

Trabajo Terminal I

TESSERACT

Sistema generador de documentos de casos de uso

Integrantes:

Jiménez Chávez Luis Gerardo

López Orozco Diego Efrain

Martínez Ibáñez Esteban Pablo

Olvera Neria Yamile Giselle

Directores: M. en C. José Jaime López Rabadán, M. en C. Hermes Francisco Montes Casiano

Escuela Superior de Cómputo, IPN

15 de marzo de 2019



TESSERACT

1. Modelo del Negocio	1
1.1. Términos del Negocio	1
1.2. Modelo conceptual de un Caso de Uso	3
1.2.1. Caso de Uso	3
1.2.2. Pantalla	5
1.2.3. Acción	5
1.2.4. Actor	6
1.2.5. Término de glosario	7
1.2.6. Regla de Negocio	7
1.2.7. Mensaje	8
1.2.8. Atributo	8
1.2.9. Entidad	9
1.2.10. Trayectoria	9
1.2.11. Paso	10
1.2.12. Valor del Parámetro en Paso	11
1.2.13. Revisión	11
1.2.14. Extensión	11
1.2.15. Inclusión	12
1.2.16. Precondición	12
1.2.17. Postcondición	12
1.3. Modelo Conceptual del Proyecto	13
1.3.1. Elemento	13
1.3.2. Proyecto	15
1.3.3. Colaborador	16
1.3.4. Proyecto	17
1.3.5. Módulo	18
1.3.6. Actualización	18
1.3.7. Revisión	19
1.4. Modelado de Reglas de negocio	19

2. Modelo de comportamiento	31
2.1. Modelo de actores	31
2.1.1. Administrador	31
2.1.2. Líder de proyecto	32
2.1.3. Analista	32
2.2. Casos de uso	33
2.2.1. CU1 Iniciar sesión	34
2.2.2. CU2 Gestionar proyectos de Administrador	36
2.2.3. CU2.1 Registrar proyecto	38
2.2.4. CU2.2 Modificar proyecto	42
2.2.5. CU2.3 Eliminar proyecto	47
2.2.6. CU3 Gestionar Personal	49
2.2.7. CU3.1 Registrar persona	51
2.2.8. CU3.2 Modificar Persona	54
2.2.9. CU3.3 Eliminar Persona	57
2.2.10. CU5 Gestionar Módulos	59
2.2.11. CU5.1 Registrar Módulo	61
2.2.12. CU5.2 Modificar Módulo	64
2.2.13. CU5.3 Eliminar Módulo	67
3. Modelo de interacción con el usuario	69
3.1. Interfaces	69
3.2. IU1 Iniciar sesión	69
3.2.1. Objetivo	69
3.2.2. Diseño	69
3.2.3. Comandos	70
3.2.4. Mensajes	70
3.3. IU 2 Gestionar proyectos de Administrador	70
3.3.1. Objetivo	70
3.3.2. Diseño	70
3.3.3. Comandos	71
3.3.4. Mensajes	71
3.4. IU 2.1 Registrar Proyecto	71
3.4.1. Objetivo	71
3.4.2. Diseño	71
3.4.3. Comandos	72
3.4.4. Mensajes	72
3.5. IU 2.2 Modificar Proyecto	73
3.5.1. Objetivo	73
3.5.2. Diseño	73
3.5.3. Comandos	74
3.5.4. Mensajes	74
3.6. IU 3 Gestionar Personal	75
3.6.1. Objetivo	75
3.6.2. Diseño	75
3.6.3. Comandos	76
3.6.4. Mensajes	76
3.7. IU 3.1 Registrar Persona	76

3.7.1. Objetivo	76
3.7.2. Diseño	76
3.7.3. Comandos	77
3.7.4. Mensajes	77
3.8. IU 3.2 Modificar Persona	78
3.8.1. Objetivo	78
3.8.2. Diseño	78
3.8.3. Comandos	78
3.8.4. Mensajes	78
3.9. IU 4 Gestionar módulos	79
3.9.1. Objetivo	79
3.9.2. Diseño	79
3.9.3. Comandos	80
3.9.4. Mensajes	80
3.10. IU 4.1 Registrar Módulo	80
3.10.1. Objetivo	80
3.10.2. Diseño	80
3.10.3. Comandos	81
3.10.4. Mensajes	81
3.11. IU 4.2 Modificar Módulo	82
3.11.1. Objetivo	82
3.11.2. Diseño	82
3.11.3. Comandos	82
3.11.4. Mensajes	83
3.12. IU 5 Gestionar proyectos de Colaborador	83
3.12.1. Objetivo	83
3.12.2. Diseño	83
3.12.3. Comandos	84
3.12.4. Mensajes	84
3.13. IU 5.1 Elegir Colaboradores	84
3.13.1. Objetivo	84
3.13.2. Diseño	84
3.13.3. Comandos	85
3.13.4. Mensajes	85
3.14. IU 6 Gestionar Casos de Uso	85
3.14.1. Objetivo	85
3.14.2. Diseño	85
3.14.3. Comandos	86
3.14.4. Mensajes	87
3.15. IU 6.1 Registrar Caso de uso	87
3.15.1. Objetivo	87
3.15.2. Diseño	87
3.15.3. Comandos	89
3.15.4. Mensajes	89
3.16. IU 6.1.1 Gestionar trayectorias	89
3.16.1. Objetivo	89
3.16.2. Diseño	89

3.16.3. Comandos	90
3.16.4. Mensajes	90
3.17. IU 6.1.1.1 Registrar trayectoria	90
3.17.1. Objetivo	90
3.17.2. Diseño	91
3.17.3. Comandos	91
3.17.4. Mensajes	92
3.18. IU 6.1.1.2 Modificar trayectoria	92
3.18.1. Objetivo	92
3.18.2. Diseño	92
3.18.3. Comandos	93
3.18.4. Mensajes	93
3.19. IU 6.1.1.1.1 Registrar Paso	94
3.19.1. Objetivo	94
3.19.2. Diseño	94
3.19.3. Comandos	95
3.19.4. Mensajes	95
3.20. IU 6.1.1.1.2 Modificar Paso	95
3.20.1. Objetivo	95
3.20.2. Diseño	95
3.20.3. Comandos	97
3.20.4. Mensajes	97
3.21. IU 6.1.2 Registrar Precondición	97
3.21.1. Objetivo	97
3.21.2. Diseño	97
3.21.3. Comandos	98
3.21.4. Mensajes	98
3.22. IU 6.1.3 Registrar Postcondición	98
3.22.1. Objetivo	98
3.22.2. Diseño	98
3.22.3. Comandos	99
3.22.4. Mensajes	99
3.23. IU 6.1.4 Gestionar puntos de extensión	99
3.23.1. Objetivo	99
3.23.2. Diseño	99
3.23.3. Comandos	100
3.23.4. Mensajes	100
3.24. IU 6.1.4.1 Registrar Punto de extensión	100
3.24.1. Objetivo	100
3.24.2. Diseño	100
3.24.3. Comandos	101
3.24.4. Mensajes	101
3.25. IU 6.2 Modificar casos de uso	102
3.25.1. Objetivo	102
3.25.2. Diseño	102
3.25.3. Comandos	104
3.25.4. Mensajes	104

3.26. IU 6.3 Consultar Caso de uso	104
3.26.1. Objetivo	104
3.26.2. Diseño	104
3.26.3. Comandos	106
3.26.4. Mensajes	106
3.27. IU 6.4 Revisar caso de uso	106
3.27.1. Objetivo	106
3.27.2. Diseño	106
3.27.3. Comandos	107
3.27.4. Mensajes	107
3.28. IU 6 Gestionar Pantallas	108
3.28.1. Objetivo	108
3.28.2. Diseño	108
3.28.3. Comandos	109
3.28.4. Mensajes	109
3.29. IU 7.1 Registrar Pantalla	110
3.29.1. Objetivo	110
3.29.2. Diseño	110
3.29.3. Comandos	111
3.29.4. Mensajes	112
3.30. IU 7.1.1 Registrar Acción	112
3.30.1. Objetivo	112
3.30.2. Diseño	112
3.30.3. Comandos	113
3.30.4. Mensajes	113
3.31. IU 7.1.2 Modificar Acción	114
3.31.1. Objetivo	114
3.31.2. Diseño	114
3.31.3. Comandos	114
3.31.4. Mensajes	115
3.32. IU 7.2 Modificar Pantalla	115
3.32.1. Objetivo	115
3.32.2. Diseño	115
3.32.3. Comandos	117
3.32.4. Mensajes	117
3.33. IU 7.3 Consultar Pantalla	117
3.33.1. Objetivo	117
3.33.2. Diseño	117
3.33.3. Comandos	119
3.33.4. Mensajes	119
3.34. IU 8 Gestionar Actores	119
3.34.1. Objetivo	119
3.34.2. Diseño	119
3.34.3. Comandos	120
3.34.4. Mensajes	120
3.35. IU 8.1 Registrar Actor	120
3.35.1. Objetivo	120

3.35.2. Diseño	120
3.35.3. Comandos	121
3.35.4. Mensajes	121
3.36. IU 8.2 Modificar Actor	122
3.36.1. Objetivo	122
3.36.2. Diseño	122
3.36.3. Comandos	122
3.36.4. Mensajes	123
3.37. IU 8.3 Consultar Actor	123
3.37.1. Objetivo	123
3.37.2. Diseño	123
3.37.3. Comandos	124
3.37.4. Mensajes	124
3.38. IU 9 Gestionar Reglas de Negocio	124
3.38.1. Objetivo	124
3.38.2. Diseño	124
3.38.3. Comandos	125
3.38.4. Mensajes	125
3.39. IU 9.1 Registrar Regla de Negocio	125
3.39.1. Objetivo	126
3.39.2. Diseño	126
3.39.3. Comandos	129
3.39.4. Mensajes	129
3.40. IU 9.2 Modificar Regla de Negocio	130
3.40.1. Objetivo	130
3.40.2. Diseño	130
3.40.3. Comandos	134
3.40.4. Mensajes	135
3.41. IU 9.3 Consultar Regla de Negocio	135
3.41.1. Objetivo	135
3.41.2. Diseño	135
3.41.3. Comandos	137
3.41.4. Mensajes	137
3.42. IU 10 Gestionar Mensajes	137
3.42.1. Objetivo	137
3.42.2. Diseño	137
3.42.3. Comandos	138
3.42.4. Mensajes	138
3.43. IU 10.1 Registrar Mensaje	139
3.43.1. Objetivo	139
3.43.2. Diseño	139
3.43.3. Comandos	141
3.43.4. Mensajes	141
3.44. IU 10.2 Modificar Mensaje	142
3.44.1. Objetivo	142
3.44.2. Diseño	142
3.44.3. Comandos	143

3.44.4. Mensajes	143
3.45. IU 10.3 Consultar Mensaje	144
3.45.1. Objetivo	144
3.45.2. Diseño	144
3.45.3. Comandos	145
3.45.4. Mensajes	145
3.46. IU 11 Gestionar términos	145
3.46.1. Objetivo	145
3.46.2. Diseño	145
3.46.3. Comandos	146
3.46.4. Mensajes	146
3.47. IU 11.1 Registrar Término	146
3.47.1. Objetivo	146
3.47.2. Diseño	146
3.47.3. Comandos	147
3.47.4. Mensajes	147
3.48. IU 11.2 Modificar Término	147
3.48.1. Objetivo	147
3.48.2. Diseño	148
3.48.3. Comandos	148
3.48.4. Mensajes	148
3.49. IU 11.3 Consultar Término	149
3.49.1. Objetivo	149
3.49.2. Diseño	149
3.49.3. Comandos	149
3.49.4. Mensajes	149
3.50. IU 12 Gestionar Entidades	150
3.50.1. Objetivo	150
3.50.2. Diseño	150
3.50.3. Comandos	150
3.50.4. Mensajes	151
3.51. IU 12.1 Registrar Entidad	151
3.51.1. Objetivo	151
3.51.2. Diseño	151
3.51.3. Comandos	151
3.51.4. Mensajes	152
3.52. IU 12.1.1 Registrar Atributo	152
3.52.1. Objetivo	152
3.52.2. Diseño	152
3.52.3. Comandos	155
3.52.4. Mensajes	155
3.53. IU 12.1.2 Modificar Atributo	155
3.53.1. Objetivo	156
3.53.2. Diseño	156
3.53.3. Comandos	159
3.53.4. Mensajes	159
3.54. IU 12.2 Modificar Entidad	159

3.54.1. Objetivo	159
3.54.2. Diseño	159
3.54.3. Comandos	160
3.54.4. Mensajes	160
3.55. IU 12.3 Consultar Entidad	161
3.55.1. Objetivo	161
3.55.2. Diseño	161
3.55.3. Comandos	161
3.55.4. Mensajes	162
3.56. Mensajes del sistema	162
3.57. Menús	170
3.57.1. Menú de Administrador	170
3.57.2. Menú de Colaborador	170

Índice de figuras

1.1. Modelo conceptual de casos de uso	3
1.2. Modelo conceptual de proyectos	13
3.1. IU1 Iniciar sesión	70
3.2. IU2 Gestionar proyectos de Administrador	71
3.3. IU2.1 Registrar Proyecto	72
3.4. IU2.2 Modificar Proyecto	74
3.5. IU3 Gestionar Personal	75
3.6. IU3.1 Registrar Persona	77
3.7. IU3.2 Modificar Persona	78
3.8. IU4 Gestionar Módulos	79
3.9. IU4.1 Registrar Módulo	81
3.10. IU4.2 Modificar Módulo	82
3.11. IU5 Gestionar proyectos de Colaborador	84
3.12. IU5.1 Elegir Colaboradores	85
3.13. IU6 Gestionar Casos de Uso	86
3.14. IU6.1 Registrar Caso de uso	88
3.15. IU6.1.1 Gestionar Trayectorias	90
3.16. IU6.1.1.1 Registrar Trayectoria	91
3.17. IU6.1.1.2 Modificar Trayectoria	93
3.18. IU6.1.1.1.1 Registrar Paso	94
3.19. IU6.1.1.1.1b Registrar Paso: Otro verbo	95
3.20. IU6.1.1.1.2 Modificar Paso	96
3.21. IU6.1.1.1.2 Modificar Paso: Otro verbo	96
3.22. IU6.1.2 Registrar Precondición	97
3.23. IU6.1.3 Registrar Postcondición	98
3.24. IU6.1.4 Gestionar Puntos de Extensión	99
3.25. IU6.1.4.1 Registrar Punto de extensión	101
3.26. IU6.2 Modificar Caso de uso	103
3.27. IU6.3 Consultar Caso de uso	105
3.28. IU6.4 Revisar Caso de uso	107

3.29.IU7 Gestionar Pantallas	109
3.30.IU7.1 Registrar Pantalla	111
3.31.IU7.1.1 Registrar Acción	113
3.32.IU7.1.2 Modificar Acción	114
3.33.IU7.2 Modificar Pantalla	116
3.34.IU7.3 Consultar Pantalla	118
3.35.IU8 Gestionar Actores	119
3.36.IU8.1 Registrar Actor	121
3.37.IU8.2 Modificar Actor	122
3.38.IU8.3 Consultar Actor	124
3.39.IU9 Gestionar Reglas de Negocio	125
3.40.IU9.1 Registrar Regla de Negocio	126
3.41.IU9.1A Registrar Regla de Negocio: Comparación de atributos	127
3.42.IU9.1B Registrar Regla de Negocio: Unicidad de parámetros	128
3.43.IU9.1C Registrar Regla de Negocio: Formato correcto	129
3.44.IU9.2 Modificar Regla de Negocio	131
3.45.IU9.2A Modificar Regla de Negocio: Comparación de atributos	132
3.46.IU9.2B Modificar Regla de Negocio: Unicidad de parámetros	133
3.47.IU9.2C Modificar Regla de Negocio: Formato correcto	134
3.48.IU9.3 Consultar Regla de Negocio	136
3.49.IU9.3 Consultar Regla de Negocio	137
3.50.IU10 Gestionar Mensajes	138
3.51.IU10.1 Registrar Actor: Parametrizado	140
3.52.IU10.1A Registrar Actor: No Parametrizado	141
3.53.IU10.2 Modificar Mensaje: Parametrizado	142
3.54.IU10.2A Modificar Mensaje: No parametrizado	143
3.55.IU10.3 Consultar Mensaje: Parametrizado	144
3.56.IU10.3A Consultar Mensaje: No parametrizado	145
3.57.IU11 Gestionar Términos de Glosario	146
3.58.IU11.1 Registrar Término	147
3.59.IU11.2 Modificar Término	148
3.60.IU11.3 Consultar Término	149
3.61.IU12 Gestionar Entidades	150
3.62.IU12.1 Registrar Entidad	151
3.63.IU12.1.1 Registrar Atributo	153
3.64.IU12.1.1A Registrar Atributo: Archivo	153
3.65.IU12.1.1B Registrar Atributo: Booleano, Fecha	154
3.66.IU12.1.1C Registrar Atributo: Cadena, Entero, Flotante	154
3.67.IU12.1.1D Registrar Atributo: Otro	155
3.68.IU12.1.2 Modificar Atributo	156
3.69.IU12.1.2A Modificar Atributo: Archivo	157
3.70.IU12.1.2B Modificar Atributo: Booleano, Fecha	157
3.71.IU12.1.2C Modificar Atributo: Cadena, Entero, Flotante	158
3.72.IU12.1.2D Modificar Atributo: Otro	158
3.73.IU12.1 Modificar Entidad	160
3.74.IU12.3 Consultar Entidad	161
3.75.MN1 Menú de Administrador	170

3.76.MN2 Menú de Colaborador 170

Índice de cuadros

Modelo del Negocio

En este capítulo se mostrará la información que modela la arquitectura del negocio del sistema: términos del negocio, diagramas de estado, modelo conceptual y las reglas de negocio.

1.1. Términos del Negocio

El presente glosario presenta los términos utilizados a lo largo del documento y tiene como finalidad establecer el lenguaje base que permita comprender la especificación del sistema.

Atributo: Son las características que definen o identifican a una entidad en un conjunto de entidades.

Archivo Digital: Equivalente digital de los archivos escritos en libros, tarjetas, libretas, papel o microfichas del entorno de oficina tradicional.

Booleano: Es un [tipo de dato](#) que puede tomar los siguientes valores: verdadero ó falso (1 ó 0).

Cadena: Es el [tipo de dato](#) definido por cualquier valor que se compone de una secuencia de caracteres, con o sin acentos, espacios, dígitos y signos de puntuación. Existen tres tipos de cadenas: palabra, frase y párrafo.

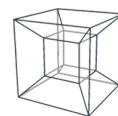
Cardinalidad: Es el número de actores que participarán o serán requeridos en el sistema. Es un [tipo de dato](#) para el sistema y puede tomar alguno de los siguientes valores: Uno, Muchos u Otro.

Elemento: Se utiliza para referirse a los casos de uso, pantallas, reglas de negocio, entidades, término del glosario, mensajes y actores.

Entero: Es el [tipo de dato numérico](#) definido por todos los valores numéricos enteros, tanto positivos como negativos.

Entidad: Término genérico que se utiliza para determinar un ente el cual puede ser concreto, abstracto o conceptual por ejemplo: Caso de uso, proyecto, módulo, etc. La entidades se caracterizan con atributos que la definen.

Estado del Elemento: Es un identificador que indica la situación de un elemento. Es un [tipo de dato](#) para el sistema y puede tomar alguno de los siguientes valores: Pre-registro, Edición, Terminado, Pendiente de Corrección, Por Liberar o Liberado.



Estado del Proyecto: Es un identificador que indica la situación de un proyecto. Es un [tipo de dato](#) para el sistema y puede tomar alguno de los siguientes valores: En Negociación, Iniciado o Terminado.

Fecha: Es un [tipo de dato](#) que indica un día único en referencia al calendario gregoriano. Los tipos de fecha utilizados son: [fecha corta](#) y [fecha larga](#).

Fecha Corta: Es la representación del [tipo de dato Fecha](#) en la forma DD/MM/YYYY, por ejemplo: 16/05/2017.

Fecha de inicio del proyecto: Es la [fecha](#) de inicio el proceso de software del sistema.

Fecha Larga: Es la representación del [tipo de dato fecha](#) en la forma DD de MM del YYYY, por ejemplo: 16 de mayo del 2017.

Frase: Es un [tipo de dato](#) conformado por [palabras](#) y espacios.

Imagen: Es una imagen de tamaño pequeño (no más de un Megabyte) en formato jpeg.

Númerico: Es un [tipo de dato](#) que se compone de la combinación de los símbolos 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, . y -, que expresan una cantidad en relación a su unidad.

Opcional: Es un elemento que el actor puede o no proporcionar en el formulario o la pantalla, su decisión no afectará la ejecución de la operación solicitada.

Palabra: Es un [tipo de dato cadena](#) conformado por el alfabeto y símbolos especiales como son #, -, \$, %, &, (,), etc. y se caracteriza por no tener espacios.

Parámetro del Mensaje: Es una palabra que se solicita en un mensaje parametrizado. Es un [tipo de dato](#) para el sistema y puede tomar alguno de los siguientes valores: Determinado, Indeterminado, Operación, Atributo, Entidad, Regla de negocio, entre otros.

Parámetro del Paso: Es un elemento que se solicita en un paso. Es un [tipo de dato](#) para el sistema y puede tomar alguno de los siguientes valores: Atributo, Casos de Uso, Pantalla, Regla de Negocio, Entidad, Término del Glosario, Mensaje, Actor, Paso o Acción.

Párrafo: Es un [tipo de dato](#) conformado por [frases](#).

Requerido: Es un [tipo de dato](#) que debe proporcionarse de manera obligatoria. La ejecución de la operación solicitada dependerá de que se proporcione este dato.

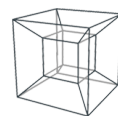
Rol: Es la función de un colaborador dentro de un proyecto. Es un [tipo de dato](#) para el sistema y puede tomar alguno de los siguientes valores: Analista o Líder de Análisis.

Sección: Es el área del caso de uso que se revisa y sobre la que se hacen observaciones. Es un [tipo de dato](#) para el sistema y puede tomar alguno de los siguientes valores: Información General, Descripción, Precondiciones, Postcondiciones, Trayectorias o Puntos de extensión.

Teléfono: Secuencia de dígitos utilizada para identificar una línea telefónica. Es un [tipo de dato](#) para el sistema.

Tipo de Acción: Es un elemento que permite solicitar una operación desde la pantalla. Es un [tipo de dato](#) para el sistema y puede tomar alguno de los siguientes valores: Botón, Liga, Opción del Menú, entre otros.

Tipo de Dato: Es el dominio o conjunto de valores que puede tomar un atributo de una entidad en el modelo de información. Los tipos de datos utilizados son: [palabra](#), [frase](#), [párrafo](#), [numérico](#), [fecha](#) y [booleano](#).



Tipo de Regla de Negocio: Es la categoría a la que pertenece una regla de negocio de acuerdo a las descritas en los requerimientos del sistema. Es un para el sistema y puede tomar alguno de los siguientes valores: Verificación de catálogos, Operaciones aritméticas, Unicidad de parámetros, Datos obligatorios, Longitud correcta, Tipo de dato correcto, Formato de archivos, Tamaño de archivos, Intervalo de fechas correctas, Formato correcto u Otro.

En la figura 1.1 se muestra la estructura de información de los elementos que componen un caso de uso.

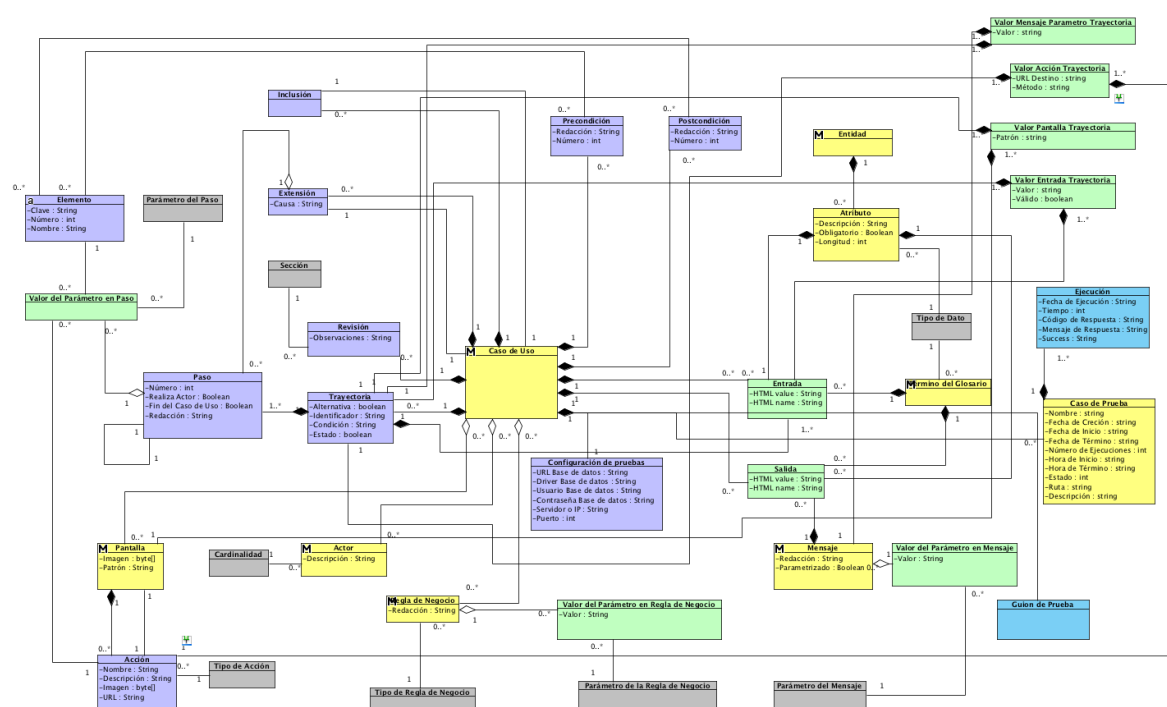


Figura 1.1: Modelo conceptual de casos de uso

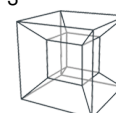
1.2.1. Caso de Uso



Atributos

Clave: Clave que permitirá distinguir que el elemento es un Caso de Uso. Es una palabra corta y este dato es requerido (no se puede omitir).

Número: Número del Caso de Uso. Es un valor numérico entero y este dato es requerido (*no se puede omitir*)..



Nombre: Nombre que identificará al Caso de Uso. Es una frase o enunciado y este dato es requerido (*no se puede omitir*)..

Resumen: Breve descripción del contenido del caso de uso. Descrita en uno o más párrafos y este dato es requerido (*no se puede omitir*)..

Relaciones

Asociación: Pantalla

Descripción: Un Caso de Uso utiliza diferentes pantallas.

Tipo: Asociación de Agregación

Cardinalidad: Muchos a muchos

Asociación: Actor

Descripción: Un Caso de Uso puede ser realizado por diferentes actores.

Tipo: Asociación de Agregación

Cardinalidad: Muchos a muchos

Asociación: Reglas de Negocio

Descripción: Un Caso de Uso puede utilizar diferentes reglas de negocio.

Tipo: Asociación de Agregación

Cardinalidad: Muchos a muchos

Asociación: Salida

Descripción: Un caso de uso tiene diferentes salidas.

Tipo: Asociación de Composición

Cardinalidad: Uno a muchos

Asociación: Entrada

Descripción: Un caso de uso tiene diferentes entradas.

Tipo: Asociación de Composición

Cardinalidad: Uno a muchos

Asociación: Trayectoria

Descripción: Un caso de uso se compone de trayectorias.

Tipo: Asociación de Composición

Cardinalidad: Uno a muchos

Asociación: Revisión

Descripción: Un caso de uso puede ser revisado.

Tipo: Asociación de Composición

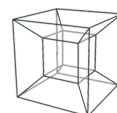
Cardinalidad: Uno a muchos

Asociación: Extensión

Descripción: Un caso de uso puede tener puntos de extensión.

Tipo: Asociación de Composición

Cardinalidad: Uno a muchos



Asociación: Inclusión

Descripción: Un caso de uso puede incluir otros casos de uso.

Tipo: Asociación de Composición

Cardinalidad: Uno a muchos

Asociación: Precondición

Descripción: Un caso de uso puede tener diferentes precondiciones.

Tipo: Asociación de Composición

Cardinalidad: Uno a muchos

Asociación: Postcondición

Descripción: Un caso de uso puede tener diferentes postcondiciones.

Tipo: Asociación de Composición

Cardinalidad: Uno a muchos

1.2.2. Pantalla



Atributos

Clave: Clave que permitirá distinguir que el elemento es una Pantalla. Es una palabra corta y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*). .

Número: Número de la Pantalla. Es un valor numérico entero y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*)..

Nombre: Nombre que identificará a la Pantalla. Es una frase o enunciado y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*)..

Imagen: Es un archivo en formato PNG o JPG. Imágen que ilustrará la interfaz gráfica del sistema. y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*)..

Patrón: Texto que contiene la pantalla para su identificación. Es una frase o enunciado y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*)..

Relaciones

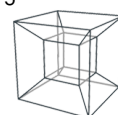
Asociación: Acción

Descripción: Una pantalla puede tener un conjunto de acciones.

Tipo: Asociación de Composición

Cardinalidad: Uno a muchos

1.2.3. Acción



Atributos

Nombre: Nombre que identificará a la Acción. Es una frase o enunciado y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*).

Descripción: Texto que describirá la Acción. Descrita en uno o más párrafos y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*).

Imagen: Es un archivo en formato PNG o JPG. Imágen que ilustrará la interfaz gráfica del sistema. y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*).

URL: URL que determinará el destino de la acción. Es una palabra corta y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*).

Relaciones

Asociación: Pantalla

Descripción: Una Acción llevará a una determinada Pantalla.

Tipo: Asociación genérica

Cardinalidad: Uno a uno

Asociación: Tipo de acción

Descripción: Una Acción es de un tipo específico.

Tipo: Asociación genérica

Cardinalidad: Muchos a uno

1.2.4. Actor



Atributos

Clave: Clave que permitirá distinguir que el elemento es un Actor. Es una palabra corta y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*).

Nombre: Nombre que identificará al Actor. Es una frase o enunciado y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*).

Descripción: Texto que describirá al Actor. Descrita en uno o más párrafos y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*).

Otra cardinalidad: En caso de seleccionar la opción "Otra" como cardinalidad, este campo permitirá describirla. Es una frase o enunciado y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*).

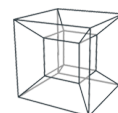
Relaciones

Asociación: Cardinalidad

Descripción: Un negocio cuenta con un número definido o aproximado de algún Actor.

Tipo: Asociación de Composición

Cardinalidad: Muchos a uno



1.2.5. Término de glosario



Atributos

Clave: Clave que permitirá distinguir que el elemento es un Término del glosario. Es una palabra corta y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*).

Nombre: Nombre que identificará al Término del glosario. Es una frase o enunciado y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*). Este atributo debe de contener como máximo 50 caracteres. Caracteres admitidos: [A-Z] | [a-z] | [á-é-í-ó-ú] | [].

Descripción: Texto que describirá al Término del glosario. Descrita en uno o más párrafos y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*). Este atributo debe de contener como máximo 1000 caracteres. Caracteres admitidos: [A-Z] | [a-z] | [0-9] | [] | [-] | [.] | [á-é-í-ó-ú].

1.2.6. Regla de Negocio



Atributos

Clave: Clave que permitirá distinguir que el elemento es una Regla de Negocio. Es una palabra corta y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*).

Número: Número de Regla de Negocio. Es un valor numérico entero y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*).

Nombre: Nombre que identificará a la Regla de Negocio. Es una frase o enunciado y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*).

Redacción: Redacción de la Regla de Negocio. Descrita en uno o más párrafos y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*).

Descripción: Texto que describirá al a la regla de negocio. Descrita en uno o más párrafos y este dato es **opcional** (*se puede omitir*).

Relaciones

Asociación: Tipo de Regla de Negocio

Descripción: Una Regla de Negocio es de un tipo específico.

Tipo: Asociación genérica

Cardinalidad: Muchos a uno

Asociación: Operador

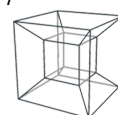
Descripción: El operador que se utiliza en una comparación de atributos.

Tipo: Asociación genérica

Cardinalidad: Muchos a uno

Asociación: Atributo

Descripción: Una regla de negocio debe especificar el atributo que hace única a una entidad.



Tipo: Asociación genérica

Cardinalidad: Muchos a uno

Asociación: Atributo (Comparación)

Descripción: Una regla de negocio debe especificar los atributos a comparar.

Tipo: Asociación genérica

Cardinalidad: Muchos a uno

Asociación: Atributo (Expresión regular)

Descripción: Una regla de negocio debe especificar el atributo que se desea validar con la expresión regular.

Tipo: Asociación genérica

Cardinalidad: Muchos a uno

1.2.7. Mensaje



Atributos

Clave: Clave que permitirá distinguir que el Elemento es un Mensaje. Es una palabra corta y este dato es **requerido** *(no se puede omitir)*..

Número: Número de Mensaje. Es un valor numérico entero y este dato es **requerido** *(no se puede omitir)*..

Nombre: Nombre que identificará al Mensaje. Es una frase o enunciado y este dato es **requerido** *(no se puede omitir)*..

Descripción: Texto que describirá al mensaje. Descrita en uno o más párrafos y este dato es **requerido** *(no se puede omitir)*..

Redacción: Redacción del Mensaje. Descrita en uno o más párrafos y este dato es **requerido** *(no se puede omitir)*..

Parametrizado: Bandera que indicará si el mensaje se encuentra parametrizado. Indica "sí" o "no". y este dato es **requerido** *(no se puede omitir)*..

Relaciones

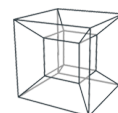
Asociación: Valor del parámetro en Mensaje

Descripción: Valor de los parámetros ocupados al definir el Mensaje como parametrizado.

Tipo: Asociación de Agregación

Cardinalidad: Uno a Muchos

1.2.8. Atributo



Atributos

Nombre: Nombre que identificará al Atributo en la Entidad. Es una frase o enunciado y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*). Este atributo debe de contener como máximo 50 caracteres. Caracteres admitidos: [A-Z] | [a-z] | [á-é-í-ó-ú] | [].

Descripción: Texto que describirá al Atributo. Descrita en uno o más párrafos y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*). Este atributo debe de contener como máximo 1000 caracteres. Caracteres admitidos: [A-Z] | [a-z] | [0-9] | [] | [-] | [,] | [á-é-í-ó-ú].

Obligatorio: Bandera que indicará si el Atributo es obligatorio. Indica "sí" o "no". y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*).

Longitud: Número que describirá la longitud máxima del Atributo. Es un valor numérico entero y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*).

Relaciones

Asociación: Tipo de Dato

Descripción: Un Atributo es de un tipo específico.

Tipo: Asociación genérica

Cardinalidad: Muchos a uno

1.2.9. Entidad



Atributos

Clave: Clave que permitirá distinguir que el elemento es una Entidad. Es una palabra corta y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*).

Número: Número de Entidad. Es un valor numérico entero y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*).

Nombre: Nombre que identificará a la Entidad. Es una frase o enunciado y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*). Este atributo debe de contener como máximo 50 caracteres. Caracteres admitidos: [A-Z] | [a-z] | [á-é-í-ó-ú] | [].

Descripción: Párrafo que contiene las características generales de una entidad. Descrita en uno o más párrafos y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*). Este atributo debe de contener como máximo 1000 caracteres. Caracteres admitidos: [A-Z] | [a-z] | [0-9] | [] | [-] | [,] | [á-é-í-ó-ú].

Relaciones

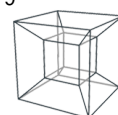
Asociación: Atributo

Descripción: Una Entidad está compuesta por un conjunto de atributos.

Tipo: Asociación de Composición

Cardinalidad: Uno a muchos

1.2.10. Trayectoria



Atributos

Alternativa: Bandera que especifica si la Trayectoria es alternativa o principal. Indica "sí" o "no" y este dato es **requerido** (no se puede omitir)..

Nombre: Nombre que identificará a la Trayectoria. Es una frase o enunciado y este dato es **requerido** (no se puede omitir)..

Condición: Texto que determina la circunstancia con la que se ejecuta la Trayectoria en caso de ser alternativa. Es una frase o enunciado y este dato es **requerido** (no se puede omitir)..

Fin del Caso de Uso: Bandera que especifica si la Trayectoria concluye el Caso de uso. Indica "sí" o "no" y este dato es **requerido** (no se puede omitir)..

Relaciones

Asociación: Paso

Descripción: Una trayectoria está compuesta por un conjunto de pasos.

Tipo: Asociación de Composición

Cardinalidad: Uno a muchos

1.2.11. Paso



Atributos

Número: Número del paso en la Trayectoria. Es un valor numérico entero y este dato es **requerido** (no se puede omitir)..

Realiza: Badera que especifica quién realiza el paso, el Actor o el Sistema. Es una palabra corta y este dato es **requerido** (no se puede omitir)..

Condición: Texto que determina la circunstancia con la que se ejecuta la Trayectoria en caso de ser alternativa. Es una frase o enunciado y este dato es **requerido** (no se puede omitir)..

Redacción: Redacción del Paso. Es una frase o enunciado y este dato es **requerido** (no se puede omitir)..

Relaciones

Asociación: Paso

Descripción: Un Paso de la Trayectoria puede continuar con otro Paso de alguna Trayectoria.

Tipo: Asociación de Composición

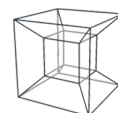
Cardinalidad: Uno a uno

Asociación: Valor del Parámetro en Paso

Descripción: Valor de los parámetros ocupados al definir el Paso.

Tipo: Asociación de Agregación

Cardinalidad: Uno a muchos



1.2.12. Valor del Parámetro en Paso



Atributos

Esta entidad no cuenta con atributos y únicamente sirve para ilustrar que el Paso cuenta con valores determinados por las relaciones de esta entidad.

Relaciones

Asociación: Elemento

Descripción: El valor utilizado en el Paso corresponde a un Elemento.

Tipo: Asociación genérica

Cardinalidad: Muchos a uno

Asociación: Acción

Descripción: El valor utilizado en el Paso corresponde a una Acción.

Tipo: Asociación genérica

Cardinalidad: Muchos a uno

Asociación: Tipo

Descripción: El valor utilizado en el Paso es de un tipo específico.

Tipo: Asociación genérica

Cardinalidad: Muchos a uno

1.2.13. Revisión



Atributos

Observación: Texto que describe los errores y/o cambios que deben realizarse al caso de uso identificados durante su revisión. Descrita en uno o más párrafos y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*)...

Relaciones

Asociación: Sección

Descripción: Las revisiones se hacen sobre una sección en particular.

Tipo: Asociación genérica

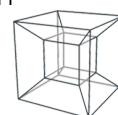
Cardinalidad: Muchos a uno

1.2.14. Extensión



Atributos

Número: Texto que describe la razón por la que se extiende a otro Caso de Uso. Es una frase o enunciado y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*)...



Relaciones

Asociación: Paso

Descripción: El punto de extensión ocurre en alguna región de la Trayectoria.

Tipo: Asociación genérica

Cardinalidad: Uno a muchos

Asociación: Caso de Uso

Descripción: Un punto de extensión extiende a un Caso de Uso.

Tipo: Asociación genérica

Cardinalidad: Uno a uno

1.2.15. Inclusión



Atributos

Esta entidad no cuenta con atributos y únicamente sirve para ilustrar que la Inclusión se compone por la relación con el Caso de Uso.

Relaciones

Asociación: Caso de Uso

Descripción: Una inclusión hace referencia a un Caso de Uso.

Tipo: Asociación genérica

Cardinalidad: Uno a uno

1.2.16. Precondición



Atributos

Redacción: Redacción de la Precondición. Descrita en uno o más párrafos y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*)..

Número: Número de la Precondición. Es un valor numérico entero y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*)..

Relaciones

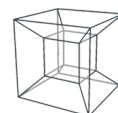
Asociación: Elemento

Descripción: La Precondición se encuentra constituida por diferentes elementos.

Tipo: Asociación genérica

Cardinalidad: Muchos a Muchos

1.2.17. Postcondición



Atributos

Redacción: Redacción de la Postcondición. Descrita en uno o más párrafos y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*)..

