

< UBSocial>
Diseño de la Interfaz del Usuario

Lista de los casos de uso

1.2.1. Gestion Usuario ID1

- Casos de uso relacionados a la gestión del Usuario en general.

1.2.1.1. Crear Cuenta ID1.1

- Permite crear una cuenta de usuario para utilizar el software.

1.2.1.2. Modificar Cuenta ID1.2

- Permite a un usuario modificar algún dato sobre su cuenta ya creada.

1.2.1.3. Consultar Cuenta ID1.3

- Permite a un usuario revisar sin modificar los datos de su cuenta ya creada también pudiendo ver el calendarios con las actividades que te inscribiste.

1.2.1.4. Eliminar Cuenta ID1.4

- Permite a un usuario eliminar temporalmente su cuenta creada.

1.2.2. Iniciar Sesión ID2

- Permite a un usuario ingresar sesión.

1.2.3. Buscar Actividades ID3

- Permite mostrar un conjunto de actividades que satisfacen la búsqueda deseada a partir de la necesidad del usuario.

1.2.4. Crear Actividades ID4

- Permite a un usuario agregar sus actividades.

1.2.5. Modificar Actividades ID5

- Permite a un usuario modificar una actividad.

1.2.6. Unirse a una Actividad ID6

- Permite a un usuario unirse a una comunidad acerca de la actividad o tema en cuestión.

Página 4 de 22

UB Social Casos de Uso

1.2.7. Eliminar actividad ID7

- Permite a un usuario eliminar una actividad previamente creada por el mismo.

1.2.8. Gestionar Propuestas ID8

- Casos de uso relacionados a la gestión de propuestas en general.

1.2.8.1. Agregar propuestas ID8.1

- Los usuarios podrán proponer ideas para mejorar el ámbito estudiantil, sugerir ideas, cambios en el plan estudiantil, peticiones para infraestructura (rampa para la bici) y modificaciones de todo tipo.

1.2.8.2. Modificar propuestas ID8.2

- Los usuarios podrán modificar las propuestas en caso de ser necesario.

1.2.8.3. Consultar propuestas ID8.3

- Los usuarios podrán ver las propuestas de todos los usuarios.

1.2.8.4. Borrar propuestas ID8.4

- Los usuarios podrán eliminar propuestas previamente cargadas.

1.2.9. Gestionar Descargables ID9

- Casos de uso relacionados a la gestión del contenido descargable en general.

1.2.9.1. Buscar/filtrar Contenido ID9.1

- Permite a un usuario buscar/filtrar resúmenes o parciales específicos dado por el usuario.

1.2.9.2. Descargar contenido ID9.2

- Permite a un usuario descargar contenido previamente buscado de su interés.

1.2.9.3. Subir contenido ID9.3

- Permite a un usuario subir contenido descargable para que otros usuarios lo puedan descargar. Al subirlo, será enviado a revisión para que un administrador lo verifique previo a ser subido a la plataforma.

1. USE CASE: <CREAR CUENTA>

This chapter describes the required UI to implement the use case with name <name>.

Definitions:

Screen – the entire collection of windows and controls (labels, input fields, etc.)

Control – an individual element (a label, an input field, checkbox, etc.)

Esta pantalla debera contar con todos los campos necesarios para la creación de un usuario. los inputs seran: nombre, apellido, email, password, re-password

2.1 Screen <sRegistro>

2.1.1 Screen Shot / Sketch

The sketch shows a user registration interface. At the top is a dark red header bar with the word "HEADER" in white. Below the header, the word "REGISTRATE" is centered. Underneath are five input fields: "NOMBRE" and "APELLIDO" (two small boxes side-by-side), "e-mail", "CONTRASEÑA", and "REPETIR CONTRASEÑA" (all single-line boxes). At the bottom is a red button labeled "REGISTRATE". The entire form is centered on a light gray background, flanked by two vertical gray bars.

