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

[Índice de contenido 2](#_Toc500610826)

[1 Definición de la solución 2](#_Toc500610827)

[1.1 Objetivos 2](#_Toc500610828)

[1.1.1 Objetivo general 2](#_Toc500610829)

[1.1.2 Objetivos específicos 2](#_Toc500610830)

[1.2 Alcances del proyecto 3](#_Toc500610831)

[1.3 Panorama General 4](#_Toc500610832)

[1.4 Funciones del sistema 4](#_Toc500610833)

[1.5 Atributos del sistema 7](#_Toc500610834)

[1.6 Clientes 8](#_Toc500610835)

[2 Casos de uso 9](#_Toc500610836)

[2.1 Casos de uso de alto nivel 9](#_Toc500610837)

[2.1.1 CDU-001 – Comparar aplicación 10](#_Toc500610838)

[2.2 Diagrama de casos de uso 10](#_Toc500610839)

[2.3 Casos de uso expandidos 10](#_Toc500610840)

[3 Modelo conceptual 12](#_Toc500610841)

[4 Diagrama entidad – relación 12](#_Toc500610842)

[5 Glosario inicial 13](#_Toc500610843)

[6 Planificación del proyecto 13](#_Toc500610844)

# Definición de la solución

## Objetivos

### 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.

### 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.

## 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.

## 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.

## Funciones del sistema

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| No. | **NOMBRE** | **DESCRIPCIÓN** | **EVIDENCIA** | **INTERACCIÓN** |
| 1 | Registrar usuario | Funciona para ingresar usuarios nuevos | Evidente | - |
| 2 | Enviar correo de activación | Se envía un correo a un usuario para activar su cuenta | No evidente | 1 |
| 3 | Publicar estados | El usuario podrá publicar estado | Evidente | - |
| 4 | Comentar estados | Los usuarios podrán realizar comentarios sobre estados de otros usuarios | Evidente | 3 |
| 5 | Agregar usuario | Los usuarios podrán agregar a otros usuarios | Evidente | - |
| 6 | Añadir a una lista de contactos | Los usuarios podrán agregar usuarios a una lista de contactos | Evidente | 5 |
| 7 | Enviar mensaje de forma privada | Los usuarios se podrán mandar mensajes privados llamando “mensajes directos” | Evidente | 6 |
| 8 | Afianzar alianza | Los usuarios podrán realizar alianzas y comunidades o grupos especializados solo por afinidad | Evidente | - |
| 9 | Crear asociaciones | Los usuarios que pueden crear asociaciones con un puntaje(karma)de más de 100 | Evidente | - |
| 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 |
| 11 | Habilidades de usuario | Los usuarios se pueden suscribir | Evidente |  |
| 12 | Inscribirse a proyectos | En base a las habilidades de cada usuario se puede suscribir a cualquier proyecto | Evidente | 11 |
| 13 | Añadir conocimiento | Los usuarios contaran con un conocimiento el cual el mismo usuario y el encargado de proyecto le otorga conocimiento y entre ellos mismo también. | Evidente |  |
| 14 | Finalizar proyecto o tarea | Los usuarios al momento de finalizar proyectos o tareas se le otorga karma | Evidente |  |
| 15 | Publicar proyecto | Un usuario poder publicar un proyecto que se esté llevando a cabo | Evidente |  |
| 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 |  |
| 17 | Versus | Cuando dos o más personas tengan las mismas habilidades y conocimientos | No evidente |  |
| 18 | Usuario nuevo y el karma | Los nuevos usuarios empezaran con 0 karma | Evidente |  |
| 19 | Obtener karma | Los nuevos podrá obtener karma por medio de pago por cada proyecto realizado | Evidente | 18 |
| 20 | Pago de proyecto o tareas | Cada usuario está dispuesto a pagar a los usuarios involucrados en una banca virtual | No evidente |  |
| 21 | Reportes | El administrador encargado de realizar reportes respaldos | Evidente |  |
| 22 | Comentarios | los pueden visualizar usuario y administrador de proyecto | No evidente |  |
|  |  |  |  |  |