Número: Número de la Postcondición. Es un valor numérico entero y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*)..

Relaciones

Asociación: Elemento

Descripción: La Postcondición se encuentra constituida por diferentes elementos.

Tipo: Asociación genérica

Cardinalidad: Muchos a Muchos

1.3. Modelo Conceptual del Proyecto

En la figura 1.2 se muestra la estructura de información que manejará el sistema para registrar proyectos y los colaboradores de la organización.

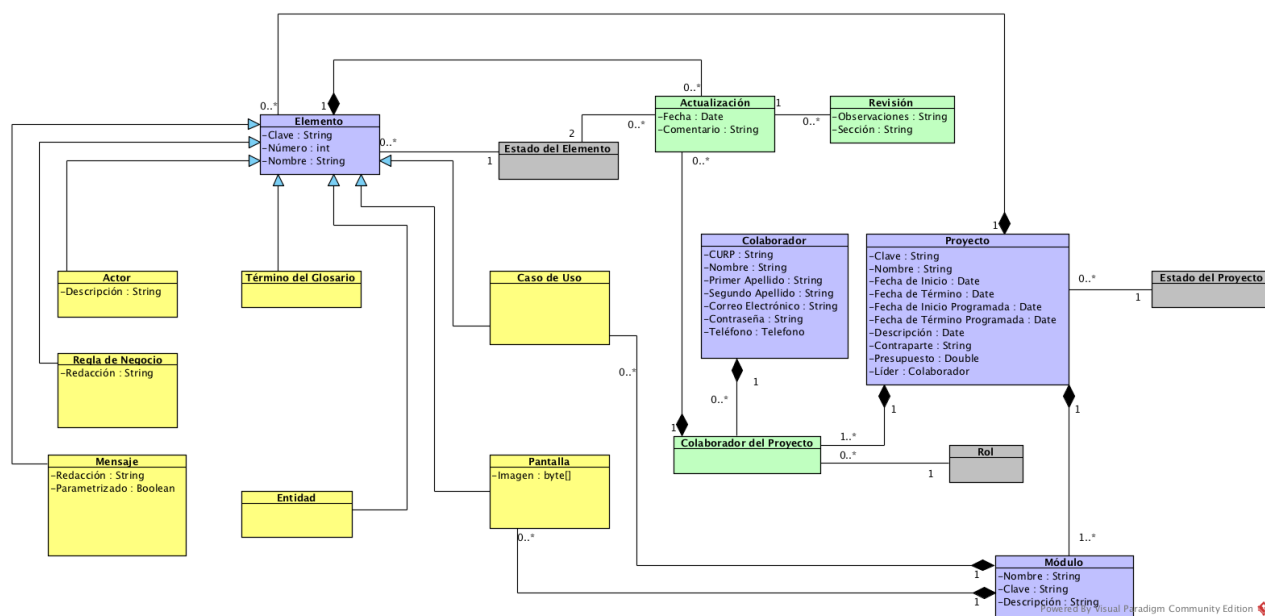
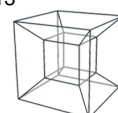


Figura 1.2: Modelo conceptual de proyectos

1.3.1. Elemento



Atributos

Clave: Clave que permitirá distinguir el tipo de Elemento. Es una palabra corta y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*). .

Número: Número del Elemento del tipo de
nido por la Clave. Es un valor numérico entero y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*)..

Nombre: Nombre que identificará al Elemento. Es una frase o enunciado y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*)..

Relaciones

Asociación: Pantalla

Descripción: Pantalla es un tipo de Elemento.

Tipo: Relación de Herencia

Asociación: Actor

Descripción: Actor es un tipo de Elemento.

Tipo: Relación de Herencia

Asociación: Reglas de Negocio

Descripción: Regla de Negocio es un tipo de Elemento.

Tipo: Relación de Herencia

Asociación: Mensaje

Descripción: Mensaje es un tipo de Elemento.

Tipo: Relación de Herencia

Asociación: Término (Glosario)

Descripción: Término (Glosario) es un tipo de Elemento.

Tipo: Relación de Herencia

Asociación: Entidad

Descripción: Entidad es un tipo de Elemento.

Tipo: Relación de Herencia

Asociación: Caso de Uso

Descripción: Caso de Uso es un tipo de Elemento.

Tipo: Relación de Herencia

Asociación: Entidad

Descripción: Entidad es un tipo de Elemento.

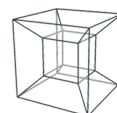
Tipo: Relación de Herencia

Asociación: Actualización

Descripción: Un elemento ha pasado por un conjunto de actualizaciones.

Tipo: Asociación de Composición

Cardinalidad: Uno a muchos



Asociación: Estado del Elemento

Descripción: Un Elemento se encuentra en un Estado.

Tipo: Asociación genérica

Cardinalidad: Muchos a uno

Asociación: Proyecto

Descripción: Un Proyecto se compone de elementos.

Tipo: Asociación de Composición

Cardinalidad: Muchos a uno

Asociación: Valor Parámetro en Paso

Descripción: Un Elemento puede ser el valor de algún parámetro en un paso de la Trayectoria.

Tipo: Asociación genérica

Cardinalidad: Uno a muchos

Asociación: Valor Parámetro en Mensaje

Descripción: Un Elemento puede ser el valor de algún parámetro en un Mensaje.

Tipo: Asociación genérica

Cardinalidad: Uno a muchos

Asociación: Valor Parámetro en Regla de Negocio

Descripción: Un Elemento puede ser el valor de algún parámetro en una Regla de Negocio.

Tipo: Asociación genérica

Cardinalidad: Uno a muchos

1.3.2. Proyecto



Atributos

Clave: Palabra que permitirá distinguir al proyecto, regularmente es la sigla del nombre. Es una palabra corta y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*). Este atributo debe de contener como máximo 10 caracteres. Caracteres admitidos: [A-Z] | [0-9].

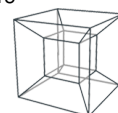
Nombre: Nombre que identificará al proyecto. Es una frase o enunciado y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*). Este atributo debe de contener como máximo 50 caracteres. Caracteres admitidos: [A-Z] | [a-z] | [á-é-í-ó-ú] | [].

Fecha de Inicio: Fecha en que se arranca el proyecto. Especifica una **fecha** y este dato es **opcional** (*se puede omitir*).

Fecha de termino: Fecha en la que concluye el proyecto. Especifica una **fecha** y este dato es **opcional** (*se puede omitir*).

Fecha de inicio programada: Fecha en que se desea arrancar el proyecto. Especifica una **fecha** y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*).

Fecha de termino programada: Fecha en que se desea finalizar el proyecto. Especifica una **fecha** y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*).



Descripción: Párrafo que contiene las características generales del proyecto que se comenzará. Descrita en uno o más párrafos y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*). Este atributo debe de contener como máximo 1000 caracteres. Caracteres admitidos: [A-Z] | [a-z] | [0-9] | [] | [-] | [.] | [á-é-í-ó-ú].

Líder: Nombre y apellidos del líder del proyecto. Es una frase o enunciado y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*)..

Contraparte: Es el cliente del proyecto. Es una frase o enunciado y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*). Este atributo debe de contener como máximo 100 caracteres. Caracteres admitidos: [A-Z] | [a-z] | [0-9] | [] | [-] | [.] | [á-ú].

Presupuesto: Es el monto calculado del costo del proyecto. Es un valor numérico flotante y este dato es **opcional** (*se puede omitir*)..

Relaciones

Asociación: Elemento

Descripción: Un proyecto puede tener varios Elementos asociados como reglas de negocio, mensajes, entidades y actores.

Tipo: Asociación de Composición

Cardinalidad: Uno a muchos

Asociación: Estado del Proyecto

Descripción: Un proyecto tiene un Estado del Proyecto.

Tipo: Asociación genérica

Cardinalidad: Muchos a uno

Asociación: Colaborador del Proyecto

Descripción: Un proyecto tiene uno o varios Colaboradores del Proyecto.

Tipo: Asociación de Composición

Cardinalidad: Uno a muchos

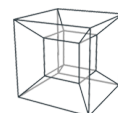
Asociación: Módulo

Descripción: Un proyecto tiene uno o varios Módulos donde se organizarán los casos de uso y las pantallas.

Tipo: Asociación de Composición

Cardinalidad: Uno a muchos

1.3.3. Colaborador



Atributos

CURP Clave Única de Registro. Es una palabra corta y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*). Este atributo debe de contener exactamente 18 caracteres. Caracteres admitidos: [A-Z] | [0-9].

NOMBRE: Nombre o nombres de pila del colaborador. Es una frase o enunciado y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*). Este atributo debe de contener como máximo 50 caracteres. Caracteres admitidos: [A-Z] | [a-z] | [á-é-í-ó-ú] | [].

Primer Apellido: Es el primer apellido del colaborador. Es una frase o enunciado y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*). Este atributo debe de contener como máximo 30 caracteres. Caracteres admitidos: [A-Z] | [a-z] | [á-é-í-ó-ú].

Segundo Apellido: Es el segundo apellido del colaborador. Es una frase o enunciado y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*). Este atributo debe de contener como máximo 30 caracteres. Caracteres admitidos: [A-Z] | [a-z] | [á-é-í-ó-ú].

Correo Electrónico: Es un identificador para que el usuario inicie sesión. Es una palabra corta y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*). Este atributo debe contener a lo más 30 caracteres. Es una cadena de caracteres con formato xxx@yyy.com o xxx@yyy.com.mx. [A-Z] | [a-z] | [0-9] | [.] | [-] | [_,].

Contraseña: Es una clave que sirve para autenticarse la cual sirve como un mecanismo de seguridad. Es una frase o enunciado y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*). Este atributo debe contener a lo más 20 caracteres. Caracteres admitidos: [A-Z] | [a-z] | [0-9].

Teléfono: Es una secuencia de dígitos que representan un número telefónico. Es un valor numérico y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*). .

Relaciones

Asociación: Colaborador del Proyecto

Descripción: Un colaborador puede participar en varios proyectos

Tipo: Asociación genérica

Cardinalidad: Uno a muchos

1.3.4. Proyecto



Atributos

Esta entidad es auxiliar. Sirve para corresponder el proyecto y sus colaboradores.

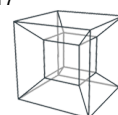
Relaciones

Asociación: Rol

Descripción: Un colaborador tiene un Rol que define si es un analista o un líder de análisis.

Tipo: Asociación genérica

Cardinalidad: Muchos a uno



Asociación: Actualización

Descripción: Cuando un colaborador realiza cambios en los elementos se guardan las Actualizaciones.

Tipo: Asociación de Composición

Cardinalidad: Uno a muchos

1.3.5. Módulo



Atributos

Clave: Palabra que permitirá distinguir al módulo, generalmente es la abreviación del nombre del módulo. Es una palabra corta y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*). Este atributo debe de contener como máximo 10 caracteres. Caracteres admitidos: [A-Z] | [0-9].

Nombre: Palabra que sirve para identificar el módulo. Es una palabra corta y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*). Este atributo debe de contener como máximo 50 caracteres. Caracteres admitidos: [A-Z] | [a-z] | [á-é-í-ó-ú] | [].

Descripción: Párrafo que contiene las características generales módulo. Descrita en uno o más párrafos y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*). Este atributo debe de contener como máximo 1000 caracteres. Caracteres admitidos: [A-Z] | [a-z] | [0-9] | [] | [-] | [,] | [á-é-í-ó-ú].

Relaciones

Asociación: Caso de uso

Descripción: Un módulo puede contener varios Casos de uso.

Tipo: Asociación de Composición

Cardinalidad: Uno a muchos

Asociación: Pantalla

Descripción: Un módulo puede contener varias Pantallas.

Tipo: Asociación de Composición

Cardinalidad: Uno a muchos

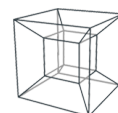
1.3.6. Actualización



Atributos

Fecha: Fecha en que se realiza la actualización. Especifica una **fecha** y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*).

Comentario: Descripción de los cambios realizados en los elementos. Es una frase o enunciado y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*).



Relaciones

Asociación: Revisión

Descripción: Un analista debe hacer revisiones de las actualizaciones de los elementos.

Tipo: Asociación genérica

Cardinalidad: Uno a muchos

Asociación: Estado del Elemento

Descripción: Una actualización debe indicar de que a que estado ha cambiado el elemento.

Tipo: Asociación genérica

Cardinalidad: Muchos a uno

1.3.7. Revisión



Atributos

Observaciones: Descripción de las correcciones que necesita el caso de uso. Descrita en uno o más párrafos y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*)..

Sección: Es la sección sobre la que se hacen las correcciones. Es una frase o enunciado y este dato es **requerido** (*no se puede omitir*)..

Relaciones

Asociación: Actualización

Descripción: El analista realiza una revisión de la Actualización.

Tipo: Asociación genérica

Cardinalidad: Muchos a uno

1.4. Modelado de Reglas de negocio

RN1 Unicidad de números



Tipo: Restricción de operación.

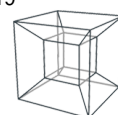
Clase: Habilitadora.

Nivel: Controla la operación.

Descripción: El número de los elementos del mismo tipo no pueden repetirse.

Referenciado por: .

RN2 Nombres de los elementos



Tipo: Restricción de operación.

Clase: Habilitadora.

Nivel: Controla la operación.

Descripción: Los nombres de los elementos no pueden contener coma, punto, punto medio, dos puntos o guión bajo.

Referenciado por: .

RN3 Líder de análisis



Tipo: Restricción de operación.

Clase: Habilitadora.

Nivel: Controla la operación.

Descripción: Los proyectos deben tener asignado solamente un líder de análisis.

Referenciado por: .

RN5 Modificación de elementos asociados a casos de uso liberados



Tipo: Restricción de operación.

Clase: Habilitadora.

Nivel: Controla la operación.

Descripción: No es posible modificar entidades, reglas de negocio, actores, términos del glosario, pantallas y/o mensajes que se encuentren asociados a casos de uso con estado "Liberado".

Referenciado por: .

RN6 Unicidad de nombres



Tipo: Restricción de operación.

Clase: Habilitadora.

Nivel: Controla la operación.

Descripción: El nombre de los elementos del mismo tipo no puede repetirse.

Referenciado por: .

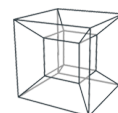
RN7 Información correcta



Tipo: Restricción de operación.

Clase: Habilitadora.

Nivel: Controla la operación.



Descripción: Todos los datos proporcionados al sistema deben pertenecer al tipo de dato especificado en el modelo de información y respetar el formato con base en lo definido en la entidad del diccionario de datos.

Referenciado por: [CU1 Iniciar Sesión](#).

RN8 Datos Obligatorios



Tipo: Restricción de operación.

Clase: Habilitadora.

Nivel: Control.

Descripción: Los datos proporcionados al sistema que son marcados como requeridos con el carácter *, no se deben omitir.

Referenciado por: [CU1 Iniciar Sesión](#).

RN9 Operaciones disponibles de casos de uso



Tipo: Restricción de operación.

Clase: Habilitadora.

Nivel: Control.

Descripción: Los estados de los casos de uso y el rol del actor determinan las operaciones que pueden solicitarse sobre un caso de uso desde la gestión:

Estado	Operaciones Analista	Operaciones Líder de Análisis
Edición	Consultar, editar, gestionar trayectorias, gestionar puntos de extensión, terminar y eliminar	Consultar, editar, gestionar trayectorias, gestionar puntos de extensión, terminar y eliminar
Revisión	Consultar y revisar	Consultar y revisar
Por liberar	Consultar	Consultar y Liberar
Pendiente de corrección	Consultar, editar, gestionar trayectorias, gestionar puntos de extensión, terminar y eliminar	Consultar, editar, gestionar trayectorias, gestionar puntos de extensión, terminar y eliminar
Liberado	Consultar	Consultar, solicitar correcciones
Configurado	Consultar	Consultar, solicitar correcciones

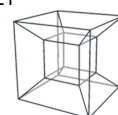
Referenciado por: .

RN10 Referencias a elementos



Tipo: Restricción de operación.

Clase: Habilitadora.



Nivel: Control.

Descripción: Los elementos que podrán ser referenciados desde los casos de uso son aquellos que se encuentren registrados en el sistema.

Referenciado por: .

RN11 Registro de trayectorias



Tipo: Restricción de operación.

Clase: Habilitadora.

Nivel: Control.

Descripción: Al menos una de las trayectorias registradas debe ser marcada como principal.

Referenciado por: .

RN12 Identificador de elemento



Tipo: Restricción de operación.

Clase: Habilitadora.

Nivel: Control.

Descripción: El identificador de cada elemento se compone de un nombre, número y una clave. Donde el nombre es el que le asigna el usuario, el número es secuencial y la clave define el tipo de elemento: "ENT" para las entidades, "ACT" para los actores, "CU" para los casos de uso, "IU" para las pantallas, "MSG" para los mensajes, "RN" para las reglas de negocio y "GLS" para los términos del glosario.

Referenciado por: .

RN13 Modificación del identificador



Tipo: Restricción de operación.

Clase: Habilitadora.

Nivel: Control.

Descripción: Una vez registrado un elemento no se podrá modificar el nombre, el número o la clave del identificador.

Referenciado por: .

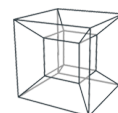
RN14 Salidas del casos de uso



Tipo: Restricción de operación.

Clase: Habilitadora.

Nivel: Control.



Descripción: En las salidas del caso de uso podrán enlistarse mensajes y atributos de las entidades.

Referenciado por: .

RN15 Operaciones disponibles



Tipo: Restricción de operación.

Clase: Habilitadora.

Nivel: Control.

Descripción: Cuando una entidad, regla de negocio, actor, término del glosario, pantalla y/o mensaje, están en estado "Edición" es posible solicitar su consulta, modificación y eliminación. Cuando alguno de estos elementos se encuentre asociado a un caso de uso con estado "Liberado" solamente estará disponible la operación de consulta.

Referenciado por: .

RN16 Nombres de las trayectorias



Tipo: Restricción de operación.

Clase: Habilitadora.

Nivel: Control.

Descripción: Los nombres de las trayectorias no pueden contener espacio, coma, punto, punto medio, dos puntos o guión bajo.

Referenciado por: .

RN17 Unicidad de puntos de extensión



Tipo: Restricción de operación.

Clase: Habilitadora.

Nivel: Control.

Descripción: No puede existir más de un punto de extensión con el mismo caso de uso origen y el mismo caso de uso destino.

Referenciado por: .

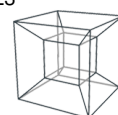
RN18 Eliminación de elemento



Tipo: Restricción de operación.

Clase: Habilitadora.

Nivel: Control.



Descripción: No es posible eliminar entidades, reglas de negocio, actores, términos del glosario, pantallas y/o menús que se encuentren asociados a casos de uso con estado "Liberado".

Referenciado por: .

RN19 Formato de correo electrónico



Tipo: Restricción de operación.

Clase: Habilitadora.

Nivel: Control.

Descripción: El correo electrónico debe ser una cadena de caracteres con la siguiente estructura ordenada:

1. Cadena de caracteres
2. "@"
3. Cadena de caracteres
4. "."
5. Cadena de caracteres

Ejemplo : cadena1@cadena2.cadena3

Referenciado por: .

RN20 Verificación de catálogos



Tipo: Restricción de operación.

Clase: Habilitadora.

Nivel: Control.

Descripción: Es necesario que exista información registrada en los catálogos al momento de solicitar una operación que requiera de estos.

Referenciado por: .

RN21 Estados para iniciar un proyecto



Tipo: Restricción de operación.

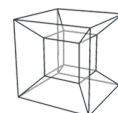
Clase: Habilitadora.

Nivel: Control.

Descripción: Se podrán registrar proyectos con estado "En Negociación" o "Iniciado".

Referenciado por: .

RN22 Unicidad de la clave del proyecto



Tipo: Restricción de operación.

Clase: Habilitadora.

Nivel: Control.

Descripción: La clave de los proyectos debe ser única en todo el sistema.

Referenciado por: .

RN23 Unicidad de la clave del módulo



Tipo: Restricción de operación.

Clase: Habilitadora.

Nivel: Control.

Descripción: La clave de los módulos debe ser única en un proyecto.

Referenciado por: .

RN24 Unicidad de la clave de la trayectoria



Tipo: Restricción de operación.

Clase: Habilitadora.

Nivel: Control.

Descripción: La clave de las trayectorias debe ser única en un caso de uso.

Referenciado por: .

RN25 Relación entre fechas del proyecto



Tipo: Restricción de operación.

Clase: Habilitadora.

Nivel: Control.

Descripción: La fecha de término del proyecto debe ser posterior a la fecha de inicio.

Referenciado por: .

RN26 Relación entre fechas programadas del proyecto

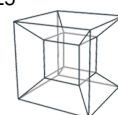


Tipo: Restricción de operación.

Clase: Habilitadora.

Nivel: Control.

Descripción: La fecha de término programada del proyecto debe ser posterior a la fecha de inicio programada.



Referenciado por: .

RN27 Eliminación de personas



Tipo: Restricción de operación.

Clase: Habilitadora.

Nivel: Control.

Descripción: No es posible eliminar una persona, si esta es líder de al menos un proyecto.

Referenciado por: .

RN28 Eliminación de módulos



Tipo: Restricción de operación.

Clase: Habilitadora.

Nivel: Control.

Descripción: No es posible eliminar un módulo, si algún elemento de otro módulo, tiene referencias a al menos un elemento del módulo que desea eliminarse.

Referenciado por: .

RN29 Unicidad de casos de uso



Tipo: Restricción de operación.

Clase: Habilitadora.

Nivel: Control.

Descripción: Diferentes casos de uso pueden tener el mismo nombre y/o número, únicamente si cada uno de estos pertenecen a diferentes módulos.

Referenciado por: .

RN30 Unicidad de pantallas



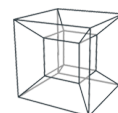
Tipo: Restricción de operación.

Clase: Habilitadora.

Nivel: Control.

Descripción: Diferentes pantallas pueden tener el mismo nombre y/o número, únicamente si cada una de estas pertenecen a diferentes módulos.

Referenciado por: .



RN31 Estructura de tokens



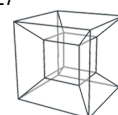
Tipo: Restricción de operación.

Clase: Habilitadora.

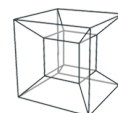
Nivel: Control.

Descripción: Los tokens utilizados para referenciar elementos deben mantener una estructura determinada de acuerdo al tipo de elemento referenciado:

- Regla de negocio: *RN·Número·Nombre*
 - "RN": cadena que indica que el tipo de elemento referenciado es una regla de negocio.
 - "·": símbolo para separar las partes del token (punto medio).
 - "Número": número de la regla de negocio referenciada.
 - "·": símbolo para separar las partes del token (dos puntos).
 - "Nombre": nombre de la regla de negocio referenciada.
- Entidad: *ENT·Nombre*
 - "ENT": cadena que indica que el tipo de elemento referenciado es una entidad.
 - "·": símbolo para separar las partes del token (punto medio).
 - "Nombre": nombre de la entidad referenciada.
- Caso de uso: *CU·ClaveMódulo·Número·Nombre*
 - "CU": cadena que indica que el tipo de elemento referenciado es un caso de uso.
 - "·": símbolo para separar las partes del token (punto medio).
 - "ClaveMódulo": clave del módulo a la que pertenece el caso de uso referenciado.
 - "Número": número del caso de uso referenciado.
 - "·": símbolo para separar las partes del token (dos puntos).
 - "Nombre": nombre del caso de uso referenciado.
- Pantalla: *IU·ClaveMódulo·Número·Nombre*
 - "IU": cadena que indica que el tipo de elemento referenciado es una pantalla.
 - "·": símbolo para separar las partes del token (punto medio).
 - "ClaveMódulo": clave del módulo a la que pertenece la pantalla referenciada.
 - "Número": número de la pantalla referenciada.
 - "·": símbolo para separar las partes del token (dos puntos).
 - "Nombre": nombre de la pantalla referenciada.
- Mensaje: *MSG·Número·Nombre*
 - "MSG": cadena que indica que el tipo de elemento referenciado es un mensaje.
 - "·": símbolo para separar las partes del token (punto medio).
 - "Número": número del mensaje referenciado.
 - "·": símbolo para separar las partes del token (dos puntos).
 - "Nombre": nombre del mensaje referenciado.
- Actor: *ACT·Nombre*



- "ACT": cadena que indica que el tipo de elemento referenciado es un actor.
- ".": símbolo para separar las partes del token (punto medio).
- "Nombre": nombre del actor referenciado.
- Término de glosario: *GLS·Nombre*
 - "GLS": cadena que indica que el tipo de elemento referenciado es un término del glosario.
 - ".": símbolo para separar las partes del token (punto medio).
 - "Nombre": nombre del término del glosario referenciado.
- Atributo: *ATR·Entidad·Nombre*
 - "ATR": cadena que indica que el tipo de elemento referenciado es un atributo.
 - ".": símbolo para separar las partes del token (punto medio).
 - "Entidad": nombre de la entidad a la que pertenece el atributo referenciado.
 - ".": símbolo para separar las partes del token (dos puntos).
 - "Nombre": nombre del atributo referenciado.
- Trayectoria: *TRAY·ClaveCasoUso·NúmeroCasoUso·NombreCasoUso·Clave*
 - "TRAY": cadena que indica que el tipo de elemento referenciado es una trayectoria.
 - ".": símbolo para separar las partes del token (punto medio).
 - "ClaveCasoUso": clave del caso de uso al que pertenece la trayectoria referenciada.
 - "NúmeroCasoUso": número del caso de uso al que pertenece la trayectoria referenciada.
 - ".": símbolo para separar las partes del token (dos puntos).
 - "NombreCasoUso": nombre del caso de uso al que pertenece la trayectoria referenciada.
 - "Clave": clave de la trayectoria referenciada.
- Paso: *P·ClaveCasoUso·NúmeroCasoUso·NombreCasoUso·ClaveTrayectoria·Número*
 - "P": cadena que indica que el tipo de elemento referenciado es un paso.
 - ".": símbolo para separar las partes del token (punto medio).
 - "ClaveCasoUso": clave del caso de uso al que pertenece el paso referenciado.
 - "NúmeroCasoUso": número del caso de uso al que pertenece el paso referenciado.
 - ".": símbolo para separar las partes del token (dos puntos).
 - "NombreCasoUso": nombre del caso de uso al que pertenece el paso referenciado.
 - "ClaveTrayectoria": clave de la trayectoria a la que pertenece el paso referenciado.
 - "Número": número del paso referenciado.
- Acción: *ACC·ClavePantalla·NúmeroPantalla·NombrePantalla·Nombre*
 - "ACC": cadena que indica que el tipo de elemento referenciado es una acción.
 - ".": símbolo para separar las partes del token (punto medio).
 - "ClavePantalla": clave de la pantalla a la que pertenece la acción referenciada.
 - "NúmeroPantalla": número de la pantalla a la que pertenece la acción referenciada.
 - ".": símbolo para separar las partes del token (dos puntos).
 - "NombrePantalla": nombre de la pantalla a la que pertenece la acción referenciada.
 - "Nombre": nombre de la acción referenciada.
- Parámetro (Mensajes): *PARAM·Nombre*
 - "PARAM": cadena que indica que se está realizando una referencia a un parámetro en un mensaje.



- " ": símbolo para separar las partes del token (punto medio).
- "Nombre": nombre del parámetro referenciado.

Referenciado por: .

RN32 Pasos en la trayectoria



Tipo: Restricción de operación.

Clase: Habilitadora.

Nivel: Control.

Descripción: Una trayectoria debe contar al menos con un paso.

Referenciado por: .

RN33 Longitud de la CURP



Tipo: Restricción de operación.

Clase: Habilitadora.

Nivel: Control.

Descripción: La CURP de un colaborador debe tener exactamente 18 caracteres alfanuméricos.

Referenciado por: .

RN34 Eliminación de proyectos



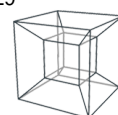
Tipo: Restricción de operación.

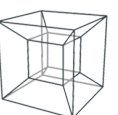
Clase: Habilitadora.

Nivel: Control.

Descripción: No es posible eliminar un proyecto, si este tiene elementos asociados.

Referenciado por: .





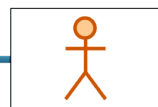
Modelo de comportamiento

En este capítulo se describen los actores que interactúan con el sistema, así como los casos de uso de las operaciones más representativas.

2.1. Modelo de actores

Los actores del sistema son los perfiles que tienen un usuario que interactúa con el sistema. Los perfiles que puede tener un usuario son: administrador, líder de análisis y el analista.

2.1.1. Administrador



Descripción: Es la persona encargada de registrar los proyectos y al personal de la organización.

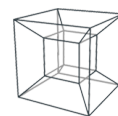
Responsabilidades:

- Registrar y modificar la información de los proyectos.
- Asignar un líder de análisis a los proyectos.
- Registrar y modificar la información

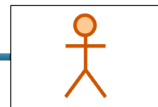
Perfil:

- Debe conocer los proyectos que la organización va a comenzar.
- Debe conocer toda la información del personal que colabora en la organización.

Cantidad: Uno.



2.1.2. Líder de proyecto



Descripción: Es la persona encargada de dirigir y coordinar el proyecto en desarrollo.

Responsabilidades:

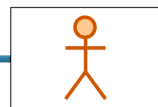
- Asignar los colaboradores del proyecto que dirige.
- Registrar y modificar módulos para los casos de uso y pantallas.
- Registrar y modificar los elementos del sistema.
- Revisar y realizar observaciones de los elementos para enviarlos a corrección.
- Liberar los casos de uso que considere completos y correctos.

Perfil:

- Debe tener conocimientos referentes a la documentación de sistemas.
- Debe tener dominio de Organización de equipos de desarrollo de software, estructuración de equipo, distribución de tareas y administración del tiempo.
- Debe tener conocimientos de planificación de tiempo, estimación de costos, estimación de proyectos y estimación de riesgos.

Cantidad: Uno por proyecto.

2.1.3. Analista



Descripción: Es la persona encargada de documentar los elementos que componen el proyecto y validar los requerimientos del software.

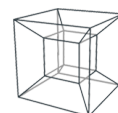
Responsabilidades:

- Registrar y modificar módulos para los casos de uso y pantallas
- Registrar y modificar los elementos del sistema.
- Corregir la información de los elementos con base a las observaciones realizadas por el líder de análisis.

Perfil:

- Debe tener conocimientos referentes a la documentación de sistemas.
- Debe tener habilidad para comunicarse de manera efectiva con los demás colaboradores del proyecto.

Cantidad: De acuerdo al personal de la organización.



2.2. Casos de uso

Los casos de uso que describen el funcionamiento del prototipo se muestran en la figura 3.1 Casos de uso del editor, los casos de uso se dividieron por módulos para organizar de una mejor manera la visualización y el desarrollo. Los módulos que conforman el editor son:

- Administrador
- Líder de Análisis
- Módulos
- Casos de Uso
- Pantallas
- Entidades
- Reglas de Negocio
- Mensajes
- Actores
- Términos del Glosario








2.2.1. CU1 Iniciar sesión

Resumen







El actor se ingresa con su nombre y contraseña a su perfil y hacer uso de las funciones que le competen.

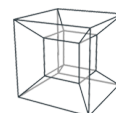
Atributos importantes

Caso de Uso:	CU1 Iniciar sesión
Versión:	0.1
Actor:	Líder de proyecto, Analista, Administrador
Propósito:	Iniciar sesión en el sistema.
Entradas:	<ul style="list-style-type: none"> • Correo: Se escribe desde el teclado • Contraseña: Se escribe desde el teclado
Salidas:	Ninguna
Destino:	Pantalla
Precondiciones:	Que el actor se encuentre registrado en el sistema.
Postcondiciones:	El actor podrá hacer uso del sistema.
Errores:	<ul style="list-style-type: none"> • MSG4 Dato Obligatorio: Se muestra en la pantalla  IU1 Iniciar Sesión cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio. • MSG6 Longitud inválida: Se muestra en la pantalla  IU1 Iniciar Sesión cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos. • MSG31 Correo electrónico y/o contraseña incorrectos: Se muestra en la pantalla  IU1 Iniciar Sesión cuando el correo electrónico y/o la contraseña ingresada son incorrectos.
Tipo:	Caso de uso primario

Trayectorias del Caso de Uso

Trayectoria principal



- 1  Solicita ingresar al sistema a través de la URL.
- 2  Muestra la pantalla  IU1 Iniciar Sesión.
- 3  Ingresa los datos solicitados.
- 4  Oprime el botón  .



- 5 ☐ Verifica que no se haya omitido ningún campo marcado como obligatorio con base en la regla de negocio **RN8 Datos Obligatorios**. [\[Trayectoria A\]](#)
 - 6 ☐ Verifica que los datos cumplan con el formato y el tipo de dato requerido, con base en la regla de negocio **RN7 Información correcta**. [\[Trayectoria B\]](#)
 - 7 ☐ Verifica que el actor se encuentre registrado en el sistema. [\[Trayectoria C\]](#)
 - 8 ☐ Verifica que la contraseña ingresada corresponda con la del usuario. [\[Trayectoria C\]](#)
 - 9 ☐ Muestra la pantalla IU 4 Gestionar proyectos.
- - - Fin del caso de uso.



Trayectoria alternativa A:

Condición: El actor ingresó un dato marcado como obligatorio

- A1 ☐ Muestra el mensaje **MSG4 Dato Obligatorio** y señala el campo que presenta el error en la pantalla  IU1 Iniciar Sesión.
 - A2  Regresa al paso 3 de la Trayectoria Principal.
- - - Fin de la trayectoria.



Trayectoria alternativa B:

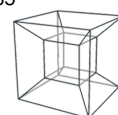
Condición: El actor ingresó un dato con un número de caracteres fuera del rango permitido

- B1 ☐ Muestra el **MSG6 Longitud inválida** y señala el campo que presenta el error en la pantalla  IU1 Iniciar Sesión.
 - B2  Regresa al paso 3 de la Trayectoria Principal.
- - - Fin de la trayectoria.

Trayectoria alternativa C:

Condición: El actor ingresó un dato con un formato o tipo de dato incorrecto

- C1 ☐ Muestra el mensaje **MSG31 Correo electrónico y/o contraseña incorrectos** en la pantalla  IU1 Iniciar Sesión notificando que los datos ingresados son incorrectos.
 - C2  Regresa al paso 3 de la Trayectoria Principal.
- - - Fin de la trayectoria.






2.2.2. CU2 Gestionar proyectos de Administrador

Resumen










Este caso de uso permite al Administrador visualizar todos los proyectos registrados en el sistema, además sirve como punto de acceso para registrar, modificar o eliminar un proyecto.

Atributos importantes

Caso de Uso:	CU2 Gestionar proyectos de Administrador
Versión:	0.1
Actor:	Administrador
Propósito:	Proporcionar al actor un mecanismo para llevar el control de los proyectos.
Entradas:	Ninguna
Salidas:	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto: Tabla que muestra la clave, nombre y el Líder de Proyecto de todos los proyectos existentes.
Destino:	Pantalla
Precondiciones:	Ninguna
Postcondiciones:	Ninguna
Errores:	<ul style="list-style-type: none"> • MSG2 No existe información: Se muestra en la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador cuando no existen proyectos registrados
Tipo:	Caso de uso primario

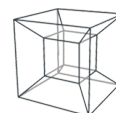
Trayectorias del Caso de Uso



Trayectoria principal

- 1  Solicita gestionar los proyectos presionando la opción "Proyectos" del menú  MN1 Menú de Administrador.
 - 2  Busca la información de los proyectos registrados en cualquier estado. [\[Trayectoria GPA\]](#)
 - 3  Muestra la información de los proyectos en la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador.
 - 4  Gestiona los proyectos a través de los botones: ,  y .
- - - Fin del caso de uso.

Trayectoria alternativa GPA:

Condición: No existen registros de proyectos



GPA1  Muestra el mensaje **MSG2 No existe información** en la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador para indicar que no hay registros de proyectos para mostrar.

- - - Fin de la trayectoria.

Puntos de extensión

Causa de la extensión: El actor requiere registrar un proyecto.

Región de la trayectoria: Paso 4 de la trayectoria principal.

Extiende a: [CU2.1 Registrar Proyecto](#)

Causa de la extensión: El actor requiere modificar un proyecto.

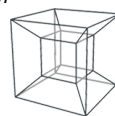
Región de la trayectoria: Paso 4 de la trayectoria principal.

Extiende a: [CU2.2 Modificar Proyecto](#)

Causa de la extensión: El actor requiere eliminar un proyecto.

Región de la trayectoria: Paso 4 de la trayectoria principal.

Extiende a: [CU2.3 Eliminar Proyecto](#)





2.2.3. CU2.1 Registrar proyecto






Resumen

Este caso de uso permite al actor registrar la información de un proyecto en el sistema.

Atributos importantes












Caso de Uso: CU2.1 Registrar proyecto	
Versión:	0.1
Actor:	Administrador
Propósito:	Registrar la información de un proyecto.
Entradas:	<ul style="list-style-type: none"> • Clave: Se escribe desde el teclado. • Nombre: Se escribe desde el teclado. • Fecha de inicio: Se selecciona de un calendario. • Fecha de término: Se selecciona de un calendario. • Fecha de inicio programada: Se selecciona de un calendario. • Fecha de término programada: Se selecciona de un calendario. • Líder del Proyecto: Se selecciona de una lista. • Descripción: Se escribe desde el teclado. • Contraparte: Se escribe desde el teclado. • Presupuesto: Se escribe desde el teclado. • Estado del Proyecto: Se selecciona de una lista.
Salidas:	<ul style="list-style-type: none"> • MSG1 Operación exitosa: Se muestra en la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador para indicar que el registro fue exitoso.
Destino:	Pantalla
Precondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> • Que exista al menos un colaborador registrado. • Que exista información referente a los estados del proyecto.

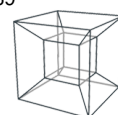



Caso de Uso: CU2.1 Registrar proyecto	
Postcondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> • Se registrará un proyecto en el sistema. • Se podrán gestionar los Términos del glosario, Entidades, Reglas de negocio, Mensajes y Actores.
Errores:	<ul style="list-style-type: none"> • MSG4 Dato obligatorio: Se muestra en la pantalla  IU2.1 Registrar proyecto cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio. • MSG5 Dato incorrecto: Se muestra en la pantalla  IU2.1 Registrar proyecto cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo. • MSG6 Longitud inválida: Se muestra en la pantalla  IU2.1 Registrar proyecto cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos. • MSG7 Registro repetido: Se muestra en la pantalla  IU2.1 Registrar proyecto cuando se registre un proyecto con un nombre o clave que ya se encuentra registrado en el sistema. • MSG12 Ha ocurrido un error: Se muestra en la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador cuando no exista información de los estados de un proyecto. • MSG17 Falta información: Se muestra en la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador cuando no existan colaboradores registrados. • MSG26 Orden de fechas: Se muestra en la pantalla  IU2.1 Registrar proyecto cuando el actor ingrese fechas de término que no son posteriores a las fechas de inicio correspondientes.
Tipo:	Secundario, extiende del caso de uso CU2 Gestionar proyectos de Administrador .

Trayectorias del Caso de Uso

Trayectoria principal


- 1  Solicita registrar un proyecto oprimiendo el botón  de la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador.
- 2  Verifica que exista información referente a los estados de un proyecto, con base en la regla de negocio [RN20 Verificación de catálogos](#). [\[Trayectoria RP-A\]](#)
- 3  Verifica que exista al menos un colaborador, con base en la regla de negocio [RN20 Verificación de catálogos](#). [\[Trayectoria RP-B\]](#)
- 4  Muestra la pantalla  IU2.1 Registrar proyecto.
- 5  Ingresa la información solicitada en la pantalla.
- 6  Solicita guardar el proyecto oprimiendo el botón  de la pantalla  IU2.1 Registrar proyecto. [\[Trayectoria RP-C\]](#)



- 7 ☐ Verifica que el actor ingrese todos los campos obligatorios con base en la regla de negocio **RN8 Datos obligatorios**. [Trayectoria RP-D]
 - 8 ☐ Verifica que el nombre del proyecto no se encuentre registrado en el sistema con base en la regla de negocio **RN6 Unicidad de nombres**. [Trayectoria RP-E]
 - 9 ☐ Verifica que la clave del proyecto no se encuentre registrada en el sistema con base en la regla de negocio **RN22 Unicidad de la clave del Proyecto**. [Trayectoria RP-F]
 - 10 ☐ Verifica que los datos requeridos sean proporcionados correctamente con base en la regla de negocio **RN7 Información correcta**. [Trayectoria RP-G] [Trayectoria RP-H]
 - 11 ☐ Verifica que la fecha de término sea posterior a la fecha de inicio. [Trayectoria RP-I]
 - 12 ☐ Verifica que la fecha de término programada sea posterior a la fecha de inicio programada. [Trayectoria RP-J]
 - 13 ☐ Registra la información del proyecto en el sistema
 - 14 ☐ Muestra el mensaje **MSG1 Operación exitosa** en la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador para indicar al actor que el registro se ha realizado exitosamente.
- - - Fin del caso de uso.


