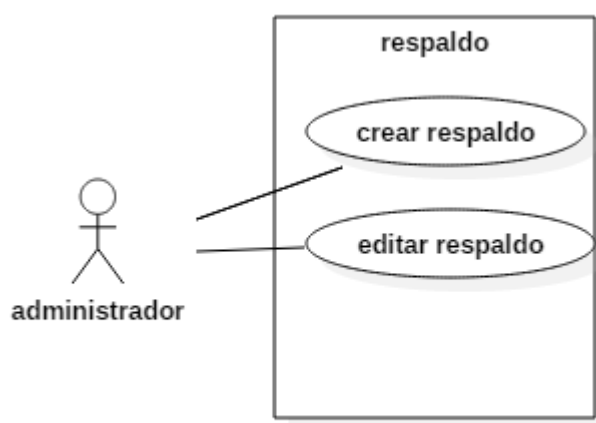


	la información de los usuarios.
Curso alternativo de eventos	

CDU-27	
Caso de uso	Eliminar reporte
Actores	administración
Propósito	Se elimina reportes para cada información
Resumen	La administración está encargada de reportes y respaldos
Tipo	secundario
Referencia cruzada	CDU-8
Curso normal de eventos	<ul style="list-style-type: none"><li>La administración se encarga de eliminar los reportes de toda</li></ul>



	la información de los usuarios.
Curso alternativo de eventos	



CDU-28	
Caso de uso	Crear respaldo
Actores	administración
Propósito	Se crean respaldo para cada información
Resumen	La administración está encargada de reportes y respaldos
Tipo	secundario
Referencia cruzada	CDU-9
Curso normal de eventos	<ul style="list-style-type: none"> <li>La administración se encarga de</li> </ul>



	realizar el respaldo toda la información.
Curso alternativo de eventos	Que los usuarios no quieran respaldo de su información.

CDU-29	
Caso de uso	editar respaldo
Actores	administración
Propósito	Se edita respaldo para cada información
Resumen	La administración está encargada de reportes y respaldos
Tipo	secundario
Referencia cruzada	CDU-9

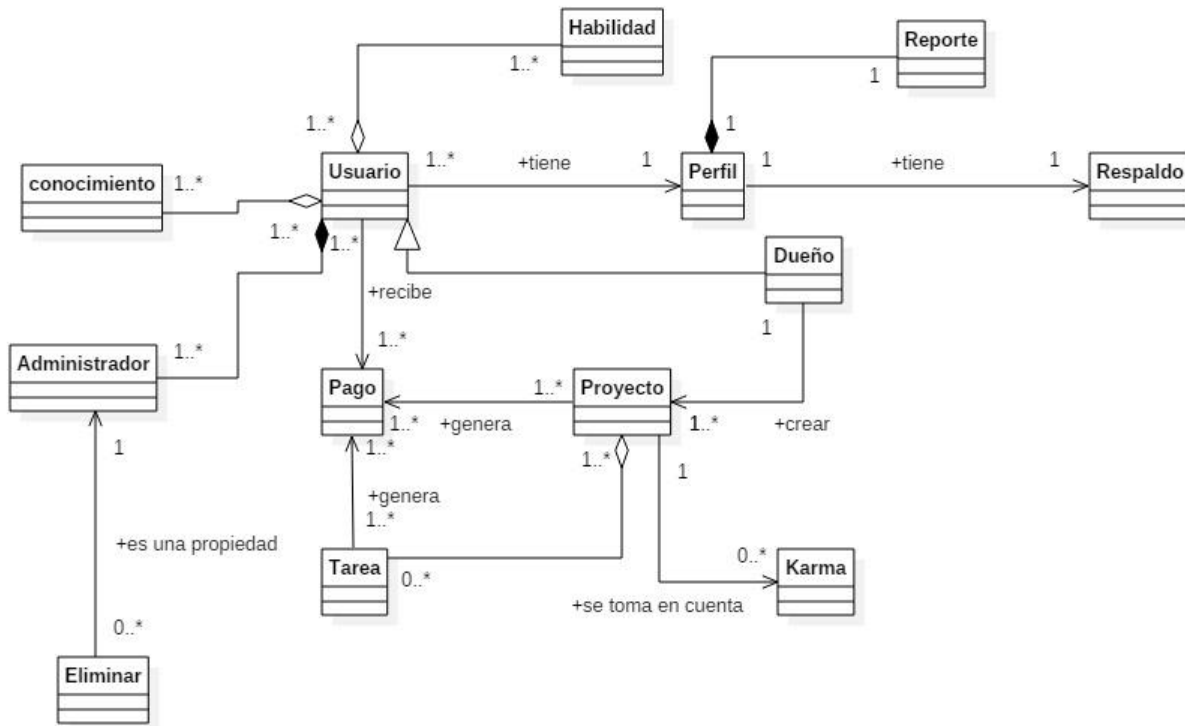


Curso normal de eventos	La administración hace el respaldo cada hora . Se edita cada hora Se guarda en la base de datos de respaldo.
Curso alternativo de eventos	Que los usuarios no quieran respaldo de su información.

### 3 Modelo conceptual

#### Lista de Conceptos

- Usuario
- Administrador
- Proyecto
- Tarea
- Perfil
- Karma
- Habilidad
- Conocimiento
- Pago
- Reportes
- Respaldo



#### 4 Diagrama entidad - relación





## 5 Glosario inicial

TERMINO	CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN
<b>Coadministrador</b>	Entidad relación	Cuando cambian a una persona que es administrador y la sustituyen por otra
<b>Perfil</b>	Entidad relación	Cada persona tiene un perfil, el cual consiste en tener un estado y comentario
<b>Estado</b>	Modelo conceptual	Un estado trata de que la persona puede escribir una frase que describa el estado de la persona esta puede ser opcional.
<b>Comentario</b>	Modelo conceptual	Todas las personas pueden comentar un estado de otro usuario o comentar otros comentarios.
<b>Proyecto</b>	Entidad relación	Los proyectos pueden ser todo tipo de aplicaciones, software.
<b>Tarea</b>	Entidad relación	Las tareas son sub proyectos que pueden ser realizadas por cada usuario.
<b>Dueño</b>	Caso de uso	Es un actor que realiza y crea proyectos para que distintos usuarios realicen



<b>Asociaciones</b>	Caso de uso	Una asociación es grupo de personas unidos por razones de índole de equidad de raciocinio y cultural.
<b>Habilidad</b>	caso de uso	Es un conjunto de varias capacidades que cada usuario posee.
<b>Conocimiento</b>	Caso de uso	Un conocimiento lo posee cada persona la cual será visible en su perfil. <sup>7</sup>
<b>karma</b>	Modelo conceptual	En esta parte del proyecto es la puntuación que otorga cada proyecto al ser realizada.
<b>pago</b>	Modelo conceptual	Cada dueño otorga un pago a cada integrante del proyecto finalizado.
<b>Respaldo</b>	Modelo conceptual	El administrador de la aplicación tiene un respaldo de toda la información del usuario proyectos etc.

## 6 Planificación del proyecto

