

PRÁCTICA PROFESIONALIZANTE I



Ciudad alternativa

Carrera: Técnico Superior en Desarrollo de Software
Comisión: 2do 1era
Año: 2021

Profesor: Ing. Diego M. Servan

Alumnos:
Maximiliano Borachoc
Lucas Martín Diodati
Alejandro Zampini

Índice:

Situación problemática:	4
Justificación del tema:	4
Síntesis:	4
Antecedentes:	4
Objetivos:	4
Generales:	4
Universo de estudio:	5
Plan de trabajo:	5
Recursos humanos y funciones:	5
Recursos materiales:	5
Resultado esperado:	6
Requerimientos:	6
Casos de uso:	6
Wireframing:	13
Página de inicio	13
Vista principal de categorías	14
Vista detallada de categoría	15
Vista de Newsletter	16
Vista de carga de evento	17
Vista de carga de deporte	18
Vista de publicación	19
Vista principal del administrador	20
Vista de publicaciones pendientes del administrador	21
Modelo de datos.	22
Lista de tareas:	23
Gantt	24
Gestión de riesgos	26
Niveles de probabilidad:	26
Niveles de impacto:	26
Matriz de riesgo.	27
Acciones preventivas y correctivas.	27
Metodología de desarrollo.	29
Fases del proyecto:	29
Plan de testing.	30
Entorno operativo.	33

Glosario / Diccionario de datos.	33
Bibliografía.	34

Título: Ciudad Alternativa

Situación problemática:

Las actividades que no refieren al fútbol (como el atletismo, windsurf, ajedrez, etc), ni a los grandes eventos (como torneos de bmx, batallas de rap, etc), ni a los centros de aprendizaje habituales (como talleres en galpones o particulares), no tienen la suficiente difusión por parte del aparato informativo de la municipalidad. Los recién llegados a la ciudad y los mismos residentes que buscan hacer actividades no convencionales, se enfrentan a la dificultad de hallar dónde realizarlas.

Justificación del tema:

Esta aplicación web facilitará la difusión de las actividades alternativas que hay en la ciudad de Rosario y el Gran Rosario, centralizando la información y permitiendo al usuario un acceso directo a cada una de ellas.

Síntesis:

Se desarrollará una aplicación para facilitar a los residentes y recién llegados a la ciudad de Rosario la información sobre deportes o actividades no convencionales. Podrán buscar información e inscribirse, así como también agregar publicaciones sobre eventos, talleres y actividades deportivas.

Antecedentes:

“Deportes Alternativos” - <https://deportesalternativos.com/argentina> -

“CMD Sport” - <https://www.cmdsport.com/> -

Objetivos:

Generales:

- Diseñar y programar la aplicación “Ciudad Alternativa” para facilitar la difusión de las actividades no convencionales de la ciudad de Rosario y el Gran Rosario.

Específicos:

- Registrar actividades a través de un formulario de alta.
 - Catalogar las actividades especificadas en categorías.
 - Sistema de búsqueda y filtrado de las actividades por categoría, zona, o palabra clave.
 - Sugerir actividades en base a visualizaciones y/o valoraciones de otros usuarios.
 - Ofrecer Newsletter vía email con información sobre nuevas actividades registradas.
 - Módulo para usuarios moderadores que puedan aprobar o denegar usuarios que propongan publicaciones nuevas.
 - Módulo para usuarios registrados que puedan subir publicaciones de actividades acordes a la aplicación.
-

Universo de estudio:

Dueños de clubes, responsables de talleres, instructores y vecinales.

Plan de trabajo:

Se entrevistará virtualmente a los dueños de clubes, a los responsables de talleres, a los instructores y a los presidentes vecinales que nos brindarán la información referida a sus actividades.

Se analiza la información y se desarrollan los primeros catálogos de la aplicación. Luego se desarrollan los formularios para que los usuarios puedan registrar nuevas actividades, y se continúa con las demás funciones preestablecidas.

Recursos humanos y funciones:

Análisis	Diseño BBDD	Aspecto Visuales(wireframes, prototipos, Front end)	Programación (Back end)	Testing
Desarrollador 1 Desarrollador 2	Desarrollador 1 Desarrollador 3	Desarrollador 1 Desarrollador 3	Desarrollador 2 Desarrollador 1	Desarrollador 2 Desarrollador 3

Recursos materiales:

- Los integrantes de dicho proyecto requerirán
- de ciertos elementos:

- PC's (una para cada desarrollador)
- Conexión a internet.
- Hosting.
- Dominio.

Resultado esperado:

Desarrollar la aplicación “Ciudad Alternativa” que logre la difusión de actividades no convencionales que se puedan realizar en la ciudad de Rosario y el Gran Rosario.

Requerimientos:

001 El sistema deberá permitir registrar usuarios.

002 El sistema deberá permitir loguearse. Los datos ingresados en el Login deberán ser validados con la información brindada en el “Formulario de Registro” alojado en la BD

003 El sistema deberá permitir recuperar la contraseña.

004 El sistema deberá permitir modificar los “datos personales” del usuario.

005 El sistema deberá permitir al usuario registrado cargar una publicación.

006 El sistema deberá permitir al usuario registrado modificar su propia publicación.

007 El sistema deberá permitir filtrar las categorías en base a diferentes filtros.

008 El sistema deberá permitir suscribirse al newsletter.

009 El sistema deberá contar con diferentes categorías predefinidas.

0010 El sistema deberá permitir valorar una publicación a los usuarios registrados.

Casos de uso:

CU – 001 Registrar		
Descripción: El sistema deberá contar con una sección de “Registro de Usuario” para que los usuarios de la página puedan registrarse.		
Secuencia Normal	Paso	Acción

	1	El usuario se dirige al menú superior derecho y clickea en el botón “Registrarse”.
	2	El sistema redireccionará al “Formulario de registro”.
	3	El usuario completa el “Formulario de Registro”.
	4	El sistema verificará que los datos ingresados sean correctos.
	6	El usuario confirma los datos que ingresa haciendo click en “Confirmar”.
	7	El sistema almacenará los datos en la BD. Posteriormente, enviará un email confirmación a su correo electrónico.
	8	El usuario ingresa al sistema mediante el link de validación enviado a su correo electrónico.
	9	EL sistema realizará la validación la cuenta registrada por el usuario.
Excepción	Paso	Acción
	5	Si algún dato es invalido el sistema alerta al usuario.
	10	Si los datos “Usuario” y/o “Contraseña” ingresado son incorrectos el sistema alerta al usuario.
Precondición	El usuario debe ingresar al sistema	
Postcondición	El usuario consigue registrarse	
Comentario	El sistema permitirá un máximo de 3 intentos para validar “Usuario” y “Contraseña”. El link de validación brindado por el sistema debe ser único.	

