

PROYECTO INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN Y COMPUTACIÓN II

Fase 1: Documentación



María Paula Loyo Miranda 201602804
Introducción a la Programación y Computación II

Ing. William Escobar
Aux. Reimer Chamalé
Escuela de Vacaciones, Diciembre 2017

CONTENIDO

DEFINICIÓN DE LA SOLUCIÓN	2
OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS	2
Objetivos Generales	2
Objetivos Específicos	2
ALCANCES DEL PROYECTO	2
PANORAMA GENERAL DE LA APLICACIÓN	3
REQUERIMIENTOS INICIALES DEL SISTEMA	4
Funciones Del Sistema	4
Atributos Del Sistema	5
DEFINICIÓN DE CLIENTES DE LA APLICACIÓN	5
CASOS DE USO (DIAGRAMA Y DEFINICIÓN)	6
Alto nivel	6
Expandidos	10
MODELO CONCEPTUAL	16
GLOSARIO	17
DIAGRAMA DE GANTT	19

DEFINICIÓN DE LA SOLUCIÓN

Desarrollar una aplicación con enfoques de interacción social hacia usuarios que permita publicar o visualizar proyectos en los cuales forman parte, además de colaborar entre todos para un mejor desempeño en los proyectos y generar así experiencia laboral.

OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS

OBJETIVOS GENERALES

Desarrollar un sistema de software completo, aplicando la planificación de proyectos, utilizando la metodología iterativo-incremental y diagramas UML para describir los conceptos del proyecto.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Comprender la importancia de realizar una correcta planificación al momento de iniciar con el desarrollo de una aplicación de software, así como la interacción que tienen los diferentes diagramas de UML que facilitan la implementación de software planificado.

ALCANCES DEL PROYECTO

- Desarrollar una aplicación social para los usuarios que permita publicar o visualizar proyectos.
- Colaborar entre usuarios para mejorar el desarrollo de dichos proyectos
- Generar experiencia laboral a través de los proyectos a trabajar.

PANORAMA GENERAL DE LA APLICACIÓN

Debido a los constantes avances tecnológicos, y el movimiento del día a día de cada persona, el concepto de trabajo ha cambiado radicalmente, migrando a un territorio totalmente diferente al clásico, enfocado a un aspecto más independiente y sin compromiso directo a una empresa.

Hoy en día existen nuevas metodologías de trabajo siendo aún más atractivas para las nuevas generaciones. Como parte de todo este desarrollo vemos muy presentes las redes sociales, las cuales han generado un gran impacto en las interacciones interpersonales humanas. Por lo que se ha buscado una manera de implementar estas áreas y poder así sacar un mayor provecho a las funcionalidades de las nuevas eras.

Se nos ha contratado para dar una solución y mejor manera de desarrollo de las personas en cuanto a sus labores y sus relaciones por lo que se combinaron a través de una plataforma que permite relacionarse y a la vez trabajar. Con esta interfaz se busca poder ampliar los panoramas de las personas y ampliar sus conocimientos reconociendo sus avances y empoderando a todas las personas a participar en distintos proyectos de trabajo divididas en distintas tareas.

Además de esto se busca que puedan comunicarse a través de mensajes y poder también conocer un poco de sus ideas y comentarios para poder sacar un mejor provecho de sus nuevas opciones.

Este sistema tiene un enfoque social y laboral, dónde se reúnen usuarios que poseen diferentes habilidades y conocimientos, y entre ellos pueden valorar dichas habilidades de acuerdo a los servicios prestados, realizar comentarios, visualizar estadísticas y congregarse en grupos de trabajo más amplios.