Trayectoria alternativa RP-A:

Condición: No hay estados con los que puede iniciar un proyecto

- RP-A1** ☐ Muestra el mensaje **MSG12 Ha ocurrido un error** en la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador para indicar que no es posible realizar la operación debido a la falta de información necesaria para el sistema.
- - - Fin de la trayectoria.





Trayectoria alternativa RP-B:

Condición: No hay ningún colaborador registrado.

- RP-B1** ☐ Muestra el mensaje **MSG17 Falta de información** en la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador indicando que no hay colaboradores registrados.
- - - Fin de la trayectoria.


Trayectoria alternativa RP-C:

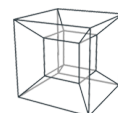
Condición: El actor desea cancelar la operación.

- RP-C1**  Solicita cancelar la operación oprimiendo el botón  de la pantalla  IU2.1 Registrar Proyecto
- RP-C2** ☐ Muestra la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador.
- - - Fin de la trayectoria.

Trayectoria alternativa RP-D:




Condición: El actor no ingresó algún dato marcado como obligatorio.

- RP-D1** ☐ Muestra el mensaje **MSG4 Dato obligatorio** y señala el campo que presenta el error en la pantalla  IU2.1 Registrar Proyecto, indicando al actor que el dato es obligatorio.
- RP-D2** ☐ Regresa al paso 5 de la trayectoria principal.
- - - Fin de la trayectoria.






Trayectoria alternativa RP-E:

Condición: El actor ingresó un nombre de proyecto repetido.

- RP-E1**  Muestra el mensaje **MSG7 Registro repetido** y señala el campo que presenta la duplicidad en la pantalla  IU2.1 Registrar Proyecto, indicando al actor que existe un proyecto con el mismo nombre.
- RP-E2**  Regresa al paso 5 de la trayectoria principal.
- -- Fin de la trayectoria.




Trayectoria alternativa RP-F:

Condición: El actor ingresó una clave de proyecto repetida.

- RP-F1**  Muestra el mensaje **MSG7 Registro repetido** y señala el campo que presenta la duplicidad en la pantalla  IU2.1 Registrar Proyecto, indicando al actor que existe un proyecto con la misma clave.
- RP-F2**  Regresa al paso 5 de la trayectoria principal.
- -- Fin de la trayectoria.




Trayectoria alternativa RP-G:

Condición: El actor proporciona un dato que excede la longitud máxima.

- RP-G1**  Muestra el mensaje **MSG6 Longitud inválida** y señala el campo que excede la longitud en la pantalla  IU2.1 Registrar Proyecto, para indicar que el dato excede el tamaño máximo permitido.
- RP-G2**  Regresa al paso 5 de la trayectoria principal.
- -- Fin de la trayectoria.




Trayectoria alternativa RP-H:

Condición: El actor ingresó un tipo de dato incorrecto.

- RP-H1**  Muestra el mensaje **MSG5 Dato incorrecto** y señala el campo que presenta el dato inválido en la pantalla  IU2.1 Registrar Proyecto, para indicar que se ha ingresado un tipo de dato inválido.
- RP-H2**  Regresa al paso 5 de la trayectoria principal.
- -- Fin de la trayectoria.




Trayectoria alternativa RP-I:

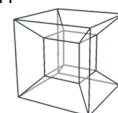
Condición: El actor ingresó una fecha de término que no es posterior a la fecha de inicio.

- RP-I1**  Muestra el mensaje **MSG26 Orden de fechas** y señala el campo de la fecha de término en la pantalla  IU2.1 Registrar Proyecto.
- RP-I2**  Regresa al paso 5 de la trayectoria principal.
- -- Fin de la trayectoria.

Trayectoria alternativa RP-J:

Condición: El actor ingresó una fecha de término programada que no es posterior a la fecha de inicio programada.

- RP-J1**  Muestra el mensaje **MSG26 Orden de fechas** y señala el campo de la fecha de término programada en la pantalla  IU2.1 Registrar Proyecto.
- RP-J2**  Regresa al paso 5 de la trayectoria principal.
- -- Fin de la trayectoria.





2.2.4. CU2.2 Modificar proyecto


Resumen

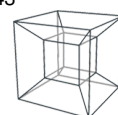
Este caso de uso permite al actor modificar la información de un proyecto en el sistema.








Atributos importantes

Caso de Uso: CU2.2 Modificar proyecto	
Versión:	0.1
Actor:	Administrador
Propósito:	Modificar la información de un proyecto.
Entradas:	<ul style="list-style-type: none"> • Clave: Se escribe desde el teclado. • Nombre: Se escribe desde el teclado. • Fecha de inicio: Se selecciona de un calendario. • Fecha de término: Se selecciona de un calendario. • Fecha de inicio programada: Se selecciona de un calendario. • Fecha de término programada: Se selecciona de un calendario. • Líder del Proyecto: Se selecciona de una lista. • Descripción: Se escribe desde el teclado. • Contraparte: Se escribe desde el teclado. • Presupuesto: Se escribe desde el teclado. • Estado del Proyecto: Se selecciona de un lista.


















Caso de Uso: CU2.2 Modificar proyecto	
Salidas:	<ul style="list-style-type: none"> • Clave: Lo obtiene el sistema. • Nombre: Lo obtiene el sistema. • Fecha de inicio: Lo obtiene el sistema. • Fecha de término: Lo obtiene el sistema. • Fecha de inicio programada: Lo obtiene el sistema. • Fecha de término programada: Lo obtiene el sistema. • Líder del Proyecto: Lo obtiene el sistema. • Descripción: Lo obtiene el sistema. • Contraparte Lo obtiene el sistema. • Presupuesto: Lo obtiene el sistema. • Estado del Proyecto: Lo obtiene el sistema. • MSG1 Operación exitosa: Se muestra en la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador para indicar que el registro fue exitoso.
Destino:	Pantalla
Precondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> • Que el proyecto se encuentre en estado "En negociación" o "Iniciado".
Postcondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> • Se modificará la información del proyecto en el sistema.




Caso de Uso: CU2.2 Modificar proyecto	
Errores:	<ul style="list-style-type: none"> • MSG4 Dato obligatorio: Se muestra en la pantalla  IU2.2 Modificar proyecto cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio. • MSG5 Dato incorrecto: Se muestra en la pantalla  IU2.2 Modificar proyecto cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo. • MSG6 Longitud inválida: Se muestra en la pantalla  IU2.2 Modificar proyecto cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos. • MSG7 Registro repetido: Se muestra en la pantalla  IU2.2 Modificar proyecto cuando se registre un proyecto con un nombre o clave que ya exista. • MSG12 Ha ocurrido un error: Se muestra en la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador cuando no exista información de los estados de un proyecto. • MSG17 Falta información: Se muestra en la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador cuando no existan colaboradores registrados. • MSG26 Orden de fechas: Se muestra en la pantalla  IU2.1 Registrar proyecto cuando el actor ingrese fechas de término que no son posteriores a las fechas de inicio correspondientes.
Tipo:	Secundario, extiende del caso de uso CU2 Gestionar proyectos de Administrador

Trayectorias del Caso de Uso

Trayectoria principal


- 1  Solicita registrar un proyecto oprimiendo el botón  de la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador.
- 2  Verifica que exista información referente a los estados de un proyecto, con base en la regla de negocio [RN20 Verificación de catálogos](#). [\[Trayectoria MP-A\]](#)
- 3  Verifica que exista al menos un colaborador, con base en la regla de negocio [RN20 Verificación de catálogos](#). [\[Trayectoria MP-B\]](#)
- 4  Obtiene la información del proyecto seleccionado.
- 5  Muestra la pantalla  IU2.2 Modificar proyecto.
- 6  Ingresa la información solicitada en la pantalla.
- 7  Solicita guardar el proyecto oprimiendo el botón  de la pantalla  IU2.2 Modificar proyecto. [\[Trayectoria MP-C\]](#)
- 8  Verifica que el actor ingrese todos los campos obligatorios con base en la regla de negocio [RN8 Datos obligatorios](#). [\[Trayectoria MP-D\]](#)
- 9  Verifica que el nombre del proyecto no se encuentre registrado en el sistema con base en la regla de negocio [RN6 Unicidad de nombres](#). [\[Trayectoria MP-E\]](#)
- 10  Verifica que la clave del proyecto no se encuentre registrada en el sistema con base en la regla de negocio [RN22 Unicidad de la clave del Proyecto](#). [\[Trayectoria MP-F\]](#)



- 11 ☐ Verifica que los datos requeridos sean proporcionados correctamente con base en la regla de negocio **RN7 Información correcta**. [Trayectoria MP-G] [Trayectoria MP-H]
 - 12 ☐ Verifica que la fecha de término sea posterior a la fecha de inicio. [Trayectoria MP-I]
 - 13 ☐ Verifica que la fecha de término programada sea posterior a la fecha de inicio programada. [Trayectoria MP-J]
 - 14 ☐ Actualiza la información del proyecto en el sistema
 - 15 ☐ Muestra el mensaje **MSG1 Operación exitosa** en la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador para indicar al actor que la modificación se ha realizado exitosamente.
- - - Fin del caso de uso.


Trayectoria alternativa MP-A:

Condición: No hay estados con los que puede iniciar un proyecto

- MP-A1 ☐ Muestra el mensaje **MSG12 Ha ocurrido un error** en la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador para indicar que no es posible realizar la operación debido a la falta de información necesaria para el sistema.
- - - Fin de la trayectoria.




Trayectoria alternativa MP-B:

Condición: No hay ningún colaborador registrado.

- MP-B1 ☐ Muestra el mensaje **MSG17 Falta de información** en la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador indicando que no hay colaboradores registrados.
- - - Fin de la trayectoria.


Trayectoria alternativa MP-C:

Condición: El actor desea cancelar la operación.

- MP-C1  Solicita cancelar la operación oprimiendo el botón **Cancelar** de la pantalla  IU2.2 Modificar Proyecto
 - MP-C2 ☐ Muestra la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador.
- - - Fin de la trayectoria.


Trayectoria alternativa MP-D:

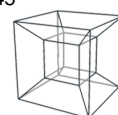
Condición: El actor no ingresó algún dato marcado como obligatorio.

- MP-D1 ☐ Muestra el mensaje **MSG4 Dato obligatorio** y señala el campo que presenta el error en la pantalla  IU2.2 Modificar Proyecto, indicando al actor que el dato es obligatorio.
 - MP-D2 ☐ Regresa al paso 6 de la trayectoria principal.
- - - Fin de la trayectoria.

Trayectoria alternativa MP-E:




Condición: El actor ingresó un nombre de proyecto repetido.

- MP-E1 ☐ Muestra el mensaje **MSG7 Registro repetido** y señala el campo que presenta la duplicidad en la pantalla  IU2.2 Modificar Proyecto, indicando al actor que existe un proyecto con el mismo nombre.
 - MP-E2 ☐ Regresa al paso 6 de la trayectoria principal.
- - - Fin de la trayectoria.






Trayectoria alternativa MP-F:

Condición: El actor ingresó una clave de proyecto repetida.

- MP-F1**  Muestra el mensaje **MSG7 Registro repetido** y señala el campo que presenta la duplicidad en la pantalla  IU2.2 Modificar Proyecto, indicando al actor que existe un proyecto con la misma clave.
- MP-F2**  Regresa al paso 6 de la trayectoria principal.
- - - Fin de la trayectoria.




Trayectoria alternativa MP-G:

Condición: El actor proporciona un dato que excede la longitud máxima.

- MP-G1**  Muestra el mensaje **MSG6 Longitud inválida** y señala el campo que excede la longitud en la pantalla  IU2.2 Modificar Proyecto, para indicar que el dato excede el tamaño máximo permitido.
- MP-G2**  Regresa al paso 6 de la trayectoria principal.
- - - Fin de la trayectoria.




Trayectoria alternativa MP-H:

Condición: El actor ingresó un tipo de dato incorrecto.

- MP-H1**  Muestra el mensaje **MSG5 Dato incorrecto** y señala el campo que presenta el dato inválido en la pantalla  IU2.2 Modificar Proyecto, para indicar que se ha ingresado un tipo de dato inválido.
- MP-H2**  Regresa al paso 6 de la trayectoria principal.
- - - Fin de la trayectoria.




Trayectoria alternativa MP-I:

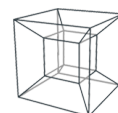
Condición: El actor ingresó una fecha de término que no es posterior a la fecha de inicio.

- MP-I1**  Muestra el mensaje **MSG26 Orden de fechas** y señala el campo de la fecha de término en la pantalla  IU2.2 Modificar Proyecto.
- MP-I2**  Regresa al paso 6 de la trayectoria principal.
- - - Fin de la trayectoria.

Trayectoria alternativa MP-J:

Condición: El actor ingresó una fecha de término programada que no es posterior a la fecha de inicio programada.

- MP-J1**  Muestra el mensaje **MSG26 Orden de fechas** y señala el campo de la fecha de término programada en la pantalla  IU2.2 Modificar Proyecto.
- MP-J2**  Regresa al paso 6 de la trayectoria principal.
- - - Fin de la trayectoria.







2.2.5. CU2.3 Eliminar proyecto

Resumen









Este caso de uso permite al actor eliminar la información de un proyecto en el sistema.

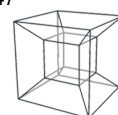
Atributos importantes



Caso de Uso:	CU2.3 Eliminar proyecto
Versión:	0.1
Actor:	Administrador
Propósito:	Eliminar un proyecto del sistema.
Entradas:	Ninguna
Salidas:	<ul style="list-style-type: none">• MSG1 Operación Exitosa: Se muestra en la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador para indicar el proyecto fue eliminado correctamente.• MSG10 Confirmar eliminación: Se muestra para que el actor confirme la eliminación.
Destino:	Pantalla
Precondiciones:	Ninguna
Postcondiciones:	<ul style="list-style-type: none">• Se eliminará la información del proyecto en el sistema.
Errores:	<ul style="list-style-type: none">• MSG12 Ha ocurrido un error: Se muestra en la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador cuando el proyecto no se encuentre en un estado que permita la eliminación.
Tipo:	Secundario, extiende del caso de uso CU2 Gestionar proyectos de Administrador

Trayectorias del Caso de Uso

Trayectoria principal




- 1  Solicita eliminar un proyecto oprimiendo el botón  del registro que desea eliminar de la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador.
- 2  Obtiene la información del proyecto seleccionado.
- 3  Muestra el mensaje **MSG10 Confirmar eliminación** en la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador con los botones  y .



- 4 ☐ Confirma la eliminación del proyecto oprimiendo el botón . [Trayectoria EP-A]
 - 5 ☐ Verifica que el proyecto pueda eliminarse, con base en la regla de negocio **RN34 Eliminación de proyectos**. [Trayectoria EP-B]
 - 6 ☐ Elimina el proyecto del sistema.
 - 7 ☐ Muestra el mensaje **MSG1 Operación exitosa** en la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador para indicar al actor que se ha eliminado el registro exitosamente.
- - - Fin del caso de uso.


Trayectoria alternativa EP-A:

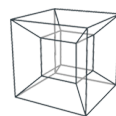
Condición: El actor desea cancelar la operación.

- EP-A1**  Solicita cancelar la operación oprimiendo el botón  de la ventana emergente.
- EP-A2** ☐ Muestra la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador.
- - - Fin de la trayectoria.

Trayectoria alternativa EP-B:

Condición: No es posible eliminar el proyecto.

- EP-B1** ☐ Muestra la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador con el mensaje **MSG13 Eliminación no permitida**.
- - - Fin de la trayectoria.






2.2.6. CU3 Gestionar Personal

Resumen










Este caso de uso permite al actor visualizar todas las personas de la organización, así como solicitar el registro, consulta, modificación y eliminación de una persona.

Atributos importantes

Caso de Uso:	CU3 Gestionar Personal
Versión:	0.1
Actor:	Administrador
Propósito:	Proporcionar al actor un mecanismo para llevar el control del personal.
Entradas:	Ninguna
Salidas:	<ul style="list-style-type: none">• : Colaborador: Tabla que muestra CURP, Nombre, Primer Apellido, Segundo Apellido de todos los registros de las personas.• MSG2 No existe información: Se muestra en la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador cuando no existe personal registrado.
Destino:	Pantalla
Precondiciones:	Ninguna
Postcondiciones:	Ninguna
Errores:	Ninguno
Tipo:	Caso de uso primario



Trayectorias del Caso de Uso

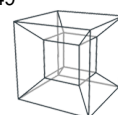
Trayectoria principal

- 1  Solicita gestionar al personal presionando la opción "Personal" del menú  MN1 Menú de Administrador.
 - 2  Obtiene la información del personal registrado. [Trayectoria GP-A]
 - 3  Muestra la información del personal en la pantalla  IU3 Gestionar Personal.
 - 4  Gestiona los proyectos a través de los botones: ,  y .
- -- Fin del caso de uso.

Trayectoria alternativa GP-A:

Condición: No existen registros de personas

- GP-A1**  Muestra el mensaje MSG2 No existe información en la pantalla  IU3 Gestionar Personal para indicar que no hay registros de personas para mostrar.
- -- Fin de la trayectoria.



Puntos de extensión

Causa de la extensión: El actor requiere registrar una persona.

Región de la trayectoria: Paso 4 de la trayectoria principal.

Extiende a: [CU3.1 Registrar Persona](#)

Causa de la extensión: El actor requiere modificar una persona.

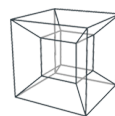
Región de la trayectoria: Paso 4 de la trayectoria principal.

Extiende a: [CU3.2 Modificar Persona](#)

Causa de la extensión: El actor requiere eliminar una persona.

Región de la trayectoria: Paso 4 de la trayectoria principal.

Extiende a: [CU3.3 Eliminar Persona](#)






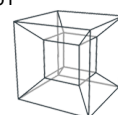
2.2.7. CU3.1 Registrar persona






Resumen

Este caso de uso permite registrar la información de una persona que podrá ser elegida como colaborador de un proyecto.

Atributos importantes


















Caso de Uso:	CU3.1 Registrar persona
Versión:	0.1
Actor:	Administrador
Propósito:	Registrar la información de una persona.
Entradas:	<ul style="list-style-type: none">• CURP: Se escribe desde el teclado.• Nombre: Se escribe desde el teclado.• Primer Apellido: Se escribe desde el teclado.• Segundo Apellido: Se escribe desde el teclado.• Correo electrónico: Se escribe desde el teclado.• Contraseña: Se escribe desde el teclado.
Salidas:	<ul style="list-style-type: none">• MSG1 Operación exitosa: Se muestra en la pantalla  IU3 Gestionar Personal para indicar que el registro fue exitoso.
Destino:	Pantalla
Precondiciones:	Ninguna
Postcondiciones:	<ul style="list-style-type: none">• Se registrará una persona en el sistema.• La persona registrada se podrá elegir para participar en algún proyecto.



Caso de Uso: CU3.1 Registrar persona	
Errores:	<ul style="list-style-type: none"> • MSG4 Dato obligatorio: Se muestra en la pantalla  IU3.1 Registrar Persona cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio. • MSG5 Dato incorrecto: Se muestra en la pantalla  IU3.1 Registrar Persona cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo. • MSG28 Longitud de CURP inválida: Se muestra en la pantalla  IU3.1 Registrar Persona cuando la CURP ingresada no cumple con la longitud especificada. • MSG6 Longitud inválida: Se muestra en la pantalla  IU3.1 Registrar Persona cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos. • MSG7 Registro repetido: Se muestra en la pantalla  IU3.1 Registrar Persona cuando se registre una persona con una CURP que ya se encuentra registrada en el sistema.
Tipo:	Secundario, extiende del caso de uso CU3 Gestionar Personal .

Trayectorias del Caso de Uso




Trayectoria principal

- 1  Solicita registrar una persona oprimiendo el botón  de la pantalla  IU3 Gestionar Personal.
 - 2  Muestra la pantalla  IU3.1 Registrar Persona.
 - 3  Ingresa la información solicitada en la pantalla.
 - 4  Solicita guardar el proyecto oprimiendo el botón  de la pantalla  IU3.1 Registrar Persona. [\[Trayectoria RPE-A\]](#)
 - 5  Verifica que el actor ingrese todos los campos obligatorios con base en la regla de negocio **RN8 Datos obligatorios**. [\[Trayectoria RPE-B\]](#)
 - 6  Verifica que la CURP ingresada sea válida con base en la regla de negocio **RN33 Longitud de la CURP**. [\[Trayectoria RPE-C\]](#)
 - 7  Verifica que la CURP de persona no se encuentre registrado en el sistema con base en la regla de negocio **RN6 Unicidad de nombres**. [\[Trayectoria RPE-D\]](#)
 - 8  Verifica que los datos requeridos sean proporcionados correctamente con base en la regla de negocio **RN7 Información correcta**. [\[Trayectoria RPE-E\]](#) [\[Trayectoria RPE-F\]](#)
 - 9  Registra la información de la persona en el sistema
 - 10  Envía un correo con el mensaje **MSG25 Datos de sesión** a la cuenta de correo electrónico proporcionada por el actor.
 - 11  Muestra el mensaje **MSG1 Operación exitosa** en la pantalla  IU3 Gestionar Personal para indicar al actor que el registro se ha realizado exitosamente.
- -- Fin del caso de uso.

Trayectoria alternativa RPE-A:

Condición: El actor desea cancelar la operación.





RPE-A1  Solicita cancelar la operación oprimiendo el botón  de la pantalla  IU3.1 Registrar Persona.

RPE-A2  Muestra la pantalla  IU3 Gestionar Personal

-- -- Fin de la trayectoria.

Trayectoria alternativa RPE-B:

Condición: El actor no ingresó algún dato marcado como obligatorio.

RPE-B1  Muestra el mensaje **MSG4 Dato obligatorio** y señala el campo que presenta el error en la pantalla  IU3.1 Registrar Personal, indicando al actor que el dato es obligatorio.

RPE-B2  Regresa al paso 3 de la trayectoria principal.

-- -- Fin de la trayectoria.

Trayectoria alternativa RPE-C:

Condición: El actor ingresó una CURP con una longitud incorrecta.



RPE-C1  Muestra el mensaje **MSG28 Longitud de CURP inválida** y señala el campo que presenta el error en la pantalla  IU3.1 Registrar Personal, indicando al actor que la CURP no cumple con la longitud especificada.

RPE-C2  Regresa al paso 3 de la trayectoria principal.

-- -- Fin de la trayectoria.

Trayectoria alternativa RPE-D:

Condición: El actor ingresó una CURP repetida.



RPE-D1  Muestra el mensaje **MSG7 Registro repetido** y señala el campo que presenta la duplicidad en la pantalla  IU3.1 Registrar Personal, indicando al actor que existe una persona con la misma CURP.

RPE-D2  Regresa al paso 3 de la trayectoria principal.

-- -- Fin de la trayectoria.

Trayectoria alternativa RPE-E:

Condición: El actor proporciona un dato que excede la longitud máxima.



RPE-E1  Muestra el mensaje **MSG6 Longitud inválida** y señala el campo que excede la longitud en la pantalla  IU3.1 Registrar Personal, para indicar que el dato excede el tamaño máximo permitido.

RPE-E2  Regresa al paso 3 de la trayectoria principal.

-- -- Fin de la trayectoria.

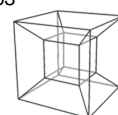
Trayectoria alternativa RPE-F:

Condición: El actor ingresó un tipo de dato incorrecto.

RPE-F1  Muestra el mensaje **MSG5 Dato incorrecto** y señala el campo que presenta el dato inválido en la pantalla  IU3.1 Registrar Persona, para indicar que se ha ingresado un tipo de dato inválido.

RPE-F2  Regresa al paso 3 de la trayectoria principal.

-- -- Fin de la trayectoria.





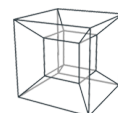
2.2.8. CU3.2 Modificar Persona





Resumen

Este caso de uso permite modificar la información de una persona que podrá ser elegida como colaborador de un proyecto.

Atributos importantes


















Caso de Uso: CU3.2 Modificar Persona	
Versión:	0.1
Actor:	Administrador
Propósito:	Modificar la información de una persona.
Entradas:	<ul style="list-style-type: none">• Nombre: Se escribe desde el teclado.• Primer Apellido: Se escribe desde el teclado.• Segundo Apellido: Se escribe desde el teclado.• Correo electrónico: Se escribe desde el teclado.• Contraseña: Se escribe desde el teclado.
Salidas:	<ul style="list-style-type: none">• CURP: Lo obtiene el sistema.• Nombre: Lo obtiene el sistema.• Primer Apellido: Lo obtiene el sistema.• Segundo Apellido: Lo obtiene el sistema.• Correo electrónico: Lo obtiene el sistema.• Contraseña: Lo obtiene el sistema.• MSG1 Operación exitosa: Se muestra en la pantalla  IU3 Gestionar Personal para indicar que la modificación fue exitosa.
Destino:	Pantalla
Precondiciones:	Ninguna
Postcondiciones:	<ul style="list-style-type: none">• Se actualizará la información de una persona en el sistema.



Caso de Uso: CU3.2 Modificar Persona	
Errores:	<ul style="list-style-type: none"> • MSG4 Dato obligatorio: Se muestra en la pantalla  IU3.2 Modificar Persona cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio. • MSG28 Longitud de CURP inválida: Se muestra en la pantalla  IU3.2 Modificar Persona cuando la CURP ingresada no cumple con la longitud especificada. • MSG5 Dato incorrecto: Se muestra en la pantalla  IU3.2 Modificar Persona cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo. • MSG6 Longitud inválida: Se muestra en la pantalla  IU3.2 Modificar Persona cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.
Tipo:	Secundario, extiende del caso de uso CU3 Gestionar Personal






Trayectorias del Caso de Uso

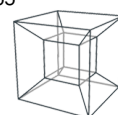
Trayectoria principal

- 1  Solicita registrar un proyecto oprimiendo el botón  de la pantalla  IU3 Gestionar Personal.
 - 2  Obtiene la información de la persona seleccionada.
 - 3  Muestra la pantalla  IU3.2 Modificar Persona.
 - 4  Ingresa la información solicitada en la pantalla.
 - 5  Solicita guardar el proyecto oprimiendo el botón  de la pantalla  IU3.2 Modificar Persona. [\[Trayectoria MPE-A\]](#)
 - 6  Verifica que el actor ingrese todos los campos obligatorios con base en la regla de negocio **RN8 Datos obligatorios**. [\[Trayectoria MPE-B\]](#)
 - 7  Verifica que la CURP ingresada sea válida con base en la regla de negocio **RN33 Longitud de la CURP**. [\[Trayectoria MPE-C\]](#)
 - 8  Verifica que los datos requeridos sean proporcionados correctamente con base en la regla de negocio **RN7 Información correcta**. [\[Trayectoria MPE-D\]](#) [\[Trayectoria MPE-E\]](#)
 - 9  Actualiza la información del proyecto en el sistema.
 - 10  Verifica que el correo electrónico y la contraseña de la persona no hayan cambiado. [\[Trayectoria MPE-F\]](#)
 - 11  Muestra el mensaje **MSG1 Operación exitosa** en la pantalla  IU3 Gestionar Personal para indicar al actor que la modificación se ha realizado exitosamente. ??
- -- Fin del caso de uso.

Trayectoria alternativa MPE-A:


Condición: El actor desea cancelar la operación.

- MPE-A1**  Solicita cancelar la operación oprimiendo el botón  de la pantalla  IU3.2 Modificar Persona.
- MPE-A2**  Muestra la pantalla  IU3 Gestionar Personal.
- -- Fin de la trayectoria.



Trayectoria alternativa MPE-B:

Condición: El actor no ingresó algún dato marcado como obligatorio.

MPE-B1 ☐ Muestra el mensaje [MSG4 Dato obligatorio](#) y señala el campo que presenta el error en la pantalla  IU3.2 Modificar Persona, indicando al actor que el dato es obligatorio.

MPE-B2 ☐ Regresa al paso 4 de la trayectoria principal.

- - - Fin de la trayectoria.

Trayectoria alternativa MPE-C:

Condición: El actor ingresó una CURP con una longitud incorrecta.


MPE-C1 ☐ Muestra el mensaje [MSG28 Longitud de CURP inválida](#) y señala el campo que presenta el error en la pantalla  IU3.2 Modificar Persona, indicando al actor que la CURP no cumple con la longitud especificada.

MPE-C2 ☐ Regresa al paso 4 de la trayectoria principal.

- - - Fin de la trayectoria.

Trayectoria alternativa MPE-D:

Condición: El actor proporciona un dato que excede la longitud máxima.


MPE-D1 ☐ Muestra el mensaje [MSG6 Longitud inválida](#) y señala el campo que excede la longitud en la pantalla  IU3.2 Modificar Persona, para indicar que el dato excede el tamaño máximo permitido.

MPE-D2 ☐ Regresa al paso 4 de la trayectoria principal.

- - - Fin de la trayectoria.

Trayectoria alternativa MPE-E:

Condición: El actor ingresó un tipo de dato incorrecto.

MPE-E1 ☐ Muestra el mensaje [MSG5 Dato incorrecto](#) y señala el campo que presenta el dato inválido en la pantalla  IU3.2 Modificar Persona, para indicar que se ha ingresado un tipo de dato inválido.

MPE-E2 ☐ Regresa al paso 4 de la trayectoria principal.

- - - Fin de la trayectoria.

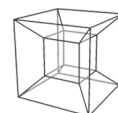
Trayectoria alternativa MPE-F:

Condición: El actor modificó el correo electrónico o la contraseña.

MPE-F1 ☐ Envía un correo con el mensaje [MSG25 Datos de sesión](#) a la cuenta de correo electrónico proporcionada por el actor.

MPE-F2 ☐ Regresa al paso 4 de la trayectoria principal.

- - - Fin de la trayectoria.







2.2.9. CU3.3 Eliminar Persona

Resumen





Este caso de uso permite al actor eliminar la información de una persona en el sistema.

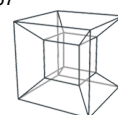
Atributos importantes






Caso de Uso: CU3.3 Eliminar Persona	
Versión:	0.1
Actor:	Administrador
Propósito:	Eliminar una persona del sistema.
Entradas:	Ninguna
Salidas:	<ul style="list-style-type: none">• MSG1 Operación Exitosa: Se muestra en la pantalla  IU3 Gestionar Personal para indicar el proyecto fue eliminado correctamente.• MSG10 Confirmar eliminación: Se muestra para que el actor confirme la eliminación.
Destino:	Pantalla
Precondiciones:	<ul style="list-style-type: none">• Que la persona no lidere ningún proyecto.
Postcondiciones:	<ul style="list-style-type: none">• Se eliminará la persona del sistema.
Errores:	<ul style="list-style-type: none">• MSG13 Eliminación no permitida: Se muestra en la pantalla  IU3 Gestionar Personal cuando no se pueda eliminar una persona.
Tipo:	Secundario, extiende del caso de uso CU3 Gestionar Personal

Trayectorias del Caso de Uso

Trayectoria principal


- 1  Solicita eliminar una persona oprimiendo el botón  del registro que desea eliminar de la pantalla  IU3 Gestionar Personal.
- 2  Obtiene la información del proyecto seleccionado.



- 3 ☐ Verifica que la persona pueda eliminarse, con base en la regla de negocio **RN27 Eliminación de personas**. [\[Trayectoria EPE-A\]](#)
 - 4 ☐ Muestra el mensaje **MSG10 Confirmar eliminación** en la pantalla  IU3 Gestionar Personal con los botones  y .
 - 5 ☐ Confirma la eliminación del proyecto oprimiendo el botón . [\[Trayectoria EPE-B\]](#)
 - 6 ☐ Elimina el proyecto del sistema.
 - 7 ☐ Muestra el mensaje **MSG1 Operación exitosa** en la pantalla  IU3 Gestionar Personal para indicar al actor que se ha eliminado el registro exitosamente.
- - - Fin del caso de uso.




Trayectoria alternativa EPE-A:

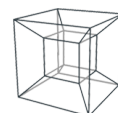
Condición: No es posible eliminar a la persona.

- EPE-A1** ☐ Muestra el mensaje **MSG13 Eliminación no permitida** en la pantalla  IU3 Gestionar Personal.
- - - Fin de la trayectoria.

Trayectoria alternativa EPE-B:

Condición: El actor desea cancelar la operación.

- EPE-B1**  Solicita cancelar la operación oprimiendo el botón  de la pantalla emergente.
- EPE-B2** ☐ Muestra la pantalla  IU3 Gestionar Personal.
- - - Fin de la trayectoria.






2.2.10. CU5 Gestionar Módulos

Resumen













Este caso de uso permite al Analista visualizar todos los módulos en que se divide el proyecto, así como solicitar el registro, modificación y eliminación de un módulo.

Atributos importantes

Caso de Uso:	CU5 Gestionar Módulos
Versión:	0.1
Actor:	Líder de análisis, Analista
Propósito:	Proporcionar al actor un mecanismo para llevar el control de los módulos de un proyecto.
Entradas:	Ninguna
Salidas:	<ul style="list-style-type: none">• Clave del proyecto: Lo obtiene el sistema.• Nombre del proyecto: Lo obtiene el sistema.• Módulo: Tabla que muestra Clave, y el Nombre de los módulos de un proyecto.• MSG2 No existe información: Se muestra en la pantalla  IU4 Gestionar Módulos cuando no existen módulos registrados.
Destino:	Pantalla
Precondiciones:	Ninguna
Postcondiciones:	Ninguna
Errores:	Ninguno
Tipo:	Secundario, extiende de CU4 Gestionar Proyectos de Colaborador

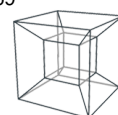
Trayectorias del Caso de Uso



Trayectoria principal

- 1  Solicita gestionar los términos presionando el botón  de algún proyecto existente de la pantalla  IU5 Gestionar Proyectos de Colaborador.
 - 2  Obtiene la información de los módulos del proyecto seleccionado. [\[Trayectoria GM-A\]](#)
 - 3  Muestra la información de los módulos en la pantalla  IU4 Gestionar Módulos.
 - 4  Gestiona los proyectos a través de los botones: , , ,  y .
- -- Fin del caso de uso.

Trayectoria alternativa GM-A:

Condición: No existen registros de módulos



- GM-A1**  Muestra el mensaje **MSG2 No existe información** en la pantalla  IU4 Gestionar Módulos para indicar que no hay registros de módulos para mostrar.
- - - Fin de la trayectoria.

Puntos de extensión

Causa de la extensión: El actor requiere registrar un módulo.

Región de la trayectoria: Paso 4 de la trayectoria principal.

Extiende a: [CU5.1 Registrar Módulo](#)

Causa de la extensión: El actor requiere modificar un módulo.

Región de la trayectoria: Paso 4 de la trayectoria principal.

Extiende a: [CU5.2 Modificar Módulo](#)

Causa de la extensión: El actor requiere eliminar un módulo.

Región de la trayectoria: Paso 4 de la trayectoria principal.

Extiende a: [CU5.3 Eliminar Módulo](#)

Causa de la extensión: El actor requiere gestionar los casos de uso de un módulo.

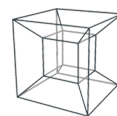
Región de la trayectoria: Paso 4 de la trayectoria principal.

Extiende a: [CU3.3 Eliminar Persona](#)

Causa de la extensión: El actor requiere gestionar las pantallas de un módulo.

Región de la trayectoria: Paso 4 de la trayectoria principal.

Extiende a: [CU3.3 Eliminar Persona](#)






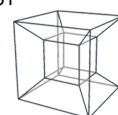
2.2.11. CU5.1 Registrar Módulo






Resumen

Este caso de uso permite al actor registrar la información de un módulo de un proyecto.

Atributos importantes

















Caso de Uso: CU5.1 Registrar Módulo	
Versión:	0.1
Actor:	Líder de Análisis, Analista
Propósito:	Registrar la información de un módulo.
Entradas:	<ul style="list-style-type: none">• Clave: Se escribe desde el teclado.• Nombre: Se escribe desde el teclado.• Descripción: Se escribe desde el teclado.
Salidas:	<ul style="list-style-type: none">• Clave del proyecto: Lo obtiene el sistema.• Nombre del proyecto: Lo obtiene el sistema.• MSG1 Operación exitosa: Se muestra en la pantalla  IU4 Gestionar Módulos para indicar que el registro fue exitoso.
Destino:	Pantalla
Precondiciones:	Ninguna
Postcondiciones:	<ul style="list-style-type: none">• Se registrará un módulo de un proyecto en el sistema.• Se podrán gestionar los casos de uso del módulo.• Se podrán gestionar las pantallas del módulo.



Caso de Uso: CU5.1 Registrar Módulo	
Errores:	<ul style="list-style-type: none"> • MSG4 Dato obligatorio: Se muestra en la pantalla  IU4.1 Registrar Módulo cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio. • MSG5 Dato incorrecto: Se muestra en la pantalla  IU4.1 Registrar Módulo cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo. • MSG6 Longitud inválida: Se muestra en la pantalla  IU4.1 Registrar Módulo cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos. • MSG7 Registro repetido: Se muestra en la pantalla  IU4.1 Registrar Módulo cuando se registre un módulo con un nombre o clave que ya se encuentra registrada en el sistema. • MSG18 Caracteres inválidos: Se muestra en la pantalla  IU4.1 Registrar Módulo cuando el actor ingrese una clave inválida, con base en la regla de negocio RN2 Nombres de los elementos.
Tipo:	Secundario, extiende del caso de uso CU5 Gestionar Módulos .

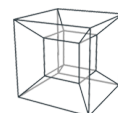
Trayectorias del Caso de Uso




Trayectoria principal

- 1  Solicita registrar un módulo oprimiendo el botón  de la pantalla  IU4 Gestionar Módulos.
 - 2  Muestra la pantalla  IU4.1 Registrar Módulo.
 - 3  Ingresa la información solicitada en la pantalla.
 - 4  Solicita guardar la información del módulo oprimiendo el botón  de la pantalla  IU4.1 Registrar Módulo. [\[Trayectoria RM-A\]](#)
 - 5  Verifica que el actor ingrese todos los campos obligatorios con base en la regla de negocio **RN8 Datos obligatorios**. [\[Trayectoria RM-B\]](#)
 - 6  Verifica que el nombre y la clave del módulo no se encuentre registrado en el sistema con base en la regla de negocio **RN6 Unicidad de nombres**. [\[Trayectoria RM-C\]](#)
 - 7  Verifica que los datos requeridos sean proporcionados correctamente con base en la regla de negocio **RN7 Información correcta**. [\[Trayectoria RM-D\]](#) [\[Trayectoria RM-E\]](#)
 - 8  Verifica que la clave del módulo sea válida como se especifica en la regla de negocio **RN2 Nombres de los elementos**. [\[Trayectoria RM-F\]](#)
 - 9  Registra la información del módulo en el sistema.
 - 10  Muestra el mensaje **MSG1 Operación exitosa** en la pantalla  IU4 Gestionar Módulos para indicar al actor que el registro se ha realizado exitosamente.
- -- Fin del caso de uso.

Trayectoria alternativa RM-A:

Condición: El actor desea cancelar la operación.





RM-A1  Solicita cancelar la operación oprimiendo el botón  de la pantalla  IU4.1 Registrar Módulo

RM-A2  Muestra la pantalla  IU4 Gestionar Módulos.

-- -- Fin de la trayectoria.

Trayectoria alternativa RM-B:

Condición: El actor no ingresó algún dato marcado como obligatorio.