2.1.2 Windows list

State here the list of the windows shown in the Main Screen

- Inicio
- Login

2.1.3 Input / output fields' Specifications

This section fully specifies the screen's fields used for input and output data (Text-boxes, Combo-boxes, Grids, etc.)

1.1.3.1 <inputNombre>

Este input contendrá el nombre del usuario. El campo no puede estar vacío y será de tipo texto.

This section fully specifies the description of the field with name <Field Name_1>.

- Type: Text
- Data Validation: No puede ser nulo

1.1.3.1 <inputApellido>

Este input contendrá el apellido del usuario. El campo no puede estar vacío y será de tipo texto.

- Type: Text
- Data Validation: No puede ser nulo

1.1.3.1 <inputEmail>

Este input contendrá el email del usuario. El campo no puede estar vacío y será de tipo email.

- Type: email
- Data Validation: No puede ser nulo

1.1.3.1 <inputPassword>

Este input contendrá el password del usuario. El campo no puede estar vacío y será de tipo password.

- Type: password
- Data Validation: No puede ser nulo

1.1.3.1 <inputRePassword>

Este input contendrá el re-password del usuario. El campo no puede estar vacío y será de tipo password. El valor debe ser igual al del campo password

- Type: password
- Data Validation: No puede ser nulo

2.1.4 Controls

La pantalla tendrá solamente el botón de registro

1.1.4.1 <btnRegistro>

Detailed behavior:

Cuando se clickea el botón de registro primero se validaran todos los inputs. Si los datos son correctos se enviaron al backend para registrar al usuario. finalmente se enviará a la pantalla de login para que el usuario pueda iniciar sesión.

2. USE CASE: <INGRESAR SESIÓN>

This chapter describes the required UI to implement the use case with name <name>.

Definitions:

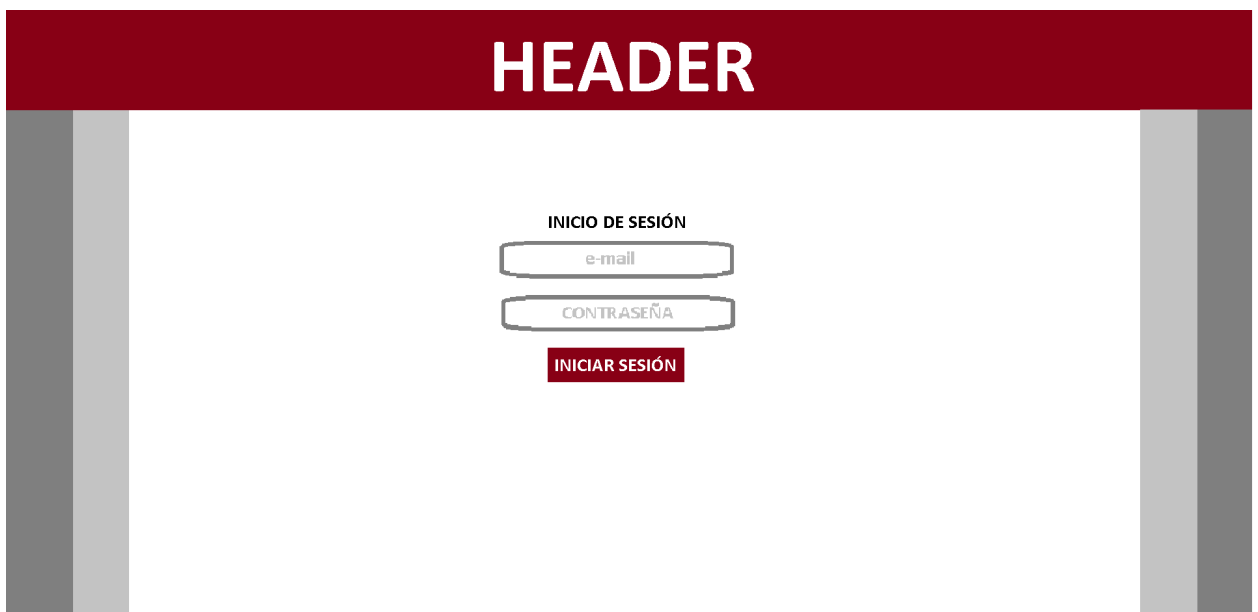
Screen – the entire collection of windows and controls (labels, input fields, etc.)