REQUERIMIENTOS INICIALES DEL SISTEMA

FUNCIONES DEL SISTEMA

Número	Función	Categoría	Prioridades	Relaciones
1	Registro de usuarios	Evidente	1	-
2	Publicar estados	Evidente	10	1
3	Comentar estados	Evidente	11	2
4	Agregar y Eliminar contactos contactos	Evidente	14	1
5	Enviar mensajes	Evidente	12	1
6	Realizar alianzas/asociaciones como administrador	Evidente	5	1
7	Permite ser incluido a una asociación	No Evidente	9	4
8	Suscribirse a proyectos	Evidente	3	6
9	Valoración de habilidades entre usuarios	Evidente	6	12
10	Otorgar puntos como Karma por conocimientos	Evidente	7	12
11	Publicar proyectos	Evidente	2	6
12	Realizar tareas en los proyectos publicados	Evidente	4	8
13	Recibir puntos por conocimientos como karma	Evidente	8	9
14	Realizar reportes generales	Evidente	13	12

ATRIBUTOS DEL SISTEMA

Atributos	Desarrollo
Facilidad de Uso	Una interfaz gráfica agradable e intuitiva para los usuarios
Disponibilidad	Un sistema funcional que pueda ser utilizado en cualquier momento
Eficiencia	Búsqueda de datos teniendo respuestas breves y efectivas
Simplicidad	Que el usuario tenga la facilidad de encontrar la información necesaria y navegar a través de las páginas dando un funcionamiento óptimo de esta.

DEFINICIÓN DE CLIENTES DE LA APLICACIÓN

Cliente	Descripción	Módulos
Usuarios	En la plataforma de la aplicación los usuarios serán todos los trabajadores capaces de interactuar entre ellos.	Podrán realizar tareas de proyectos, comentar estados, agregar contactos, dar puntajes de Karma, enviar mensajes
Empresa/Usuarios Administradores	Conocer quienes están llevando a cargo tareas y poder generar pagos	Grupos de usuarios, pagar proyectos, control de reportes.

CASOS DE USO (DIAGRAMA Y DEFINICIÓN)



ALTO NIVEL

Identificador:	CDU01
Caso de Uso:	Generar Registro
Actores:	Usuario
Descripción:	Se realiza un registro de inscripción para poder tener acceso a la Red
Tipo:	Primario

Identificador:	CDU02
Caso de Uso:	Agregar Contactos
Actores:	Usuario
Descripción:	Se pueden enviar solicitudes para agregar nuevos contactos
Tipo:	Primario

Identificador:	CDU03
Caso de Uso:	Publicar Estados
Actores:	Usuario
Descripción:	Pueden publicar estados de cualquier tipo profesional
Tipo:	Primario

Identificador:	CDU04
Caso de Uso:	Hacer Comentarios
Actores:	Usuario
Descripción:	Puede dar a conocer comentarios a través de estas publicaciones
Tipo:	secundario

Identificador:	CDU05
Caso de Uso:	Enviar Mensajes
Actores:	Usuario
Descripción:	Se pueden enviar mensajes privados entre usuarios
Tipo:	Primario

Identificador:	CDU06
Caso de Uso:	Realizar Tareas
Actores:	Usuario
Descripción:	Puede asignarse a tareas de proyectos y realizar estas, una vez cumpla con sus requisitos
Tipo:	Primario

Identificador:	CDU07
Caso de Uso:	Otorgar karma
Actores:	Usuario, usuario administrador
Descripción:	Puede dar puntos de Karma a otros usuarios para calificar sus habilidades
Tipo:	Primario

Identificador:	CDU08
Caso de Uso:	Crear Proyectos
Actores:	Usuario, usuario administrador
Descripción:	Puede dar inicio a cualquier tipo de nuevo proyecto para trabajar en el
Tipo:	Primario

Identificador:	CDU9
Caso de Uso:	Crear Asociaciones
Actores:	Usuario administrador
Descripción:	Crea grupos de usuarios la cual llamamos asociaciones, para realizar proyectos en conjunto
Tipo:	Primario