RM-B1  Muestra el mensaje **MSG4 Dato obligatorio** y señala el campo que presenta el error en la pantalla  IU4.1 Registrar Módulo, indicando al actor que el dato es obligatorio.

RM-B2  Regresa al paso 3 de la trayectoria principal.

-- -- Fin de la trayectoria.

Trayectoria alternativa RM-C:

Condición: El actor ingresó un nombre o clave de módulo repetido.



RM-C1  Muestra el mensaje **MSG7 Registro repetido** y señala el campo que presenta la duplicidad en la pantalla  IU4.1 Registrar Módulo, indicando al actor que existe un módulo con el mismo nombre o clave.


RM-C2  Regresa al paso 3 de la trayectoria principal.

-- -- Fin de la trayectoria.

Trayectoria alternativa RM-D:

Condición: El actor proporciona un dato que excede la longitud máxima.



RM-D1  Muestra el mensaje **MSG6 Longitud inválida** y señala el campo que excede la longitud en la pantalla  IU4.1 Registrar Módulo, para indicar que el dato excede el tamaño máximo permitido.

RM-D2  Regresa al paso 3 de la trayectoria principal.

-- -- Fin de la trayectoria.

Trayectoria alternativa RM-E:

Condición: El actor ingresó un tipo de dato incorrecto.



RM-E1  Muestra el mensaje **MSG5 Dato incorrecto** y señala el campo que presenta el dato inválido en la pantalla  IU4.1 Registrar Módulo, para indicar que se ha ingresado un tipo de dato inválido.

RM-E2  Regresa al paso 3 de la trayectoria principal.

-- -- Fin de la trayectoria.

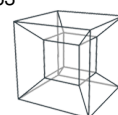
Trayectoria alternativa RM-F:

Condición: El actor ingresó una clave inválida.

RM-F1  Muestra el mensaje **MSG18 Caracteres inválidos** y señala el campo en la pantalla  IU4.1 Registrar Módulo para indicar que se ha ingresado una clave inválida.

RM-F2  Regresa al paso 3 de la trayectoria principal.

-- -- Fin de la trayectoria.






2.2.12. CU5.2 Modificar Módulo






Resumen

Este caso de uso permite al actor modificar la información de un módulo de un proyecto.

Atributos importantes


















Caso de Uso: CU5.2 Modificar Módulo	
Versión:	0.1
Actor:	Líder de Análisis, Analista
Propósito:	Editar la información de un módulo.
Entradas:	<ul style="list-style-type: none">• Nombre: Se escribe desde el teclado.• Descripción: Se escribe desde el teclado.
Salidas:	<ul style="list-style-type: none">• Clave del proyecto: Lo obtiene el sistema.• Nombre del proyecto: Lo obtiene el sistema.• Clave: Lo obtiene el sistema.• Nombre: Lo obtiene el sistema.• Descripción: Lo obtiene el sistema.• MSG1 Operación exitosa: Se muestra en la pantalla  IU4 Gestionar Módulos para indicar que la modificación fue exitosa.
Destino:	Pantalla
Precondiciones:	Ninguna
Postcondiciones:	<ul style="list-style-type: none">• Se actualizará un módulo de un proyecto en el sistema.



Caso de Uso: CU5.2 Modificar Módulo	
Errores:	<ul style="list-style-type: none"> • MSG4 Dato obligatorio: Se muestra en la pantalla  IU4.2 Modificar Módulo cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio. • MSG5 Dato incorrecto: Se muestra en la pantalla  IU4.2 Modificar Módulo cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo. • MSG6 Longitud inválida: Se muestra en la pantalla  IU4.2 Modificar Módulo cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos. • MSG7 Registro repetido: Se muestra en la pantalla  IU4.2 Modificar Módulo cuando se registre un módulo con un nombre o clave que ya se encuentra registrada en el sistema. • MSG18 Caracteres inválidos: Se muestra en la pantalla  IU4.2 Modificar Módulo cuando el actor ingrese una clave inválida, con base en la regla de negocio RN2 Nombres de los elementos.
Tipo:	Secundario, extiende del caso de uso CU5 Gestionar Módulos .

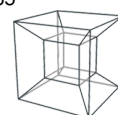
Trayectorias del Caso de Uso




Trayectoria principal

- 1  Solicita modificar un módulo oprimiendo el botón  de la pantalla  IU4 Gestionar Módulos.
 - 2  Obtiene la información del módulo seleccionado.
 - 3  Muestra la pantalla  IU4.2 Modificar Módulo.
 - 4  Ingresa la información solicitada en la pantalla.
 - 5  Solicita guardar los cambios del módulo oprimiendo el botón  de la pantalla  IU4.2 Modificar Módulo. [\[Trayectoria MM-A\]](#)
 - 6  Verifica que el actor ingrese todos los campos obligatorios con base en la regla de negocio **RN8 Datos obligatorios**. [\[Trayectoria MM-B\]](#)
 - 7  Verifica que el nombre y la clave del módulo no se encuentre registrado en el sistema con base en la regla de negocio **RN6 Unicidad de nombres**. [\[Trayectoria MM-C\]](#)
 - 8  Verifica que los datos requeridos sean proporcionados correctamente con base en la regla de negocio **RN7 Información correcta**. [\[Trayectoria MM-D\]](#) [\[Trayectoria MM-E\]](#)
 - 9  Verifica que la clave del módulo sea válida como se especifica en la regla de negocio **RN2 Nombres de los elementos**. [\[Trayectoria MM-F\]](#)
 - 10  Actualiza la información del módulo en el sistema.
 - 11  Muestra el mensaje **MSG1 Operación exitosa** en la pantalla  IU4 Gestionar Módulos para indicar al actor que el registro se ha actualizado exitosamente.
- -- Fin del caso de uso.

Trayectoria alternativa MM-A:

Condición: El actor desea cancelar la operación.





MM-A1  Solicita cancelar la operación oprimiendo el botón  de la pantalla  IU4.2 Modificar Módulo

MM-A2  Muestra la pantalla  IU4 Gestionar Módulos.

- - - Fin de la trayectoria.

Trayectoria alternativa MM-B:

Condición: El actor no ingresó algún dato marcado como obligatorio.



MM-B1  Muestra el mensaje **MSG4 Dato obligatorio** y señala el campo que presenta el error en la pantalla  IU4.2 Modificar Módulo, indicando al actor que el dato es obligatorio.

MM-B2  Regresa al paso 4 de la trayectoria principal.

- - - Fin de la trayectoria.

Trayectoria alternativa MM-C:

Condición: El actor ingresó un nombre o clave de módulo repetido.



MM-C1  Muestra el mensaje **MSG7 Registro repetido** y señala el campo que presenta la duplicidad en la pantalla  IU4.2 Modificar Módulo, indicando al actor que existe un módulo con el mismo nombre o clave.

MM-C2  Regresa al paso 4 de la trayectoria principal.

- - - Fin de la trayectoria.

Trayectoria alternativa MM-D:

Condición: El actor proporciona un dato que excede la longitud máxima.



MM-D1  Muestra el mensaje **MSG6 Longitud inválida** y señala el campo que excede la longitud en la pantalla  IU4.2 Modificar Módulo, para indicar que el dato excede el tamaño máximo permitido.


MM-D2  Regresa al paso 4 de la trayectoria principal.

- - - Fin de la trayectoria.

Trayectoria alternativa MM-E:

Condición: El actor ingresó un tipo de dato incorrecto.



MM-E1  Muestra el mensaje **MSG5 Dato incorrecto** y señala el campo que presenta el dato inválido en la pantalla  IU4.2 Modificar Módulo, para indicar que se ha ingresado un tipo de dato inválido.

MM-E2  Regresa al paso 4 de la trayectoria principal.

- - - Fin de la trayectoria.

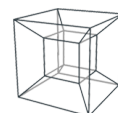
Trayectoria alternativa MM-F:

Condición: El actor ingresó una clave inválida.

MM-F1  Muestra el mensaje **MSG18 Caracteres inválidos** y señala el campo en la pantalla  IU4.2 Modificar Módulo para indicar que se ha ingresado una clave inválida.

MM-F2  Regresa al paso 4 de la trayectoria principal.

- - - Fin de la trayectoria.








2.2.13. CU5.3 Eliminar Módulo

Resumen

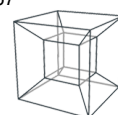
Este caso de uso permite al actor eliminar la información de un módulo de un proyecto.















Atributos importantes

Caso de Uso:	CU5.3 Eliminar Módulo
Versión:	0.1
Actor:	Líder de Análisis, Analista
Propósito:	Eliminar la información de un módulo.
Entradas:	Ninguna
Salidas:	<ul style="list-style-type: none">• MSG1 Operación exitosa: Se muestra en la pantalla  IU4 Gestionar Módulos para indicar que el módulo fue eliminado correctamente.• MSG10 Confirmar eliminación: Se muestra en la pantalla  IU4 Gestionar Módulos para que el actor confirme la eliminación.
Destino:	Pantalla
Precondiciones:	<ul style="list-style-type: none">• Que no se existan referencias al contenido del módulo a eliminar desde elementos de otro módulo.
Postcondiciones:	<ul style="list-style-type: none">• Se eliminará un módulo del sistema.
Errores:	<ul style="list-style-type: none">• MSG13 Eliminación no permitida: Se muestra en la pantalla  IU4 Gestionar Módulos cuando no sea posible eliminar el módulo, con base en la regla de negocio RN28 Eliminación de módulos.
Tipo:	Secundario, extiende del caso de uso CU5 Gestionar Módulos .

Trayectorias del Caso de Uso


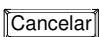


Trayectoria principal



- 1  Solicita eliminar un módulo oprimiendo el botón  del módulo que desea eliminar de la pantalla  IU4 Gestionar Módulos.
 - 2  Obtiene la información del módulo seleccionado.
 - 3  Muestra el mensaje emergente **MSG10 Confirmar eliminación** con los botones  y  en la pantalla  IU4 Gestionar Módulos.
 - 4  Confirma la eliminación del módulo oprimiendo el botón  . [\[Trayectoria EM-A\]](#)
 - 5  Verifica que el módulo pueda eliminarse, con base en la regla de negocio **RN28 Eliminación de módulos**. [\[Trayectoria EM-B\]](#)
 - 6  Elimina la información referente al módulo.
 - 7  Muestra el mensaje **MSG1 Operación exitosa** en la pantalla  IU4 Gestionar Módulos para indicar al actor que el registro se ha eliminado exitosamente.
- - - Fin del caso de uso.

Trayectoria alternativa EM-A:

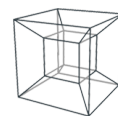
Condición: El actor desea cancelar la operación.

- EM-A1**  Solicita cancelar la operación oprimiendo el botón  del mensaje emergente **MSG10 Confirmar eliminación**.
- EM-A2**  Muestra la pantalla  IU4 Gestionar Módulos.
- - - Fin de la trayectoria.

Trayectoria alternativa EM-B:

Condición: No es posible eliminar el módulo.

- EM-B1**  Muestra el mensaje **MSG13 Eliminación no permitida** en la pantalla  IU4 Gestionar Módulos.
- - - Fin de la trayectoria.



Modelo de interacción con el usuario


3.1. Interfaces

3.2. IU1 Iniciar sesión

3.2.1. Objetivo

Controlar el acceso al sistema mediante una contraseña a fin de que cada usuario acceda solo a las operaciones permitidas para su perfil.

3.2.2. Diseño

En la figura 3.2.2 se muestra la pantalla "Iniciar sesión" que permite ingresar al sistema. El actor deberá ingresar la información solicitada, y deberá oprimir el botón  , el sistema validará y verificará que los datos ingresados sean correctos, finalmente se mostrará la pantalla IU4 Gestionar Proyectos, indicando que el inicio de sesión fue exitoso.




Iniciar sesión

Ingrese la información solicitada.



Figura 3.1: IU1 Iniciar sesión

3.2.3. Comandos

-  : Permite solicitar el inicio de sesión, dirige al actor a la pantalla IU4 Gestionar proyectos.

3.2.4. Mensajes




- **MSG4 Dato obligatorio:** Se muestra cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio.
- **MSG6 Longitud inválida:** Se muestra cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.
- **MSG31 Correo electrónico y/o contraseña incorrectos:** Se muestra cuando el correo electrónico y/o la contraseña ingresada son incorrectos.

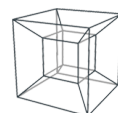
3.3. IU 2 Gestionar proyectos de Administrador

3.3.1. Objetivo

En esta pantalla el actor puede visualizar los proyectos registrados en el sistema, así como las operaciones correspondientes para cada uno.

3.3.2. Diseño









En la figura 3.3.2 se muestra la pantalla "Gestionar proyectos de Administrador", por medio de la cual se podrán gestionar los proyectos a través de una tabla. El actor podrá solicitar el registro, la modificación y la eliminación de un proyecto a través de los botones: ,  y .



Gestionar Proyectos

Mostrar: 10 registros

Buscar:

Proyecto	Lider	Acciones
ELD-P Escuela Libre de Derecho Posgrado	Esteban Martínez Ibañez	 
PMA PRISMA	Natalia Hernández Sánchez	 
PTT Prueba TT	Esteban Martínez Ibañez	 
SPR Sprach	Erramani Velasco Rosete	 

Mostrando de 1 hasta 4 de un total de 4 registros.








Anterior  Siguiente 

Figura 3.2: IU2 Gestionar proyectos de Administrador

3.3.3. Comandos

-  : Permite al actor solicitar el registro de un proyecto, dirige a la pantalla  IU2.1 Registrar proyecto
-  [Modificar]: Permite al actor solicitar la modificación de un proyecto, dirige a la pantalla  IU2.2 Modificar proyecto
-  [Eliminar]: Permite al actor solicitar la eliminación de un proyecto, dirige a una pantalla emergente.

3.3.4. Mensajes


- **MSG2 No existe información:** Se muestra en la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador cuando no existen proyectos registrados.


3.4. IU 2.1 Registrar Proyecto

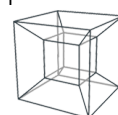
3.4.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor registrar la información de un proyecto.

3.4.2. Diseño

En la figura 3.4.2 se muestra la pantalla "Gestionar proyectos de Administrador" que permite al actor registrar un proyecto. Una vez ingresada la información solicitada, el actor deberá oprimir el botón . El sistema validará y registrará la información solo si se han cumplido todas las reglas de negocio establecidas.

Finalmente se mostrará el mensaje **MSG1 Operación Exitosa** en la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador, para indicar que la información del proyecto se ha registrado correctamente.



Registrar Proyecto

Ingrese la información solicitada.

Información general del Proyecto

*Clave:

*Nombre:

Fecha de inicio:

Fecha de término:

*Fecha de inicio programada:

*Fecha de término programada:

*Líder del Proyecto:

*Descripción:

*Contraparte:

Presupuesto:



*Estado:

Aceptar

Cancelar

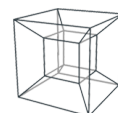
Figura 3.3: IU2.1 Registrar Proyecto







3.4.3. Comandos

- **Aceptar** : Permite al actor guardar el registro del proyecto, dirige a la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador
- **Cancelar** : Permite al actor cancelar el registro del proyecto, dirige a la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador

3.4.4. Mensajes

- **MSG1 Operación exitosa**: Se muestra en la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador para indicar que el registro fue exitoso.
- **MSG4 Dato obligatorio**: Se muestra en la pantalla  IU2.1 Registrar proyecto cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio.




- **MSG5 Dato incorrecto:** Se muestra en la pantalla  IU2.1 Registrar proyecto cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo.
- **MSG6 Longitud inválida:** Se muestra en la pantalla  IU2.1 Registrar proyecto cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.
- **MSG7 Registro repetido:** Se muestra en la pantalla  IU2.1 Registrar proyecto cuando se registre un proyecto con un nombre que ya exista.
- **MSG12 Ha ocurrido un error:** Se muestra en la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador cuando no exista información de los estados con los que puede iniciar un proyecto.
- **MSG17 Falta información:** Se muestra en la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador cuando no existan colaboradores registrados.
- **MSG26 No existe información:** Se muestra en la pantalla  IU2.1 Registrar proyecto cuando el actor ingrese fechas de término que no son posteriores a las fechas de inicio correspondientes.


3.5. IU 2.2 Modificar Proyecto

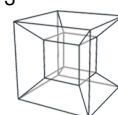
3.5.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor modificar la información de un proyecto.

3.5.2. Diseño

En la figura 3.5.2 se muestra la pantalla "Modificar proyecto" que permite al actor modificar un proyecto. Una vez ingresada la información solicitada, el actor deberá oprimir el botón . El sistema validará y actualizará la información solo si se han cumplido todas las reglas de negocio establecidas.

Finalmente se mostrará el mensaje **MSG1 Operación Exitosa** en la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador, para indicar que la información del proyecto se ha modificado correctamente.



Modificar Proyecto

Ingrese la información solicitada.

Información general del Proyecto



*Clave:	<input type="text" value="ELD-P"/>
*Nombre:	<input type="text" value="Escuela Libre de Derecho Posgrado"/>
Fecha de inicio:	<input type="text" value="24/10/2018"/>
Fecha de término:	<input type="text"/>
*Fecha de inicio programada:	<input type="text" value="24/10/2018"/>
*Fecha de término programada:	<input type="text" value="24/10/2019"/>
*Líder del Proyecto:	<input type="text" value="Esteban Martinez Ibañez"/>
*Descripción:	<input type="text" value="Sistema de Administración Escolar para el Departamento de Posgrado de la Escuela Libre de Derecho"/>
*Contraparte:	<input type="text" value="ELD"/>
Presupuesto:	<input type="text"/>
*Estado:	<input type="text" value="Iniciado"/>

Aceptar




Cancelar

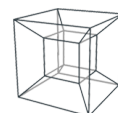
Figura 3.4: IU2.2 Modificar Proyecto






3.5.3. Comandos

- **Aceptar** : Permite al actor guardar los cambios del proyecto, dirige a la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador
- **Cancelar** : Permite al actor cancelar los cambios del proyecto, dirige a la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador

3.5.4. Mensajes

- **MSG1 Operación exitosa**: Se muestra en la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador para indicar que la modificación fue exitosa.
- **MSG4 Dato obligatorio**: Se muestra en la pantalla  IU2.2 Modificar proyecto cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio.
- **MSG5 Dato incorrecto**: Se muestra en la pantalla  IU2.2 Modificar proyecto cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo.






- **MSG6 Longitud inválida:** Se muestra en la pantalla  IU2.2 Modificar proyecto cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.
- **MSG7 Registro repetido:** Se muestra en la pantalla  IU2.2 Modificar proyecto cuando se registre un proyecto con un nombre que ya exista.
- **MSG12 Ha ocurrido un error:** Se muestra en la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador cuando no exista información de los estados con los que puede iniciar un proyecto.
- **MSG17 Falta información:** Se muestra en la pantalla  IU2 Gestionar proyectos de Administrador cuando no existan colaboradores registrados.
- **MSG26 Orden de fechas:** Se muestra en la pantalla  IU2.2 Modificar proyecto cuando el actor ingrese fechas de término que no son posteriores a las fechas de inicio correspondientes.

3.6. IU 3 Gestionar Personal

3.6.1. Objetivo

En esta pantalla el actor puede visualizar algunos atributos de las personas registradas y las operaciones disponibles de gestión.

3.6.2. Diseño

En la figura 3.6.2 eliminación de una persona a través de los botones: ,  y  respectivamente.

Gestionar Personal

Mostrar: registros

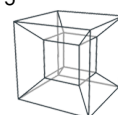
Buscar:

CURP	Nombre	Acciones
*****	Administrador	 
DFGR940102KIDFGC14	Ldqew bOEL fJHIXIX	 
HESN930515MDFRNT03	Natalia Hernández Sánchez	 
MAIE960516HMCBS00	Esteban Martínez Ibañez	 
MAPE940927HVZLSR07	Enya Martínez Paredes	 
NMJG910101HDFLR07	AWJ myVTLyo w	 
RACS930702HMCMMR05	Sergio Ramírez Camacho	 
SJKI940902JKSDRS12	Gerardo Solís Garrido	 
VERE940927HVZLSR07	Erramani Velasco Rosete	 






Mostrando de 1 hasta 9 de un total de 9 registros.

Anterior  Siguiente

Figura 3.5: IU3 Gestionar Personal



3.6.3. Comandos

-  [Registrar] : Permite al actor solicitar el registro de una persona, dirige a la pantalla  IU3.1 Registrar persona
-  [Modificar]: Permite al actor solicitar la modificación de una persona, dirige a la pantalla  IU3.1 Modificar persona
-  [Eliminar]: Permite al actor solicitar la eliminación de una persona, dirige a una pantalla emergente.

3.6.4. Mensajes


- **MSG2 No existe información:** Se muestra en la pantalla  IU3 Gestionar personal cuando no existe personal registrado.

3.7. IU 3.1 Registrar Persona

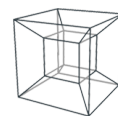
3.7.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor registrar la información de una persona.

3.7.2. Diseño

En la figura 3.7.2 se muestra la pantalla "Registrar persona" que permite al actor registrar una persona. Una vez ingresada la información solicitada, el actor deberá oprimir el botón . El sistema validará y registrará la información solo si se han cumplido todas las reglas de negocio establecidas.

Finalmente se mostrará el mensaje **MSG1 Operación Exitosa** en la pantalla  IU3 Gestionar Personal, para indicar que la información de la persona se ha registrado correctamente.



Registrar Persona





Ingrese la información solicitada.

Información general de la Persona


*CURP:	<input type="text"/>
*Nombre:	<input type="text"/>
*Primer apellido:	<input type="text"/>
Segundo apellido:	<input type="text"/>
*Correo electrónico:	<input type="text"/>
*Contraseña:	<input type="text"/>

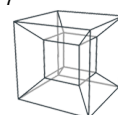
Figura 3.6: IU3.1 Registrar Persona

3.7.3. Comandos

-  : Permite al actor guardar el registro de una persona, dirige a la pantalla  IU3 Gestionar Personal
-  : Permite al actor cancelar el registro de una persona, dirige a la pantalla  IU3 Gestionar Personal

3.7.4. Mensajes

- **MSG1 Operación exitosa:** Se muestra en la pantalla  IU3 Gestionar Personal para indicar que el registro fue exitoso.
- **MSG4 Dato obligatorio:** Se muestra en la pantalla  IU3.1 Registrar proyecto cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio.
- **MSG5 Dato incorrecto:** Se muestra en la pantalla  IU3.1 Registrar persona cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo.
- **MSG6 Longitud inválida:** Se muestra en la pantalla  IU3.1 Registrar persona cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.
- **MSG7 Registro repetido:** Se muestra en la pantalla  IU3.1 Registrar persona cuando se registre una persona con una CURP que ya exista.
- **MSG28 Longitud de CURP Inválida:** Se muestra en la pantalla  IU3.1 Registrar persona cuando la CURP ingresada no cumple con la longitud especificada.





3.8. IU 3.2 Modificar Persona

3.8.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor modificar la información de una persona.

3.8.2. Diseño

En la figura 3.8.2 se muestra la pantalla "Modificar persona" que permite al actor modificar la información de una persona. Una vez ingresada la información solicitada, el actor deberá oprimir el botón . El sistema validará y actualizará la información solo si se han cumplido todas las reglas de negocio establecidas.

Finalmente se mostrará el mensaje [MSG1 Operación Exitosa](#) en la pantalla  IU3 Gestionar Personal, para indicar que la información de la persona se ha modificado correctamente.





Modificar Persona

Ingrese la información solicitada.



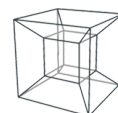
Figura 3.7: IU3.2 Modificar Persona






3.8.3. Comandos

-  : Permite al actor guardar los cambios de la persona, dirige a la pantalla  IU3 Gestionar Personal.
-  : Permite al actor cancelar los cambios de la persona, dirige a la pantalla  IU3 Gestionar Personal.

3.8.4. Mensajes

- [MSG1 Operación exitosa](#): Se muestra en la pantalla  IU3 Gestionar Personal para indicar que el registro fue exitoso.








- **MSG4 Dato obligatorio:** Se muestra en la pantalla  IU3.2 Modificar persona cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio.
- **MSG5 Dato incorrecto:** Se muestra en la pantalla  IU3.2 Modificar persona cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo.
- **MSG6 Longitud inválida:** Se muestra en la pantalla  IU3.2 Modificar persona cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.
- **MSG7 Registro repetido:** Se muestra en la pantalla  IU3.2 Modificar persona cuando se registre una persona con una CURP que ya exista.
- **MSG28 Longitud de CURP Inválida:** Se muestra en la pantalla  IU3.2 Modificar persona cuando la CURP ingresada no cumple con la longitud especificada.

3.9. IU 4 Gestionar módulos

3.9.1. Objetivo

En esta pantalla el actor puede visualizar algunos atributos de los módulos registrados y las operaciones disponibles de gestión.

3.9.2. Diseño

En la figura 3.9.2 se muestra la pantalla "Gestionar Módulos", por medio de la cual se podrán gestionar las personas a través de una tabla. El actor podrá solicitar el registro, la modificación, la eliminación, la gestión de casos de uso y la gestión de pantallas de un módulo mediante los botones: , , ,  y  respectivamente.











En la esquina superior derecha de la pantalla, el sistema mostrará la clave y el nombre del proyecto del cual se están gestionando los módulos.

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado


Gestionar Módulos

Mostrar registros

Buscar:

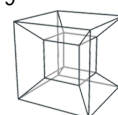
Módulo	Acciones
AD Admisión	   
EA Estructuración Académica	   
EPE Ejecución de Período Escolar	   
GA Gestión Académica	   
IN/RI Inscripción/Reinscripción	   
PS Pago de Servicios	   
SE Servicios a Estudiantes	   
T Titulación	   
U Usuarios	   

Mostrando de 1 hasta 9 de un total de 9 registros.










Anterior    Siguiente

Registrar

Figura 3.8: IU4 Gestionar Módulos



3.9.3. Comandos

-  : Permite al actor solicitar el registro de un módulo, dirige a la pantalla  IU4.1 Registrar módulo
-  [Modificar]: Permite al actor solicitar la modificación de un módulo, dirige a la pantalla  IU4.1 Modificar módulo
-  [Eliminar]: Permite al actor solicitar la eliminación de un módulo, dirige a una pantalla emergente.
-  [Gestionar casos de uso]: Permite al actor solicitar la gestión de los casos de uso del módulo, dirige a la pantalla  IU6 Gestionar Casos de uso.
-  [Gestionar pantallas]: Permite al actor solicitar la gestión de las pantallas del módulo, dirige a la pantalla  IU7 Gestionar pantallas

3.9.4. Mensajes


- **MSG2 No existe información:** Se muestra en la pantalla  IU4 Gestionar módulo cuando no existen módulos registrados.


3.10. IU 4.1 Registrar Módulo

3.10.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor registrar la información de un módulo.

3.10.2. Diseño

En la figura 3.10.2 se muestra la pantalla "Registrar Módulo" que permite al actor registrar un módulo. En la esquina superior derecha de la pantalla, el sistema mostrará la clave y el nombre del proyecto en el cual se está realizando el registro del módulo. Una vez ingresada la información solicitada, el actor deberá oprimir el botón . El sistema validará y registrará la información solo si se han cumplido todas las reglas de negocio establecidas.

Finalmente se mostrará el mensaje **MSG1 Operación Exitosa** en la pantalla  IU4 Gestionar Módulos, para indicar que la información del módulo se ha registrado correctamente.



Registrar Módulo

Ingrese la información solicitada.

Información general del Módulo

*Clave:

*Nombre:





*Descripción:

Aceptar


Cancelar

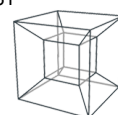
Figura 3.9: IU4.1 Registrar Módulo

3.10.3. Comandos

-  : Permite al actor guardar el registro del módulo, dirige a la pantalla  IU4 Gestionar módulos.
-  : Permite al actor cancelar el registro del módulo, dirige a la pantalla  IU4 Gestionar módulos.

3.10.4. Mensajes

- **MSG1 Operación exitosa:** Se muestra en la pantalla  IU4 Gestionar módulos para indicar que el registro fue exitoso.
- **MSG4 Dato obligatorio:** Se muestra en la pantalla  IU4.1 Registrar módulo cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio.
- **MSG5 Dato incorrecto:** Se muestra en la pantalla  IU4.1 Registrar módulo cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo.
- **MSG6 Longitud inválida:** Se muestra en la pantalla  IU4.1 Registrar módulo cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.
- **MSG7 Registro repetido:** Se muestra en la pantalla  IU4.1 Registrar módulo cuando se registre un módulo con un nombre o clave repetido en el proyecto.
- **MSG18 Caracteres inválidos:** Se muestra en la pantalla  IU4.1 Registrar módulo cuando el actor ingrese una clave inválida.




3.11. IU 4.2 Modificar Módulo

3.11.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor modificar la información de un módulo.

3.11.2. Diseño

En la figura 3.11.2 se muestra la pantalla "Modificar módulo" que permite al actor modificar la información de un módulo. En la esquina superior derecha de la pantalla, el sistema mostrará la clave y el nombre del proyecto en el cual se está realizando la modificación del módulo. Una vez ingresada la información solicitada, el actor deberá oprimir el botón . El sistema validará y actualizará la información solo si se han cumplido todas las reglas de negocio establecidas.

Finalmente se mostrará el mensaje [MSG1 Operación Exitosa](#) en la pantalla  IU4 Gestionar Módulos, para indicar que la información del módulo se ha modificado correctamente.

Proyecto: PMA - PRISMA

Modificar Módulo

Ingresa la información solicitada.

Información general del Módulo

*Clave:

ECU

*Nombre:

Editor de casos de uso

*Descripción:





Módulo que permite la recolección de información necesaria para la documentación de un sistema.

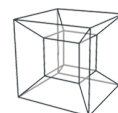
Aceptar

Cancelar







Figura 3.10: IU4.2 Modificar Módulo

3.11.3. Comandos

-  : Permite al actor guardar los cambios del módulo, dirige a la pantalla  IU4 Gestionar Módulos.
-  : Permite al actor cancelar los cambios del módulo, dirige a la pantalla  IU4 Gestionar Módulos.



3.11.4. Mensajes





- **MSG1 Operación exitosa:** Se muestra en la pantalla  IU4 Gestionar módulos para indicar que el registro fue exitoso.
- **MSG4 Dato obligatorio:** Se muestra en la pantalla  IU4.2 Modificar módulo cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio.
- **MSG5 Dato incorrecto:** Se muestra en la pantalla  IU4.2 Modificar módulo cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo.
- **MSG6 Longitud inválida:** Se muestra en la pantalla  IU4.2 Modificar módulo cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.
- **MSG7 Registro repetido:** Se muestra en la pantalla  IU4.2 Modificar módulo cuando se registre un módulo con un nombre o clave repetido en el proyecto.
- **MSG18 Caracteres inválidos:** Se muestra en la pantalla  IU4.2 Modificar módulo cuando el actor ingrese una clave inválida.

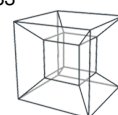
3.12. IU 5 Gestionar proyectos de Colaborador

3.12.1. Objetivo

En esta pantalla el actor puede visualizar los proyectos en los que se encuentra colaborando, así como las operaciones correspondientes para cada uno.

3.12.2. Diseño

En la figura 3.12.2 se muestra la pantalla "Gestionar proyectos de Colaborador", por medio de la cual se podrán gestionar los proyectos a través de una tabla. El actor podrá gestionar: módulos, términos del glosario, entidades, reglas de negocio, mensajes y actores, para ello deberá oprimir el botón . De igual forma, a través de esta pantalla el actor podrá descargar el documento de análisis a través de los botones  y , según el formato deseado. En caso de que el actor sea el líder de algún proyecto, esta pantalla le brindará la posibilidad de seleccionar el personal que colaborará en su proyecto, para ello deberá oprimir el botón . En la esquina superior derecha de la pantalla, el sistema mostrará la clave y el nombre del proyecto del cual se están gestionando los módulos.



Gestionar Proyectos







Mostrar registros Buscar:

Proyecto	Líder	Acciones
EC - E-commerce	Sergio Ramírez Camacho	   
PMA - PRISMA	Natalia Hernández Sánchez	  

Mostrando de 1 hasta 2 de un total de 2 registros. Anterior **1** Siguiente

Figura 3.11: IU5 Gestionar proyectos de Colaborador

3.12.3. Comandos

-  [Elegir Colaboradores]: Permite seleccionar el personal que colaborará en el proyecto, dirige a la pantalla  5.1 Elegir Colaboradores.
-  [Entrar]: Es el punto de acceso para gestionar módulos, términos del glosario, entidades, reglas de negocio, mensajes y actores. Dirige a la pantalla  IU4 Gestionar Módulos
-  [Descargar Documento]: Permite al actor descargar el documento de análisis con extensión *docx*.
-  [Descargar Documento]: Permite al actor descargar el documento de análisis con extensión *pdf*.

3.12.4. Mensajes

- **MSG2 No existe información:** Se muestra en la pantalla  IU5 Gestionar proyectos de Colaborador cuando no existen proyectos registrados.

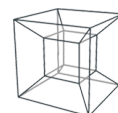
3.13. IU 5.1 Elegir Colaboradores

3.13.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor elegir las personas que colaborarán en el proyecto que él lidera.

3.13.2. Diseño

En la figura 3.13.2 se muestra la pantalla "Elegir Colaboradores", por medio de la cual se podrán seleccionar los colaboradores que participarán en el proyecto actual. En la esquina superior derecha de la pantalla, el sistema mostrará la clave y el nombre del proyecto del cual se están seleccionando los colaboradores.



Elegir Colaboradores



Mostrar registros

Elegir 	CURP 	Colaborador 
<input type="checkbox"/>	MECJ910301HMCMMR05	Joaquín Méndez Casillas
<input type="checkbox"/>	HESN930515MDFRNT03	Natalia Hernández Sánchez

Mostrando de 1 hasta 2 de un total de 2 registros. Anterior Sigiente

Figura 3.12: IU5.1 Elegir Colaboradores

3.13.3. Comandos

- : Permite al actor solicitar que se actualice el personal del proyecto, dirige a la pantalla  IU5 Gestionar proyectos de Colaborador.
- : Permite al actor cancelar la operación, dirige a la pantalla  IU5 Gestionar proyectos de Colaborador.

3.13.4. Mensajes


- **MSG1 Operación exitosa:** Se muestra en la pantalla  IU5 Gestionar proyectos de Colaborador para indicar que el registro fue exitoso.
- **MSG2 No existe información:** Se muestra en la pantalla  IU5 Gestionar proyectos de Colaborador cuando no existe personal registrado.

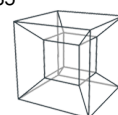
3.14. IU 6 Gestionar Casos de Uso

3.14.1. Objetivo

En esta pantalla el actor puede visualizar algunos atributos de los casos de uso y las operaciones disponibles de acuerdo su estado.

3.14.2. Diseño

En la figura  IU6 Gestionar Casos de Uso se muestra la pantalla "Gestionar Módulos", por medio de la cual se podrán gestionar los casos de uso a través de una tabla. El actor podrá solicitar las siguientes operaciones:



- Registrar un casos de uso
- Gestionar las trayectorias de un caso de uso
- Gestionar los puntos de extensión de un caso de uso
- Modificar la información de un caso de uso
- Eliminar un caso de uso
- Consultar un caso de uso
- Revisar caso de uso
- Terminar caso de uso

Los botones correspondientes a las operaciones mencionadas para cada uno de los registros aparecerán en la tabla dependiendo del estado del caso de uso y el rol del actor, con base en la regla de negocio **RN9 Operaciones disponibles de casos de uso**.







































































En la parte superior derecha, el sistema muestra el proyecto y el módulo en el que actualmente se encuentra trabajando.

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado
Módulo: AD - Admisión

Gestionar Casos de uso

Mostrar registros

Buscar:





Caso de uso	Estado	Acciones
CUAD1 Gestionar Entrevistadores para Oferta Académica	Edición	      
CUAD1.1 Agregar Entrevistador para Oferta Académica	Edición	      
CUAD1.2 Agregar Programas Académicos Ofertados	Edición	      
CUAD1.3 Definir Horarios de Entrevistas	Edición	      
CUAD1.3.1 Agregar Horario de Entrevista	Edición	      
CUAD1.3.2 Eliminar Horario de Entrevista	Edición	      
CUAD1.4 Gestionar Bloque de Entrevista	Edición	      
CUAD1.4.1 Registrar Bloque de Entrevista	Edición	      
CUAD1.4.2 Gestionar Citas de Entrevista	Edición	      
CUAD1.4.2.1 Visualizar Cita de Entrevista	Edición	      

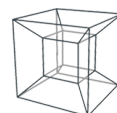
Mostrando de 1 hasta 10 de un total de 15 registros.











Anterior 2 Siguiente

Figura 3.13: IU6 Gestionar Casos de Uso

3.14.3. Comandos

-  [Registrar] : Permite al actor solicitar el registro de un caso de uso, dirige a la pantalla  IU6.1 Registrar caso de USO
-  [Gestionar Trayectorias]: Permite al actor solicitar la gestión de las trayectorias del caso de uso, dirige a la pantalla  IU6.1.1 Gestionar trayectorias.



-  [Gestionar Puntos de extensión]: Permite al actor solicitar la gestión de los puntos de extensión del caso de uso, dirige a la pantalla  IU6.1.4 Gestionar puntos de extensión.
-  [Modificar Caso de uso]: Permite al actor solicitar la modificación de un caso de uso, dirige a la pantalla  IU6.2 Modificar caso de uso.
-  [Eliminar Caso de uso]: Permite al actor solicitar la eliminación de un caso de uso, dirige a una pantalla emergente.
-  [Consultar Caso de uso]: Permite al actor solicitar la consulta de un caso de uso, dirige a la pantalla  IU6.4 Consultar caso de uso.
-  [Revisar Caso de uso]: Permite al actor solicitar la revisión de un caso de uso, dirige a la pantalla  IU6.5 Revisar caso de uso.
-  [Terminar Caso de uso]: Permite al actor dar por terminado un caso de uso, dirige a una pantalla emergente.

3.14.4. Mensajes



- **MSG2 No existe información:** Se muestra en la pantalla  IU6 Gestionar Casos de Uso cuando no existen casos de uso registrados.


3.15. IU 6.1 Registrar Caso de uso

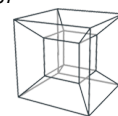
3.15.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor registrar la información de un caso de uso.

3.15.2. Diseño

En la figura  IU6.1 Registrar Caso de uso se muestra la pantalla "Registrar Caso de uso" que permite registrar un caso de uso. El actor deberá ingresar la información solicitada, y gestionar las precondiciones y postcondiciones. Una vez ingresada la información solicitada, el actor deberá oprimir el botón . El sistema validará y registrará la información solo si se han cumplido todas las reglas de negocio establecidas.

Finalmente se mostrará el mensaje **MSG1 Operación Exitosa** en la pantalla  IU6 Gestionar Casos de uso, para indicar que la información del módulo se ha registrado correctamente. En la parte superior derecha, el sistema muestra el proyecto y el módulo en el que actualmente se encuentra trabajando.



Registrar Caso de uso

Ingrese la información solicitada.

Información general del caso de uso

Clave: CUSF

*Número:

*Nombre:

Descripción:

Descripción del caso de uso

Actores:

Entradas:

Salidas:

Reglas de negocio:

Precondiciones

Mostrar registros

Buscar:

Redacción	Acciones
No se han encontrado registros.	

Mostrando 0 de 0 registros.

Anterior Siguiente

Postcondiciones

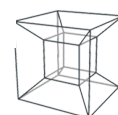
Mostrar registros

Buscar:






Redacción	Acciones
No se han encontrado registros.	

Mostrando 0 de 0 registros.









Anterior Siguiente



3.15.3. Comandos

-  : Permite al actor guardar el registro del caso de uso, dirige a la pantalla  IU6 Gestionar Casos de uso.
-  : Permite al actor cancelar el registro del caso de uso, dirige a la pantalla  IU6 Gestionar Casos de uso.
-  : Permite al actor registrar una precondition o postcondición, dirige a una pantalla emergente.