CU – 002 Loguear		
Descripción: El Sistema deberá contar con una sección de “Ingresar” para que los usuarios registrados puedan acceder a sus cuentas.		
Secuencia Normal	Paso	Acción
	1	El usuario se dirige al menú superior derecho y clickea en el botón “Ingresar”.
	2	El sistema redireccionará a la sección “Ingresar”.
	3	El usuario completa casilleros con “Usuario” y “Contraseña” y hace click en “Ingresar”.
	4	El sistema verificará que los datos ingresados sean correctos, comparándolos con los de la BD. Si son correctos, el sistema le dará acceso como usuario “Registrado”.

Excepción	Paso	Acción
	5	Si los datos “Usuario” y/o “Contraseña” ingresados son incorrectos el sistema alerta al usuario mediante un Pop-Up.
Precondición	El usuario debe estar registrado.	
Postcondición	El usuario logra loguearse.	
Comentario	El sistema permitirá un máximo de 3 intentos para validar “Usuario” y “Contraseña”.	

CU – 003 Recuperar Contraseña		
Descripción: El sistema deberá contar con una sección “Olvidé mi contraseña” para que los usuarios registrados que no pueden ingresar tengan la posibilidad de hacerlo.		
Secuencia Normal	Paso	Acción
	1	El usuario se dirige al menú superior derecho y clickea en el botón “Ingresar”.
	2	El usuario se dirige al botón “Olvidé mi contraseña”.
	3	El sistema redireccionará a la sección “Recuperar Contraseña”.
	4	El usuario completa los datos solicitados y confirma los mismos haciendo click en “Recuperar”
	5	El sistema verificará que los datos ingresados sean correctos, comparándolos con los de la BD. Inmediatamente envía un email a la casilla de correo registrada en la cuenta.
	6	El usuario ingresa al link provisto en el email e ingresa su nueva contraseña, y la confirma. (La contraseña se actualiza en la base de datos)
Excepción	Paso	Acción
	5	Si los datos ingresados no coinciden con los almacenados en la BD.
	E1	El sistema alertará al usuario mediante un Pop-Up.
Precondición	El usuario debe estar registrado.	
Postcondición	El usuario logra Recuperar su “Contraseña”.	
Comentario	El sistema permitirá un máximo de 3 intentos para validar los datos solicitados.	

CU – 004 Modificar datos Personales

Descripción: El sistema deberá contar con una sección de “Modificar datos personales” para que los usuarios registrados puedan cambiar algunos de los datos de sus cuentas.		
Secuencia Normal	Paso	Acción
	1	El usuario registrado selecciona la opción “Modificar Datos”, que se encuentra ubicada dentro del perfil del usuario.
	2	El sistema mostrará todos los campos de datos del usuario y da acceso a este a modificar los datos personales.
	3	El usuario modifica los datos necesarios.
	4	El sistema verificará que los datos y/o tipos de datos ingresados sean válidos.
	6	El usuario confirma los datos que ingresa haciendo click en “Modificar”.
	7	El sistema almacenará los datos en la BD.
Excepción	Paso	Acción
	5	Si algún dato y/o tipo de dato es inválido el sistema alerta al usuario.
Precondición	El usuario registrado debe estar Logueado. El usuario registrado debe ingresar en su perfil de usuario.	
Postcondición	El usuario registrado consigue modificar sus datos.	
Comentario	Los datos “Usuario” “DNI” “E-mail” deben ser únicos en la BD. El dato “Usuario” no se puede modificar. Los datos “Nombre” “Apellido” deben ser de tipo alfabético. Los datos “DNI” “Fecha Nacimiento” deben ser de tipo entero.	

CU – 005 Cargar publicación		
Descripción: El sistema deberá contar con una sección “Cargar evento” para que los usuarios registrados que deseen crear un evento nuevo puedan hacerlo.		
Secuencia Normal	Paso	Acción
	1	El usuario se dirige al menú superior derecho y clickea en el botón “Subir Publicación”.
	2	El sistema redireccionará a la sección “Crear evento”.
	3	El usuario completa los datos solicitados y confirma los mismos haciendo click en el botón “Crear”
	4	El sistema verificará que los datos ingresados sean correctos, envía la solicitud de alta al usuario SuperAdmin, y le informa al usuario que su publicación está siendo evaluada.

	5	Luego de ser aprobada se le informa al usuario por medio de un mail.
	6	El sistema deberá publicar el evento en la sección correspondiente.
Excepción	Paso	Acción
	4	Si los datos ingresados no coinciden con los esperados por el sistema.
	E1	El sistema alertará al usuario mediante un Pop-Up.
	5	Luego de no ser aprobado el evento, se le informa al usuario los motivos vía email.
Precondición	El usuario debe estar registrado.	
Postcondición	El usuario logra crear un evento.	
Comentario	Los parámetros de la aprobación del evento serán estipulado por el usuario SuperAdmin	

CU – 006 Modificar publicación.		
Descripción: El sistema deberá contar con una sección “Modificar evento” para que los usuarios registrados que deseen modificar un evento cargada y aprobado puedan hacerlo.		
Secuencia Normal	Paso	Acción
	1	El usuario se dirige al menú superior derecho y clickea en el botón “Usuario”.
	2	El sistema redireccionará a la sección “Perfil de usuario”.
	3	El usuario se dirige al botón “Eventos” y clickea sobre él.
	4	El sistema lo redirecciona a la sección “Eventos”
	5	Luego, el usuario podrá elegir el evento y lo modificará.
	6	El sistema enviará la solicitud de modificación al usuario superAdmin, y le informará al usuario que su publicación está siendo evaluada.
	7	Luego de ser aprobada se le informa al usuario por medio de un mail.
	8	El sistema deberá publicar el evento en la sección correspondiente.

Excepción	Paso	Acción
	6	Si los datos ingresados no coinciden con los esperados por el sistema.
	E1	El sistema alertará al usuario mediante un Pop-Up.
	7	Luego de no ser aprobado el evento, se le informa al usuario los motivos vía email.
Precondición	El usuario debe estar registrado y tener un evento activo.	
Postcondición	El usuario logra modificar un evento.	
Comentario	Los parámetros de la aprobación del evento serán estipulado por el usuario SuperAdmin	

CU – 007 Filtrar categorías		
Descripción: El sistema deberá permitir filtrar las categorías en base a diferentes filtros.		
Secuencia Normal	Paso	Acción
	1	El usuario hace click en el botón central de categorías.
	2	El sistema redirecciona a la vista de categorías.
	3	El usuario se dirige hacia la columna lateral izquierda, donde puede seleccionar diferentes filtros predeterminados.
	4	El usuario selecciona el filtro que desea.
	5	El sistema actualizará la lista de publicaciones en base a los filtros seleccionados por el usuario.
	6	El usuario modifica los parámetros de los filtros.
	7	El sistema actualizará la lista de publicaciones en base a los nuevos parámetros de filtros seleccionados.
Excepción	Paso	Acción
	4 - 6	Si el filtro que selecciona el usuario no cuenta con publicaciones el sistema devolverá un mensaje alertando que no se han encontrado publicaciones.
Precondición	El sistema deberá contar con publicaciones cargadas.	
Postcondición	El sistema devuelve las publicaciones en base a los filtros aplicados por el usuario.	