Control – an individual element (a label, an input field, checkbox, etc.)

Esta pantalla deberá contar con todos los campos necesarios para la creación de un usuario. Los inputs serán: email y la contraseña

2.1 Screen <Inicio>

2.1.1 Screen Shot / Sketch



2.1.2 Windows list

State here the list of the windows shown in the Main Screen

- Login

2.1.3 Input / output fields' Specifications

This section fully specifies the screen's fields used for input and output data (Text-boxes, Combo-boxes, Grids, etc.)

2.1.3.1 <inputEmail>

Este input contendrá el email del usuario. El campo no puede estar vacío y será de tipo texto.

This section fully specifies the description of the field with name <Field Name_1>.

- **Type:** Text
- **Data Validation:** No puede ser nulo

2.1.3.1 <inputContraseña>

Este input contendrá la contraseña del usuario. El campo no puede estar vacío y será de tipo texto.

- **Type:** Text
- **Data Validation:** No puede ser nulo

2.1.4 Controls

La pantalla tendrá solamente el botón de registro

2.1.4.1 <btnIniciarSesion>

Detailed behavior:

Cuando se clickea el botón de iniciar sesión primero se validaran todos los inputs. Si los datos son correctos se enviaron al backend para iniciar la sesión del usuario. Finalmente se enviará a la pantalla de inicio pero tendrá iniciada la sesión del usuario.

3. USE CASE: <ELIMINAR CUENTA>

3.1 Screen <Eliminar>

3.1 Screen Shot / Sketch

HEADER

ELIMINAR CUENTA

USUARIO AAAAAAA@gmail.com

ELIMINAR

3.2 Windows list

State here the list of the windows shown in the Main Screen

- **Eliminar**

3.3 Input / output fields' Specifications

This section fully specifies the screen's fields used for input and output data (Text-boxes, Combo-boxes, Grids, etc.)

3.3.1 <outputEliminado>

Este output mostrará un texto en que confirma que el usuario fue eliminado correctamente.

This section fully specifies the description of the field with name <Field Name_1>.

- **Type:** Text

3.4 Controls

La pantalla tendrá solamente el botón de eliminación

3.4.1 <btnEliminar>

3.4.2 <btnConfirmar>

Detailed behavior:

Cuando se clickea el botón de eliminar, el usuario ya no va a poder ser iniciado de nuevo. Aparece un botón de confirmación que te pregunta si estas seguro de eliminar la cuenta con las opciones sí y no.

4. USE CASE: <MODIFICAR CUENTA>

This chapter describes the required UI to implement the use case with name <name>.

Definitions:

Screen – the entire collection of windows and controls (labels, input fields, etc.)

Control – an individual element (a label, an input field, checkbox, etc.)

Esta pantalla deberá contar con todos los campos necesarios para la modificación de un usuario. Los campos editables serán: nombre, apellido, email, password, re-password

4.1 Screen <ModificarCuenta>

4.1.1 Screen Shot / Sketch

The sketch shows a user interface for editing a profile. It consists of a dark red header bar with the word 'HEADER' in white. Below the header is a light gray sidebar. The main content area is white and contains a form titled 'EDITAR PERFIL'. The form has five input fields: 'NOMBRE', 'APELLIDO', 'e-mail', 'CONTRASEÑA', and 'REPETIR CONTRASEÑA'. At the bottom of the form are two buttons: 'APLICAR CAMBIOS' and 'CONFIRMAR'.