3.15.4. Mensajes





- **MSG1 Operación exitosa:** Se muestra en la pantalla  IU6 Gestionar Casos de uso para indicar que el registro fue exitoso.
- **MSG4 Dato obligatorio:** Se muestra en la pantalla  IU6.1 Registrar Caso de uso cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio.
- **MSG5 Dato incorrecto:** Se muestra en la pantalla  IU6.1 Registrar Caso de uso cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo.
- **MSG6 Longitud inválida:** Se muestra en la pantalla  IU6.1 Registrar Caso de uso cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.
- **MSG7 Registro repetido:** Se muestra en la pantalla  IU6.1 Registrar Caso de uso cuando se registre un caso de uso con un nombre o número que ya se encuentre registrado.
- **MSG14 Dato no registrado:** Se muestra en la pantalla  IU6.1 Registrar Caso de uso cuando un elemento referenciado no existe en el sistema.
- **MSG18 Caracteres inválidos:** Se muestra en la pantalla  IU6.1 Registrar Caso de uso cuando el nombre del caso de uso contiene un carácter no válido.
- **MSG19 Token incorrecto:** Se muestra en la pantalla  IU6.1 Registrar Caso de uso cuando el token ingresado se encuentra estructurado de manera incorrecta.

3.16. IU 6.1.1 Gestionar trayectorias

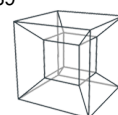
3.16.1. Objetivo

En esta pantalla el actor puede visualizar algunos atributos de las trayectorias y las operaciones para registrar, modificar y eliminar las mismas.

3.16.2. Diseño

En la figura  IU6.1.1 Gestionar Trayectorias se muestra la pantalla "Gestionar Trayectorias", por medio de la cual se podrán gestionar las trayectorias a través de una tabla. El actor podrá solicitar el registro, la modificación y la eliminación de una trayectoria mediante los botones , , , respectivamente.

En la parte superior derecha, el sistema muestra el proyecto, el módulo y el caso de uso en el que actualmente se encuentra trabajando.




CUSF 1 Administrar reforestaciones (Responsable)

Gestionar Trayectorias

Mostrar registros

Buscar:








Trayectoria	Condición	Acciones
TP	Trayectoria principal	
A	No hay registros de reforestaciones para mostrar	

Mostrando de 1 hasta 2 de un total de 2 registros.

Anterior Siguiente

Figura 3.15: IU6.1.1 Gestionar Trayectorias

3.16.3. Comandos

-  : Permite al actor regresar a la gestión de casos de uso, dirige a la pantalla  IU6 Gestionar Casos de USO
-  : Permite al actor solicitar el registro de una trayectoria, dirige a la pantalla  IU6.1.1.1 Registrar Trayectoria
-  [Modificar]: Permite al actor solicitar la modificación de una trayectoria,  IU6.1.1.2 Modificar Trayectoria
-  [Eliminar]: Permite al actor solicitar la eliminación de un módulo, dirige a una pantalla emergente.

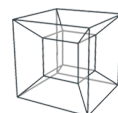
3.16.4. Mensajes

- **MSG2 No existe información:** Se muestra en la pantalla  IU6.1.1 Gestionar Trayectorias cuando no existen trayectorias registradas.
- **MSG12 Ha ocurrido un error:** Se muestra en la pantalla  IU6 Gestionar Casos de uso cuando el estado del caso de uso sea inválido.



3.17. IU 6.1.1.1 Registrar trayectoria


3.17.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor registrar la información de una trayectoria, así como gestionar los pasos de la misma.



3.17.2. Diseño

En la figura  IU6.1.1.1 Registrar Trayectoria se muestra la pantalla "Registrar Trayectoria" que permite registrar una trayectoria. El actor deberá ingresar la información solicitada, esto incluye los pasos de la trayectoria. Una vez ingresada la información solicitada, el actor deberá oprimir el botón . El sistema validará y registrará la información solo si se han cumplido todas las reglas de negocio establecidas.

Finalmente se mostrará el mensaje [MSG1 Operación Exitosa](#) en la pantalla  IU6.1.1 Gestionar Trayectorias, para indicar que la información de la trayectoria se ha registrado correctamente. En la parte superior derecha, el sistema muestra el proyecto, el módulo y el caso de uso en el que actualmente se encuentra trabajando.

CUSF 1 Administrar reforestaciones (Responsable)

Registrar Trayectoria

Ingrese la información solicitada.

Información general de la Trayectoria

*Clave:

*Tipo:

Solamente puede registrar Trayectorias alternativas, debido a que ya existe una Trayectoria principal.

*Condición:

Fin del caso de uso: ☐

Pasos de la Trayectoria






Mostrar registros

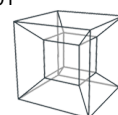
Número	Redacción	Acciones
No se han encontrado registros.		





Mostrando 0 de 0 registros. Anterior Siguiente

Figura 3.16: IU6.1.1.1 Registrar Trayectoria

3.17.3. Comandos

-  [Registrar]: Permite al actor solicitar el registro de un paso, dirige a la pantalla  IU6.1.1.1.1 Registrar Paso.
-  [Modificar]: Permite al actor solicitar la modificación de un paso, dirige a la pantalla  IU6.1.1.1.2 Modificar Paso.
-  [Eliminar]: Permite al actor solicitar la eliminación de un paso, dirige a una pantalla emergente.



-  : Permite al actor confirmar la modificación de la trayectoria, dirige a la pantalla  IU6.1.1 Gestionar Trayectorias.
-  : Permite al actor cancelar la modificación de la trayectoria, dirige a la pantalla  IU6.1.1 Gestionar Trayectorias.

3.17.4. Mensajes



- **MSG1 Operación exitosa**: Se muestra en la pantalla  IU6.1.1 Gestionar Trayectorias para indicar que el registro fue exitoso.
- **MSG4 Dato obligatorio**: Se muestra en la pantalla  IU6.1.1.1 Registrar Trayectoria cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio.
- **MSG5 Dato incorrecto**: Se muestra en la pantalla  IU6.1.1.1 Registrar Trayectoria cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo.
- **MSG6 Longitud inválida**: Se muestra en la pantalla  IU6.1.1.1 Registrar Trayectoria cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.
- **MSG7 Registro repetido**: Se muestra en la pantalla  IU6.1.1.1 Registrar Trayectoria se haya ingresado una clave que ya esté registrada.
- **MSG14 Dato no registrado**: Se muestra en la pantalla  IU6.1.1.1 Registrar Trayectoria cuando un elemento referenciado no existe en el sistema..
- **MSG18 Caracteres inválidos**: Se muestra en la pantalla  IU6.1.1.1 Registrar Trayectoria cuando la clave de la trayectoria contiene un carácter no válido.
- **MSG19 Token incorrecto**: Se muestra en la pantalla  IU6.1.1.1 Registrar Trayectoria cuando el token ingresado se encuentra estructurado de manera incorrecta.


3.18. IU 6.1.1.2 Modificar trayectoria

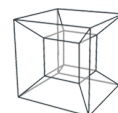
3.18.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor modificar la información de una trayectoria, así como gestionar los pasos de la misma.

3.18.2. Diseño

En la figura  IU6.1.1.2 Modificar Trayectoria se muestra la pantalla "Modificar Trayectoria" en la cual el actor deberá ingresar la nueva información y gestionar los pasos. Una vez ingresada la información solicitada, el actor deberá oprimir el botón  . El sistema validará y modificará la información solo si se han cumplido todas las reglas de negocio establecidas.

Finalmente se mostrará el mensaje **MSG1 Operación Exitosa** en la pantalla  IU6.1.1 Gestionar Trayectorias, para indicar que la información de la trayectoria se ha modificado correctamente.



Modificar Trayectoria

Ingrese la información solicitada.

Información general de la Trayectoria

*Clave:

*Tipo:





*Condición:

Fin del caso de uso: ☒

Pasos de la Trayectoria

Mostrar registros










Buscar:

Número	Redacción	Acciones
1	<input type="radio"/> Muestra el mensaje MSG-7:No_existe_información_necesaria_en_el_sistema en la pantalla IU-AD-2:Gestionar_Entrevistadores_para_Oferta_Académica notificando al actor que no hay información necesaria para ejecutar la operación solicitada.	   

Mostrando de 1 hasta 1 de un total de 1 registros.

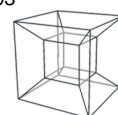
Figura 3.17: IU6.1.1.2 Modificar Trayectoria

3.18.3. Comandos

-  [Registrar]: Permite al actor solicitar el registro de un paso, dirige a la pantalla  IU6.1.1.1 Registrar Paso.
-  [Modificar]: Permite al actor solicitar la modificación de un paso, dirige a la pantalla  IU6.1.1.2 Modificar Paso.
-  [Eliminar]: Permite al actor solicitar la eliminación de un paso, dirige a una pantalla emergente.
-  [Aceptar]: Permite al actor guardar el registro de la trayectoria, dirige a la pantalla  IU6.1.1 Gestionar Trayectorias.
-  [Cancelar]: Permite al actor cancelar el registro de la trayectoria, dirige a la pantalla  IU6.1.1 Gestionar Trayectorias.

3.18.4. Mensajes

- **MSG1 Operación exitosa:** Se muestra en la pantalla  IU6.1.1 Gestionar Trayectorias para indicar que el registro fue exitoso.
- **MSG4 Dato obligatorio:** Se muestra en la pantalla  IU6.1.1.1 Registrar Trayectoria cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio.





- **MSG5 Dato incorrecto:** Se muestra en la pantalla  IU6.1.1.1 Registrar Trayectoria cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo.
- **MSG6 Longitud inválida:** Se muestra en la pantalla  IU6.1.1.1 Registrar Trayectoria cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.
- **MSG7 Registro repetido:** Se muestra en la pantalla  IU6.1.1.1 Registrar Trayectoria se haya ingresado una clave que ya esté registrada.
- **MSG14 Dato no registrado:** Se muestra en la pantalla  IU6.1.1.1 Registrar Trayectoria cuando un elemento referenciado no existe en el sistema..
- **MSG18 Caracteres inválidos:** Se muestra en la pantalla  IU6.1.1.1 Registrar Trayectoria cuando la clave de la trayectoria contiene un carácter no válido.
- **MSG19 Token incorrecto:** Se muestra en la pantalla  IU6.1.1.1 Registrar Trayectoria cuando el token ingresado se encuentra estructurado de manera incorrecta.

3.19. IU 6.1.1.1.1 Registrar Paso

3.19.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor registrar la información de un paso.

3.19.2. Diseño

En la figura  IU6.1.1.1.1 Registrar Paso se muestra la pantalla "Registrar Paso" que permite registrar un paso. El actor deberá ingresar la información solicitada, esto incluye indicar quién realiza la acción, el verbo y la redacción del paso. Cuando el actor requiera un verbo que no está en la lista podrá seleccionar la opción "Otro" y el sistema mostrará un campo para que especifique el verbo que requiera como se muestra en la figura  IU6.1.1.1b Registrar Paso: Otro verbo Una vez ingresada la información solicitada, el actor deberá oprimir el botón **Aceptar**. El sistema validará y agregará el paso a la trayectoria solo si se han cumplido todas las reglas de negocio establecidas.

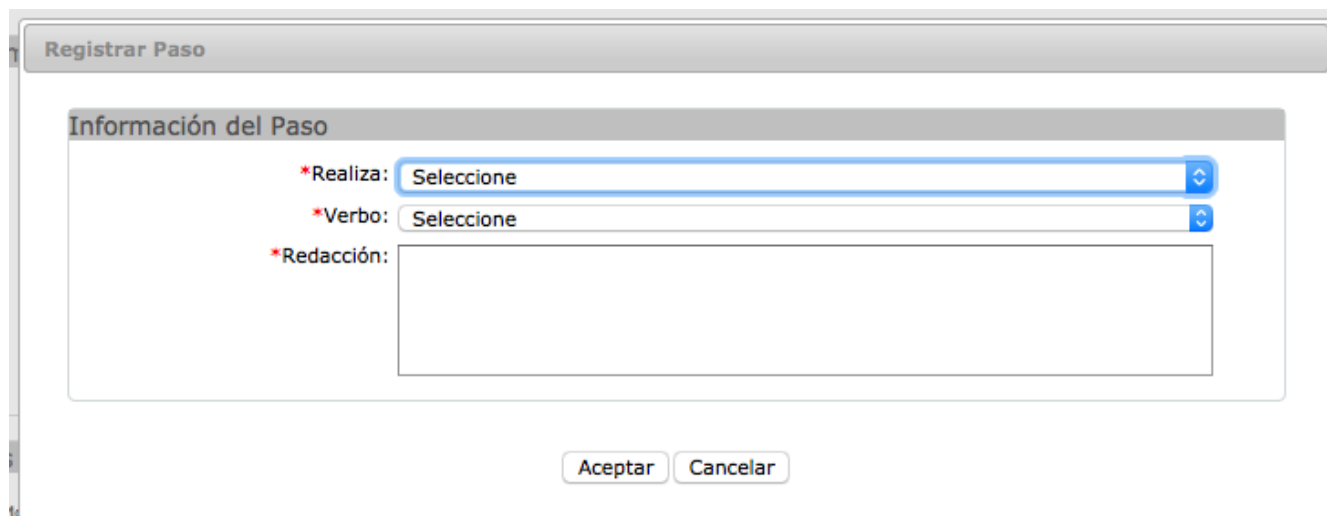
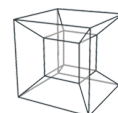


Figura 3.18: IU6.1.1.1.1 Registrar Paso



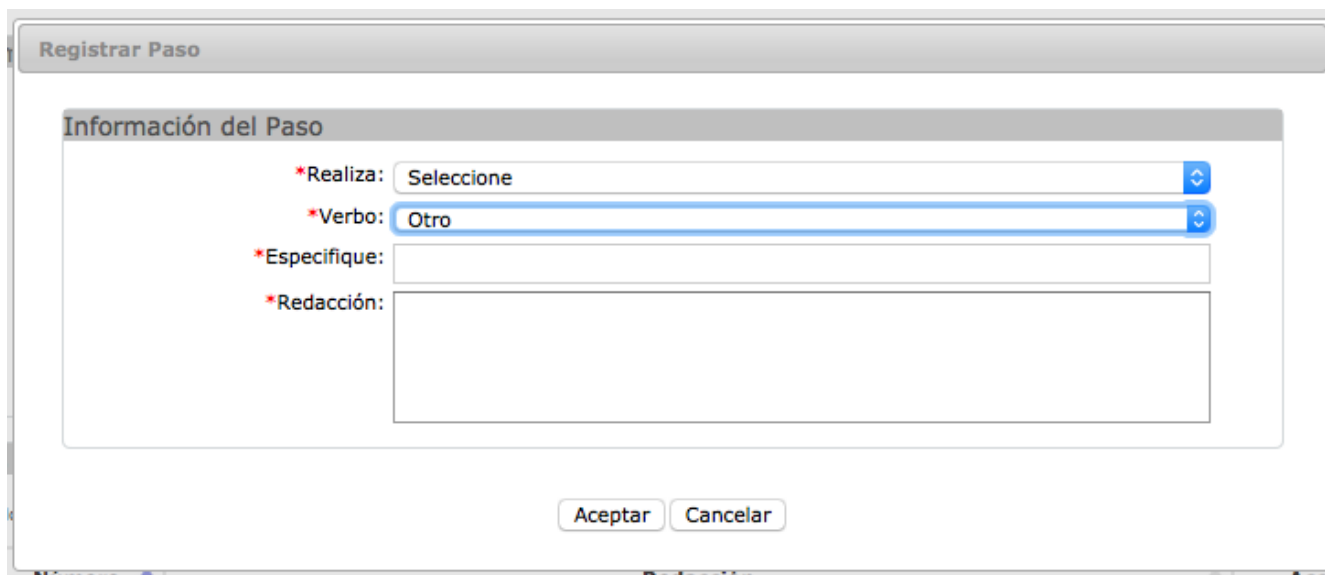






Figura 3.19: IU6.1.1.1.1b Registrar Paso: Otro verbo

3.19.3. Comandos

- **Aceptar** : Permite al actor guardar el registro del paso, dirige a la pantalla  IU6.1.1.1 Registrar Trayectoria o a la pantalla  IU6.1.1.2 Modificar Trayectoria, según corresponda.
- **Cancelar** : Permite al actor cancelar el registro del paso, dirige a la pantalla  IU6.1.1.1 Registrar Trayectoria o a la pantalla  IU6.1.1.2 Modificar Trayectoria, según corresponda.

3.19.4. Mensajes


- **MSG4 Dato obligatorio**: Se muestra en la pantalla  IU6.1.1.1.1 Registrar Paso cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio.
- **MSG6 Longitud inválida**: Se muestra en la pantalla  IU6.1.1.1.1 Registrar Paso cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.

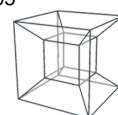
3.20. IU 6.1.1.1.2 Modificar Paso



3.20.1. Objetivo

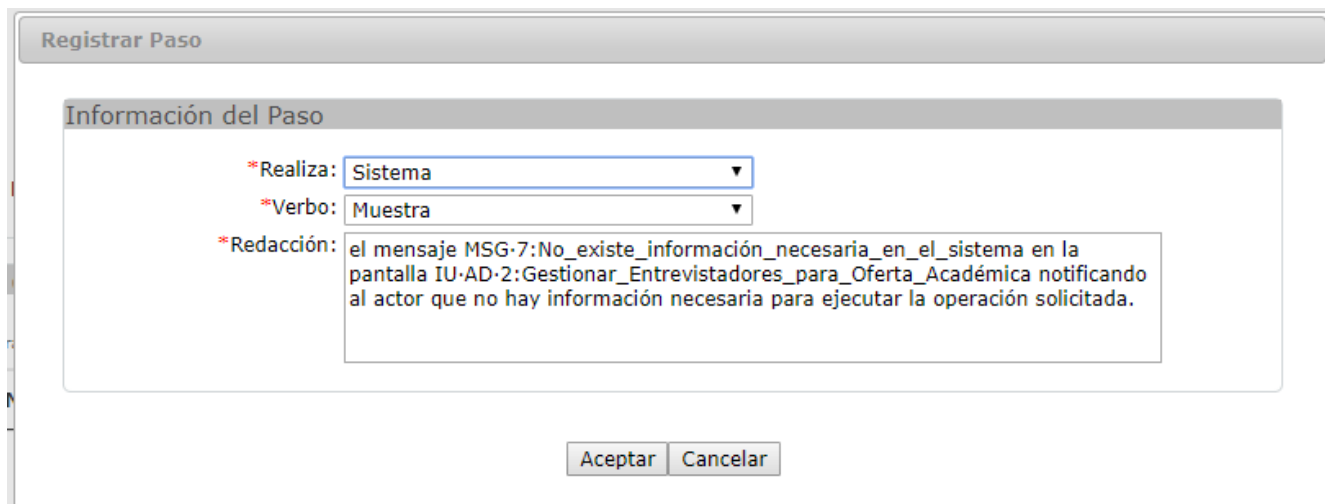
Esta pantalla permite al actor modificar la información de un paso.

3.20.2. Diseño

En la figura  IU6.1.1.1.2 Modificar Paso se muestra la pantalla "Modificar Paso" que permite modificar un paso. El actor deberá ingresar la información solicitada, esto incluye indicar quién realiza la acción, el verbo y la redacción del

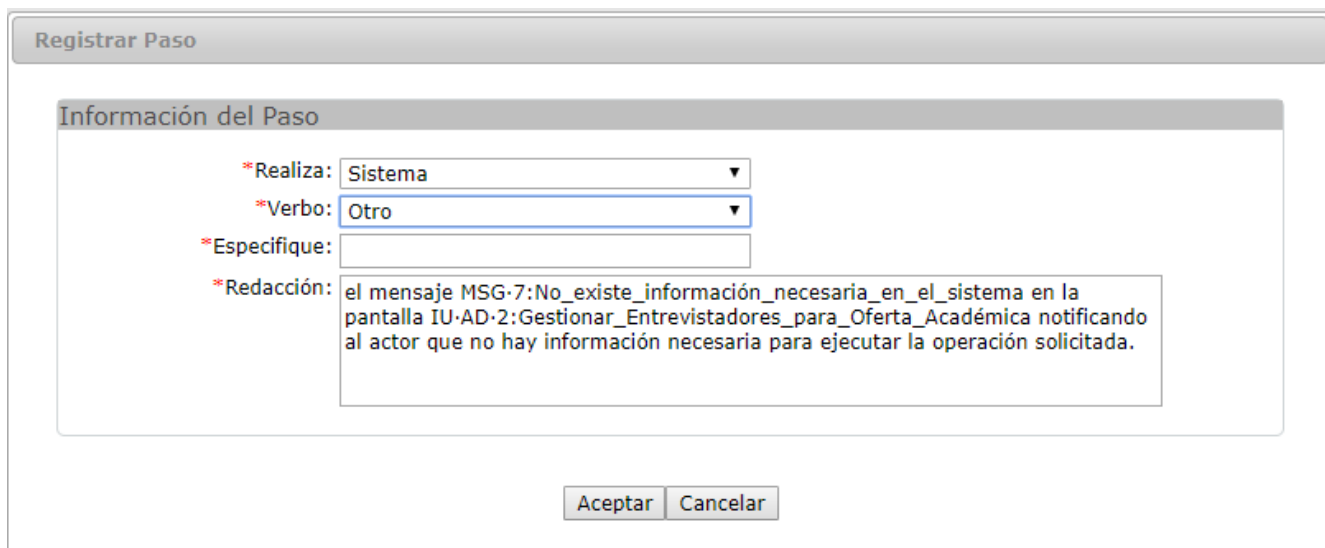


paso. Cuando el actor requiera un verbo que no está en la lista podrá seleccionar la opción "Otro" y el sistema mostrará un campo para que especifique el verbo que requiera como se muestra en la figura  IU6.1.1.1.2b Modificar Paso: Otro verbo. Una vez ingresada la información solicitada, el actor deberá oprimir el botón . El sistema validará y modificará el paso a la trayectoria solo si se han cumplido todas las reglas de negocio establecidas.



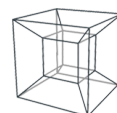
The screenshot shows a web form titled "Registrar Paso". Inside, there is a section "Información del Paso". It contains three fields: "*Realiza:" with a dropdown menu showing "Sistema", "*Verbo:" with a dropdown menu showing "Muestra", and "*Redacción:" with a text area containing the message: "el mensaje MSG-7:No_existe_información_necesaria_en_el_sistema en la pantalla IU-AD-2:Gestionar_Entrevistadores_para_Oferta_Académica notificando al actor que no hay información necesaria para ejecutar la operación solicitada." At the bottom, there are two buttons: "Aceptar" and "Cancelar".

Figura 3.20: IU6.1.1.1.2 Modificar Paso







The screenshot shows the same "Registrar Paso" form, but with the "*Verbo:" dropdown menu set to "Otro". A new field, "*Especifique:", has appeared below the verb dropdown, which is currently empty. The "*Redacción:" text area and the "Aceptar" and "Cancelar" buttons remain the same as in the previous figure.

Figura 3.21: IU6.1.1.1.2 Modificar Paso: Otro verbo



3.20.3. Comandos

- **Aceptar** : Permite al actor modificar el paso, dirige a la pantalla  IU6.1.1.1 Registrar Trayectoria o a la pantalla  IU6.1.1.2 Modificar Trayectoria, según corresponda.
- **Cancelar** : Permite al actor cancelar la modificación del paso, dirige a la pantalla  IU6.1.1.1 Registrar Trayectoria o a la pantalla  IU6.1.1.2 Modificar Trayectoria, según corresponda.

3.20.4. Mensajes


- **MSG4 Dato obligatorio**: Se muestra en la pantalla  IU6.1.1.1.2 Modificar Paso cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio.
- **MSG6 Longitud inválida**: Se muestra en la pantalla  IU6.1.1.1.2 Modificar Paso cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.

3.21. IU 6.1.2 Registrar Precondición

3.21.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor registrar una precondición.

3.21.2. Diseño

En la figura  IU6.1.2 Registrar Precondición se muestra la pantalla "Registrar Precondición" que permite registrar una precondición. Una vez ingresada la redacción solicitada en la pantalla, el actor deberá oprimir el botón **Aceptar** . El sistema validará y agregará la precondición a la tabla de "Precondiciones" solo si se han cumplido todas las reglas de negocio establecidas.

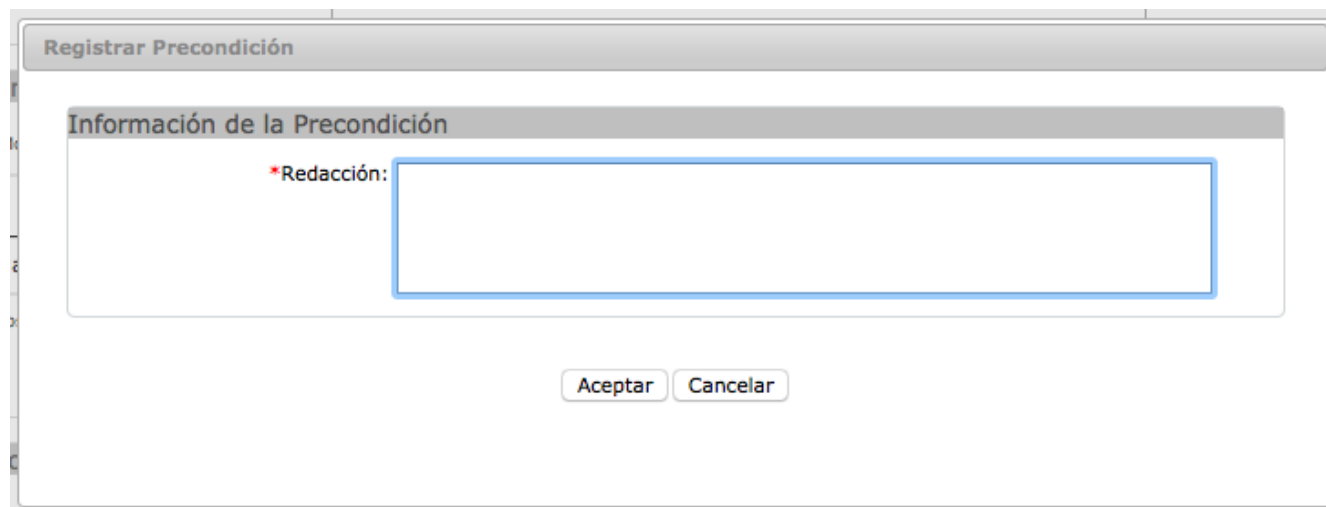
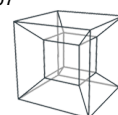







Figura 3.22: IU6.1.2 Registrar Precondición



3.21.3. Comandos

- **Aceptar** : Permite al actor guardar el registro de la precondition, dirige a la pantalla  IU6.1 Registrar Caso de uso o a la pantalla  IU6.2 Modificar Caso de uso, según corresponda.
- **Cancelar** : Permite al actor cancelar el registro de la precondition, dirige a la pantalla  IU6.1 Registrar Caso de uso o a la pantalla  IU6.2 Modificar Caso de uso, según corresponda

3.21.4. Mensajes


- **MSG4 Dato obligatorio**: Se muestra en la pantalla  IU6.1.2 Registrar precondition cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio.
- **MSG6 Longitud inválida**: Se muestra en la pantalla  IU6.1.2 Registrar precondition cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.

3.22. IU 6.1.3 Registrar Postcondición

3.22.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor registrar una postcondición.

3.22.2. Diseño

En la figura  IU6.1.3 Registrar Postcondición se muestra la pantalla "Registrar Postcondición" que permite registrar una postcondición. Una vez ingresada la redacción solicitada en la pantalla, el actor deberá oprimir el botón **Aceptar** . El sistema validará y agregará la postcondición a la tabla de "Postcondiciones" solo si se han cumplido todas las reglas de negocio establecidas.

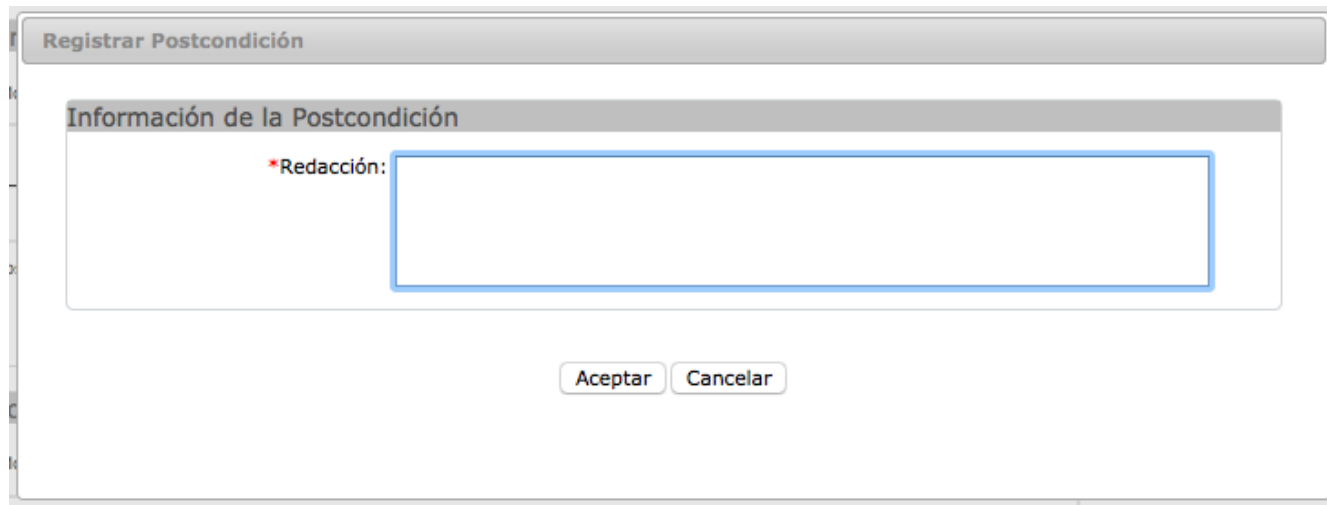
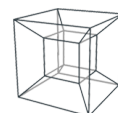








Figura 3.23: IU6.1.3 Registrar Postcondición



3.22.3. Comandos

- **Aceptar** : Permite al actor guardar el registro de la postcondición, dirige a la pantalla  IU6.1 Registrar Caso de uso o a la pantalla  IU6.2 Modificar Caso de uso, según corresponda.
- **Cancelar** : Permite al actor cancelar el registro de la postcondición, dirige a la pantalla  IU6.1 Registrar Caso de uso o a la pantalla  IU6.2 Modificar Caso de uso, según corresponda

3.22.4. Mensajes




- **MSG4 Dato obligatorio**: Se muestra en la pantalla  IU6.1.3 Registrar postcondición cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio.
- **MSG6 Longitud inválida**: Se muestra en la pantalla  IU6.1.3 Registrar postcondición cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.

3.23. IU 6.1.4 Gestionar puntos de extensión

3.23.1. Objetivo

En esta pantalla el actor puede visualizar los puntos de extensión registrados y puede solicitar las operaciones de registrar, modificar y eliminar puntos de extensión.


3.23.2. Diseño



En la figura  IU6.1.4 Gestionar puntos de extensión se muestra la pantalla "Gestionar puntos de extensión", por medio de la cual se podrán gestionar los puntos de extensión a través de una tabla. El actor podrá solicitar el registro, la modificación y la eliminación de un punto de extensión mediante los botones **Registrar**,  ,  , respectivamente.

En la parte superior derecha, el sistema muestra el proyecto, el módulo y el caso de uso en el que actualmente se encuentra trabajando.

CUSF1 Administrar reforestaciones (Responsable)

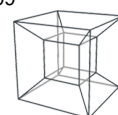
Gestionar Puntos de extensión

Mostrar: 10  registros Buscar:








Causa 	Región de la trayectoria 	Extiende a 	Acciones 
No se han encontrado registros.			

Mostrando 0 de 0 registros. Anterior Siguiente


Figura 3.24: IU6.1.4 Gestionar Puntos de Extensión



3.23.3. Comandos

-  : Permite al actor regresar a la gestión de casos de uso, dirige a la pantalla  IU6 Gestionar Casos de uso
-  : Permite al actor solicitar el registro de un punto de extensión, dirige a la pantalla  IU6.1.4.1 Registrar punto de extensión
-  [Modificar]: Permite al actor solicitar la modificación de un punto de extensión,  IU6.1.4.2 Modificar punto de extensión
-  [Eliminar]: Permite al actor solicitar la eliminación de un punto de extensión, dirige a una pantalla emergente.

3.23.4. Mensajes



- **MSG2 No existe información:** Se muestra en la pantalla  IU6.1.1 Gestionar Trayectorias cuando no existen puntos de extensión registradas.

3.24. IU 6.1.4.1 Registrar Punto de extensión

3.24.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor registrar la información de un punto de extensión.

3.24.2. Diseño

En la figura  IU6.1.2 Registrar Punto de extensión se muestra la pantalla "Registrar Punto de extensión" que permite registrar una punto de extensión. El actor deberá ingresar la información solicitada, esto incluye indicar la causa de la extensión, la región de la trayectoria en la que ocurre y el caso de uso al que extiende. Una vez ingresada la redacción solicitada en la pantalla, el actor deberá oprimir el botón  , el sistema validará y registrará la información sólo si se han cumplido todas las reglas de negocio establecidas.

Finalmente se mostrará el mensaje **MSG1 Operación exitosa** en la pantalla donde se solicitó la operación, para indicar que la información del punto de extensión se ha registrado correctamente.



CUSF1 Administrar reforestaciones (Responsable)





Registrar Punto de extensión

Ingrese la información solicitada.



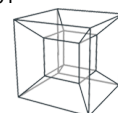
Figura 3.25: IU6.1.4.1 Registrar Punto de extensión

3.24.3. Comandos

- **Aceptar** : Permite al actor guardar el registro del punto de extensión, dirige a la pantalla  IU6.1 Registrar Caso de uso o a la pantalla  IU6.2 Modificar Caso de uso, según corresponda.
- **Cancelar** : Permite al actor cancelar el registro del punto de extensión, dirige a la pantalla  IU6.1 Registrar Caso de uso o a la pantalla  IU6.2 Modificar Caso de uso, según corresponda.

3.24.4. Mensajes

- **MSG1 Operación exitosa**: Se muestra en la pantalla  IU6.1.4 Gestionar puntos de extensión para indicar que el registro fue exitoso.
- **MSG4 Dato obligatorio**: Se muestra en la pantalla  IU6.1.4.1 Registrar punto de extensión cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio.
- **MSG5 Dato incorrecto**: Se muestra en la pantalla  IU6.1.4.1 Registrar punto de extensión cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo.
- **MSG6 Longitud inválida**: Se muestra en la pantalla  IU6.1.4.1 Registrar punto de extensión cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.
- **MSG7 Registro repetido**: Se muestra en la pantalla  IU6.1.4.1 Registrar punto de extensión cuando se haya ingresado un punto de extensión que ya existe.
- **MSG14 Dato no registrado**: Se muestra en la pantalla  IU6.1.4.1 Registrar punto de extensión cuando un elemento referenciado no existe en el sistema.
- **MSG19 Token incorrecto**: Se muestra en la pantalla  IU6.1.4.1 Registrar punto de extensión cuando el token ingresado se encuentra estructurado de manera incorrecta.






3.25. IU 6.2 Modificar casos de uso

3.25.1. Objetivo

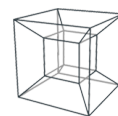
Esta pantalla permite al actor modificar la información de un caso de uso.

3.25.2. Diseño

En la figura  IU6.2 Modificar caso de uso se muestra la pantalla "Modificar caso de uso" que permite modificar un caso de uso. El actor deberá modificar la información solicitada, y gestionar las precondiciones y postcondiciones. Una vez ingresada la redacción solicitada en la pantalla, el actor deberá oprimir el botón , el sistema validará y modificará la información sólo si se han cumplido todas las reglas de negocio establecidas.

Finalmente se mostrará el mensaje **MSG1 Operación exitosa** en la pantalla  IU6 Gestionar Casos de uso, para indicar que la información del punto del caso de uso se ha modificado correctamente.

En la parte superior derecha, el sistema muestra el proyecto y el módulo en el que actualmente se encuentra trabajando.



Modificar Caso de uso

Ingrese la información solicitada.

Información general del caso de uso

Clave: CUAD
 *Número: 1.1
 *Nombre: Agregar Entrevistador para Oferta Acadé
 Resumen: Permite al Secretario de Posgrado o al Coordinador Control Escolar asignar a un entrevistador un periodo de entrevista el cual se debe encontrar dentro del periodo de admisión general definido en la configuración del ciclo escolar para uno o varios programas académicos.

Descripción del caso de uso

Actores: ACT:Secretario_de_Posgrado y ACT:Coordinador_control_escolar_
 Entradas: ATR:Gestión_de_Entrevistadores:Entrevistador ,
 ATR:Gestión_de_Entrevistadores:Fecha_Inicio ,
 ATR:Gestión_de_Entrevistadores:Fecha_Fin
 Salidas: Ciclo Escolar
 Oferta Académica
 Inicio de periodo de admisión general.
 Término de periodo de admisión general.
 MSG:1:Operación_correcta
 Reglas de negocio: RN:2:Datos_requeridos , RN:4:Periodo_Válido ,
 RN:22:Fechas_válidas_para_una_actividad_de_una_Oferta_Académica_o_Ciclo_E
 escolar , RN:62:Traslape_de_Periodo_de_entrevista_de_un_entrevistador

Precondiciones

Mostrar 10 registros

Buscar:

Redacción	Acciones
Que haya información en el catálogo ATR:Gestión_de_Entrevistadores:Entrevistador .	✗
Que haya oferta académica en estado "Vigente"	✗

Mostrando de 1 hasta 2 de un total de 2 registros.

Anterior 1 Siguiente

Registrar

Postcondiciones

Mostrar 10 registros

Buscar:

Redacción	Acciones
Quedará agregado un entrevistador con periodo escolar definido y programas académicos asociados.	✗

Mostrando de 1 hasta 1 de un total de 1 registros.

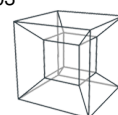
Anterior 1 Siguiente

Registrar



Aceptar

Cancelar










Figura 3.26: IU6.2 Modificar Caso de uso



3.25.3. Comandos

- **Aceptar** : Permite al actor guardar la modificación del caso de uso, dirige a la pantalla  IU6 Gestionar Casos de uso.
- **Cancelar** : Permite al actor cancelar la modificación del caso de uso, dirige a la pantalla  IU6 Gestionar Casos de uso.
- **Registrar** : Permite al actor registrar una precondition o postcondición, dirige a una pantalla emergente.

3.25.4. Mensajes


- **MSG1 Operación exitosa**: Se muestra en la pantalla  IU6 Gestionar Casos de uso para indicar que el registro fue exitoso.
- **MSG4 Dato obligatorio**: Se muestra en la pantalla  IU6.2 Modificar Caso de uso cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio.
- **MSG5 Dato incorrecto**: Se muestra en la pantalla  IU6.2 Modificar Caso de uso cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo.
- **MSG6 Longitud inválida**: Se muestra en la pantalla  IU6.2 Modificar Caso de uso cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.
- **MSG7 Registro repetido**: Se muestra en la pantalla  IU6.2 Modificar Caso de uso cuando se registre un caso de uso con un nombre o número que ya se encuentre registrado.
- **MSG12 Ha ocurrido un error**: Se muestra en la pantalla  IU6 Gestionar Casos de uso cuando el estado del caso de uso no sea "Edición".
- **MSG14 Dato no registrado**: Se muestra en la pantalla  IU6.2 Modificar Caso de uso cuando un elemento referenciado no existe en el sistema.
- **MSG18 Caracteres inválidos**: Se muestra en la pantalla  IU6.2 Modificar Caso de uso cuando el nombre del caso de uso contiene un carácter no válido.
- **MSG19 Token incorrecto**: Se muestra en la pantalla  IU6.2 Modificar Caso de uso cuando el token ingresado se encuentra estructurado de manera incorrecta.

3.26. IU 6.3 Consultar Caso de uso

3.26.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor consultar la información de un caso de uso, así mismo brindará la posibilidad de acceder a la consulta de cualquier elemento utilizado.