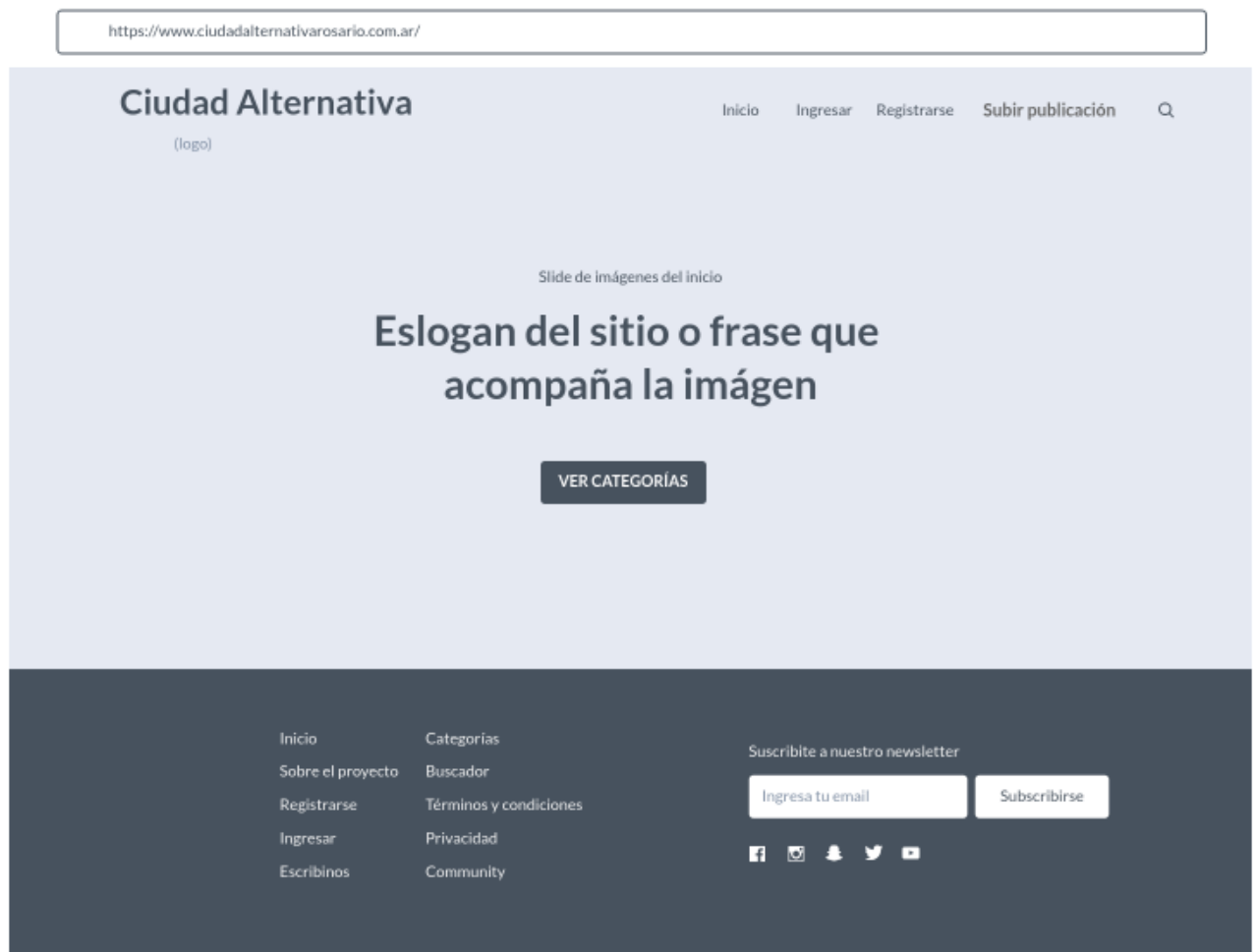
Comentario	Los filtros disponibles son los mismos para todas las publicaciones.
------------	--

CU – 008 Suscribirse Newsletter		
Descripción: El sistema deberá contar con una sección “Suscribirse a Newsletter” en la cual el usuario podrá ingresar su email y recibir información sobre actividades relacionadas		
Secuencia Normal	Paso	Acción
	1	El usuario deberá dirigirse al botón “Suscribirse a nuestro Newsletter” y clickear sobre él.
	2	El sistema lo redireccionará a la sección “Newsletter”.
	3	El usuario deberá ingresar su email en el campo solicitado.
	4	El sistema deberá incorporar al usuario a una lista de difusión de newsletter.
Excepción	Paso	Acción
	3	Si el usuario ingresa un mail no válido.
	E1	El sistema alertará al usuario mediante un Pop-Up.
Precondición		
Postcondición	El usuario comenzará a recibir newsletter en su correo electrónico	
Comentario	No es condición que el usuario esté registrado en el sistema.	