## 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. |

## Clientes

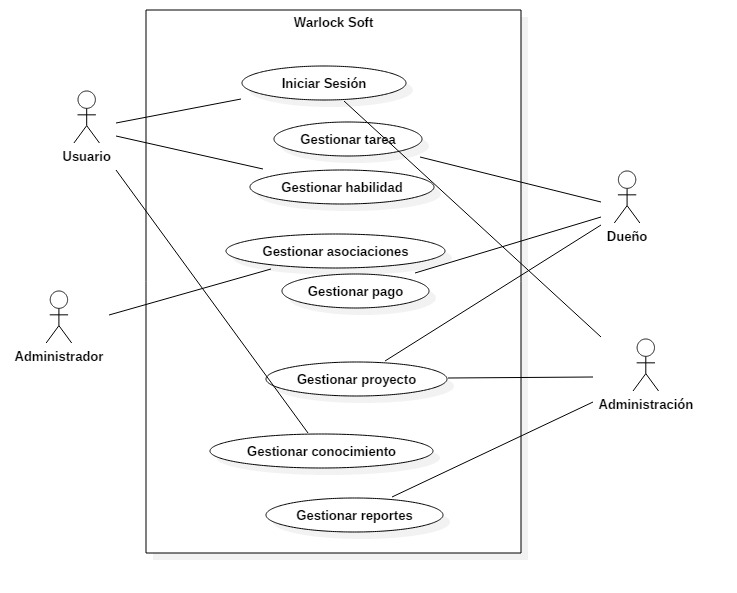
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | Descripción | Modulo |
| Administrador-grupo | Encargado de toda la aplicación añadir usuarios  Leer comentarios, estados, borrar usuarios bloquear | -reportes  -eliminar comentario, estados |
| Usuario | Este usuario podrá realizar proyectos tareas publicar estados comentar. | Perfil  estado |
| Administrador | 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. |  |
| Dueño de proyecto | Todo proyecto publicado tiene un dueño que será encargado de pagar y ver que el proyecto esté finalizado. |  |

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 |

# Casos de uso

## 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, Administración | |
| Descripción | El usuario inicia sesión, si no tiene cuenta entonces crea una nueva. | |
| Tipo | Primario | |

## Diagrama de casos de uso

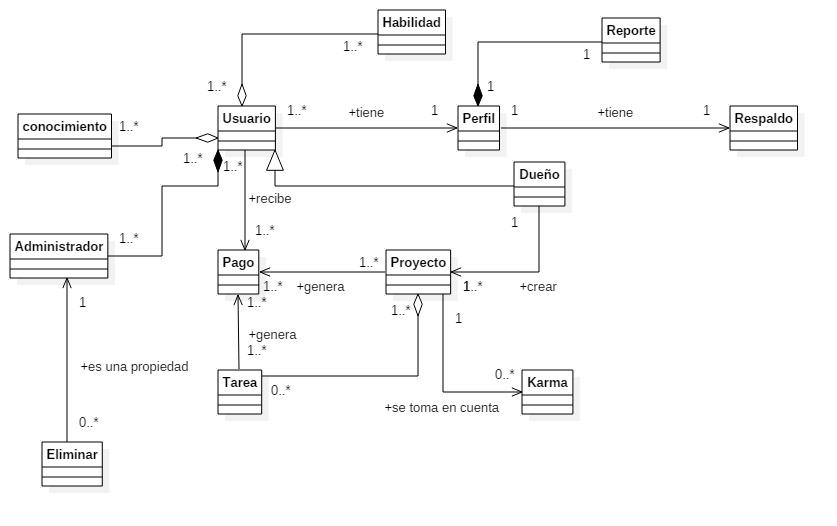
## Casos de uso expandidos

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| CDU-24 |  |
| Caso de uso | seleccionar |
| Actores | Usuario premium. |
| Tipo | Primario |
| Referencia cruzada | CDU1, CDU19, RQMT-003, RQMT-005, RQMT-007, |
| Curso normal de eventos | 1. CDU16. 2. Seleccionar el software. |
| Curso alterno de eventos | Que los softwares no se puedan seleccionar. |
| Propósito | Seleccionar software |
| Resumen | Cualquier tipo de usuario puede seleccionar software |