3.26.2. Diseño

En la figura  IU6.3 Consultar Caso de uso se muestra la pantalla "Consultar Caso de uso" en la cual el actor podrá consultar la información del caso de uso. Cada uno de los elementos utilizados contará con un enlace a su respectiva consulta. En caso de que alguna de las secciones no cuente con información se mostrará la leyenda "Sin información".

Una vez que el actor ha consultado la información mostrada, deberá oprimir el botón **Aceptar** y el sistema mostrará la pantalla en la cuál se solicitó la consulta.



CUAD 1 Gestionar Entrevistadores para Oferta Académica

Resumen

Permite al Secretario de Posgrado agregar los entrevistadores que realizarán esta labor, así como definir su periodo de entrevista dentro del periodo de admisión y registrar su horario de citas y gestionarlas, así como definir los Programas Académicos en los cuales el entrevistador podrá atender citas de entrevistas, el proceso de entrevista debe ocurrir una vez que el Aspirante haya agendado la entrevista.

Tipo: Primario	
-----------------------	--

Travectoria principal TP

Travectoria principal TP

1. ☐ Solicita permiso los entrevistadores seleccionando la opción "Gestionar Entrevistadores" del menú **TIU1 Submenú de Entrevistas**.
 2. ☐ Obtenga el catálogo **Ciclo Escolar**.
 3. ☐ Verifique que exista información en el catálogo **Ciclo Escolar**. **TA-A**
 4. ☐ Obtenga el catálogo **Ciclo Escolar** antes de seleccionar el ciclo escolar inmediato anterior al actual que tuvo periodo de admisión, el ciclo escolar actual y el ciclo escolar inmediato siguiente.
 5. ☐ Muestra la pantalla **TIU2 Gestionar Entrevistadores para Oferta Académica**.
 6. ☐ Seleccione un ciclo escolar.
 7. ☐ Confirme la operación presionando el botón **Buscar**.
 8. ☐ Verifique que el ciclo escolar seleccionado en el paso 6 cuente con un periodo de admisión. **TA-B**
 9. ☐ Verifique que la fecha actual se encuentre de un periodo de admisión. **TA-C**
 10. ☐ Obtenga el nombre completo de los entrevistadores asociados al ciclo escolar seleccionado en el paso 6. **TA-D**
 11. ☐ Obtenga la fecha de inicio y la fecha de término del periodo de entrevistas de los entrevistadores obtenidos en el paso 10.
 12. ☐ Obtenga el número total de citas de entrevista que existen en el periodo definido para cada entrevistador.
 13. ☐ Muestra la información obtenida en la pantalla **TIU2 Gestionar Entrevistadores para Oferta Académica**.
- Fin del caso**

Travectoria alternativa TA-A

Condición: El catálogo ciclo escolar no tiene información registrada

1. ☐ Muestra el mensaje MSG 7 No existe información necesaria en el sistema en la pantalla IUAD 2 Gestionar Entrevistadores para Oferta Académica notificando que no hay información necesaria en el sistema para ejecutar la operación solicitada

Trayectoria alternativa TA-B

Condición: El ciclo escolar seleccionado no cuenta con un periodo de admisión.

1. ☐ Muestra el mensaje MSG 7 No existe información necesaria en el sistema en la pantalla IUAD 2 Gestionar Entrevistadores para Oferta Académica notificando al actor que no hay información necesaria para ejecutar la operación solicitada.
- Fin del caso de uso

Travectoria alternativa TA-C

Condición: La fecha actual no se encuentra dentro de un periodo de admisión.

1. Muestra el mensaje MSG 54 Confirmar acción singular en la pantalla IUAD 2 Gestionar Entrevistadores para Oferta Académica solicitando confirmación para la gestión de entrevistadores debido a que se encuentra fuera de un periodo de admisión.
2. Confirma la operación presionando el botón "Si"
3. Continúa en el paso 10 de la Travesía Principal.

Travectoria alternativa TA-D

Condición: La operación no se pudo concretar

1. ☐ Muestra el mensaje MSG 76 Operación errónea en la pantalla IUAD 2 Gestionar Entrevistadores para Oferta Académica notificando al actor que la operación no se pudo llevar a cabo.

Puntos de extensión

Causa: El actor requiere eliminar un entrevistador.
Región de la Trayectoria: Paso 13 de la Trayectoria Principal.
Extiende a: CUAD1.5 Eliminar Entrevistador

Región de la Trayectoria: Paso 13 de la Trayectoria Principal.

Extiende a: CUAD1.1 Agregar Entrevistador para Oferta Académica
Causa: El actor requiere gestionar bloques de entrevista.

Región de la Trayectoria: Paso 13 de la Trayectoria Principal.
Extiende a: CUAD1.4 Gestionar Bloque de Entrevista

Causa: El actor requiere consultar el horario de un entrevistador.
Región de la Trayectoria: Paso 13 de la Trayectoria Principal.

Causa: El actor requiere definir horario de entrevistas.


Región de la Trayectoria: Paso 13 de la Trayectoria Principal.
Extiende a: CUAD1.3 Definir Horarios de Entrevistas

Causa: El actor requiere agregar Programas Académicos a un entrevistador.
Región de la Trayectoria: Paso 13 de la Trayectoria Principal.

Extiende a: CUAD1.2 Agregar Programas Académicos Ofertados

Figura 3.27: IU6.3 Consultar Caso de uso

3.26.3. Comandos

-  : Permite al actor concluir la consulta, dirige a la pantalla donde se solicitó la consuta.

3.26.4. Mensajes


- **MSG12 Ha ocurrido un error:** Se muestra en la pantalla donde se solicitó la operación cuando el caso de uso que se desea consultar no existe..


3.27. IU 6.4 Revisar caso de uso

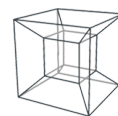
3.27.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor revisar la información de un caso de uso y determinar si es correcto o no.

3.27.2. Diseño

En la figura  IU6.4 Revisar caso de uso se muestra la pantalla "Revisar Caso de uso" en la cual el actor podrá revisar el caso de uso y decidir si es correcto o no. Cada uno de los elementos utilizados contará con un enlace a su respectiva consulta. En caso de que alguna de las secciones no cuente con información se mostrará la leyenda "Sin información".

Una vez que el actor ha consultado la información mostrada, deberá seleccionar para cada sección si esta es correcta o no. Para las secciones marcadas como incorrectas el sistema solicitará que se ingresen las correspondientes observaciones. Finalmente el actor deberá oprimir el botón  , el sistema realizará las validaciones correspondientes y determinará el nuevo estado del caso de uso.



Revisar Caso de uso

CU 1.1 Registrar escuela

Ingrese la información solicitada.

Información general del Caso de uso

Identificador: CU1.1

Nombre: Registrar escuela

Descripción:

Este caso de uso permite al actor registrar una escuela.

¿La información es correcta?:

☐ Sí ☐ No

Correcciones:

Descripción del Caso de uso

Actores: Administrador

Entradas: Nombre de la escuela

Salidas:

Reglas de negocio:

Mensajes:


¿La información es correcta?:

☐ Sí ☐ No

Correcciones:

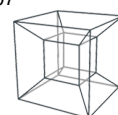
Figura 3.28: IU6.4 Revisar Caso de uso



3.27.3. Comandos

- **Aceptar** : Permite al actor concluir la revisión, dirige a la pantalla  IU6 Gestionar casos de uso

3.27.4. Mensajes

- **MSG1 Operación exitosa**: Se muestra en la pantalla  IU6 Gestionar Casos de uso para indicar que la revisión se ha realizado exitosamente.








- **MSG4 Dato obligatorio:** Se muestra en la pantalla  IU6.4 Revisar Caso de uso cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio..
- **MSG6 Longitud inválida:** Se muestra en la pantalla  IU6.4 Revisar Caso de uso cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.
- **MSG12 Ha ocurrido un error:** Se muestra en la pantalla donde se solicitó la operación cuando el caso de uso que se desea revisar no se encuentra en estado "Revisión".

3.28. IU 6 Gestionar Pantallas

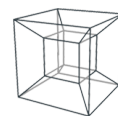
3.28.1. Objetivo

En esta pantalla el actor puede visualizar algunos atributos de las pantallas y las operaciones disponibles de acuerdo a la regla de negocio **RN15 Operaciones disponibles**.

3.28.2. Diseño

En la figura  IU7 Gestionar Pantallas se muestra la pantalla "Gestionar Pantallas", por medio de la cual se podrán gestionar las pantallas de un módulo a través de una tabla. El actor podrá solicitar el registro, la consulta, la modificación y la eliminación de una pantalla mediante los botones , ,  y .









En la parte superior derecha, el sistema muestra el proyecto y el módulo en el que actualmente se encuentra trabajando.



Gestionar Pantallas

Mostrar registros

Buscar:

Pantalla	Acciones
IUE1 Gestionar proyectos de administrador	
IUE1.4 Menú principal del administrador	
IUE13 Iniciar sesión	
IUE2 Gestionar personal	
IUE2.1 Registrar persona	
IUE3 Gestionar módulos	
IUE3.4 Menú principal	
IUE4 Gestionar proyectos	
IUE7 Gestionar actores	
IUE7.1 Registrar actor	








Mostrando de 1 hasta 10 de un total de 10 registros.

Anterior **1** Siguiente

Registrar

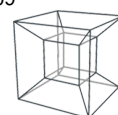
Figura 3.29: IU7 Gestionar Pantallas

3.28.3. Comandos

-  [Registrar]: Permite al actor solicitar el registro de una pantalla, dirige a la pantalla  7.1 Registrar Pantalla.
-  [Modificar]: Permite al actor solicitar la modificación de una pantalla, dirige a la pantalla  7.2 Modificar Pantalla.
-  [Eliminar]: Permite al actor solicitar la eliminación de una pantalla, dirige a una pantalla emergente.
-  [Consultar]: Permite al actor solicitar la consulta de una pantalla, dirige a la pantalla  7.3 Consultar Pantalla.

3.28.4. Mensajes

- **MSG2 No existe información:** Se muestra en la pantalla  IU7 Gestionar Pantallas cuando no existen pantallas registradas.






3.29. IU 7.1 Registrar Pantalla

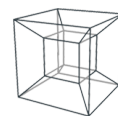
3.29.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor registrar la información de una pantalla nueva, así como gestionar las acciones que contiene.

3.29.2. Diseño

En la figura  IU7.1 Registrar Pantalla se muestra la pantalla "Registrar Pantalla" que permite registrar una pantalla y gestionar sus acciones. Una vez ingresada la información solicitada, el actor deberá oprimir el botón . El sistema validará y registrará la información solo si se han cumplido todas las reglas de negocio establecidas.

Finalmente se mostrará el mensaje [MSG1 Operación Exitosa](#) en la pantalla  IU7 Gestionar Pantallas, para indicar que la información de la pantalla se ha registrado correctamente. En la parte superior derecha, el sistema muestra el proyecto y el módulo en el que actualmente se encuentra trabajando.



Registrar Pantalla

Ingrese la información solicitada.

Información general de la Pantalla

Clave: IUE
*Número:
*Nombre:
*Descripción:
Imagen: No file selected.

Acciones de la Pantalla

Mostrar registros

Buscar:










Imagen	Nombre	Acciones
No se han encontrado registros.		

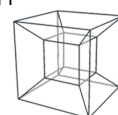
Mostrando 0 de 0 registros.

Anterior Siguiente








Figura 3.30: IU7.1 Registrar Pantalla

3.29.3. Comandos

-  : Permite al actor solicitar el registro de una acción, dirige a la pantalla  IU7.1.1 Registrar Acción.
-  [Modificar]: Permite al actor solicitar la modificación de una acción, dirige a la pantalla  IU7.1.2 Modificar Acción.
-  [Eliminar]: Permite al actor solicitar la eliminación de una acción, dirige a una pantalla emergente.
-  : Permite al actor guardar el registro de la pantalla, dirige a la pantalla  IU7 Gestionar Pantallas.
-  : Permite al actor cancelar el registro de la pantalla, dirige a la pantalla  IU7 Gestionar Pantallas.



3.29.4. Mensajes



- **MSG1 Operación exitosa:** Se muestra en la pantalla  IU7 Gestionar Pantallas para indicar que el registro fue exitoso.
- **MSG4 Dato obligatorio:** Se muestra en la pantalla  IU7.1 Registrar Pantalla cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio.
- **MSG5 Dato incorrecto:** Se muestra en la pantalla  IU7.1 Registrar Pantalla cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo.
- **MSG6 Longitud inválida:** Se muestra en la pantalla  IU7.1 Registrar Pantalla cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.
- **MSG7 Registro repetido:** Se muestra en la pantalla  IU7.1 Registrar Pantalla cuando se registre una pantalla con un nombre o número que ya se encuentre registrado.
- **MSG18 Caracteres inválidos:** Se muestra en la pantalla  IU7.1 Registrar Pantalla cuando el nombre de la pantalla contiene un carácter no válido.
- **MSG20 Formato de archivo incorrecto:** Se muestra en la pantalla  IU7.1 Registrar Pantalla cuando la imagen de la pantalla no cumpla con el formato especificado.
- **MSG21 Se ha excedido el tamaño del archivo:** Se muestra en la pantalla  IU7.1 Registrar Pantalla cuando la imagen de la pantalla exceda el tamaño especificado.

3.30. IU 7.1.1 Registrar Acción

3.30.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor registrar la información de una acción perteneciente a una pantalla.

3.30.2. Diseño

En la figura  IU7.1.1 Registrar Acción se muestra la pantalla "Registrar Acción" que permite registrar una acción. Una vez ingresada la información solicitada, el actor deberá oprimir el botón . El sistema validará y registrará la información solo si se han cumplido todas las reglas de negocio establecidas.

Finalmente la acción será agregada a tabla de la pantalla  IU7.1 Registrar Pantalla o  IU7.2 Modificar Pantalla, según corresponda.

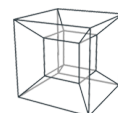















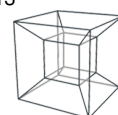
Figura 3.31: IU7.1.1 Registrar Acción

3.30.3. Comandos

- **Aceptar** : Permite al actor agregar a la pantalla el registro de la acción, dirige a la pantalla  IU7.1 Registrar Pantalla o  IU7.2 Modificar Pantalla, según corresponda.
- **Cancelar** : Permite al actor cancelar el registro de la acción, dirige a la pantalla  IU7.1 Registrar Pantalla o  IU7.2 Modificar Pantalla, según corresponda.

3.30.4. Mensajes

- **MSG4 Dato obligatorio**: Se muestra en la pantalla  IU7.1.1 Registrar Acción cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio.
- **MSG5 Dato incorrecto**: Se muestra en la pantalla  IU7.1.1 Registrar Acción cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo.
- **MSG6 Longitud inválida**: Se muestra en la pantalla  IU7.1.1 Registrar Acción cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.
- **MSG7 Registro repetido**: Se muestra en la pantalla  IU7.1.1 Registrar Acción cuando se registre una acción con un nombre que ya se encuentre asociado a la pantalla.
- **MSG18 Caracteres inválidos**: Se muestra en la pantalla  IU7.1.1 Registrar Acción cuando el nombre de la acción contiene un carácter no válido.
- **MSG20 Formato de archivo incorrecto**: Se muestra en la pantalla  IU7.1.1 Registrar Acción cuando la imagen de la acción no cumpla con el formato especificado.
- **MSG21 Se ha excedido el tamaño del archivo**: Se muestra en la pantalla  IU7.1.1 Registrar Acción cuando la imagen de la acción exceda el tamaño especificado.





3.31. IU 7.1.2 Modificar Acción

3.31.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor modificar la información de una acción perteneciente a una pantalla.

3.31.2. Diseño

En la figura  IU7.1.2 Modificar Acción se muestra la pantalla "Modificar Acción" en la cual el actor deberá ingresar la información solicitada y oprimir el botón . El sistema validará y modificará la información solo si se han cumplido todas las reglas de negocio establecidas.









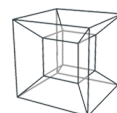
Para aplicar los cambios realizados, el actor deberá confirmar la operación en la pantalla  IU7.1 Registrar Pantalla o  IU7.2 Modificar Pantalla.










Figura 3.32: IU7.1.2 Modificar Acción

3.31.3. Comandos

-  : Permite al actor modificar la acción, dirige a la pantalla  IU7.1 Registrar Pantalla o  IU7.2 Modificar Pantalla, según corresponda.
-  : Permite al actor cancelar la modificación de la acción, dirige a la pantalla  IU7.1 Registrar Pantalla o  IU7.2 Modificar Pantalla, según corresponda.



3.31.4. Mensajes



- **MSG4 Dato obligatorio:** Se muestra en la pantalla  IU7.1.2 Modificar Acción cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio.
- **MSG5 Dato incorrecto:** Se muestra en la pantalla  IU7.1.2 Modificar Acción cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo.
- **MSG6 Longitud inválida:** Se muestra en la pantalla  IU7.1.2 Modificar Acción cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.
- **MSG7 Registro repetido:** Se muestra en la pantalla  IU7.1.2 Modificar Acción cuando se registre una acción con un nombre que ya se encuentre asociado a la pantalla.
- **MSG18 Caracteres inválidos:** Se muestra en la pantalla  IU7.1.2 Modificar Acción cuando el nombre de la acción contiene un carácter no válido.
- **MSG20 Formato de archivo incorrecto:** Se muestra en la pantalla  IU7.1.2 Modificar Acción cuando la imagen de la acción no cumpla con el formato especificado.
- **MSG21 Se ha excedido el tamaño del archivo:** Se muestra en la pantalla  IU7.1.2 Modificar Acción cuando la imagen de la acción exceda el tamaño especificado.


3.32. IU 7.2 Modificar Pantalla

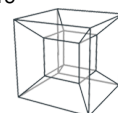
3.32.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor Modificar la información de una pantalla nueva, así como gestionar las acciones que contiene.

3.32.2. Diseño

En la figura  IU7.2 Modificar Pantalla se muestra la pantalla "Modificar Pantalla" en la cual el actor deberá ingresar la información solicitada y gestionar las acciones. Una vez ingresada la información solicitada, el actor deberá oprimir el botón . El sistema validará y registrará la información solo si se han cumplido todas las reglas de negocio establecidas.

Finalmente se mostrará el mensaje **MSG1 Operación Exitosa** en la pantalla  IU7 Gestionar Pantallas, para indicar que la información de la pantalla se ha modificado correctamente. En la parte superior derecha, el sistema muestra el proyecto y el módulo en el que actualmente se encuentra trabajando.



Modificar Pantalla

Ingrese la información solicitada.

Información general de la Pantalla

Clave: IUAD

*Número: 1.1

*Nombre: Agregar Entrevistador para Oferta Acadé

*Descripción: Permite al Secretario de Posgrado y al Coordinador Control Escolar definir una persona que fungirá como entrevistador el cual podrá atender citas de entrevista de los Aspirantes de nuevo ingreso para los programas académicos ofertados.

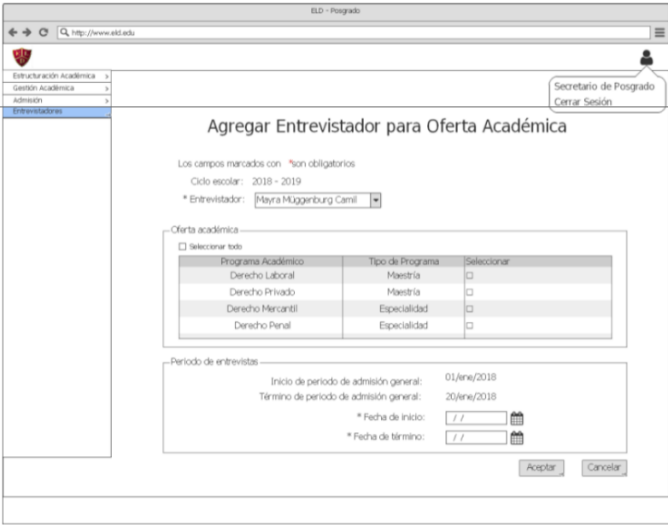








Imagen seleccionada

Acciones de la Pantalla

Mostrar 10 registros

Buscar:

Imagen	Nombre	Acciones
	Cancelar	 
	Aceptar	 

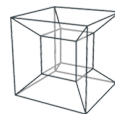
Mostrando de 1 hasta 2 de un total de 2 registros.

Anterior 1 Siguiente










Registrar

Aceptar Cancelar









Figura 3.33: IU7.2 Modificar Pantalla



3.32.3. Comandos

-  [Registrar] : Permite al actor solicitar el registro de una acción, dirige a la pantalla  IU7.1.1 Registrar Acción.
-  [Modificar]: Permite al actor solicitar la modificación de una acción, dirige a la pantalla  IU7.1.2 Modificar Acción.
-  [Eliminar]: Permite al actor solicitar la eliminación de una acción, dirige a una pantalla emergente.
-  [Aceptar] : Permite al actor guardar la modificación de la pantalla, dirige a la pantalla  IU7 Gestionar Pantallas.
-  [Cancelar] : Permite al actor cancelar la modificación de la pantalla, dirige a la pantalla  IU7 Gestionar Pantallas

3.32.4. Mensajes


- **MSG1 Operación exitosa:** Se muestra en la pantalla  IU7 Gestionar Pantallas para indicar que la edición fue exitosa.
- **MSG4 Dato obligatorio:** Se muestra en la pantalla  IU7.2 Modificar Pantalla cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio.
- **MSG5 Dato incorrecto:** Se muestra en la pantalla  IU7.2 Modificar Pantalla cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo.
- **MSG6 Longitud inválida:** Se muestra en la pantalla  IU7.2 Modificar Pantalla cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.
- **MSG7 Registro repetido:** Se muestra en la pantalla  IU7.2 Modificar Pantalla cuando se registre una pantalla con un nombre o número que ya se encuentre registrado.
- **MSG18 Caracteres inválidos:** Se muestra en la pantalla  IU7.2 Modificar Pantalla cuando el nombre de la pantalla contiene un carácter no válido.
- **MSG20 Formato de archivo incorrecto:** Se muestra en la pantalla  IU7.2 Modificar Pantalla cuando la imagen de la pantalla no cumpla con el formato especificado.
- **MSG22 Se ha excedido el tamaño del archivo:** Se muestra en la pantalla  IU7 Gestionar Pantalla cuando la pantalla que se desea modificar se encuentra asociada a casos de uso liberados.

3.33. IU 7.3 Consultar Pantalla

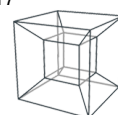
3.33.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor consultar la información de una pantalla, así como visualizar las acciones que contiene.

3.33.2. Diseño

En la figura  IU7.3 Consultar Pantalla se muestra la pantalla "Consultar Pantalla" que permite consultar una pantalla y visualizar sus acciones. Cuando no existan acciones registradas, la sección "Acciones" no aparecerá.

En la parte superior derecha, el sistema muestra el proyecto y el módulo en el que actualmente se encuentra trabajando.

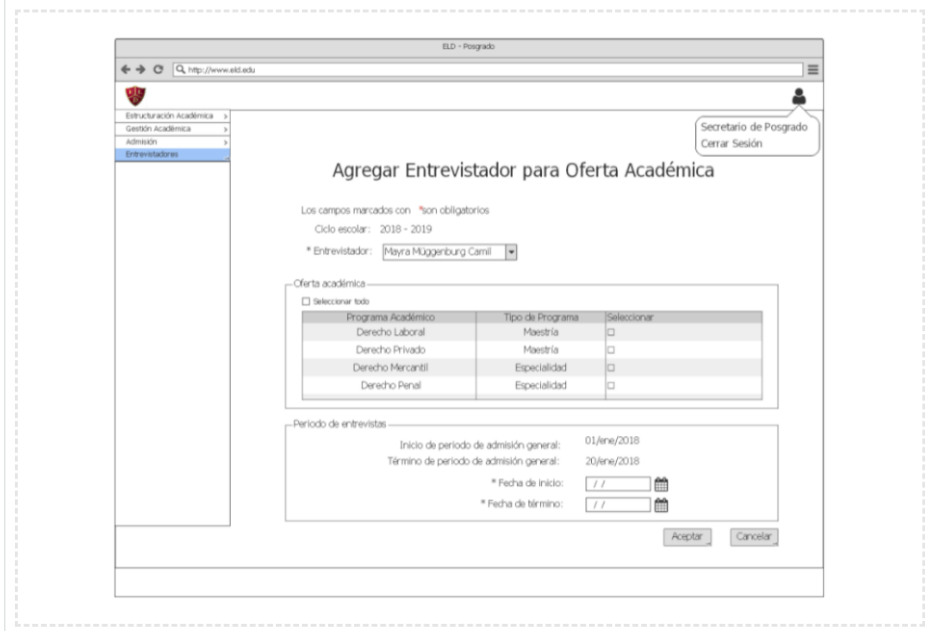


Consultar Pantalla

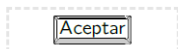
Agregar Entrevistador para Oferta Académica

Agregar Entrevistador para Oferta Académica

Permite al Secretario de Posgrado y al Coordinador Control Escolar definir una persona que fungirá como entrevistador el cual podrá atender citas de entrevista de los Aspirantes de nuevo ingreso para los programas académicos ofertados.



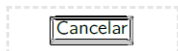
Acciones



Aceptar: Permite al actor guardar la información registrada.

Tipo de Acción: Botón

Pantalla destino: IUAD 2 Gestionar Entrevistadores para Oferta Académica

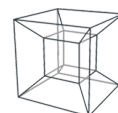


Cancelar: Permite al actor cancelar la operación


Tipo de Acción: Botón

Pantalla destino: IUAD 2 Gestionar Entrevistadores para Oferta Académica

Regresar



3.33.3. Comandos

- **Regresar** : Permite al actor finalizar la operación, dirige a la pantalla  IU7 Gestionar Pantallas.

3.33.4. Mensajes





- **MSG12 Ha ocurrido un error**: Se muestra en la pantalla  IU7 Gestionar Pantallas cuando la pantalla que se desea consultar no existe.

3.34. IU 8 Gestionar Actores

3.34.1. Objetivo

En esta pantalla el actor puede visualizar algunos atributos de los actores y las operaciones disponible de acuerdo a si está relacionado a un caso de uso liberado.

3.34.2. Diseño

En la figura  IU8 Gestionar Actores se muestra la pantalla "Gestionar Actores", por medio de la cual se podrán gestionar los actores de un proyecto a través de una tabla. El actor podrá solicitar el registro, la consulta, la modificación y la eliminación de un actor mediante los botones **Registrar**, ,  y .

En la parte superior derecha, el sistema muestra el proyecto en el que se encuentra trabajando.

Gestionar Actores

Mostrar registros

Buscar:

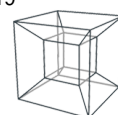
Actor	Cardinalidad	Acciones
Administrador	Uno	  
Analista	Muchos	  
Líder de análisis	Uno	  

Mostrando de 1 hasta 3 de un total de 3 registros.








Anterior **1** Siguiente

Registrar


Figura 3.35: IU8 Gestionar Actores



3.34.3. Comandos

-  [Registrar]: Permite al actor solicitar el registro de un actor, dirige a la pantalla  IU8.1 Registrar Actor.
-  [Modificar]: Permite al actor solicitar la modificación de un actor, dirige a la pantalla  IU8.2 Modificar Actor.
-  [Eliminar]: Permite al actor solicitar la eliminación de un actor, dirige a una pantalla emergente.
-  [Consultar]: Permite al actor solicitar la consulta de un actor, dirige a la pantalla  IU8.3 Consultar Actor.

3.34.4. Mensajes



- **MSG2 No existe información:** Se muestra en la pantalla  IU8 Gestionar Actores cuando no existen actores registradas.


3.35. IU 8.1 Registrar Actor

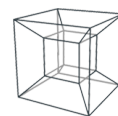
3.35.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor registrar la información de un actor nuevo.

3.35.2. Diseño

En la figura  IU8.1 Registrar Actor se muestra la pantalla "Registrar Actor" que permite registrar un actor. Una vez ingresada la información solicitada, el actor deberá oprimir el botón . El sistema validará y registrará la información solo si se han cumplido todas las reglas de negocio establecidas.

Finalmente se mostrará el mensaje **MSG1 Operación Exitosa** en la pantalla  IU8 Gestionar Actores, para indicar que la información del actor se ha registrado correctamente. En la parte superior derecha, el sistema muestra el proyecto en el que se encuentra trabajando.







Registrar Actor

Ingrese la información solicitada.



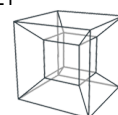
Figura 3.36: IU8.1 Registrar Actor

3.35.3. Comandos

-  : Permite al actor guardar el registro del actor, dirige a la pantalla  IU8 Gestionar Actores.
-  : Permite al actor cancelar el registro de actor, dirige a la pantalla  IU8 Gestionar Actores

3.35.4. Mensajes

- **MSG1 Operación exitosa:** Se muestra en la pantalla  IU8 Gestionar Actores para indicar que el registro fue exitoso.
- **MSG4 Dato obligatorio:** Se muestra en la pantalla  IU8.1 Registrar Actor cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio.
- **MSG5 Dato incorrecto:** Se muestra en la pantalla  IU8.1 Registrar Actor cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo.
- **MSG6 Longitud inválida:** Se muestra en la pantalla  IU8.1 Registrar Actor cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.
- **MSG7 Registro repetido:** Se muestra en la pantalla  IU8.1 Registrar Actor cuando se registre un actor con un nombre que ya se encuentre registrado.
- **MSG12 Ha ocurrido un error:** Se muestra en la pantalla  IU8 Gestionar Actores cuando no existe información base para el sistema.
- **MSG18 Caracteres inválidos:** Se muestra en la pantalla  IU8.1 Registrar Actor cuando el nombre del actor contiene un carácter no válido.






3.36. IU 8.2 Modificar Actor

3.36.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor Modificar la información de un actor.

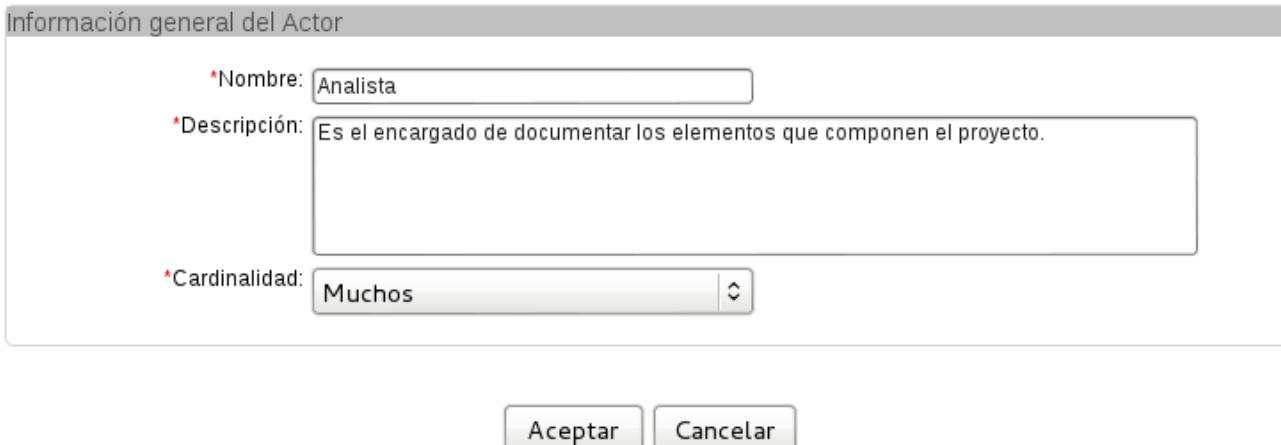
3.36.2. Diseño

En la figura  IU8.2 Modificar Actor se muestra la pantalla "Modificar Actor" en la cual el actor deberá ingresar la información solicitada. Una vez ingresada la información solicitada, el actor deberá oprimir el botón . El sistema validará y registrará la información solo si se han cumplido todas las reglas de negocio establecidas.

Finalmente se mostrará el mensaje [MSG1 Operación Exitosa](#) en la pantalla  IU8 Gestionar Actores, para indicar que la información del actor se ha modificado correctamente. En la parte superior derecha, el sistema muestra el proyecto en el que se encuentra trabajando.

Modificar Actor

Ingrese la información solicitada.



Información general del Actor





*Nombre:

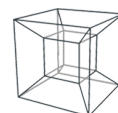
*Descripción:

*Cardinalidad:

Figura 3.37: IU8.2 Modificar Actor

3.36.3. Comandos

-  : Permite al actor guardar la modificación del actor, dirige a la pantalla  IU8 Gestionar Actores.
-  : Permite al actor cancelar la modificación del actor, dirige a la pantalla  IU8 Gestionar Actores.



3.36.4. Mensajes


- **MSG1 Operación exitosa:** Se muestra en la pantalla  IU8 Gestionar Actores para indicar que la edición fue exitosa.
- **MSG4 Dato obligatorio:** Se muestra en la pantalla  IU8.2 Modificar Actor cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio.
- **MSG5 Dato incorrecto:** Se muestra en la pantalla  IU8.2 Modificar Actor cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo.
- **MSG6 Longitud inválida:** Se muestra en la pantalla  IU8.2 Modificar Actor cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.
- **MSG7 Registro repetido:** Se muestra en la pantalla  IU8.2 Modificar Actor cuando se registre un actor con un nombre que ya se encuentre registrado.
- **MSG18 Caracteres inválidos:** Se muestra en la pantalla  IU8.2 Modificar Actor cuando el nombre del actor contiene un carácter no válido.
- **MSG22 Modificación no permitida:** Se muestra en la pantalla  IU8 Gestionar Actores cuando el actor que se desea modificar se encuentra asociado a casos de uso liberados.

3.37. IU 8.3 Consultar Actor

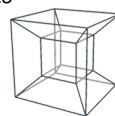
3.37.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor consultar la información de un actor.

3.37.2. Diseño

En la figura  IU8.3 Consultar Actor se muestra la pantalla "Consultar Actor" que permite consultar la información de un actor.

En la parte superior derecha, el sistema muestra el proyecto en el que se encuentra trabajando.



Consultar Actor

Alumno

Alumno



Persona considerada como inscrita en la Escuela Libre de Derecho, inscrita de manera parcial o inscrita total después de haber realizado el proceso de admisión

Cardinalidad: Muchos

Regresar

Figura 3.38: IU8.3 Consultar Actor

3.37.3. Comandos

-  : Permite al actor finalizar la operación, dirige a la pantalla  IU8 Gestionar Actores.

3.37.4. Mensajes






- **MSG12 Ha ocurrido un error:** Se muestra en la pantalla  IU8 Gestionar Actores cuando el actor que se desea consultar no existe.

3.38. IU 9 Gestionar Reglas de Negocio

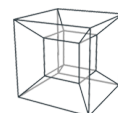
3.38.1. Objetivo

En esta pantalla el actor puede visualizar algunos atributos de las reglas de negocio y las operaciones disponibles de acuerdo a si el elemento está siendo editado.

3.38.2. Diseño

En la figura  IU9 Gestionar Reglas de Negocio se muestra la pantalla "Gestionar Reglas de Negocio", por medio de la cual se podrán gestionar las reglas de negocio de un proyecto a través de una tabla. El actor podrá solicitar el registro, la consulta, la modificación y la eliminación de una regla de negocio mediante los botones , ,  y .

Los botones correspondientes a las opciones mencionadas para cada uno de los registros aparecerán en la tabla dependiendo de si un analista está modificando el elemento. Cuando un elemento está siendo modificado, los demás






























analistas solamente podrán consultarlo. Cuando ninguno de los analistas este modificando la regla de negocio, los botones para modificar y eliminar estarán disponibles.



En la parte superior derecha, el sistema muestra el proyecto en el que se encuentra trabajando.

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado

Gestionar Reglas de negocio

Mostrar **10** registros Buscar:




Regla de negocio	Acciones
RN2 Datos requeridos	  
RN4 Periodo Válido	  
RN9 Traslape de horario	  
RN12 Hora válida	  
RN22 Fechas válidas para una actividad de una Oferta Académica o Ciclo Escolar	  
RN37 Asignar horario de entrevista	  
RN52 Generación de citas de entrevista	  
RN53 Intervalo válido para generación de citas de entrevista	  
RN52 Traslape de Periodo de entrevista de un entrevistador	  

Mostrando de 1 hasta 9 de un total de 9 registros. Anterior  Siguiente 

[Registrar](#)

Figura 3.39: IU9 Gestionar Reglas de Negocio

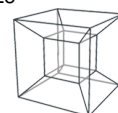
3.38.3. Comandos

- **[Registrar]**: Permite al actor solicitar el registro de una regla de negocio, dirige a la pantalla  9.1 Registrar Regla de Negocio.
- **[Modificar]**: Permite al actor solicitar la modificación de una regla de negocio, dirige a la pantalla  9.2 Modificar Regle de negocio.
- **[Eliminar]**: Permite al actor solicitar la eliminación de una regla de negocio, dirige a una pantalla emergente.
- **[Consultar]**: Permite al actor solicitar la consulta de una regla de negocio, dirige a la pantalla  8.3 Consultar Actor.

3.38.4. Mensajes

- **MSG2 No existe información**: Se muestra en la pantalla  IU9 Gestionar Reglas de Negocio cuando no existen reglas de negocio registradas.


3.39. IU 9.1 Registrar Regla de Negocio







3.39.1. Objetivo


Esta pantalla permite al actor registrar la información de una regla de negocio nueva.

3.39.2. Diseño

En la figura  IU9.1 Registrar Regla de Negocio se muestra la pantalla "Registrar Regla de Negocio" que permite registrar una regla de negocio. El actor deberá seleccionar el tipo de regla de negocio y el sistema mostrará los campos de los parámetros de la regla de negocio.

Cuando el actor seleccione el tipo "Comparación de atributos", el sistema mostrará la pantalla  IU9.1A Registrar regla de negocio: Comparación de atributos; si el actor selecciona el tipo "Unicidad de parámetros" el sistema mostrará la pantalla  IU9.1B Registrar regla de negocio: Unicidad de parámetros; si el actor selecciona el tipo "Formato correcto" el sistema mostrará la pantalla  IU9.1C Formato correcto. Para los demás tipos de reglas de negocio el sistema no mostrará más campos.

Una vez ingresada la información solicitada, el actor deberá oprimir el botón . El sistema validará y registrará la información sólo si se han cumplido todas las reglas de negocio establecidas.

Finalmente se mostrará el mensaje [MSG1 Operación exitosa](#) en la pantalla  IU9 Gestionar Reglas de Negocio, para indicar que la información de la regla de negocio se ha registrado correctamente. En la parte superior derecha, el sistema muestra el proyecto en el que se encuentra trabajando.

Registrar Regla de negocio

Ingrese la información solicitada.

Información general de la Regla de negocio

Clave: RN

*Número:

*Nombre:

Descripción:

*Tipo:

Seleccione

*Redacción:

Aceptar

Cancelar

Figura 3.40: IU9.1 Registrar Regla de Negocio



Registrar Regla de negocio

Ingrese la información solicitada.

Información general de la Regla de negocio

Clave: RN

*Número:

*Nombre:

Descripción:

*Tipo:

Indica restricciones entre los valores de algunos atributos, solamente se permite hacer comparaciones entre atributos numéricos o entre atributos de tipo cadena.

*Redacción:

*Entidad 1:

*Atributo 1:

*Tipo de comparación:

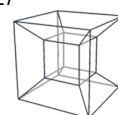
*Entidad 2:

*Atributo 2:

Aceptar

Cancelar

Figura 3.41: IU9.1A Registrar Regla de Negocio: Comparación de atributos



Registrar Regla de negocio

Ingrese la información solicitada.

Información general de la Regla de negocio

Clave: RN

*Número:

*Nombre:

Descripción:

*Tipo:
Unidad de parámetros

Permite indicar los atributos que hacen única una entidad dentro del sistema.

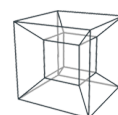
*Redacción:

*Entidad:
Seleccione

*Atributo:
Seleccione

Aceptar
Cancelar

Figura 3.42: IU9.1B Registrar Regla de Negocio: Unicidad de parámetros



Registrar Regla de negocio

Ingrese la información solicitada.

Información general de la Regla de negocio

Clave: RN

*Número:

*Nombre:

Descripción:

*Tipo:

Indica que los datos proporcionados deben cumplir con la expresión regular indicada.