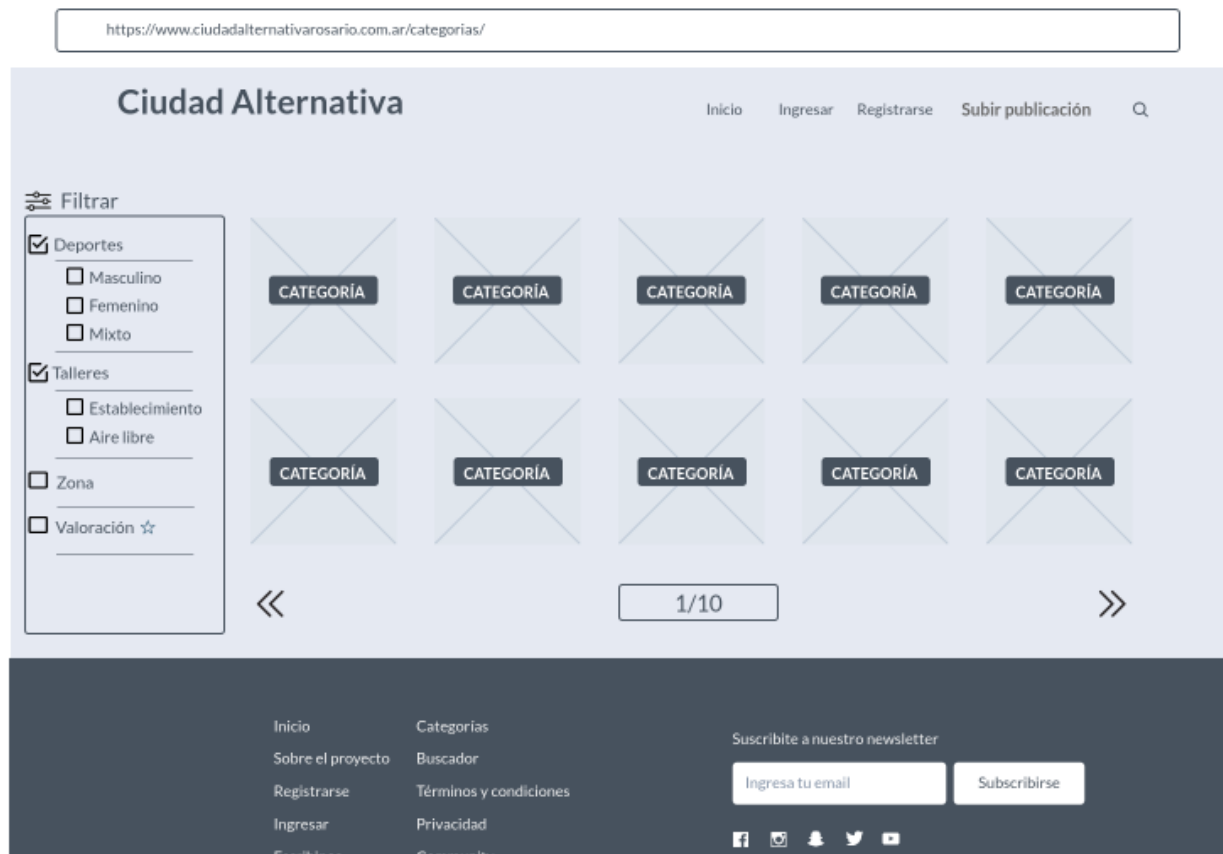
Wireframing:

<https://marvelapp.com/prototype/h10h6fh>

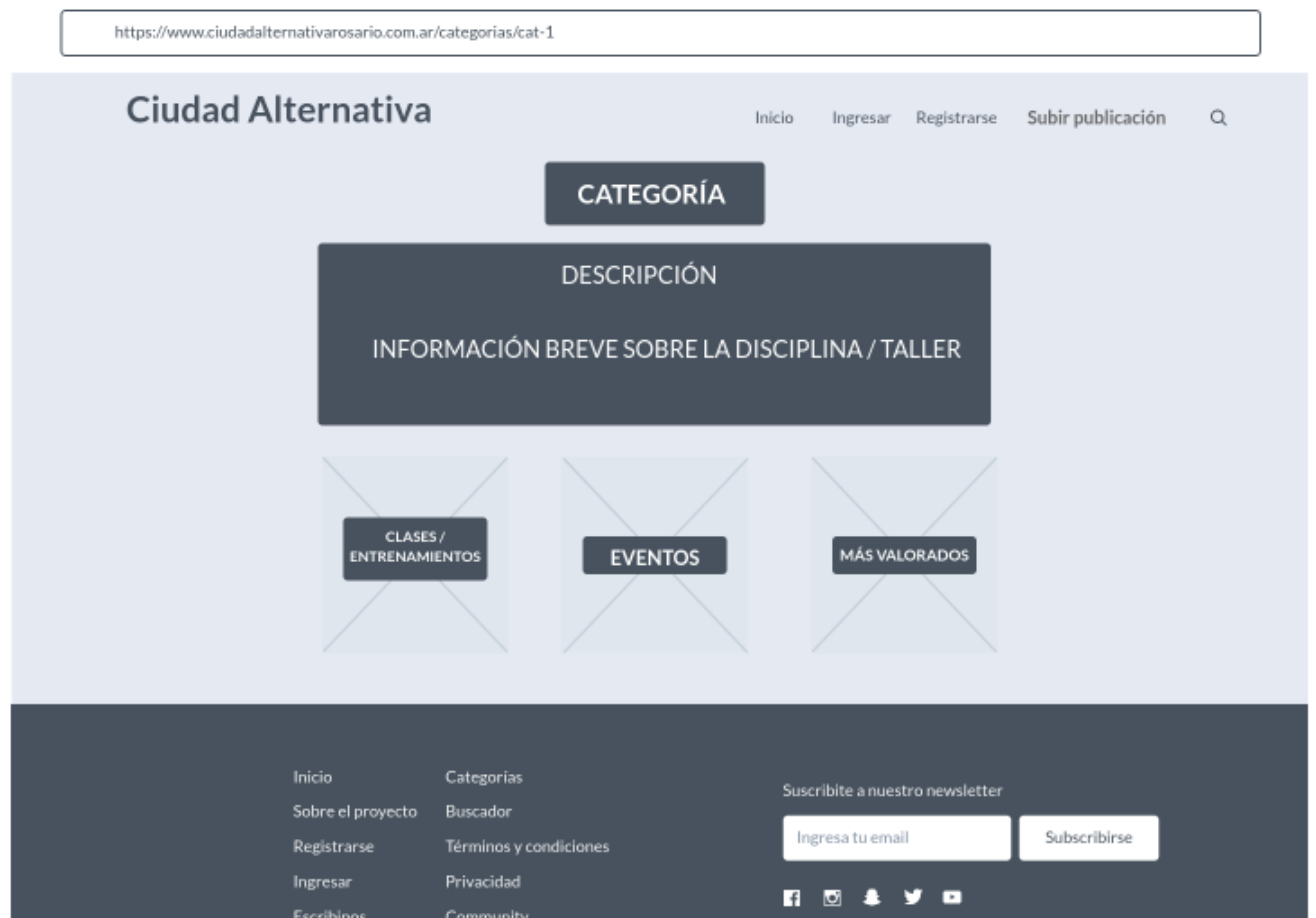
Página de inicio



Vista principal de categorías



Vista detallada de categoría



Vista de Newsletter

https://www.ciudadalternativariosario.com.ar/newsletter

Ciudad Alternativa

(logo)

Imagen

Inicio

Ingresar

Registrarse

Subir publicación

Q

NEWSLETTER CONTENIDO

Contenido contenido contenido contenido contenido contenido contenido contenido contenido contenido contenido contenido contenido contenido contenido contenido contenido .

correo electronico:

RECIBIR NEWSLETTER

Inicio

Sobre el proyecto

Registrarse

Ingresar

Categorías

Buscador

Términos y condiciones

Privacidad

Suscribite a nuestro newsletter

Ingresa tu email

Subscribirse

Vista de carga de evento

<https://www.ciudadalternativarosario.com.ar/>

Ciudad Alternativa
(logo)

