

OBJETIVOS

Generales:

- Facilitar la comunicación entre los trabajadores de la misma empresa.
- Facilidad al colaborar en los proyectos con los compañeros de la empresa.
- Comodidad para que los empleados trabajen desde cualquier otra ciudad, estado o país sin necesidad de estar presentes en la empresa.

Específicos:

- Comunicarse con los trabajadores de cualquier proyecto por medio de la red social sin importar a que distancia se encuentren.
- Permitir que un usuario se una a un proyecto en proceso para trabajar en él.
- Generar experiencia laboral al participar junto a otros compañeros de la empresa por medio de la red social.
- Que los usuarios compartan ideas o hagan opiniones con otro grupo de usuarios por medio de "Asociaciones".
- Intercambiar opiniones o saludos por medio de los mensajes privados (mensajes directos) o por comentarios en los estados del usuario.

ALCANCES DEL PROYECTO

El proyecto se centra en una aplicación con enfoque a la interacción social de los usuarios, comunicarse entre ellos, así como poder colaborar en varios proyectos junto a otros usuarios sin importar la distancia a la cual se encuentren solo contando con una plataforma que contenga la aplicación. Esta aplicación consta de varias opciones que incluyen:

- En primer lugar: los usuarios y sus perfiles. Todos los empleados de la empresa puedan ingresar a esta aplicación con un nombre de usuario y contraseña, para esto se hará un formulario en donde podrán ingresar todos sus datos personales y los datos de requisito para poder iniciar sesión en la red social.
- En segundo lugar, el **Karma**, que es el sistema de puntuación que maneja esta aplicación para calificar los conocimientos de un usuario y pueden ser usados para tomar decisiones al momento de que son inscritos a un proyecto o tarea. Los puntos se van acumulando cada vez que un usuario lo califique y se verificarán cuando el usuario quiera unirse a un proyecto o crear una Asociación.
- En tercer lugar: las **Asociaciones**, en estas asociaciones habrá un grupo de usuarios relacionados e interesados en el mismo propósito. Solo podrá ser creado por un usuario que tenga un **Karma** mayor a 100 puntos. Necesitará un nombre, un objetivo y un logo y solo el administrador puede añadir y eliminar usuarios a su grupo a menos que el administrador haga a otro usuario co-administrador.
- En cuarto lugar, Proyectos y tareas, los usuarios pueden enviar una solicitud de inscripción a un proyecto o tarea y en estos se tomará en cuenta el karma que tengan; si un usuario es nuevo no tendrá puntos de karma sin embargo se mostrará la cadena "nuevo" en lugar del puntaje de karma. Al creador del proyecto se le mostrará el listado de los usuarios que participan en el mismo.
- Por último, el pago de servicios. Los proyecto y tareas tienen la cantidad que el usuario estará dispuesto a pagar por realizarlos, se le pagará a los usuarios involucrados en la realización de la tarea o proyecto y este realizará por medio de un sistema externo de banco ajeno a este proyecto.

PANORAMA GENERAL

Este es un proyecto enfocado a la realización de una aplicación con enfoque a la interacción social de los usuarios, que permite mostrar de manera pública a todos los empleados los proyectos antiguos y nuevos que se están llevando a cabo en la misma. Los empleados podrán solicitar unirse al proyecto por medio de esta aplicación al tener un nombre de usuario y una contraseña.

Para poder ser un usuario de esta aplicación los empleados tendrán que llenar un formulario en donde también se les pedirá un nombre de usuario y contraseña, cada usuario será dueño de su **página de perfil** en donde puede hacer publicaciones y comentar las mismas.

La red social consta con un puntaje que tienen los usuarios llamado **karma**, este podrá ser calificado solo cuando se complete un proyecto o tarea en el cual el usuario está participando.

Los usuarios pueden hacer alianzas con otros usuarios por medio de **asociaciones**, que son grupos en donde puede haber una o más personas dentro con interés y propósito en común; las asociaciones solo pueden ser creadas por usuarios que tengan un karma mayor a 100 puntos. También participan en proyectos al enviar una solicitud de inscripción al dueño del proyecto. Se aprobará la solicitud al revisar su perfil y sus puntos de karma.

Los pagos por servicios se realizarán cuando los usuarios hayan completado un proyecto o una tarea, se efectuarán por medio de un banco el cual tiene un sistema ajeno al de esta aplicación.

REQUERIMIENTOS INICIALES DEL SISTEMA

Funciones del sistema:

No.	Descripción	Prioridad
1	La aplicación puede ser usada en cualquier plataforma	19
2	Todos los usuarios se registran de la misma forma, al llenar un formulario con todos sus datos.	17
3	El usuario puede publicar contenido en su página de perfil, así como comentar las publicaciones que ha realizado.	4
4	El usuario puede agregar a otros añadiéndolos a una lista de contactos; también pueden eliminarlos de la lista.	11
5	Aviso de solicitud al usuario que otro usuario desea agregarle a su lista de contactos.	13
6	Aviso al usuario que envió la solicitud que la misma fue aceptada.	14
7	Los usuarios se pueden comunicar entre sí de forma privada por medio de mensajes directos.	12
8	Aviso al usuario cuando le llega un mensaje directo.	5
9	Los usuarios crearan asociaciones solo si su karma es mayor a 100 puntos	15
10	Únicamente los creadores de las asociaciones pueden agregar usuarios a la misma por medio del nickname del usuario.	6
11	Los integrantes de las asociaciones pueden ingresar solicitudes, pero no pueden aprobarlas o borrarlas exceptuando al creador del grupo.	7
12	Aviso al usuario que lo han agregado a una asociación.	16
13	Un usuario puede subscribirse a una o más categorías.	9
14	Un usuario puede añadir conocimientos.	8