*Redacción:





*Entidad:

*Atributo:

*Expresión regular:

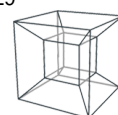
Figura 3.43: IU9.1C Registrar Regla de Negocio: Formato correcto




3.39.3. Comandos

-  : Permite al actor guardar el registro de una regla de negocio, dirige a la pantalla  IU9 Gestionar Reglas de Negocio.
-  : Permite al actor cancelar el registro de una regla de negocio, dirige a la pantalla  IU9 Gestionar Reglas de Negocio

3.39.4. Mensajes

- **MSG1 Operación exitosa**: Se muestra en la pantalla  IU9 Gestionar Reglas de Negocio para indicar que el registro fue exitoso.
- **MSG4 Dato obligatorio**: Se muestra en la pantalla  IU9.1 Registrar Regla de Negocio cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio.
- **MSG5 Dato incorrecto**: Se muestra en la pantalla  IU9.1 Registrar Regla de Negocio cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo.




- **MSG6 Longitud inválida:** Se muestra en la pantalla  IU9.1 Registrar Regla de Negocio cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.
- **MSG7 Registro repetido:** Se muestra en la pantalla  IU9.1 Registrar Regla de Negocio cuando se registre una regla de negocio con un nombre o número que ya se encuentre registrado.
- **MSG18 Caracteres inválidos:** Se muestra en la pantalla  IU9.1 Registrar Regla de Negocio cuando el nombre de la regla de negocio contiene un carácter no válido.




3.40. IU 9.2 Modificar Regla de Negocio


3.40.1. Objetivo


Esta pantalla permite al actor modificar la información de una regla de negocio registrada en el sistema.

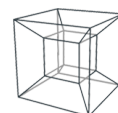
3.40.2. Diseño

En la figura  IU9.2 Modificar Regla de Negocio se muestra la pantalla "Modificar Regla de Negocio" que permite modificar una regla de negocio. El actor deberá seleccionar el tipo de regla de negocio y el sistema mostrará los campos de los parámetros de la regla de negocio.

Cuando el actor seleccione el tipo "Comparación de atributos", el sistema mostrará la pantalla  IU9.1A Registrar regla de negocio: Comparación de atributos; si el actor selecciona el tipo "Unicidad de parámetros" el sistema mostrará la pantalla  IU9.1B Registrar regla de negocio: Unicidad de parámetros; si el actor selecciona el tipo "Formato correcto" el sistema mostrará la pantalla  IU9.1C Formato correcto. Para los demás tipos de reglas de negocio el sistema no mostrará más campos.

Una vez ingresada la información solicitada, el actor deberá oprimir el botón . El sistema validará y registrará la información sólo si se han cumplido todas las reglas de negocio establecidas.

Finalmente se mostrará el mensaje **MSG1 Operación exitosa** en la pantalla  IU9 Gestionar Reglas de Negocio, para indicar que la información de la regla de negocio se ha modificado correctamente. En la parte superior derecha, el sistema muestra el proyecto en el que se encuentra trabajando.



Modificar Regla de negocio

Ingrese la información solicitada.

Información general de la Regla de negocio

Clave: RN

*Número:

*Nombre:

Descripción: El identificador de cada elemento se compone de un nombre, número y una clave.
Donde el nombre es el que le asigna el usuario, el número es secuencial y la clave define el tipo de elemento: "ENT" para las entidades, "ACT" para los actores, "CU" para los casos de uso, "IU" para las pantallas, "MSG" para los mensajes, "RN" para las reglas de negocio y "GLS" para los términos del glosario.

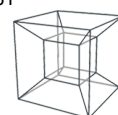
*Tipo:

*Redacción: El identificador de cada elemento se compone de un nombre, número y una clave.
Donde el nombre es el que le asigna el usuario, el número es secuencial y la clave define el tipo de elemento: "ENT" para las entidades, "ACT" para los actores, "CU" para los casos de uso, "IU" para las pantallas, "MSG" para los mensajes, "RN" para las reglas de negocio y "GLS" para los términos del glosario.

Aceptar

Cancelar

Figura 3.44: IU9.2 Modificar Regla de Negocio



Modificar Regla de negocio

Ingrese la información solicitada.

Información general de la Regla de negocio

Clave: RN

*Número:

90

*Nombre:

Orden de fechas

Descripción:

La fecha de término debe ser posterior a la fecha de inicio.

*Tipo:

Comparación de atributos

Indica restricciones entre los valores de algunos atributos, solamente se permite hacer comparaciones entre atributos numéricos o entre atributos de tipo cadena.

*Redacción:

La fecha de término debe ser posterior a la fecha de inicio.

*Entidad 1:

Curso

*Atributo 1:

Fecha de término

*Tipo de comparación:

>

*Entidad 2:

Curso

*Atributo 2:

Fecha de inicio

Aceptar

Cancelar

Figura 3.45: IU9.2A Modificar Regla de Negocio: Comparación de atributos



Modificar Regla de negocio

Ingrese la información solicitada.

Información general de la Regla de negocio

Clave: RN

*Número:

*Nombre:

Descripción:

*Tipo:

Unidad de parámetros

⌵

Permite indicar los atributos que hacen única una entidad dentro del sistema.

*Redacción:

*Entidad:

Actor

⌵

*Atributo:

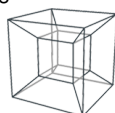
Nombre

⌵

Aceptar

Cancelar

Figura 3.46: IU9.2B Modificar Regla de Negocio: Unicidad de parámetros



Modificar Regla de negocio

Ingrese la información solicitada.

Información general de la Regla de negocio

Clave: RN

*Número:

*Nombre:

Descripción:

*Tipo:

Indica que los datos proporcionados deben cumplir con la expresión regular indicada.

*Redacción:



*Entidad:

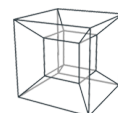
*Atributo:

*Expresión regular:

Figura 3.47: IU9.2C Modificar Regla de Negocio: Formato correcto

3.40.3. Comandos

- **Aceptar** : Permite al actor guardar los cambios de una regla de negocio, dirige a la pantalla  IU9 Gestionar Reglas de Negocio.
- **Cancelar** : Permite al actor cancelar los cambios de una regla de negocio, dirige a la pantalla  IU9 Gestionar Reglas de Negocio



3.40.4. Mensajes


- **MSG1 Operación exitosa:** Se muestra en la pantalla  IU9 Gestionar Reglas de Negocio para indicar que el registro fue exitoso.
- **MSG4 Dato obligatorio:** Se muestra en la pantalla  IU9.2 Modificar Regla de Negocio cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio.
- **MSG5 Dato incorrecto:** Se muestra en la pantalla  IU9.2 Modificar Regla de Negocio cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo.
- **MSG6 Longitud inválida:** Se muestra en la pantalla  IU9.2 Modificar Regla de Negocio cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.
- **MSG7 Registro repetido:** Se muestra en la pantalla  IU9.2 Modificar Regla de Negocio cuando se registre una regla de negocio con un nombre o número que ya se encuentre registrado.
- **MSG18 Caracteres inválidos:** Se muestra en la pantalla  IU9.2 Modificar Regla de Negocio cuando el nombre de la regla de negocio contiene un carácter no válido.
- **MSG22 Modificación no permitida:** Se muestra en la pantalla  IU9 Gestionar Reglas de Negocio cuando la regla de negocio que se desea modificar se encuentra asociado a casos de uso liberados.

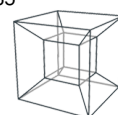
3.41. IU 9.3 Consultar Regla de Negocio

3.41.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor consultar la información de una regla de negocio de acuerdo a su tipo.

3.41.2. Diseño

En la figura  IU9.3 Consultar Regla de negocio se muestra la pantalla "Consultar Regla de negocio" que permite consultar la información de una regla de negocio dependiendo del tipo.



Consultar Regla de negocio

RN 2 Datos requeridos

RN 2 Datos requeridos

Indica que todos los datos marcados como obligatorios deberán ser ingresados por el usuario.

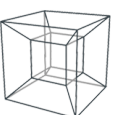
Redacción: Los datos proporcionados al sistema que son marcados con el carácter *, no se deben omitir.

Regresar

Figura 3.48: IU9.3 Consultar Regla de Negocio

En la parte superior derecha, el sistema muestra el proyecto en el que se encuentra trabajando.

- Para el tipo "Comparación de atributos"



Consultar Regla de negocio

RN 2 Datos requeridos

RN 2 Datos requeridos

Indica que todos los datos marcados como obligatorios deberán ser ingresados por el usuario.

Redacción: Los datos proporcionados al sistema que son marcados con el carácter *, no se deben omitir.

Regresar

Figura 3.49: IU9.3 Consultar Regla de Negocio

3.41.3. Comandos

-  : Permite al actor finalizar la operación, dirige a la pantalla  IU9 Gestionar Reglas de Negocio.

3.41.4. Mensajes






- **MSG12 Ha ocurrido un error:** Se muestra en la pantalla  IU9 Gestionar Reglas de Negocio cuando la regla de negocio que se desea consultar no existe.

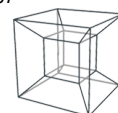
3.42. IU 10 Gestionar Mensajes

3.42.1. Objetivo

En esta pantalla el actor puede visualizar algunos atributos de los mensajes y las operaciones disponibles de acuerdo a si el elemento está siendo editado.

3.42.2. Diseño

En la figura  IU10 Gestionar Mensajes se muestra la pantalla "Gestionar Actores", por medio de la cual se podrán gestionar los mensajes de un proyecto a través de una tabla. El actor podrá solicitar el registro, la consulta, la modificación y la eliminación de un actor mediante los botones , ,  y  respectivamente.



Los botones correspondientes a las opciones mencionadas para cada uno de los registros aparecerán en la tabla dependiendo de si un analista está modificando el elemento. Cuando un elemento está siendo modificado, los demás analistas solamente podrán consultarlo. Cuando ninguno de los analistas este modificando el mensaje, los botones para modificar y eliminar estarán disponibles.

























En la parte superior derecha, el sistema muestra el proyecto en el que se encuentra trabajando.

SIG - Sistema de Información Geográfica

Gestionar Mensajes

Mostrar registros

Buscar:








Mensaje	Acciones
MSG 1 No existe información registrada por el momento	  
MSG 2 Operación realizada exitosamente	  
MSG 3 Confirmación de envío de información	  
MSG 4 No se encontró información sustantiva	  
MSG 5 Falta un dato requerido para efectuar la operación solicitada	  
MSG 6 Formato incorrecto	  
MSG 7 Se ha excedido la longitud máxima del campo	  
MSG 8 Registro repetido	  

Mostrando de 1 hasta 8 de un total de 8 registros.

Anterior Siguiente

Figura 3.50: IU10 Gestionar Mensajes

3.42.3. Comandos

-  [Registrar]: Permite al actor solicitar el registro de un mensaje, dirige a la pantalla  10.1 Registrar Mensaje.
-  [Modificar]: Permite al actor solicitar la modificación de un mensaje, dirige a la pantalla  10.2 Modificar Mensaje.
-  [Eliminar]: Permite al actor solicitar la eliminación de un mensaje, dirige a una pantalla emergente.
-  [Consultar]: Permite al actor solicitar la consulta de un mensaje, dirige a la pantalla  IU10.3 Consultar Mensaje.

3.42.4. Mensajes

- **MSG2 No existe información:** Se muestra en la pantalla  IU10 Gestionar Mensajes cuando no existen mensajes registradas.



3.43. IU 10.1 Registrar Mensaje

3.43.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor registrar la información de un mensaje nuevo.

3.43.2. Diseño





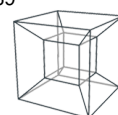
En la figura  IU10.1 Registrar Mensaje se muestra la pantalla "Registrar Mensaje" que permite registrar un mensaje. El actor deberá ingresar la información solicitada y agregar parámetros con el token PARAM· en caso de ser necesario. Si el mensaje es parametrizado, el sistema mostrará la pantalla  IU10.1 Registrar Mensaje: Parametrizado y cuando el actor indique el uso de un parámetro el sistema agregará a la pantalla un campo para que el actor pueda ingresar la descripción del parámetro. Cuando un mensaje no es parametrizado, el sistema mostrará la pantalla de la

figura  IU10.1A Registrar Mensaje: No Parametrizado.

Una vez ingresada la información solicitada, el actor deberá oprimir el botón . El sistema validará y registrará la información solo si se han cumplido todas las reglas de negocio establecidas.

Finalmente se mostrará el mensaje **MSG1 Operación Exitosa** en la pantalla  IU8 Gestionar Actores, para indicar que la información del actor se ha registrado correctamente. En la parte superior derecha, el sistema muestra el proyecto en el que se encuentra trabajando.



Registrar Mensaje

Ingrese la información solicitada.

Información general del Mensaje

Clave: MSG

*Número:

*Nombre:

Descripción:

Para utilizar un parámetro escriba el token PARAM- más el nombre del parámetro.

*Redacción:

Parámetros del mensaje

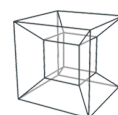
Ingrese la descripción de los parámetros.

*DETERMINADO:

Aceptar

Cancelar

Figura 3.51: IU10.1 Registrar Actor: Parametrizado



Registrar Mensaje

Ingrese la información solicitada.

Información general del Mensaje

Clave: MSG

*Número:

*Nombre:

Descripción:

Para utilizar un parámetro escriba el token PARAM: más el nombre del parámetro.





*Redacción:

Aceptar

Cancelar

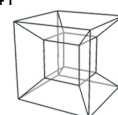
Figura 3.52: IU10.1A Registrar Actor: No Parametrizado

3.43.3. Comandos

-  : Permite al actor guardar el registro del mensaje, dirige a la pantalla  IU10 Gestionar Mensajes.
-  : Permite al actor cancelar el registro del mensaje, dirige a la pantalla  IU10 Gestionar Mensajes.

3.43.4. Mensajes

- **MSG1 Operación exitosa:** Se muestra en la pantalla  IU10 Gestionar Mensajes para indicar que el registro fue exitoso.
- **MSG4 Dato obligatorio:** Se muestra en la pantalla  IU10.1 Registrar Mensaje cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio.
- **MSG5 Dato incorrecto:** Se muestra en la pantalla  IU10.1 Registrar Mensaje cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo.
- **MSG6 Longitud inválida:** Se muestra en la pantalla  IU10.1 Registrar Mensaje cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.
- **MSG7 Registro repetido:** Se muestra en la pantalla  IU10.1 Registrar Mensaje cuando se registre un mensaje con un nombre o número que ya se encuentre registrado.





- **MSG18 Caracteres inválidos:** Se muestra en la pantalla  IU10.1 Registrar Mensaje cuando el nombre del mensaje contiene un carácter no válido.


3.44. IU 10.2 Modificar Mensaje

3.44.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor modificar la información de un mensaje.

3.44.2. Diseño

En la figura  IU10.2 Modificar Mensaje se muestra la pantalla "Modificar Mensaje: Parametrizado" que permite modificar un mensaje, si el mensaje no es parametrizado se mostrará la pantalla de la figura  IU10.2A Modificar Mensaje: No parametrizado. El actor deberá modificar la información mostrada y oprimir el botón **Aceptar**. El sistema validará y modificará la información solo si se han cumplido todas las reglas de negocio establecidas.

Finalmente se mostrará el mensaje **MSG1 Operación Exitosa** en la pantalla  IU10 Gestionar Mensajes, para indicar que la información del mensaje se ha modificado correctamente. En la parte superior derecha, el sistema muestra el proyecto en el que se encuentra trabajando.

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado

Modificar Mensaje

Ingrese la información solicitada.

Información general del Mensaje

Clave: MSG

*Número:

*Nombre:

*Descripción:

Para utilizar un parámetro escriba el token PARAM- más el nombre del parámetro.

*Redacción:

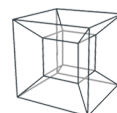
Parámetros del Mensaje

Ingrese la descripción de los parámetros.

*VALOR1:

*DETERMINADOELEMENTOE:

Figura 3.53: IU10.2 Modificar Mensaje: Parametrizado



Modificar Mensaje

Ingrese la información solicitada.

Información general del Mensaje

Clave: MSG

*Número: 58

*Nombre: Traslape de periodo

*Descripción: Notifica al actor que el periodo ingresado se intersecta con otro periodo

Para utilizar un parámetro escriba el token PARAM- más el nombre del parámetro.





*Redacción: \$Periodo ingresado no permitido. Existe traslape de periodo

Aceptar

Cancelar

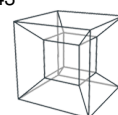
Figura 3.54: IU10.2A Modificar Mensaje: No parametrizado

3.44.3. Comandos

-  : Permite al actor guardar los cambios del mensaje, dirige a la pantalla  IU10 Gestionar Mensajes.
-  : Permite al actor cancelar los cambios del mensaje, dirige a la pantalla  IU10 Gestionar Mensajes.

3.44.4. Mensajes

- **MSG1 Operación exitosa:** Se muestra en la pantalla  IU10 Gestionar Mensajes para indicar que la edición fue exitosa.
- **MSG4 Dato obligatorio:** Se muestra en la pantalla  IU10.2 Modificar Mensaje cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio.
- **MSG5 Dato incorrecto:** Se muestra en la pantalla  IU10.2 Modificar Mensaje cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo.
- **MSG6 Longitud inválida:** Se muestra en la pantalla  IU10.2 Modificar Mensaje cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.
- **MSG7 Registro repetido:** Se muestra en la pantalla  IU10.2 Modificar Mensaje cuando se registre un mensaje con un nombre o número que ya se encuentre registrado.
- **MSG18 Caracteres inválidos:** Se muestra en la pantalla  IU10.2 Modificar Mensaje cuando el nombre del mensaje contiene un carácter no válido.
- **MSG22 Modificación no permitida:** Se muestra en la pantalla  IU10 Gestionar Mensajes cuando el mensaje que se desea modificar se encuentra asociado a casos de uso liberados.





3.45. IU 10.3 Consultar Mensaje

3.45.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor consultar la información de un actor.

3.45.2. Diseño

En la figura  IU10.3 Consultar Mensaje: Parametrizado se muestra la pantalla "Consultar Pantalla" que permite consultar la información de un actor que contiene parámetros, en el caso que el mensaje no tenga parámetros se muestra la pantalla  IU10.3A Consultar Mensaje: No parametrizado.

En la parte superior derecha, el sistema muestra el proyecto en el que se encuentra trabajando.

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado

Consultar Mensaje

MSG 1 Operación correcta

MSG 1 Operación correcta

Notifica al actor que la acción solicitada fue realizada correctamente.

Redacción: \$\$EI PARAM-DETERMINADOELEMENTO1 se PARAM-OPERACION1 correctamente.

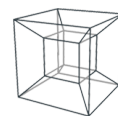
Parámetros: El mensaje tiene los siguientes parámetros:

DETERMINADOELEMENTO1 : Es el artículo mas el elemento sobre el cual se realizará la acción.

OPERACION1 : Es la acción que el actor solicitó realizar, redactada en pasado.

Regresar

Figura 3.55: IU10.3 Consultar Mensaje: Parametrizado



Consultar Mensaje

MSG 43 Fecha no permitida

MSG 43 Fecha no permitida


Notifica al actor que el rango de fechas ingresadas no es válido.

Redacción: \$La fecha de inicio debe ser mayor a la fecha actual y menor a la fecha de término.

Regresar

Figura 3.56: IU10.3A Consultar Mensaje: No parametrizado

3.45.3. Comandos

- **Regresar** : Permite al actor finalizar la operación, dirige a la pantalla  IU10 Gestionar Mensajes.

3.45.4. Mensajes





- **MSG12 Ha ocurrido un error**: Se muestra en la pantalla  IU10 Gestionar Mensajes cuando el mensaje que se desea consultar no existe.

3.46. IU 11 Gestionar términos

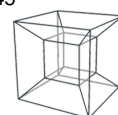
3.46.1. Objetivo

En esta pantalla el actor puede visualizar algunos atributos de los términos y las operaciones disponibles de acuerdo a si está relacionado a un caso de uso liberado.

3.46.2. Diseño

En la figura  IU11 Gestionar Términos de Glosario se muestra la pantalla "Gestionar Términos de Glosario", por medio de la cual se podrán gestionar los términos de un glosario de un proyecto a través de una tabla. El actor podrá solicitar el registro, la consulta, la modificación y la eliminación de un actor mediante los botones **Registrar**, ,  y , respectivamente.




En la parte superior derecha, el sistema muestra el proyecto en el que se encuentra trabajando.



Gestionar Términos del Glosario

Mostrar: registros

Buscar:








Término	Acciones
Proyecto	  

Mostrando de 1 hasta 1 de un total de 1 registros.


Anterior Siguiente

Figura 3.57: IU11 Gestionar Términos de Glosario

3.46.3. Comandos

-  [Registrar]: Permite al actor solicitar el registro de un término, dirige a la pantalla  IU11.1 Registrar Término.
-  [Modificar]: Permite al actor solicitar la modificación de un término, dirige a la pantalla  11.2 Modificar Término.
-  [Eliminar]: Permite al actor solicitar la eliminación de un término, dirige a una pantalla emergente.
-  [Consultar]: Permite al actor solicitar la consulta de un término, dirige a la pantalla  IU11.3 Consultar Actor.

3.46.4. Mensajes



- **MSG2 No existe información:** Se muestra en la pantalla  IU11 Gestionar Términos de Glosario cuando no existen términos registradas.


3.47. IU 11.1 Registrar Término

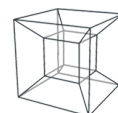
3.47.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor registrar la información de un término nuevo.

3.47.2. Diseño

En la figura  IU11.1 Registrar Término se muestra la pantalla "Registrar Término" que permite registrar un término. Una vez ingresada la información solicitada, el actor deberá oprimir el botón . El sistema validará y registrará la información solo si se han cumplido todas las reglas de negocio establecidas.

Finalmente se mostrará el mensaje **MSG1 Operación Exitosa** en la pantalla  IU11 Gestionar Términos, para indicar que la información del término se ha registrado correctamente. En la parte superior derecha, el sistema muestra el proyecto en el que se encuentra trabajando.



Registrar Término del Glosario

Ingrese la información solicitada.

Información general del Término

*Nombre:



*Descripción:

Aceptar

Cancelar

Figura 3.58: I11.1 Registrar Término

3.47.3. Comandos

- **Aceptar** : Permite al actor guardar el registro de un término, dirige a la pantalla  IU11 Gestionar Términos.
- **Cancelar** : Permite al actor cancelar el registro de un término, dirige a la pantalla  IU11 Gestionar Términos

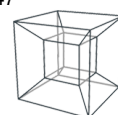
3.47.4. Mensajes

- **MSG1 Operación exitosa**: Se muestra en la pantalla  IU11 Gestionar Términos de Glosario para indicar que el registro fue exitoso.
- **MSG4 Dato obligatorio**: Se muestra en la pantalla  IU11.1 Registrar Término cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio.
- **MSG5 Dato incorrecto**: Se muestra en la pantalla  IU11.1 Registrar Término cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo.
- **MSG6 Longitud inválida**: Se muestra en la pantalla  IU11.1 Registrar Término cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.
- **MSG7 Registro repetido**: Se muestra en la pantalla  IU11.1 Registrar Término cuando se registre un término con un nombre que ya se encuentre registrado.
- **MSG18 Caracteres inválidos**: Se muestra en la pantalla  IU11.1 Registrar Término cuando el nombre del actor contiene un carácter no válido.



3.48. IU 11.2 Modificar Término


3.48.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor modificar la información de un término.



3.48.2. Diseño

En la figura  IU11.2 Modificar Término se muestra la pantalla "Modificar Término" en la cual el actor deberá ingresar la información solicitada. Una vez ingresada la información, el actor deberá oprimir el botón . El sistema validará y registrará la información solo si se han cumplido todas las reglas de negocio establecidas.

Finalmente se mostrará el mensaje **MSG1 Operación Exitosa** en la pantalla  IU11 Gestionar Términos de Glosario, para indicar que la información del término se ha modificado correctamente. En la parte superior derecha, el sistema muestra el proyecto en el que se encuentra trabajando.

Modificar Término del Glosario

Ingrese la información solicitada.

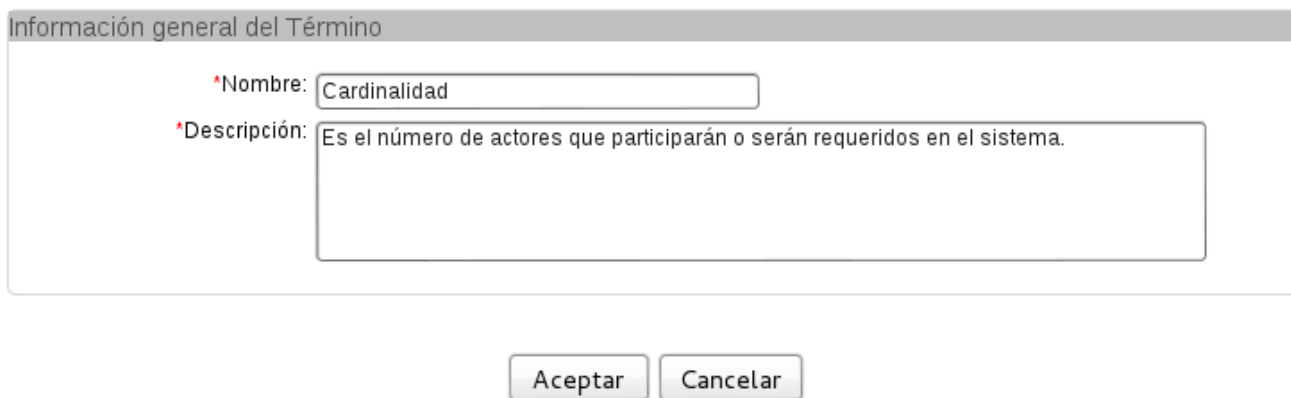








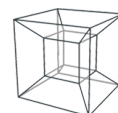
Figura 3.59: IU11.2 Modificar Término





3.48.3. Comandos

-  : Permite al actor guardar los cambios del término, dirige a la pantalla  IU11 Gestionar Términos de Glosario.
-  : Permite al actor cancelar la modificación del actor, dirige a la pantalla  IU11 Gestionar Términos de Glosario.

3.48.4. Mensajes

- **MSG1 Operación exitosa**: Se muestra en la pantalla  IU11 Gestionar Términos de Glosario para indicar que la edición fue exitosa.
- **MSG4 Dato obligatorio**: Se muestra en la pantalla  IU11.2 Modificar Término cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio.
- **MSG5 Dato incorrecto**: Se muestra en la pantalla  IU11.2 Modificar Término cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo.




- **MSG6 Longitud inválida:** Se muestra en la pantalla  IU11.2 Modificar Término cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.
- **MSG7 Registro repetido:** Se muestra en la pantalla  IU11.2 Modificar Término cuando se registre un término con un nombre que ya exista en el sistema.
- **MSG18 Caracteres inválidos:** Se muestra en la pantalla  IU11.2 Modificar Término cuando el nombre del término contiene un carácter no válido.
- **MSG22 Modificación no permitida:** Se muestra en la pantalla  IU11 Gestionar Términos de Glosario cuando el término que se desea modificar se encuentra asociado a casos de uso liberados.

3.49. IU 11.3 Consultar Término

3.49.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor consultar la de un término del glosario.s

3.49.2. Diseño

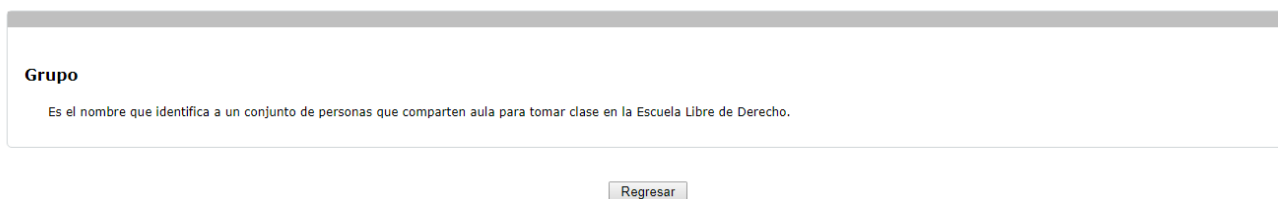
En la figura  IU11.3 Consultar Término se muestra la pantalla "Consultar Término" que permite consultar la información de un término.

En la parte superior derecha, el sistema muestra el proyecto en el que se encuentra trabajando.

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado

Consultar Término del Glosario

Grupo



Grupo

Es el nombre que identifica a un conjunto de personas que comparten aula para tomar clase en la Escuela Libre de Derecho.

Regresar

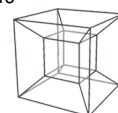
Figura 3.60: IU11.3 Consultar Término

3.49.3. Comandos

-  : Permite al actor finalizar la operación, dirige a la pantalla  IU11 Gestionar Términos de Glosario.

3.49.4. Mensajes

- **MSG12 Ha ocurrido un error:** Se muestra en la pantalla  IU11 Gestionar Términos de Glosario cuando el término que se desea consultar no existe.








3.50. IU 12 Gestionar Entidades

3.50.1. Objetivo

En esta pantalla el actor puede visualizar algunos atributos de las entidades y las operaciones disponibles de acuerdo a si el elemento está siendo editado.

3.50.2. Diseño

En la figura  IU12 Gestionar Entidades se muestra la pantalla "Gestionar Entidades", por medio de la cual se podrán gestionar las entidades de un proyecto a través de una tabla. El actor podrá solicitar el registro, la consulta, la modificación y la eliminación de un actor mediante los botones , ,  y  respectivamente.

Los botones correspondientes a las opciones mencionadas para cada uno de los registros aparecerán en la tabla dependiendo de si un analista está modificando el elemento. Cuando un elemento está siendo modificado, los demás analistas solamente podrán consultarlo. Cuando ninguno de los analistas este modificando la entidad, los botones para modificar y eliminar estarán disponibles.

En la parte superior derecha, el sistema muestra el proyecto en el que se encuentra trabajando.

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado

Gestionar Entidades

Mostrar registros Buscar:








Entidad	Acciones
Cita de Entrevista	  
Contacto	  
Gestión de Entrevistadores	  
Horario de Entrevista	  

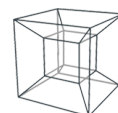
Mostrando de 1 hasta 4 de un total de 4 registros. Anterior  Siguiente 



Figura 3.61: IU12 Gestionar Entidades

3.50.3. Comandos

-  [Registrar]: Permite al actor solicitar el registro de una entidad, dirige a la pantalla  IU12.1 Registrar Entidad.
-  [Modificar]: Permite al actor solicitar la edición de una entidad, dirige a la pantalla  IU12.2 Modificar Entidad.
-  [Eliminar]: Permite al actor solicitar la eliminación de una entidad, dirige a una pantalla emergente.
-  [Consultar]: Permite al actor solicitar la consulta de una entidad, dirige a la pantalla  IU12.3 Consultar Entidad.



3.50.4. Mensajes


- **MSG2 No existe información:** Se muestra en la pantalla  IU8 Gestionar Actores cuando no existen entidades registradas.


3.51. IU 12.1 Registrar Entidad

3.51.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor registrar la información de una entidad así como gestionar sus atributos.

3.51.2. Diseño

En la figura  IU12.1 Registrar Entidad se muestra la pantalla "Registrar Entidad" que permite registrar una entidad en el sistema. Una vez ingresada la información solicitada, el actor deberá oprimir el botón **Aceptar**. El sistema validará y registrará la información solo si se han cumplido todas las reglas de negocio establecidas.

Finalmente se mostrará el mensaje **MSG1 Operación Exitosa** en la pantalla  IU12 Gestionar Entidades, para indicar que la información de la entidad se ha registrado correctamente. En la parte superior derecha, el sistema muestra el proyecto en el que se encuentra trabajando.

Registrar Entidad

Ingrese la información solicitada.

Información general de la Entidad

*Nombre:

*Descripción:

Atributos de la Entidad

Mostrar registros

Buscar:

Atributo	Tipo de dato	Obligatorio	Acciones
No se han encontrado registros.			

Mostrando 0 de 0 registros.


Anterior Siguiente

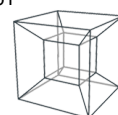
Registrar



Aceptar Cancelar

Figura 3.62: IU12.1 Registrar Entidad


3.51.3. Comandos

- **Aceptar**: Permite al actor guardar el registro de la entidad, dirige a la pantalla  IU12 Gestionar Entidades.



-  : Permite al actor cancelar el registro de la entidad, dirige a la pantalla  IU12 Gestionar Entidades.

3.51.4. Mensajes



- **MSG1 Operación exitosa:** Se muestra en la pantalla  IU12 Gestionar Entidades para indicar que el registro fue exitoso.
- **MSG4 Dato obligatorio:** Se muestra en la pantalla  IU12.1 Registrar Entidad cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio.
- **MSG5 Dato incorrecto:** Se muestra en la pantalla  IU12.1 Registrar Entidad cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo.
- **MSG6 Longitud inválida:** Se muestra en la pantalla  IU12.1 Registrar Entidad cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.
- **MSG7 Registro repetido:** Se muestra en la pantalla  IU12.1 Registrar Entidad cuando se registre una entidad con un nombre que ya se encuentre registrado.
- **MSG16 Registro necesario:** Se muestra en la pantalla  IU12.1 Registrar Entidad cuando el actor no ingrese ningún atributo.
- **MSG18 Caracteres inválidos:** Se muestra en la pantalla  IU12.1 Registrar Entidad cuando el nombre de la entidad contiene un carácter no válido.

3.52. IU 12.1.1 Registrar Atributo

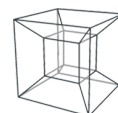
3.52.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor registrar la información de un atributo.

3.52.2. Diseño

En la figura  IU12.1.1 Registrar Atributo se muestra la pantalla "Registrar Atributo" que permite registrar un atributo perteneciente a un entidad en el sistema. Una vez ingresada la información solicitada, el actor deberá oprimir el botón . El sistema validará y registrará la información solo si se han cumplido todas las reglas de negocio establecidas.

En la parte superior derecha, el sistema muestra el proyecto en el que se encuentra trabajando.



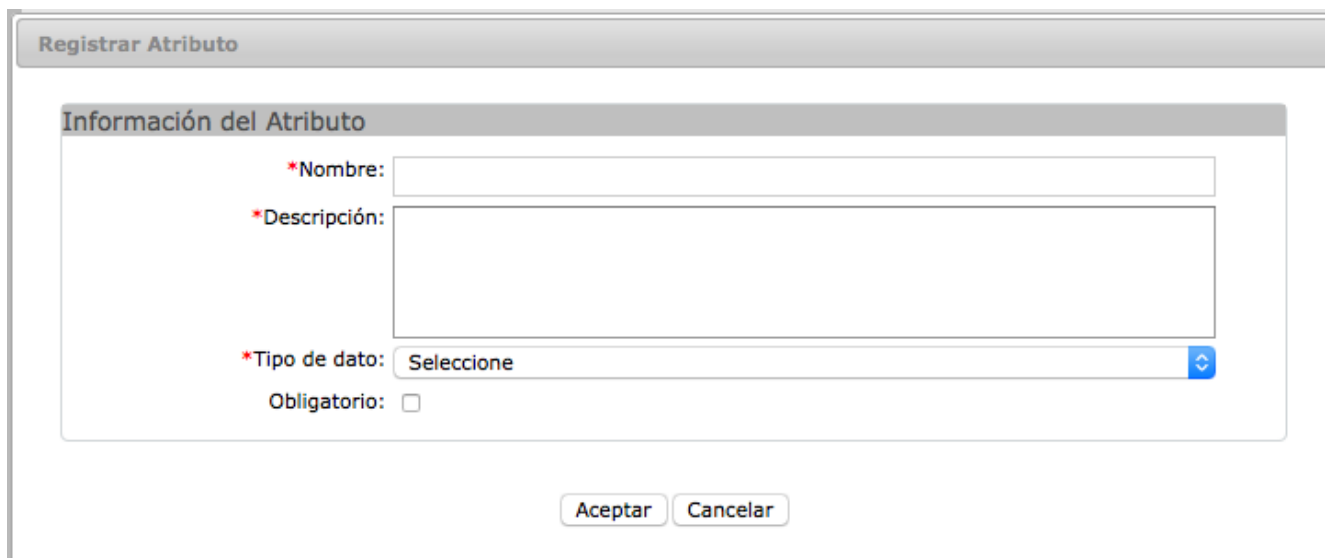



Figura 3.63: IU12.1.1 Registrar Atributo

Los datos solicitados dependerán del tipo de dato seleccionado:

- Tipo de dato "Archivo" el sistema solicitará los formatos válidos así como el tamaño máximo, como se muestra en la figura  IU12.1.1A Registrar Atributo: Archivo.


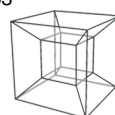

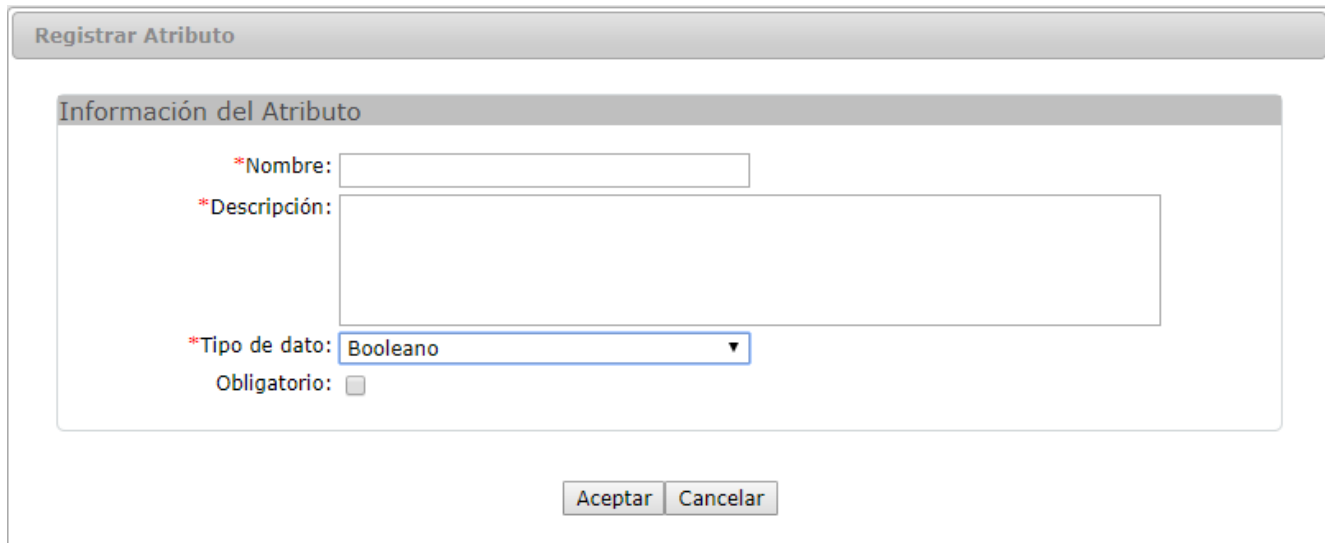


Figura 3.64: IU12.1.1A Registrar Atributo: Archivo



- Tipo de dato "Booleano" o "Fecha", el sistema no solicitará ningún dato extra, como se muestra en la figura  IU12.1.1B Registrar Atributo: Booleano, Fecha




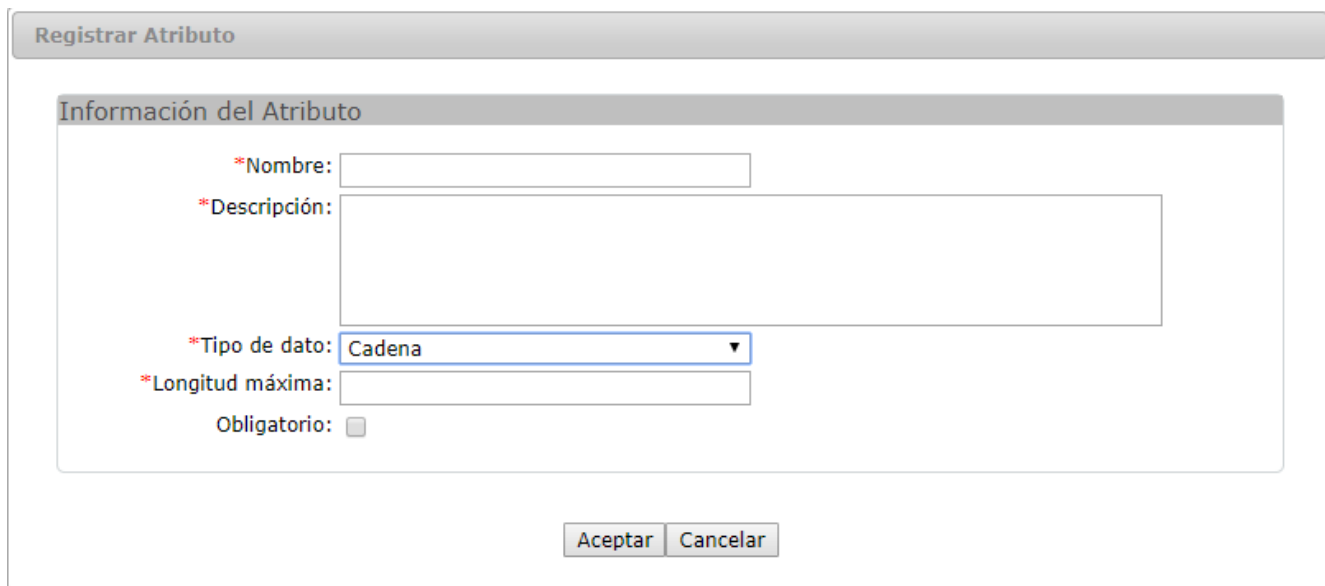
The dialog box is titled "Registrar Atributo". It contains a section "Información del Atributo" with the following fields:

- *Nombre: A text input field.
- *Descripción: A large text area.
- *Tipo de dato: A dropdown menu with "Booleano" selected.
- Obligatorio: An unchecked checkbox.