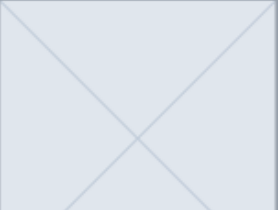
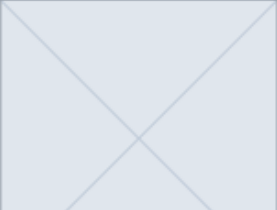


[Inicio](#) [Ingresar](#) [Registrarse](#) [Subir publicación](#) [Q](#)

Título:

Lugar **Fecha:** **Hora:**

Evento

Agregar imagenes



Vista de carga de deporte

<https://www.ciudadalternativarosario.com.ar/CargarDeporte>

Ciudad Alternativa
(logo)

[Inicio](#) [Usuario](#) [Registrarse](#) [Subir publicación](#) [Q](#)

Nombre:

Seleccionar deporte ▼

Deporte nuevo

! El nuevo deporte NO será agregado inmediatamente. [Ayuda.](#)

Lugar

Breve descripción

Agregar imágenes

Vista de publicación

https://www.ciudadalternativarosario.com.ar/categorias/cat-1/publicacion

Ciudad Alternativa

[Inicio](#)[Ingresar](#)[Registrarse](#)[Subir publicación](#)

PUBLICACIÓN

IMAGEN

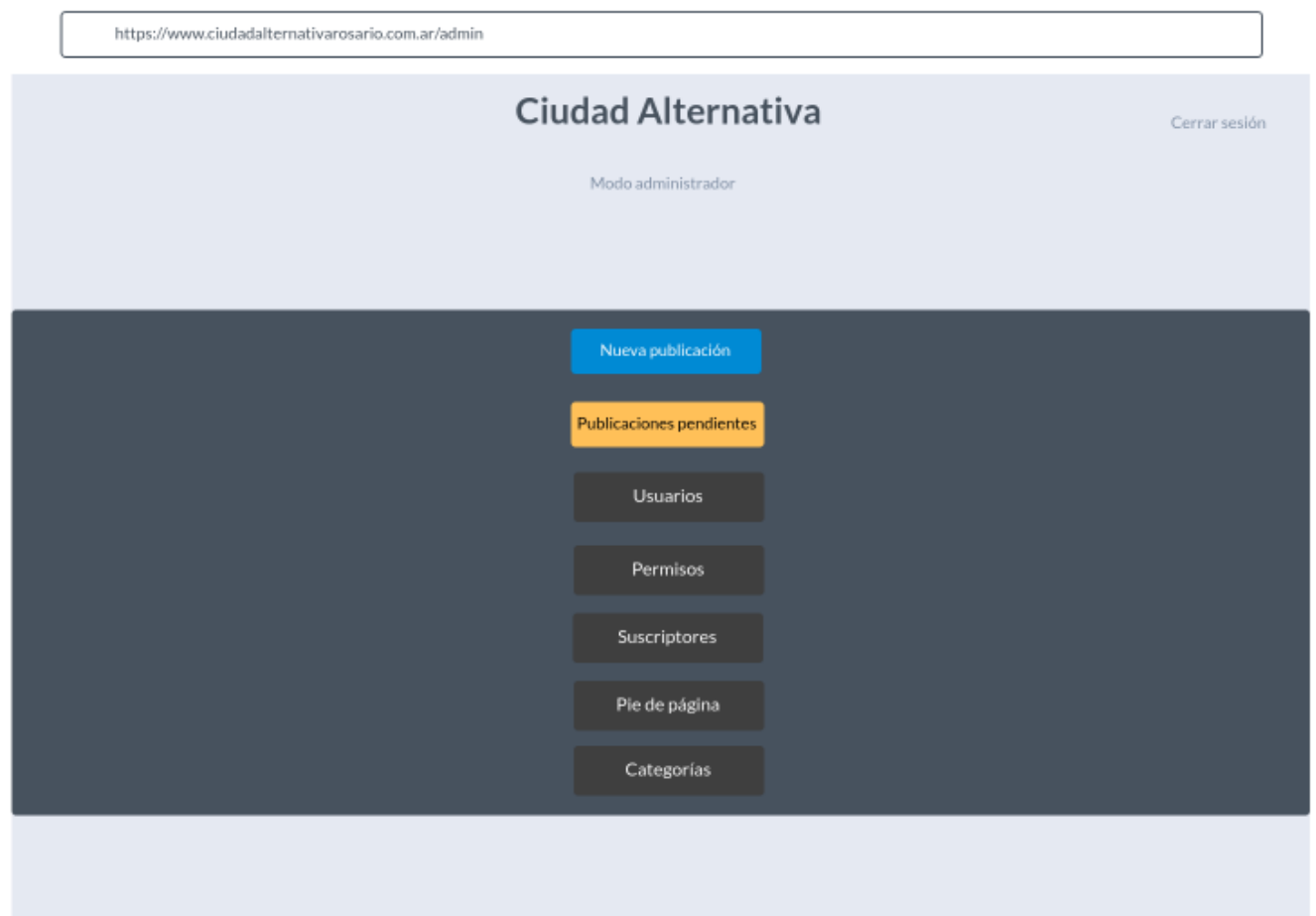
INFORMACIÓN

[INSCRIBIRSE](#)[VER EN EL MAPA](#)[VALORAR](#)[Inicio](#)[Sobre el proyecto](#)[Registrarse](#)[Ingresar](#)[Escribinos](#)[Categorías](#)[Buscador](#)[Términos y condiciones](#)[Privacidad](#)[Community](#)

Suscribite a nuestro newsletter

[Subscribirse](#)

Vista principal del administrador



Vista de publicaciones pendientes del administrador

https://www.ciudadalternativarosario.com.ar/admin/pendientes

Ciudad Alternativa

[Cerrar sesión](#)

Buscar publicaciones

Nueva publicación

Editar

Eliminar

Publicaciones pendientes de aprobación

☐

BREVE DESCRIPCIÓN DE LA PUBLICACIÓN : Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed tincidunt congue ligula in rutrum. Morbi nec lacus condimentum, hendrerit mi eu, feugiat.

☐

BREVE DESCRIPCIÓN DE LA PUBLICACIÓN : Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed tincidunt congue ligula in rutrum. Morbi nec lacus condimentum, hendrerit mi eu, feugiat.