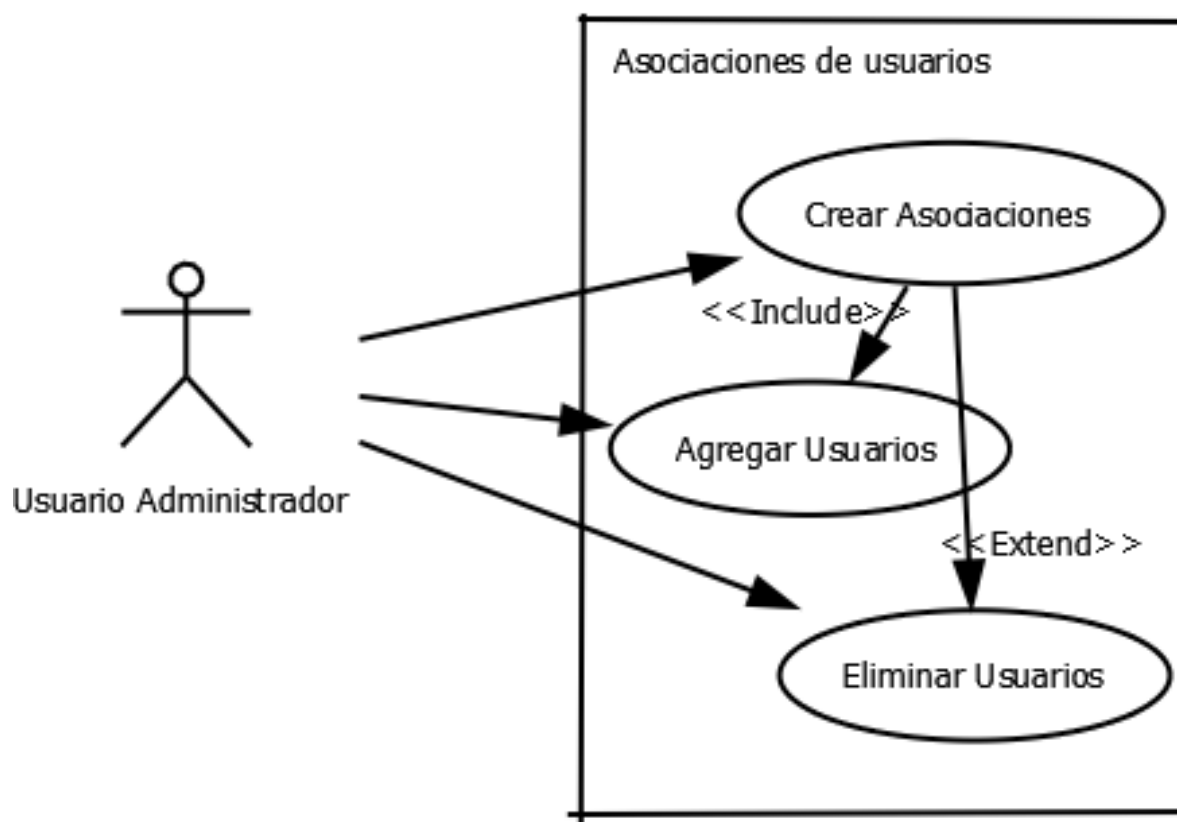
Identificador:	CDU10
Caso de Uso:	Generar Reportes
Actores:	Usuario administrador
Descripción:	Genera reportes con una base de datos generadas a través de la información y las tareas realizadas.
Tipo:	Primario

Identificador:	CDU11
Caso de Uso:	Visualizar Inteacciones
Actores:	Usuario administrador
Descripción:	Visualiza todo tipo de interacciones que tiene los usuarios en las tareas y proyectos asignados
Tipo:	Secundario

Identificador:	CDU12
Caso de Uso:	Suspender Cuentas
Actores:	Usuario administrador
Descripción:	Los administradores son capaces de suspender cuentas en caso observen algún comportamiento inadecuado entre usuarios
Tipo:	Primario