At the bottom, there are two buttons: "Aceptar" and "Cancelar".

Figura 3.65: IU12.1.1B Registrar Atributo: Booleano, Fecha

- Tipo de dato "Cadena," "Entero" o "Flotante", el sistema solicitará la longitud máxima, como se muestra en la figura  IU12.1.1C Registrar Atributo: Cadena, Entero, Flotante

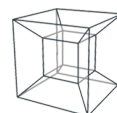


The dialog box is titled "Registrar Atributo". It contains a section "Información del Atributo" with the following fields:

- *Nombre: A text input field.
- *Descripción: A large text area.
- *Tipo de dato: A dropdown menu with "Cadena" selected.
- *Longitud máxima: A text input field.
- Obligatorio: An unchecked checkbox.

At the bottom, there are two buttons: "Aceptar" and "Cancelar".

Figura 3.66: IU12.1.1C Registrar Atributo: Cadena, Entero, Flotante










- Tipo de dato "Otro", el sistema solicitará el tipo especificado, como se muestra en la figura  IU12.1.1D Registrar Atributo: Otro







Figura 3.67: IU12.1.1D Registrar Atributo: Otro

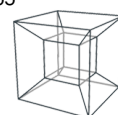
3.52.3. Comandos

-  : Permite al actor guardar el registro del atributo, dirige a la pantalla  IU12.1 Registrar Entidad o  IU12.2 Modificar Entidad.
-  : Permite al actor cancelar el registro del atributo, dirige a la pantalla  IU12.1 Registrar Entidad o  IU12.2 Modificar Entidad.

3.52.4. Mensajes

- **MSG4 Dato obligatorio:** Se muestra en la pantalla  IU12.1.1 Registrar Atributo cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio.
- **MSG5 Dato incorrecto:** Se muestra en la pantalla  IU12.1.1 Registrar Atributo cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo.
- **MSG6 Longitud inválida:** Se muestra en la pantalla  IU12.1.1 Registrar Atributo cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.
- **MSG7 Registro repetido:** Se muestra en la pantalla  IU12.1.1 Registrar Atributo cuando se registre un atributo con un nombre que ya se encuentre registrado.



3.53. IU 12.1.2 Modificar Atributo



3.53.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor modificar la información de un atributo.

3.53.2. Diseño

En la figura  IU12.1.2 Modificar Atributo se muestra la pantalla "Modificar Atributo" que permite realizar cambios a un atributo perteneciente a una entidad de un proyecto. Una vez ingresada la información solicitada, el actor deberá oprimir el botón . El sistema validará y registrará la información solo si se han cumplido todas las reglas de negocio establecidas.

En la parte superior derecha, el sistema muestra el proyecto en el que se encuentra trabajando.

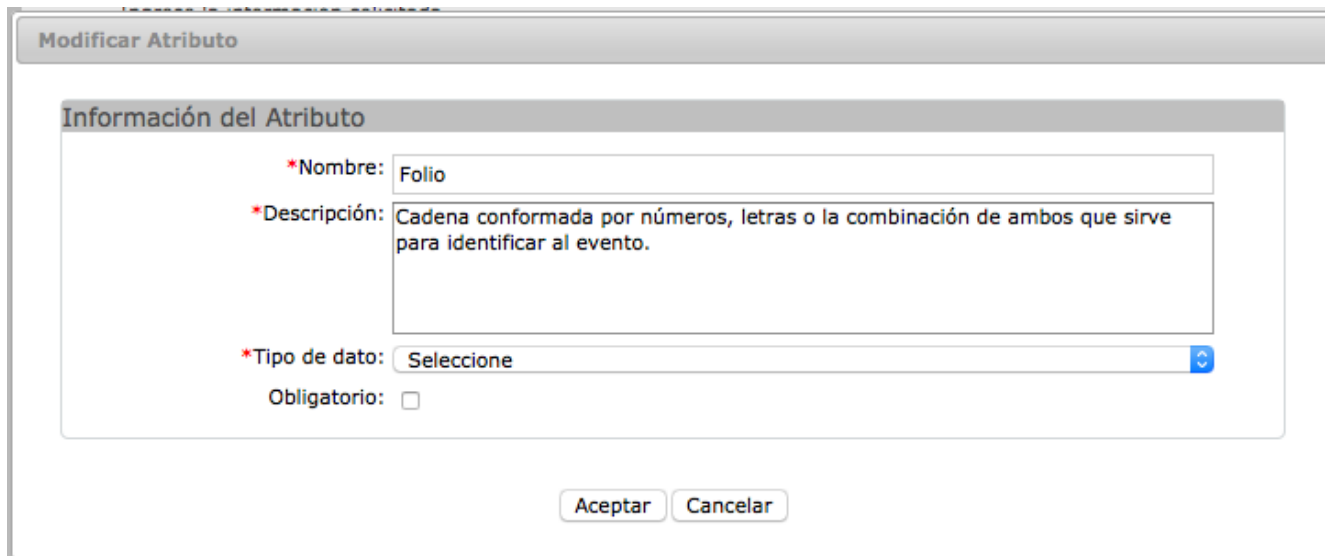

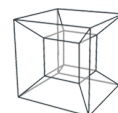
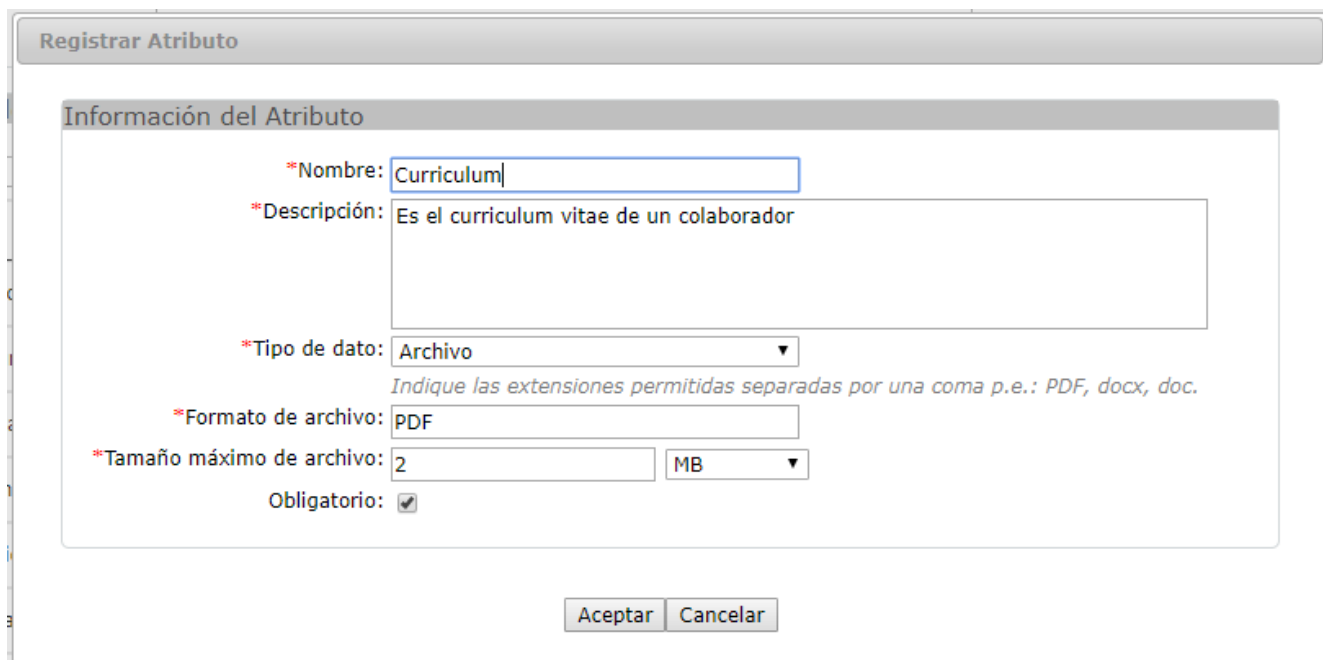


Figura 3.68: IU12.1.2 Modificar Atributo

La información mostrada dependerá del tipo de dato:

- Tipo de dato "Archivo" el sistema solicitará los formatos válidos así como el tamaño máximo, como se muestra en la figura  IU12.1.1A Registrar Atributo: Archivo.






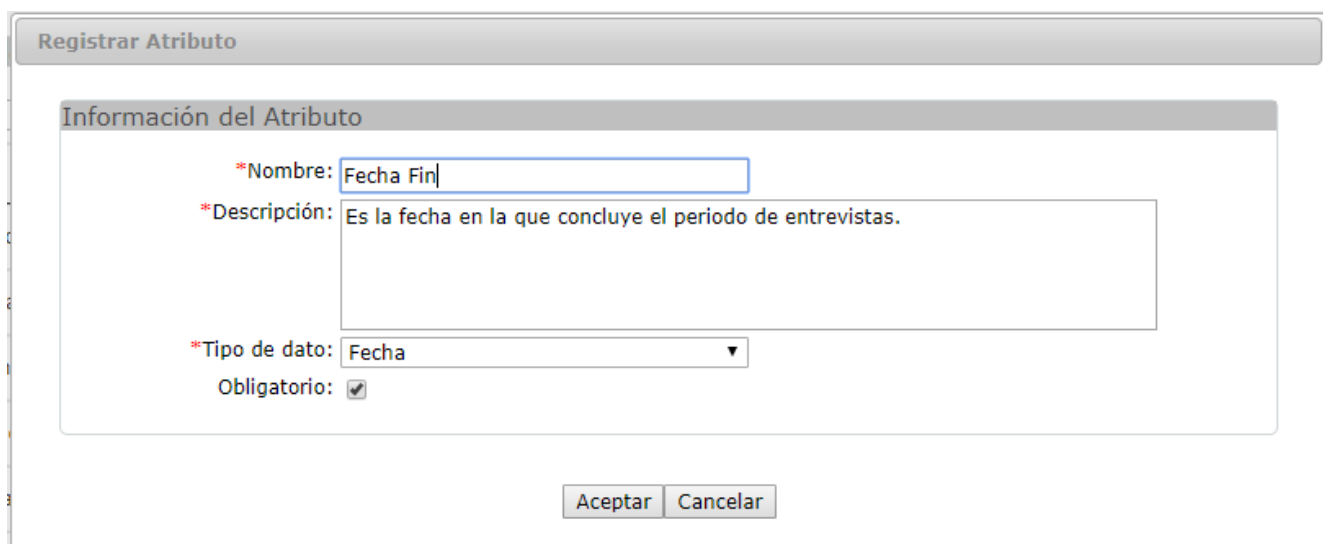
The screenshot shows a dialog box titled "Registrar Atributo". Inside, there is a section "Información del Atributo" with the following fields:

- *Nombre:** A text box containing "Curriculum".
- *Descripción:** A text box containing "Es el curriculum vitae de un colaborador".
- *Tipo de dato:** A dropdown menu set to "Archivo". Below it, a note reads: "Indique las extensiones permitidas separadas por una coma p.e.: PDF, docx, doc."
- *Formato de archivo:** A text box containing "PDF".
- *Tamaño máximo de archivo:** A text box containing "2" and a dropdown menu set to "MB".
- Obligatorio:** A checked checkbox.

At the bottom of the dialog are two buttons: "Aceptar" and "Cancelar".

Figura 3.69: IU12.1.2A Modificar Atributo: Archivo

- Tipo de dato "Booleano" o "Fecha", el sistema no solicitará ningún dato extra, como se muestra en la figura  IU12.1.1B Registrar Atributo: Booleano, Fecha

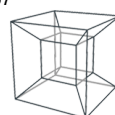



The screenshot shows a dialog box titled "Registrar Atributo". Inside, there is a section "Información del Atributo" with the following fields:

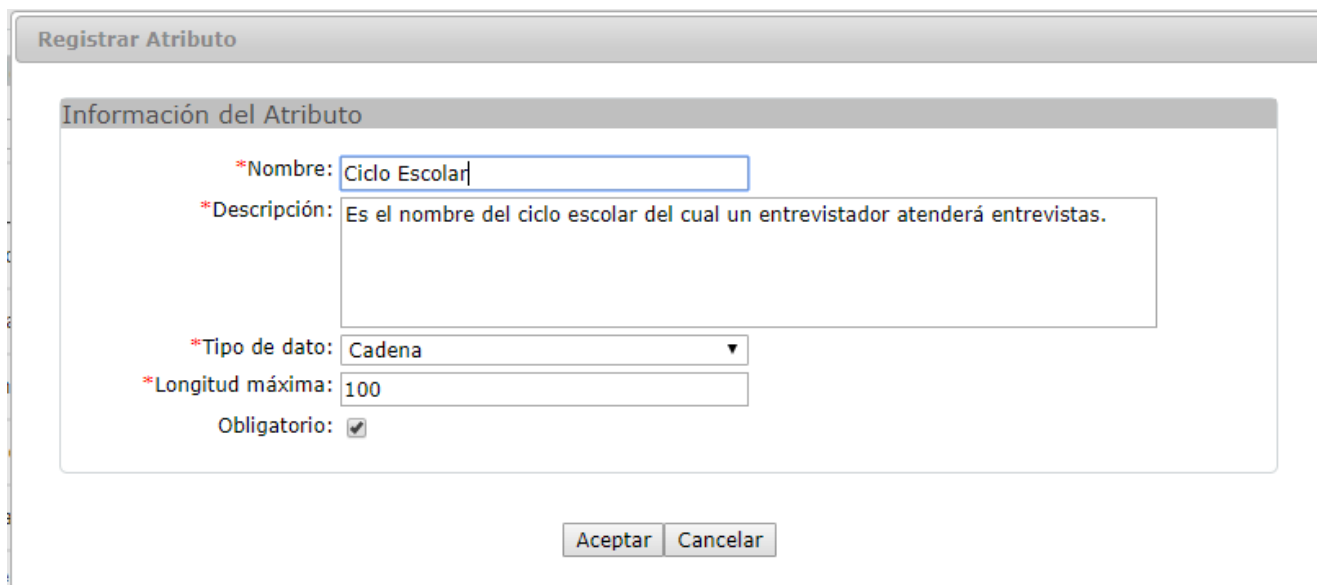
- *Nombre:** A text box containing "Fecha Fin".
- *Descripción:** A text box containing "Es la fecha en la que concluye el periodo de entrevistas."
- *Tipo de dato:** A dropdown menu set to "Fecha".
- Obligatorio:** A checked checkbox.

At the bottom of the dialog are two buttons: "Aceptar" and "Cancelar".

Figura 3.70: IU12.1.2B Modificar Atributo: Booleano, Fecha



- Tipo de dato "Cadena," "Entero" o "Flotante", el sistema solicitará la longitud máxima, como se muestra en la figura  IU12.1.1C Registrar Atributo: Cadena, Entero, Flotante




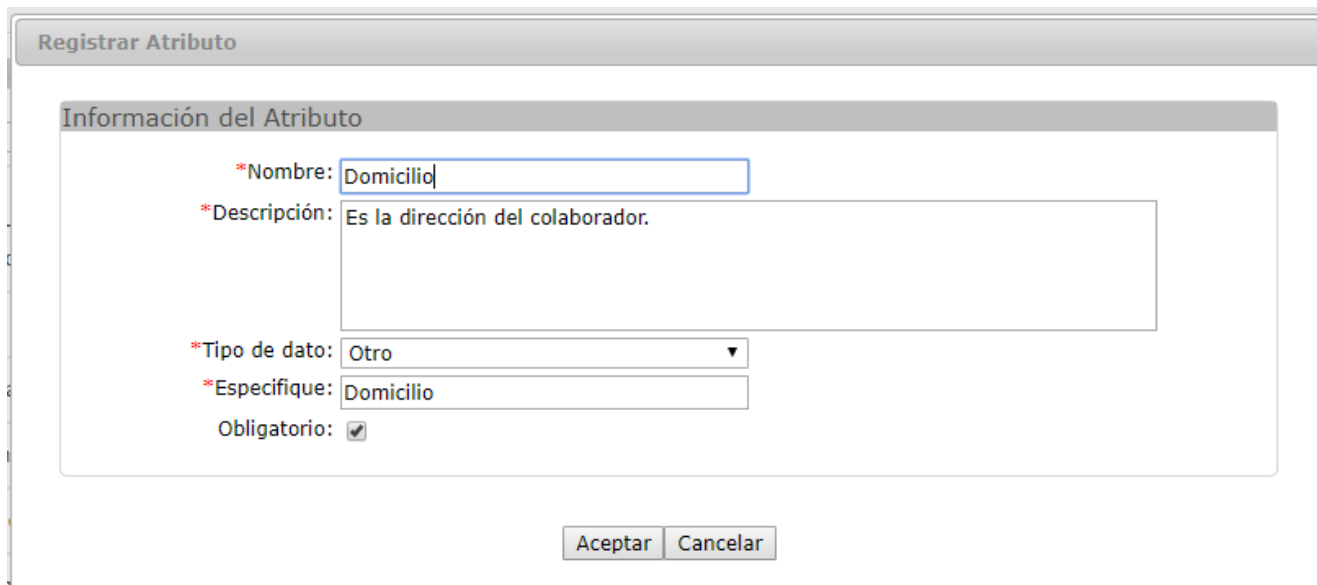
The screenshot shows a dialog box titled "Registrar Atributo". Inside, there is a section titled "Información del Atributo". The form contains the following fields:

- *Nombre:
- *Descripción:
- *Tipo de dato: - *Longitud máxima:
- Obligatorio: ☒

At the bottom, there are two buttons: "Aceptar" and "Cancelar".

Figura 3.71: IU12.1.2C Modificar Atributo: Cadena, Entero, Flotante

- Tipo de dato "Otro", el sistema solicitará el tipo especificado, como se muestra en la figura  IU12.1.1D Registrar Atributo: Otro

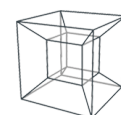


The screenshot shows a dialog box titled "Registrar Atributo". Inside, there is a section titled "Información del Atributo". The form contains the following fields:







- *Nombre:
- *Descripción:
- *Tipo de dato: - *Especifique:
- Obligatorio: ☒

At the bottom, there are two buttons: "Aceptar" and "Cancelar".





Figura 3.72: IU12.1.2D Modificar Atributo: Otro



3.53.3. Comandos

-  : Permite al actor guardar los cambios del atributo, dirige a la pantalla  IU12.1 Registrar Entidad o  IU12.2 Modificar Entidad.
-  : Permite al actor cancelar la edición del atributo, dirige a la pantalla  IU12.1 Registrar Entidad o  IU12.2 Modificar Entidad.

3.53.4. Mensajes



- **MSG4 Dato obligatorio:** Se muestra en la pantalla  IU12.1.2 Modificar Atributo cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio.
- **MSG5 Dato incorrecto:** Se muestra en la pantalla  IU12.1.2 Modificar Atributo cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo.
- **MSG6 Longitud inválida:** Se muestra en la pantalla  IU12.1.2 Modificar Atributo cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.
- **MSG7 Registro repetido:** Se muestra en la pantalla  IU12.1.2 Modificar Atributo cuando se registre un atributo con un nombre que ya se encuentre registrado.


3.54. IU 12.2 Modificar Entidad

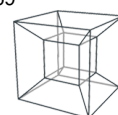
3.54.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor editar la información de una entidad así como gestionar sus atributos.

3.54.2. Diseño

En la figura  IU12.2 Modificar Entidad se muestra la pantalla "Modificar Entidad" que permite editar la información una entidad registrada en el sistema. Una vez ingresada la información solicitada, el actor deberá oprimir el botón . El sistema validará y registrará la información solo si se han cumplido todas las reglas de negocio establecidas.

Finalmente se mostrará el mensaje **MSG1 Operación Exitosa** en la pantalla  IU12 Gestionar Entidades, para indicar que la información de la entidad se ha modificado correctamente. En la parte superior derecha, el sistema muestra el proyecto en el que se encuentra trabajando.



Modificar Entidad

Ingrese la información solicitada.











Información general de la Entidad

*Nombre:
 *Descripción:

Atributos de la Entidad

Mostrar registros

Buscar:



Atributo	Tipo de dato	Obligatorio	Acciones
Ciclo Escolar	Cadena	Si	 
Entrevistador	Cadena	Si	 
Fecha Fin	Fecha	Si	 
Fecha Inicio	Fecha	Si	 
Programa Académico	Cadena	No	 

Mostrando de 1 hasta 5 de un total de 5 registros.







Anterior Siguiente

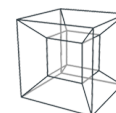
Figura 3.73: IU12.1 Modificar Entidad



3.54.3. Comandos

- : Permite al actor guardar los cambios de la entidad, dirige a la pantalla  IU12 Gestionar Entidades.
- : Permite al actor cancelar la edición de la entidad, dirige a la pantalla  IU12 Gestionar Entidades.

3.54.4. Mensajes

- **MSG1 Operación exitosa:** Se muestra en la pantalla  IU12 Gestionar Entidades para indicar que el registro fue exitoso.
- **MSG4 Dato obligatorio:** Se muestra en la pantalla  IU12.2 Modificar Entidad cuando no se ha ingresado un dato marcado como obligatorio.
- **MSG5 Dato incorrecto:** Se muestra en la pantalla  IU12.2 Modificar Entidad cuando el tipo de dato ingresado no cumple con el tipo de dato solicitado en el campo.
- **MSG6 Longitud inválida:** Se muestra en la pantalla  IU12.2 Modificar Entidad cuando se ha excedido la longitud de alguno de los campos.
- **MSG7 Registro repetido:** Se muestra en la pantalla  IU12.2 Modificar Entidad cuando se registre una entidad con un nombre que ya se encuentre registrado.
- **MSG16 Registro necesario:** Se muestra en la pantalla  IU12.2 Modificar Entidad cuando el actor no ingrese ningún atributo.




- **MSG18 Caracteres inválidos:** Se muestra en la pantalla  IU12.2 Modificar Entidad cuando el nombre de la entidad contiene un carácter no válido.
- **MSG22 Modificación no permitida:** Se muestra en la pantalla  IU12 Gestionar Entidades cuando la entidad que se desea modificar se encuentra asociado a casos de uso liberados.

3.55. IU 12.3 Consultar Entidad

3.55.1. Objetivo

Esta pantalla permite al actor consultar la información de una entidad de un proyecto.

3.55.2. Diseño

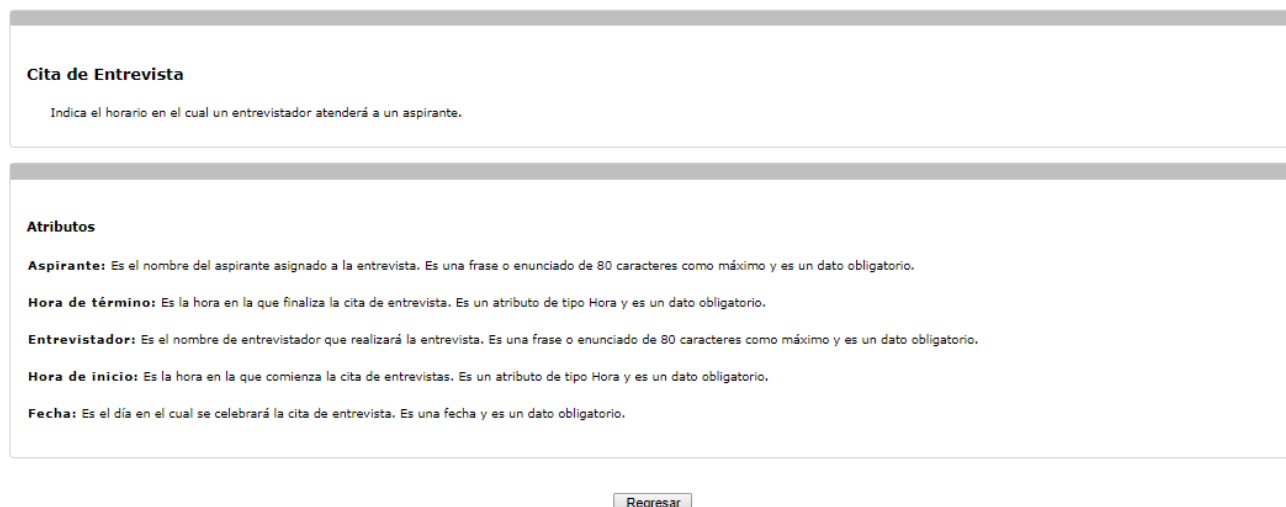
En la figura  IU12.3 Consultar Entidad se muestra la pantalla "Consultar Entidad" que permite consultar la información asociada a una entidad.

En la parte superior derecha, el sistema muestra el proyecto en el que se encuentra trabajando.

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado

Consultar Entidad

Cita de Entrevista



Cita de Entrevista

Indica el horario en el cual un entrevistador atenderá a un aspirante.

Atributos

Aspirante: Es el nombre del aspirante asignado a la entrevista. Es una frase o enunciado de 80 caracteres como máximo y es un dato obligatorio.

Hora de término: Es la hora en la que finaliza la cita de entrevista. Es un atributo de tipo Hora y es un dato obligatorio.

Entrevistador: Es el nombre de entrevistador que realizará la entrevista. Es una frase o enunciado de 80 caracteres como máximo y es un dato obligatorio.



Hora de inicio: Es la hora en la que comienza la cita de entrevistas. Es un atributo de tipo Hora y es un dato obligatorio.

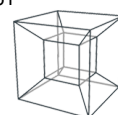
Fecha: Es el día en el cual se celebrará la cita de entrevista. Es una fecha y es un dato obligatorio.

Regresar

Figura 3.74: IU12.3 Consultar Entidad

3.55.3. Comandos

-  : Permite al actor finalizar la operación, dirige a la pantalla  IU12 Gestionar Entidades.



3.55.4. Mensajes

- **MSG12 Ha ocurrido un error:** Se muestra en la pantalla  IU12 Gestionar Entidades cuando la entidad que se desea consultar no existe.

3.56. Mensajes del sistema

En esta sección se describen los mensajes utilizados en el prototipo actual del sistema. Los mensajes se refieren a todos aquellos avisos que el sistema muestra al actor a través de la pantalla debido a diversas razones, por ejemplo: informar acerca de algún fallo en el sistema o para notificar acerca de alguna operación importante sobre la información.

MSG1 Operación exitosa



Tipo: Notificación

Objetivo: Notificar al actor que la operación solicitada fue realizada exitosamente.

Redacción: DETERMINADO ENTIDAD ha sido OPERACIÓN exitosamente.

Parámetros: El mensaje se muestra con base en los siguientes parámetros:

- DETERMINADO ENTIDAD: Artículo determinado más el nombre de la entidad sobre la que se realiza la operación.
- OPERACIÓN: Es la acción que el actor solicitó realizar. Redactada en pasado.

Ejemplo:

- El actor ha sido *registrado* exitosamente.
- El Caso de uso ha sido *modificado* exitosamente.

MSG2 No existe información



Tipo: Notificación

Objetivo: Notificar al actor que aún no existe información registrada en el editor.

Redacción: No se encontraron registros.

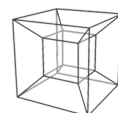
MSG3 Caso de uso terminado



Tipo: Notificación

Objetivo: Notificar al actor que ha terminado de registrar el caso de uso y este está listo para ser revisado.

Redacción: El caso de uso ha sido registrado exitosamente. Ahora el caso de uso puede ser revisado



MSG4 Dato Obligatorio



Tipo: Error

Objetivo: Notificar al actor la omisión de algún dato obligatorio por ingresar

Redacción: Dato Obligatorio.

MSG5 Dato incorrecto



Tipo: Error

Objetivo: Notificar al actor que el dato no tiene el formato solicitado.

Redacción: Dato incorrecto, ingrese un TIPODATO.

Parámetros: El mensaje se muestra con base en los siguientes parámetros:

- TIPODATO: Indica el tipo de dato, por ejemplo cadena o número.

Ejemplo: • Dato incorrecto, ingrese una *cadena*.

- Dato incorrecto, ingrese un *número*.

MSG6 Longitud inválida



Tipo: Error

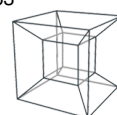
Objetivo: Notificar al actor que el dato ingresado en alguno de los campos del formulario no cumple con la longitud especificada.

Redacción: Escriba menos de TAMAÑO TIPODATO.

Parámetros: El mensaje se muestra con base en los siguientes parámetros:

- TAMAÑO: Indica el tamaño requerido del campo.
- TIPODATO: Indica la unidad en que se mide la longitud del campo.

Ejemplo: • Escriba menos de 30 *letras*.



MSG7 Registro duplicado



Tipo: Error

Objetivo: Notificar al actor que ya existe un elemento con las mismas características.

Redacción: DETERMINADO ENTIDAD VALOR ya existe.

Parámetros: El mensaje se muestra con base en los siguientes parámetros:

- DETERMINADO ENTIDAD: Es un artículo determinado más la entidad sobre la que se efectúa la operación.
- VALOR: Es el valor que toma determinado atributo de la entidad.

Ejemplo: • El *Caso de uso 1* ya existe.

- El *Módulo admisión* ya existe.

MSG8 Caso de uso terminado



Tipo: Confirmación

Objetivo: Preguntar al usuario si desea continuar con la operación debido a que no podrá realizar ningún cambio.

Redacción: "¿Está seguro de marcar como terminado este elemento? La información será enviada a revisión y no podrá realizar ningún cambio".

MSG9 Elemento no referenciado



Tipo: Error

Objetivo: Notificar al actor que un actor, entrada, salida, regla de negocio o mensaje no está siendo utilizado en las trayectorias.

Redacción: Hay elementos que no están siendo utilizados en las trayectorias.

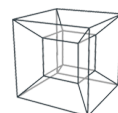
MSG10 Confirmar eliminación



Tipo: Confirmación

Objetivo: Preguntar al actor si desea confirmar la eliminación.

Redacción: ¿Está seguro de que quiere eliminar este registro?



MSG11 Elemento no agregado

Tipo: Error

Objetivo: Informar al actor que algunos elementos mencionados en las trayectorias no están en la descripción del caso de uso.

Redacción: Hay elementos que están siendo utilizados en las trayectorias pero no están en la descripción del caso de uso.

MSG12 Ha ocurrido un error

Tipo: Error

Objetivo: Informar al actor que no es posible realizar la operación debido a que ha ocurrido un error inesperado en el sistema.

Redacción: Ha ocurrido un error.

MSG13 Eliminación no permitida

Tipo: Error

Objetivo: Informar al actor que el elemento seleccionado no puede eliminarse debido a que está siendo referenciado en algún caso de uso.

Redacción: Este elemento no se puede eliminar debido a que está siendo referenciado en: LISTA

Parámetros: El mensaje se muestra con base en los siguientes parámetros:

- LISTA: Es la lista de razones por las que no se puede eliminar el elemento.

Ejemplo: • Este elemento no se puede eliminar debido a que está siendo referenciado en: *Paso 14 de la trayectoria principal del caso de uso CUAD1.3.1 Agregar Horario de Entrevista.*

MSG14 Dato no registrado

Tipo: Error

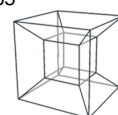
Objetivo: Informar al actor que el dato que ingresó o referenció no existe en el sistema.

Redacción: Datos incorrectos, DETERMINADO ELEMENTO VALOR no se encuentra registrado en el sistema.

Parámetros: El mensaje se muestra con base en los siguientes parámetros:

- DETERMINADO ENTIDAD: Artículo determinado más el nombre de un elemento.
- VALOR: El nombre o identificador de la entidad que no está registrada en el sistema.

Ejemplo: • Dato incorrectos, el actor *Coordinador control escolar* no se encuentra registrado en el sistema.



MSG15 Registro incorrecto



Tipo: Error

Objetivo: Informar al actor que alguno de los registros de alguna gestión no es correcto.

Redacción: Alguno de DETERMINADO ENTIDAD no es correcto.

Parámetros: El mensaje se muestra con base en los siguientes parámetros:

- DETERMINADO ENTIDAD: Artículo determinado más el nombre de un elemento.

Ejemplo:

- Alguna de los *mensajes* no es correcto.

MSG16 Registro necesario



Tipo: Error

Objetivo: Informar al actor que debe realizar el registro de al menos un elemento para continuar con la operación.

Redacción: Ingrese al menos INDETERMINADO ENTIDAD.

Parámetros: El mensaje se muestra con base en los siguientes parámetros:

- INDETERMINADO ENTIDAD: Artículo indeterminado más el nombre de una entidad.

Ejemplo:

- Ingrese al menos un *paso*.
- Ingrese al menos un *caso de uso*.

MSG17 Falta información



Tipo: Error

Objetivo: Informar al actor que es necesario que registre un elemento para solicitar la operación.

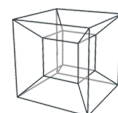
Redacción: No es posible realizar la operación debido a que no ha registrado ELEMENTO.

Parámetros: El mensaje se muestra con base en los siguientes parámetros:

- ELEMENTO: Elemento o elementos que son necesarios para solicitar la operación.

Ejemplo:

- No es posible realizar la operación debido a que no ha registrado *colaboradores*.



MSG18 Caracteres inválidos



Tipo: Error

Objetivo: Informar al actor que el dato que ingresó no puede contener coma, punto, punto medio, dos puntos o guión bajo.

Redacción: DETERMINADO ATRIBUTO no puede contener coma, punto, punto medio, dos puntos o guión bajo.

Parámetros: El mensaje se muestra con base en los siguientes parámetros:

- DETERMINADO ATRIBUTO: Artículo determinado más el nombre del atributo que no puede contener coma, punto, punto medio, dos puntos o guión bajo.

Ejemplo: • *El nombre* no puede contener coma, punto, punto medio, dos puntos o guión bajo.

MSG19 Token incorrecto



Tipo: Error

Objetivo: Informar al actor que no es posible realizar la operación debido a que el token ingresado es incorrecto.

Redacción: El token ingresado para DETERMINADO ELEMENTO es incorrecto.

Parámetros: El mensaje se muestra con base en los siguientes parámetros:

- DETERMINADO ELEMENTO: Artículo determinado más el nombre del elemento que se desea referenciar.

Ejemplo: • El token ingresado para el *caso de uso* es incorrecto.

MSG20 Formato de archivo incorrecto



Tipo: Error

Objetivo: Informar al actor que el archivo seleccionado no cumple con el formato especificado en el modelo conceptual.

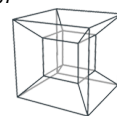
Redacción: Formato incorrecto, seleccione un archivo con formato FORMATO.

Parámetros: El mensaje se muestra con base en los siguientes parámetros:

- FORMATO: Es el formato o formatos que se permiten para el archivo de acuerdo al modelo conceptual.

Ejemplo: • Formato incorrecto, seleccione un archivo con formato *jpeg*.

- Formato incorrecto, seleccione un archivo con formato *png*.



MSG21 Se ha excedido el tamaño del archivo



Tipo: Error

Objetivo: Informar al actor que el archivo seleccionado excede el tamaño máximo especificado en el modelo conceptual.

Redacción: El archivo no puede exceder TAMAÑO UNIDAD.

Parámetros: El mensaje se muestra con base en los siguientes parámetros:

- **TAMAÑO:** Es el tamaño máximo permitido especificado en el modelo conceptual.
- **UNIDAD:** Es la unidad en que se especificó el tamaño máximo del archivo.

Ejemplo: • El archivo no puede exceder 2 MB.

MSG22 Modificación no permitida



Tipo: Error

Objetivo: Informar al actor que el elemento seleccionado no puede modificarse debido a que se encuentra asociado algún caso de uso liberados.

Redacción: Este elemento no se puede modificar debido a que está siendo referenciado en casos de uso liberados: LISTA

Parámetros: El mensaje se muestra con base en los siguientes parámetros:

- **LISTA:** Es la lista de casos de uso liberados en los que se utiliza el elemento.

Ejemplo: • Este elemento no se puede modificar debido a que está siendo referenciado en casos de uso liberados: *CUAD1 Gestionar Entrevistadores para Oferta Académica, CUAD1.2 Agregar Programas Académicos Ofertados.*

MSG23 Correo electrónico y/o contraseña incorrectos



Tipo: Error

Objetivo: Notificar al actor que no es posible iniciar sesión debido a que su correo y/o contraseña son incorrectos.

Redacción: Correo electrónico y/o contraseña incorrectos.

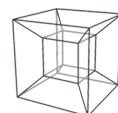
MSG24 Recuperar contraseña



Tipo: Notificación

Objetivo: Informar al actor que se ha enviado un correo electrónico con su contraseña.

Redacción: Se ha enviado un correo electrónico con su contraseña, favor de verificarlo.



MSG25 Datos de Sesión



Tipo: Notificación

Objetivo: Proporcionar al usuario sus datos para iniciar sesión.

Redacción: Bienvenido(a) a PRISMA, los datos con los que deberá iniciar sesión son: Nombre de usuario: NOMBRE, Contraseña: CONTRASEÑA.

Parámetros: El mensaje se muestra con base en los siguientes parámetros:

- NOMBRE: gerardo@mail.com
- CONTRASEÑA: 123456

MSG26 Orden de fechas



Tipo: Error

Objetivo: Informar al actor que las fechas de término deben ser posteriores a las fechas de inicio.

Redacción: La FECHATERMINO debe ser posterior a la FECHAINICIO.

Parámetros: El mensaje se muestra con base en los siguientes parámetros:

- FECHATERMINO: Es la fecha de término.
- FECHAINICIO: Es la fecha de inicio.

Ejemplo: • La *fecha de inicio programada* debe ser posterior a la *fecha de término programada*.

MSG27 Confirmación de término



Tipo: Notificación

Objetivo: Solicitar la confirmación del actor para terminar el caso de uso.

Redacción: ¿Está seguro de que quiere terminar el caso de uso?

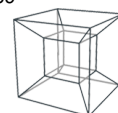
MSG28 Longitud de CURP inválida



Tipo: Error

Objetivo: Informar al actor que la CURP ingresada no cumple con la longitud especificada.

Redacción: La CURP debe contener exactamente 18 caracteres alfanuméricos.



3.57. Menús

3.57.1. Menú de Administrador

Este menú permite al actor *Administrador* seleccionar entre dos opciones:

1. Proyectos. Esta opción permite acceder a la gestión de proyectos.
2. Personal. Esta opción permite acceder a la gestión de personal.



Figura 3.75: MN1 Menú de Administrador

3.57.2. Menú de Colaborador

Este menú permite a los actores *Líder de proyecto* y *Analista* seleccionar la opción *Proyectos* la cual permite acceder a la gestión de proyectos dependiendo el rol.



Figura 3.76: MN2 Menú de Colaborador