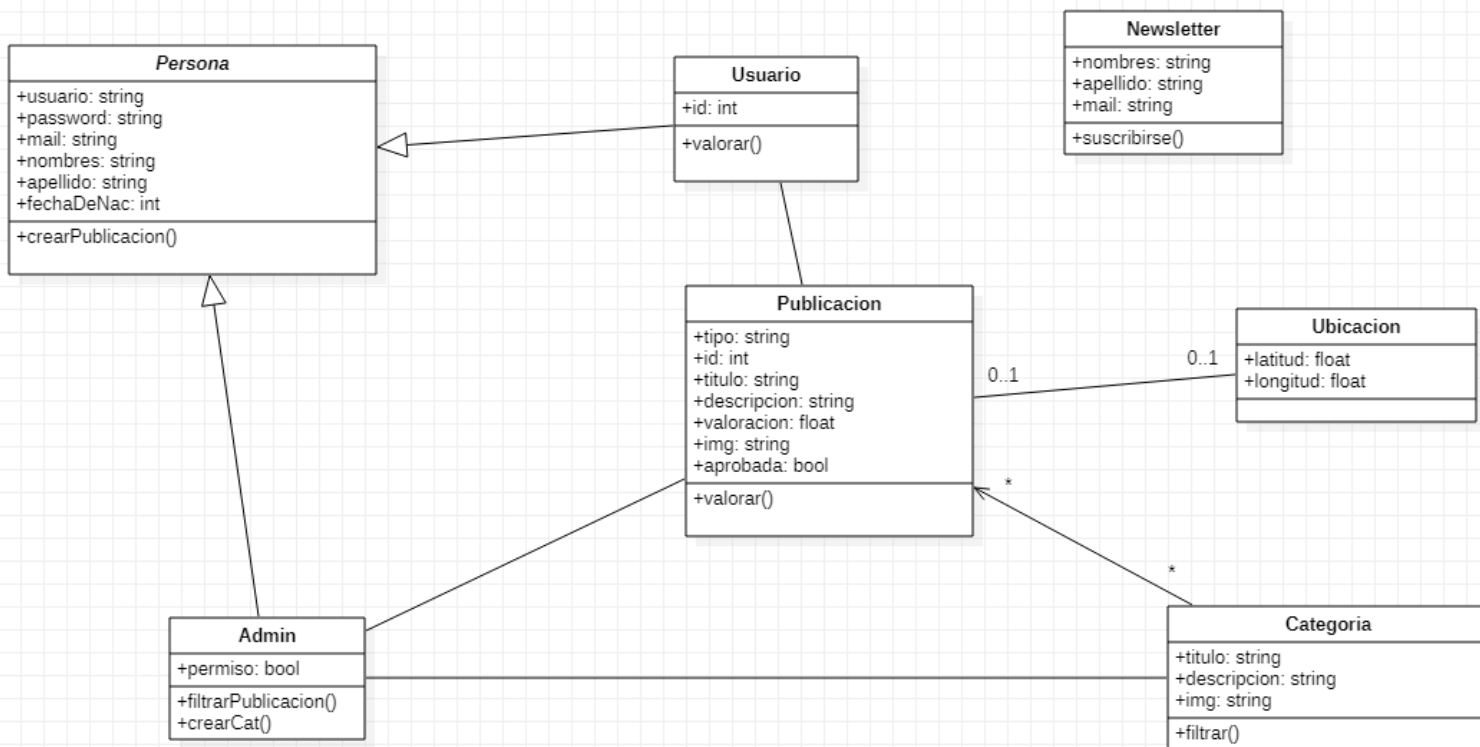
☐

BREVE DESCRIPCIÓN DE LA PUBLICACIÓN : Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed tincidunt congue ligula in rutrum. Morbi nec lacus condimentum, hendrerit mi eu, feugiat.

☐

BREVE DESCRIPCIÓN DE LA PUBLICACIÓN : Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed tincidunt congue ligula in rutrum. Morbi nec lacus condimentum, hendrerit mi eu, feugiat.

Modelo de datos.



Lista de tareas:

1	Anteproyecto
2	Análisis funcional
3	Wireframing
4	Modelo de datos
5	Plan de testing
6	Vista Inicio (frontend)
7	Vista Categorías (frontend)
8	Vista Publicación (frontend)
9	Vista Formulario alta publicación (frontend)
10	Creación tabla BD
11	Backend Cargar categorías
12	Backend Cargar publicaciones
13	Backend Alta publicaciones
14	Vista Inicio admin (frontend)
15	Vista Publicaciones pendientes (frontend)
16	Vista Formulario de registro de usuarios (frontend)
17	Vista Página de login de usuarios y admin (frontend)
18	Modificar/eliminar publicación (frontend)
19	Agregar filtros de categorías y publicaciones (frontend)
20	Validaciones (seguridad Frontend y Backend)
21	Alta newsletter (Backend)
22	Login (usuarios y admin) (Backend)
23	Validación de publicaciones pendientes (Backend)
24	Registro de usuarios (Backend)
25	Validación de tipo de usuario (Backend)
26	Modificar / Eliminar publicación (Backend)
27	Filtrar categorías y publicaciones (Backend)
28	Paginado de publicaciones (Backend)
29	Testing unitario y de integración para UI/UX
30	Testing de endpoints
31	Pentesting
32	Implementación

Gantt

Programador 1 : P1.

Programador 2: P2.

Programador 3: P3

TAREAS		QUINCENA (SPRINT)															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	Anteproyecto	P1, P2, P3															
2	Análisis funcional		P1	P1													
3	Wireframing		P2	P2													
4	Modelo de datos		P3	P3													
5	Plan de testing		P1, P2, P3	P1, P2, P3													
6	Vista Inicio (frontend)				P1												
7	Vista Categorías (frontend)					P1											
8	Vista Publicación (frontend)						P1										
9	Vista Formulario alta publicación (frontend)							P1									
10	Creación tabla BD				P2	P2											
11	Backend Cargar categorías				P3												
12	Backend Cargar publicaciones					P3											
13	Backend Alta publicaciones						P3										
14	Vista Inicio admin (frontend)								P1								
15	Vista Publicaciones pendientes (frontend)									P1							
16	Vista Formulario de registro de usuarios (frontend)										P1						
17	Vista Página de login de usuarios y admin (frontend)											P1					
18	Modificar/eliminar publicación (frontend)												P1				
19	Agregar filtros de categorías y publicaciones (frontend)														P1		
20	Validaciones (seguridad Frontend y Backend)						P2	P2									
21	Alta newsletter (Backend)							P3									
22	Login (usuarios y admin) (Backend)								P3								
23	Validación de publicaciones pendientes (Backend)									P3							
24	Registro de usuarios (Backend)										P3						
25	Validación de tipo de usuario (Backend)											P3					
26	Modificar / Eliminar publicación (Backend)												P3				
27	Filtrar categorías y publicaciones (Backend)													P3			
28	Paginado de publicaciones (Backend)														P3		
29	Testing unitario y de integración para UI/UX									P2	P2	P2	P2	P2	P2	P2	P2

30	Testing de endpoints															P1	P1	
31	Pentesting																P3	
32	Implementación																	P1, P2, P3

Gestión de riesgos

En base a los riesgos identificados y analizados en cada una de las fases del proyecto, la tabla nos indicará en el nivel que se ubica cada uno. Los niveles son: raro, improbable, posible, probable, casi seguro.