Identificador:	CDU13
Caso de Uso:	Eliminar usuarios
Actores:	Usuario administrador
Descripción:	Además de suspender los administradores pueden eliminar cuentas de usuarios por diversas razones
Tipo:	Secundario

EXPANDIDOS



Identificador: CDU9.1

Caso de Uso: Crear Asociaciones

Actores: Usuario administrador

Propósito: Obtener un equipo de trabajo para proyectos

Resumen: Crea grupos de usuarios la cual llamamos asociaciones, para realizar proyectos en conjunto

Tipo: Primario Esencial

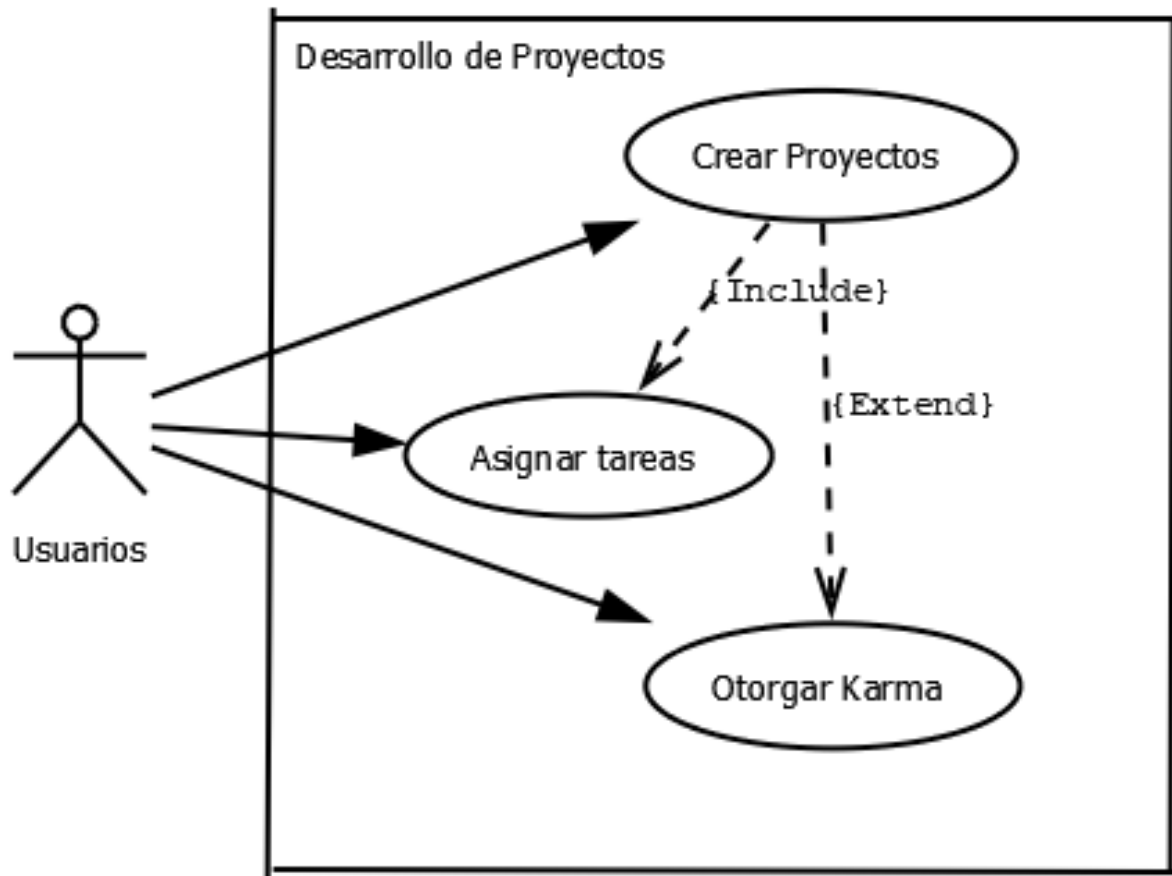
Referencia Cruzada: CDU02, CDU08, CDU06

Curso Normal de Eventos:

1. Agregar un proyecto
2. crear grupo de usuarios que cumplan con requisitos
3. agregar usuarios deseados

Identificador:	CDU02.1
Caso de Uso:	Agregar Usuarios
Actores:	Usuario Administrador
Propósito:	Poder ampliar los contactos con los que se cuentan para trabajar
Resumen:	Se pueden enviar solicitudes para agregar nuevos contactos
Tipo:	Primario Esencial
Referencia Cruzada:	CDU01
Curso Normal de Eventos:	1. Buscar personas por nombre o nickname 2. Agregar contactos a la red
Curso Alternativo de Eventos:	1. Que no reconozca a una persona 2. Que no exista este usuario

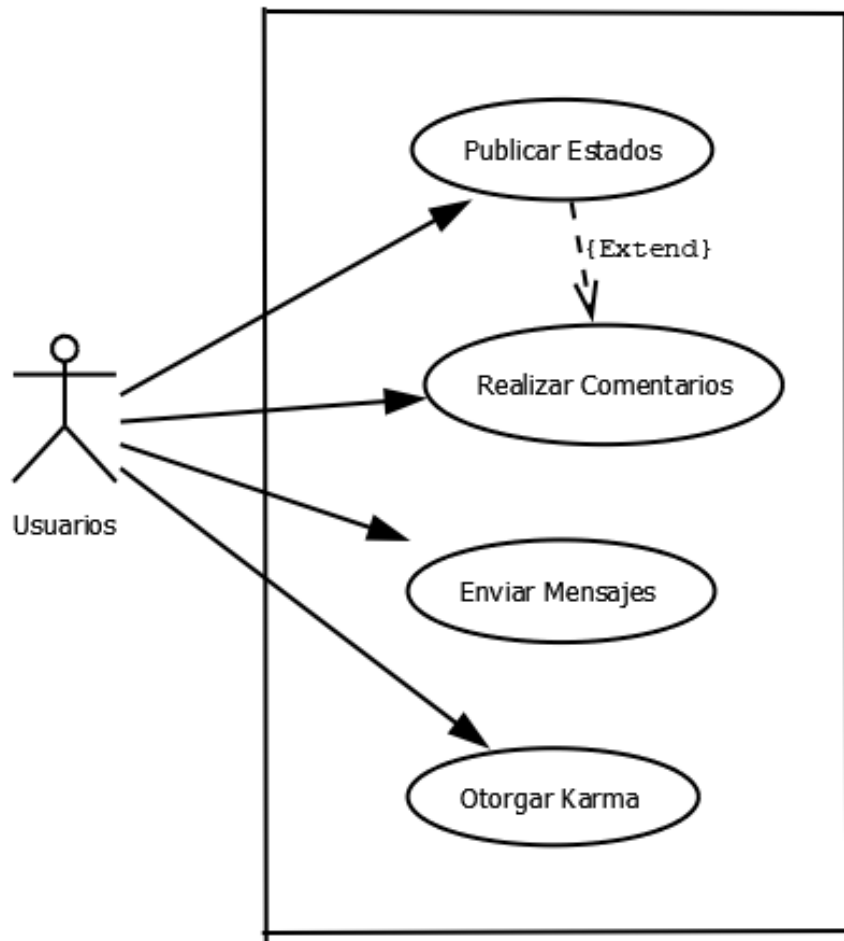
Identificador:	CDU13.1
Caso de Uso:	Eliminar usuarios
Actores:	Usuario administrador
Propósito:	Eliminar usuarios de los proyectos creados
Resumen:	Además de suspender los administradores pueden eliminar cuentas de usuarios por diversas razones
Tipo:	Secundario Esencial
Referencia Cruzada:	CD01, CDU02.1
Curso Normal de Eventos:	1. Seleccionar los usuarios no deseados 2. Eliminarlos o Retirarlos de la asociación