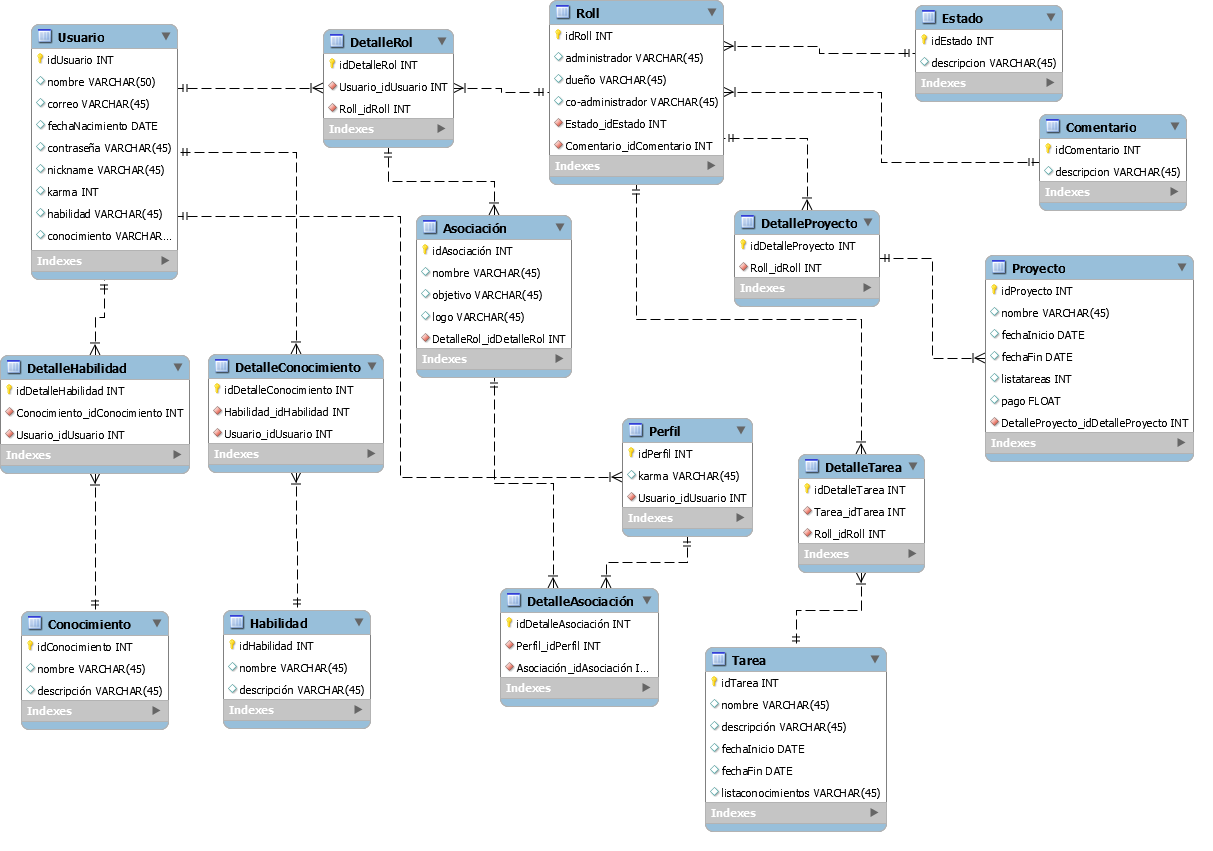
# Modelo conceptual

Lista de Conceptos

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



# Diagrama entidad – relación



# Glosario inicial

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| TERMINO | **CATEGORÍA** | **DESCRIPCIÓN** |
| Coadministrador | Entidad relación | Cuando cambian a una persona que es administrador y la sustituyen por otra |
| Perfil | Entidad relación | Cada persona tiene un perfil, el cual consiste en tener un estado y comentario |
| Estado | Modelo conceptual | Un estado trata de que la persona puede escribir una frase que describa el estado de la persona esta puede ser opcional. |
| Comentario | Modelo conceptual | Todas las personas pueden comentar un estado de otro usuario o comentar otros comentaros. |
| Proyecto | Entidad relación | Los proyectos pueden ser todo tipo de aplicaciones, software. |
| Tarea | Entidad relación | Las tareas son sub proyectos que pueden ser realizadas por cada usuario. |
| Dueño | Caso de uso | Es un actor que realiza y crea proyectos para que distintos usuarios realicen |
| Asociaciones | Caso de uso | Una asociación es grupo de personas unidos por razones de índole de equidad de raciocinio y cultural. |
| Habilidad | caso de uso | Es un conjunto de varias capacidades que cada usuario posee. |
| Conocimiento | Caso de uso | Un conocimiento lo posee cada persona la cual será visible en su perfil.7 |
| karma | Modelo conceptual | En esta parte del proyecto es la puntuación que otorga cada proyecto al ser realizada. |
| pago | Modelo conceptual | Cada dueño otorga un pago a cada integrante del proyecto finalizado. |
| Respaldo | Modelo conceptual | El administrador de la aplicación tiene un respaldo de toda la información del usuario proyectos etc. |

# Planificación del proyecto