Niveles de probabilidad:

NIVEL	DESCRIPTOR	DESCRIPCIÓN
1	Raro	El evento puede ocurrir sólo en circunstancias excepcionales
2	Improbable	El evento puede ocurrir en algún momento
3	Posible	El evento podría ocurrir en algún momento
4	Probable	El evento probablemente ocurrirá en la mayoría de las circunstancias
5	Casi seguro	Se espera que el evento ocurra en la mayoría de las circunstancias

El nivel de impacto causado por los riesgos puede afectar el objetivo del proyecto. Para medir el impacto se utiliza una tabla de impactos con los siguientes niveles: insignificante, menor, moderado, mayor, catastrófico.

Niveles de impacto:

NIVEL	DESCRIPTOR	DESCRIPCIÓN
1	Insignificante	Si el hecho llegara a presentarse, tendría consecuencias o efectos mínimos
2	Menor	Si el hecho llegara a presentarse, tendría bajo impacto
3	Moderado	Si el hecho llegara a presentarse, tendría mediano impacto

4	Mayor	Si el hecho llegara a presentarse, tendría alto impacto
5	Catastrófico	Si el hecho llegara a presentarse, tendría desastrosas consecuencias.

Matriz de riesgo.

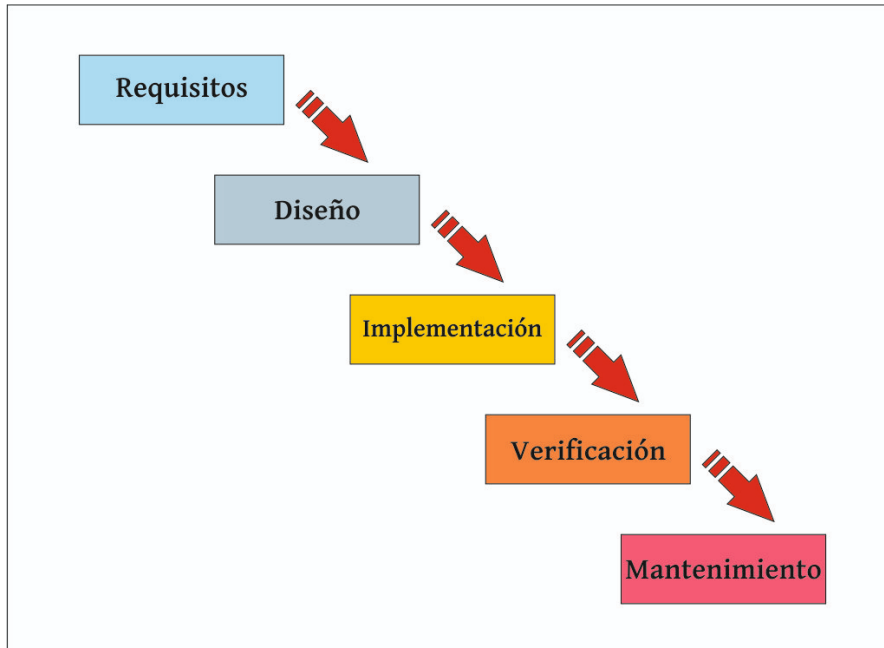
NIVEL	DESCRIPTOR PROBABILIDAD/IMPACTO	DESCRIPCIÓN
1	Raro/Insignificante	Mala creación de casos de usos.
2	Improbable/Menor	Corte de luz y pérdida de código.
3	Posible/Moderado	Demora en desarrollo de código por falta de tiempo del desarrollador.
4	Probable/Mayor	Código con arrastre de errores.
5	Catastrófico/Casi seguro	Fraude en la petición de carga de publicación.
6	Improbable/Menor	Fallo del servidor / hosting del proyecto
7	Posible/Moderada	Desactualización de evento cargado en el sitio
8	Posible/Moderada	Aumento de costo del proyecto
9	Posible/Moderada	Posibles problemas en el hardware.
10	Improbable/Menor	Pérdida de la base de datos
11	Improbable/Menor	Renuncia de un integrante del equipo.

Acciones preventivas y correctivas.

#	ACCIÓN PREVENTIVA	ACCIÓN CORRECTIVA
1	Generar varios borradores e ir repasando en diferentes momentos para llegar con el mínimo margen de error.	Verificar el error en el caso de uso y hacerlo de nuevo.
2	Tener un backup del código subido de GitHub o en GoogleDrive, actualizado cada 2 horas de trabajo.	Verificar hasta dónde se perdió y volver a implementarlo.
3	Tener bien organizadas las actividades de cada desarrollador para que todos lleguemos con el tiempo a lo que nos toca. El desarrollador que se sepa demorado y tiene la posibilidad de avisar con anterioridad, debe hacerlo.	Cualquiera de los demás desarrolladores debe finalizar con el trabajo que está en demora.
4	Tener un patrón y un formato de trabajo consensuado entre los desarrolladores, que facilite a todos realizar un buen trabajo.	Verificar entre los desarrolladores paso por paso del código hasta dar con el error.
5	Verificar con mucha cautela cada cuenta que se registre y realice una petición de carga de publicación. Luego revisar detalladamente la publicación antes de ser aceptada.	Proceder a eliminar la publicación y la cuenta del usuario que la haya realizado. Guardar la información del usuario para verificar fraudes a futuro.
6	Contar con un proveedor seguro y de calidad	Volver a cargar el backup a un nuevo servidor de respaldo.
7	Solicitar una actualización de evento cada semana al usuario propietario de dicha publicación	Eliminar publicación.
8	Contemplar un margen positivo de dinero al cerrar el contrato con el cliente.	Utilizar el dinero contemplado.
9	Contar con equipo extra.	Utilizar el equipo extra y reparar el dañado.
10	Crear un backup diario	Cargar el backup.
11	Crear una lista de posibles integrantes	Contratar nuevo integrante.

Metodología de desarrollo.

Se utilizará el modelo en cascada para desarrollar la aplicación Ciudad Alternativa, el cual consiste en organizar en forma lineal las diferentes etapas del proyecto. Se ejecutarán una a una y de forma secuencial.



Fases del proyecto:

- **Requisitos del software:** En esta etapa describimos el propósito del sistema, en donde identificamos el problema y su solución. Como resultado obtenemos el requerimiento del sistema, los actores que intervienen, los casos de usos y los wireframes.
- **Diseño:** En esta fase se define el modelo de datos que contiene la descripción de la estructura relacional global del sistema.
- **Implementación:** Aquí buscamos errores y realizamos todas las pruebas unitarias.
- **Verificación:** En esta etapa se comienzan las pruebas de testing a todo el sistema. Realizamos pruebas manuales de cada uno de los módulos y en conjunto, de modo que si se producen errores deben ser reportados al desarrollador para su inmediata reparación.
- **Mantenimiento:** Esta fase transcurre luego de la entrega del software final. Y se mantiene activa ya que el usuario puede encontrar errores futuros o funciones que no cumplen sus expectativas.