Identificador:	CDU08.1
Caso de Uso:	Crear Proyectos
Actores:	Usuario, usuario administrador
Propósito:	Generar nuevos proyectos a realizar
Resumen:	Puede dar inicio a cualquier tipo de nuevo proyecto para trabajar en el
Tipo:	Primario Esencial
Referencia Cruzada:	No tiene
Curso Normal de Eventos:	1. Crear un nombre de proyecto nuevo 2. Asignar tareas por realizar 3. Abrir requisitos para usuarios asignarse una tarea

Identificador:	CDU06.1
Caso de Uso:	Asignar Tareas
Actores:	Usuario
Propósito:	Poder asignar tareas a los usuarios
Resumen:	Puede asignarse a tareas de proyectos y realizar estas, una vez cumpla con sus requisitos
Tipo:	Primario Esencial
Referencia Cruzada:	CDU02, CDU08
Curso Normal de Eventos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dependiendo las habilidades ver las tareas 2. Cumplir con las especificaciones 3. Asignarse a las tareas de los proyectos
Curso Alternativo de Eventos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. no cumplir con los requisitos en experiencia de karma 2. no dejar asignar a las tareas

Identificador:	CDU07.1
Caso de Uso:	Otorgar karma
Actores:	Usuarios, usuarios administrador
Propósito:	Poder dar puntuaciones entre usuarios
Resumen:	Puede dar puntos de Karma a otros usuarios para calificar sus habilidades
Tipo:	Primario Esencial
Referencia Cruzada:	CDU06, CDU02
Curso Normal de Eventos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. al tener tareas asignadas se puede calificar 2. Cumplir con las tareas 3. Otorgar punto de Karma por la tarea realizada
Curso Alternativo de Eventos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. no cumplir con los requisitos en experiencia de karma 2. no dejar asignar a las tareas



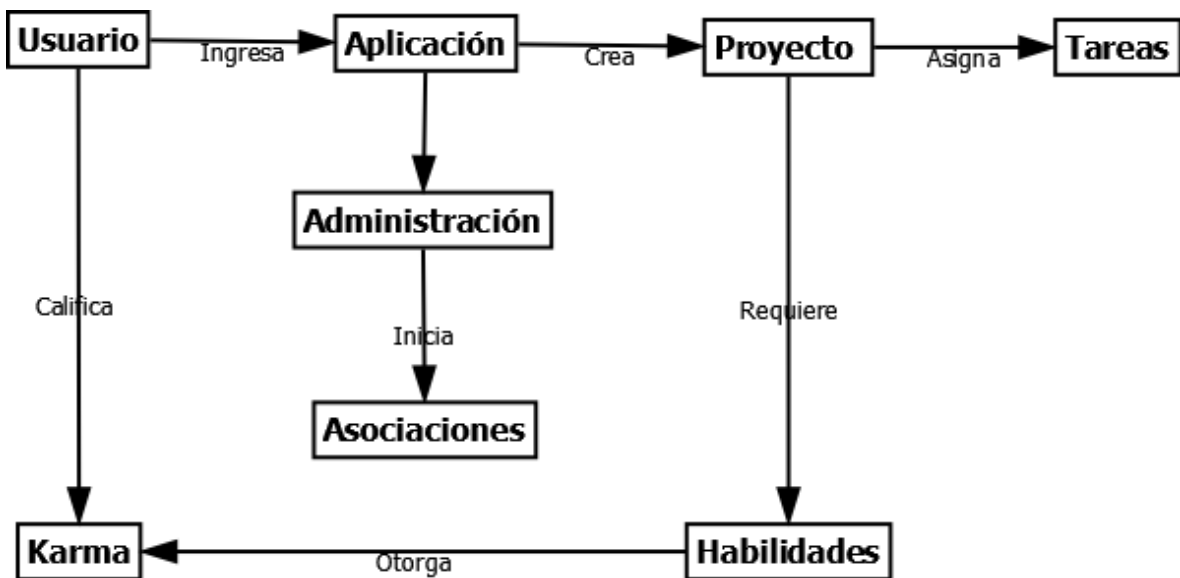
Identificador:	CDU03.1
Caso de Uso:	Publicar Estados
Actores:	Usuario
Propósito:	Interactuar entre usuarios
Resumen:	Pueden publicar estados de cualquier tipo profesional
Tipo:	Primario Esencial
Referencia Cruzada:	CDU01
Curso Normal de Eventos:	1. Crear estados para publicar 2. Escribir sugerencias o ideas de distintas situaciones 3. Publicar dichos estados 4. Los contactos puedan ver dichos estados