4.1.2 Windows list

State here the list of the windows shown in the Main Screen

- **Modificar Cuenta**

4.1.3 Input / output fields' Specifications

This section fully specifies the screen's fields used for input and output data (Text-boxes, Combo-boxes, Grids, etc.)

4.1.3.1 <inputNombre>

Este input contendrá el nombre del usuario. El campo no puede estar vacío y será de tipo texto.

This section fully specifies the description of the field with name <Field Name_1>.

- Type: Text
- Data Validation: No puede ser nulo

4.1.3.1 <inputApellido>

Este input contendrá el apellido del usuario. El campo no puede estar vacío y será de tipo texto.

- Type: Text
- Data Validation: No puede ser nulo

4.1.3.1 <inputEmail>

Este input contendrá el email del usuario. El campo no puede estar vacío y será de tipo email.

- Type: email
- Data Validation: No puede ser nulo

4.1.3.1 <inputPassword>

Este input contendrá el password del usuario. El campo no puede estar vacío y será de tipo password.

- Type: password
- Data Validation: No puede ser nulo

4.1.3.1 <inputRePassword>

Este input contendrá el re-password del usuario. El campo no puede estar vacío y será de tipo password. El valor debe ser igual al del campo password

- Type: password
- Data Validation: No puede ser nulo

4.2 Controls

La pantalla tendrá solamente el botón de eliminación

4.4.1 <btnAplicarCambios>

4.4.2 <btnConfirmar>

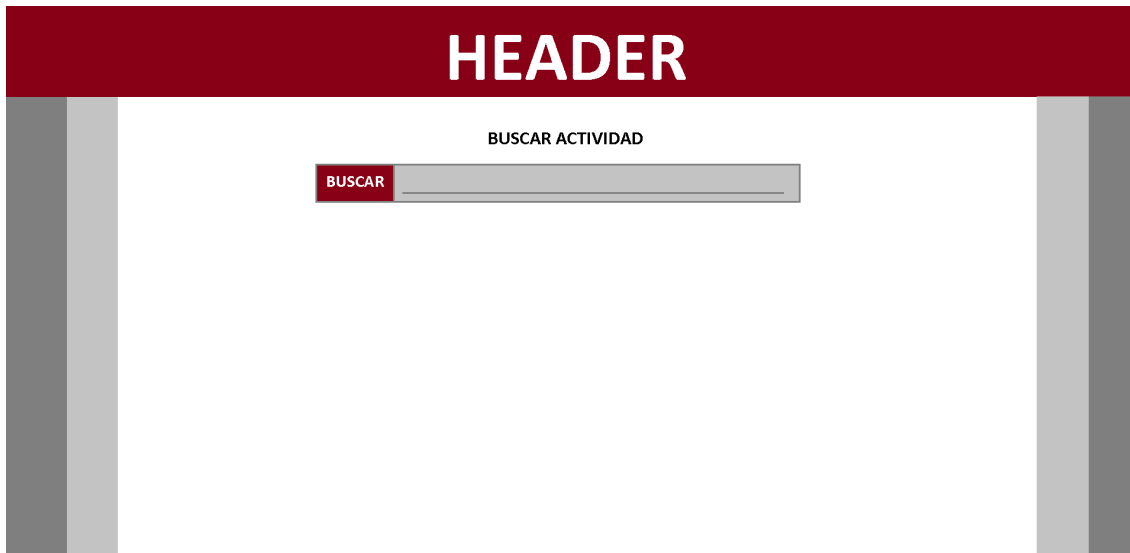
Detailed behavior:

Cuando se clickea el botón de modificar cambios, el usuario ya no va a poder ser iniciado de nuevo. Aparece un botón de confirmación que te pregunta si estás seguro de modificar la cuenta con las opciones sí y no.