Plan de testing.

El plan de pruebas de software se elabora para atender los objetivos de calidad en un desarrollo de sistemas, encargándose de definir aspectos como por ejemplo los módulos o funcionalidades sujeto de verificación, tipos de pruebas, entornos, recursos asignados, entre otros aspectos.

En esta etapa se realizan pruebas manuales a la aplicación web ya integrada. Se realizan pruebas de funcionalidad de cada uno de los módulos y los resultados obtenidos se plasman en una matriz. En caso de éxito se indica la conformidad de la misma, pero en caso de error se la documenta primero en la matriz y luego se toma captura de pantalla para informarle del error de la aplicación web al desarrollador.

Nro	Datos de Prueba	Acción de prueba	Resultado Esperado	Resultado Obtenido
1	Registro de un nuevo Usuario	Ingresa al sistema de logueo. Ingresa los datos solicitados. Presionar confirmar	El sistema verifica que los datos son válidos y no se repiten. El sistema crea un nuevo usuario	Conforme
2	Inicio de sesión	Ingresa al sistema de logueo. Ingresa los datos solicitados. Presionar confirmar	El sistema verifica que los datos son válidos y no se repiten. El sistema abre sesión de usuario requerida	conforme
3	Cerrar sesión	El usuario logueado correctamente, presiona el botón de cuenta y luego el botón de cerrar sesión	El sistema deberá cerrar la sesión de usuario matando el proceso de session start	conforme
4	Subir publicación	El usuario logueado correctamente, presiona el	El sistema deberá permitir la carga de una publicación	conforma

		botón de subir publicación.	nueva	
5	Inicio de sesion Administrador	Ingresar al sistema de logueo. Ingresar los datos solicitados. Presionar confirmar	El sistema verifica que los datos son válidos y no se repiten. El sistema abre sesión de usuario requerida	conforme
6	Administrar Publicación Pendientes	El administrador deberá poder modificar, cancelar, dar de alta o baja cualquier publicación	El sistema deberá permitir las acciones solicitadas	conforme
7	Crear nueva categoría	el administrador podrá crear una nueva categoría tanto para un evento como un deporte la cual será visible en el sitio	El sistema verifica los datos y en el caso de no haber duplicidad se crea la nueva categoría.	conforme
8	Modificar categoría	Ingresar como administrador, seleccionar la categoría que desea modificar.	el sistema verifica y realiza la acción	conforme
9	Eliminar categoría	Ingresar como administrador, seleccionar la categoría que desea eliminar.	el sistema verifica y realiza la acción	conforme
10	Alta categoría	ingresar como administrador, seleccionar la categoría que desea dar de alta.	el sistema verifica y realiza la acción	conforme
11	Modificar evento	Ingresar como administrador,	el sistema verifica y	conforme

		seleccionar el evento que desea modificar.	realiza la acción	
12	Eliminar evento	Ingresar como administrador, seleccionar el evento que desea eliminar.	el sistema verifica y realiza la acción	conforme
13	Alta evento	ingresar como administrador, seleccionar el evento que desea dar de alta.	el sistema verifica y realiza la acción	conforme
14	Carga de datos deporte	ingresar a la sección deporte. Cargar los datos solicitados y presionar enviar.	el sistema verifica la redundancia de datos y realiza la acción	conforme
15	Carga de datos evento	ingresar a la sección evento. Cargar los datos solicitados y presionar enviar.	el sistema verifica la redundancia de datos y realiza la acción	conforme
16	Newsletter	Presionar sobre el botón Newsletter, completar los datos solicitado y confirmar	el sistema carga al usuario nuevo en la tabla newsletter	conforme
17	Botón categoría	Se posiciona el puntero del mouse sobre el botón categoría	el sistema despliega una lista ordenada de diferentes categorías	conforme
18	Botón categoría	se presiona el botón eventos	el sistema listará los eventos cargados en el sitio	conforme
19	Publicacion pendiente	Se ingresa como usuario	El sistema informa al	conforme

		registrado. Se completan los datos solicitados para la carga de una publicación(Evento - Deporte)	administrador y mantiene dicha publicación en estado pendiente.	
--	--	---	---	--

Entorno operativo.

El proyecto “Ciudad Alternativa” será desarrollado con el software de edición de texto Visual Studio Code, con el lenguaje PHP. Se utilizará la base de datos PhpMyAdmin. Se podrá acceder al sitio a través de cualquier navegador, ya sea en un ordenador o en un smartphone. Se utilizará un servicio web para hacer el deploy, ejemplo Azure.

Glosario / Diccionario de datos.

Actores: Es toda entidad externa al sistema que guarda una relación con éste y que le demanda una funcionalidad.

Base de Datos: Una base de datos es una colección de datos relacionados. Con la palabra datos nos referimos a los hechos (datos) conocidos que se pueden grabar y que tienen un significado implícito.

Backend: es la parte que se conecta con la base de datos y el servidor que utiliza dicho sitio web, por eso decimos que el backend corre del lado del servidor.

Casos de usos: representa una unidad discreta de interacción entre un usuario (humano o máquina) y el sistema

Frontend: es a menudo llamado GUI (Graphical User Interface) porque es la interfaz que los visitantes pueden ver y usar. El frontend se utiliza principalmente para mostrar varios tipos de contenido y hacer que la entrada del usuario esté disponible para el backend. El contenido mostrado incluye la estructura básica del sitio web, como la navegación. El frontend incluye textos, gráficos, vídeos y otros medios.

Testing: es la realización de pruebas sobre el mismo, con el fin de obtener información acerca de su calidad.

Wireframes: un wireframe o un diagrama wireframe es una representación visual en escala de grises de la estructura y funcionalidad de una sola página web o pantalla de aplicación móvil. Los wireframes se usan en las primeras etapas del proceso de desarrollo con el fin de establecer la estructura básica de una página antes de agregar el contenido y el diseño visual, y se puede crear con papel, directamente en HTML/CSS o con aplicaciones de software.

Usuario: es una persona que utiliza una computadora o un servicio de red

Bibliografía.

- Proyecto Pasantía de la empresa.
(https://drive.google.com/file/d/1KfBoXIhoMqnq_v0jf3Qoaq4TheI78deP/view)
- Trabajo Final. Especialización en Higiene y Seguridad en el Trabajo.(https://drive.google.com/file/d/1rD_oQIRpiXFMf34q6LER5WMuF_564_b4/view)
- Anteproyecto TRANSPORTAR.
(<https://drive.google.com/file/d/1C7hzlxZVu0IF9NtYuSYokTXsVTxP7uvy/view>)