Identificador:	CDU04.1
Caso de Uso:	Hacer Comentarios
Actores:	Usuario
Propósito:	Comunicar ideas extras a los estados
Resumen:	Puede dar a conocer comentarios a través de estas publicaciones
Tipo:	Primario Esencial
Referencia Cruzada:	CDU03
Curso Normal de Eventos:	1. Crear comentarios
	2. Escribir ideas o propuestas extras a los estados
	3. Publicar dichos comentarios
	4. Los contactos puedan ver los comentarios

Identificador:	CDU05.1
Caso de Uso:	Enviar Mensajes
Actores:	Usuario
Propósito:	Comunicación privada entre usuarios
Resumen:	Se pueden enviar mensajes privados entre usuarios
Tipo:	Primario Esencial
Referencia Cruzada:	CDU02
Curso Normal de Eventos:	1. Crear mensajes nuevos
	2. Escribir ideas o propuestas extras para enviar por mensajes privados
	3. Enviar mensajes a los contactos
	4. Los contactos puedan ver estos mensajes de forma privada

Identificador:	CDU07.1.1
Caso de Uso:	Otorgar karma
Actores:	Usuarios, usuarios administrador
Propósito:	Poder dar puntuaciones entre usuarios
Resumen:	Puede dar puntos de Karma a otros usuarios para calificar sus habilidades
Tipo:	Primario Esencial
Referencia Cruzada:	CDU06, CDU02
Curso Normal de Eventos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. al tener tareas asignadas se puede calificar 2. Cumplir con las tareas 3. Otorgar punto de Karma por la tarea realizada
Curso Alterno de Eventos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. no cumplir con los requisitos en experiencia de karma 2. no dejar asignar a las tareas

MODELO CONCEPTUAL



GLOSARIO

BSD

Es la licencia de software otorgada principalmente para los sistemas BSD (Berkeley Software Distribution) un tipo del sistema operativo Unix-Like

DEMO

Son prototipos, versiones incompletas o de evaluación de un determinado programa informático con el fin de mostrar la idea de funcionamiento y funcionalidades.

Plataforma

Es un sistema que permite la ejecución de diversas aplicaciones bajo un mismo entorno

Ranking

Lista o relación ordenado de cosas o personas con arreglo a un criterio determinado

Rol

Función que una persona desempeña en un lugar o una situación

Software

Conjunto de programas y rutinas que permiten a la computadora realizar tareas

Casos de uso

Especificación de una secuencia de acciones o escenarios.

Caja Negra

Elemento estudiado desde el punto de vista de las entradas y las salidas sin importar su funcionamiento interno

Relaciones

Procesos que permiten detectar y obtener información a través del entorno.

Diagrama de Gantt

Herramienta que ayuda a exponer gráficamente el tiempo previsto para la planeación de alguna actividad

Red Social

Estructura social compuesta por actores o personas y están relacionadas por algún criterio

Instancias

Particularización específica para determinada clase, entidad o modelo.

Scrum

Marcos de desarrollo de estrategias incrementales de planificación y ejecución completa de un producto

Kanban

Son cuando dos o más procesos están tan estrechamente vinculados con cada uno de los demás que puede verse como único

DIAGRAMA DE GANTT