15	Aviso al usuario que uno de sus contactos lo han agregado a una categoría.	18
16	Existe un sistema de puntuación de nombre karma, el cual solo le puede ser añadido al usuario por otro usuario.	10
17	Aviso al usuario cuando su karma se haya aumentado.	20
18	Aviso al creador del proyecto cuales tareas se han completado.	1
19	Aviso inmediato por medio de una notificación un usuario que otro usuario quiere trabajar en su proyecto.	2
20	Aviso inmediato al usuario que solicitó colaborar en un proyecto si su solicitud fue aceptada o denegada.	3

Atributos del sistema:

No.	Descripción	Prioridad
1	El sistema debe ser capaz de procesar muchas acciones al mismo tiempo.	2
2	Toda funcionalidad de la aplicación debe responder al usuario en menos de 5 segundos.	4
3	La aplicación debe ser capaz de operar adecuadamente con hasta todos los empleados de la empresa con sesiones concurrentes.	1
4	Los datos modificados en la base de datos deben ser actualizados para todos los usuarios.	3
5	Los permisos de acceso al sistema solo pueden ser cambiados por el administrador del acceso de datos.	10
6	El tiempo de aprendizaje de la aplicación por un usuario deberá ser menor a 4 horas.	11
7	La aplicación debe contar con manuales de usuario estructurados de manera adecuada.	9
8	La aplicación debe proporcionar mensajes de error que sean informáticos al usuario.	8
9	La aplicación debe poseer interfaces graficas bien formadas.	5
10	La aplicación debe tener una disponibilidad del 99% de las veces en que un usuario intente accederlo.	4
11	La aplicación será desarrollada para varias plataformas.	12
12	La aplicación no revelará a sus operadores otros datos personales de los usuarios distintos a su nickname.	6

DEFINICION DE CLIENTES DE LA APLICACIÓN

Cliente	Descripción	Módulos
Administrador	En esta aplicación, el ingresa para agregar usuarios, darle mantenimiento a la aplicación o arreglar algún problema con esta.	Usuario administrador, Agregar usuarios.
Jefe	En esta aplicación, el ingresa para participar y colaborar en proyectos y/o tareas, conversar con otros empleados, hacer alianzas, incrementar sus puntos de karma o habilidades y conocimientos, y hacer sus propios proyectos y/o tareas, pagar los proyectos o tareas que los empleados han terminado para él.	Solicitud de inscripción a un proyecto, Mensajes directos, Unirse a una asociación, Finalizar tareas, Suscribirse a habilidades, Añadir conocimientos, Revisar Perfil, Crear nuevo proyecto, Agregar tareas al proyecto, Crear nueva tarea, Pago de Servicios.
Sub Jefe	En esta aplicación, el sub jefe ingresa para participar y colaborar en proyectos y/o tareas, conversar con otros empleados, hacer alianzas, incrementar sus puntos de karma o habilidades y conocimientos, y hacer sus propios proyectos y/o tareas, pagar los proyectos o tareas que los empleados han terminado para él y cobrar en los que él ha participado.	Solicitud de inscripción a un proyecto, Mensajes directos, Unirse a una asociación, Finalizar tareas, Suscribirse a habilidades, Añadir conocimientos, Revisar Perfil, Crear nuevo proyecto, Agregar tareas al proyecto, Crear nueva tarea, Pago de Servicios.
Empleado común	En esta aplicación, el empleado es el que ingresa para participar y colaborar en proyectos y/o tareas, conversar con otros empleados, hacer alianzas, incrementar sus puntos de karma o sus habilidades y conocimientos, cobrar el dinero por los proyectos en los cuales ha trabajado.	Solicitud de inscripción a un proyecto, Mensajes directos, Unirse a una asociación, Finalizar tareas, Suscribirse a habilidades, Añadir conocimientos, Revisar Perfil, Pago de Servicios.

GLOSARIO DE DEFINICIONES TECNICAS

1. Interacción social: es la acción mediante la cual se establece la posterior influencia social que recibe todo individuo.
2. Plataforma: es un sistema que sirve como base para hacer funcionar determinados módulos de hardware o software.
3. Módulo: es una porción de un programa de ordenador.
4. Sistema: es el que permite almacenar y procesar información, es el conjunto de partes interrelacionadas: hardware, software y personal informático.
5. Software: conjunto de programas y rutinas que permiten a la computadora realizar determinadas tareas.
6. Hardware: conjunto de elementos físicos o materiales que constituyen a una computadora.
7. Base de datos: es un conjunto de datos pertenecientes a un mismo contexto y almacenados sistemáticamente para su posterior uso.
8. Aplicación: programa informático que realiza un trabajo específico, diseñado para el beneficio del usuario final.