5. USE CASE: <BUSCAR ACTIVIDAD>

5.1 Screen <Buscar >

5.1.1 Screenshot / Sketch



5.1.2 Window List

- Buscar
- Barra de búsqueda

5.1.3 Input/Output fields

5.1.3.1 <Actividad a buscar>

Este input contendrá la actividad que se quiere buscar. El campo no puede estar vacío y será de tipo texto

- Type: Text
- Data Validation: No puede ser nulo

5.2 Controls

5.2.1 <btn Buscar>

Detailed behavior:

Se tiene que escribir en la barra de búsqueda la actividad a la que se interese ingresar y se filtra entre todas las actividades disponibles. Para comenzar la búsqueda se debe apretar enter o el botón de buscar

6. USE CASE: <CREAR ACTIVIDAD>

6.1 Screen <Crear>

6.1.1 Screenshot / Sketch



6.1.2 Window List

- Título
- Agregar fotos
- Descripción

6.1.3 Input/Output fields

6.1.3.1 <Fotos por subir>

Este input contendrá las fotos de la actividad. El campo puede estar vacío y será de tipo Image.

- Type: Image
- Data Validation: Puede ser nulo

6.1.3.2 <Título de la actividad>

Este input contendrá el título de la actividad. El campo no puede estar vacío y será del tipo text

- Type: Text
- Data Validation: No puede ser nulo

6.1.3.3 <Descripción de la actividad>

Este input contendrá la descripción de la actividad. El campo no puede estar vacío y será de tipo text

- Type: Text
- Data Validation: No puede ser nulo

6.2 Controls

6.2.1 <btn Agregar Fotos>

6.2.2 <btn Publicar>

6.2.3 <btn Descartar Actividad>

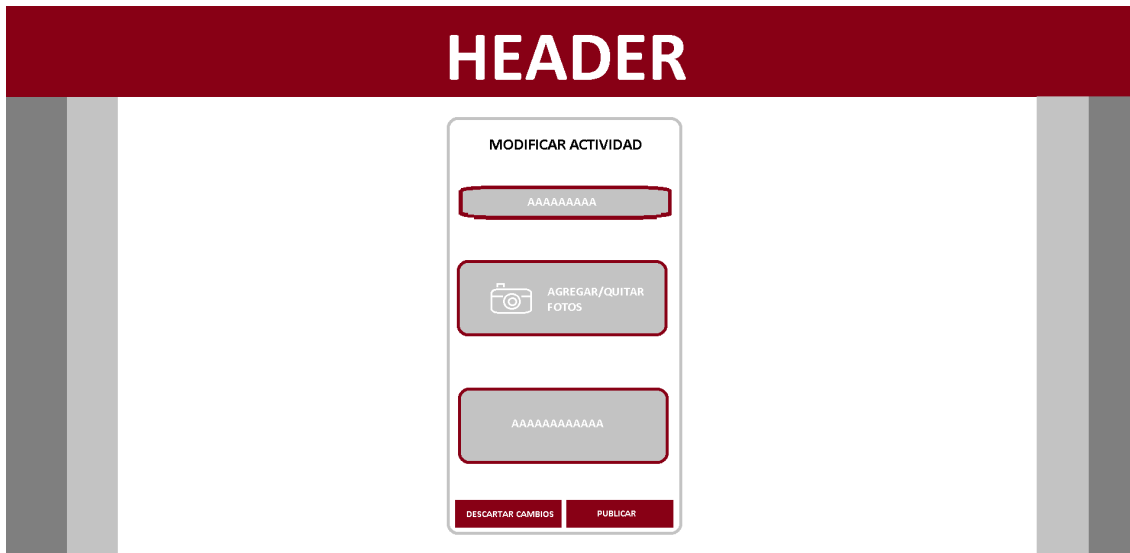
Detailed behavior:

Crear una actividad posee varias slots que deberán rellenarse para poder publicar, los slots principales serán el título de la actividad y la descripción en la que se puede detallar las característica principales de la actividad. Las fotos en la actividad son opcionales y cuando se termine de completar los slots pendiente la actividad se puede publicar y permitir a otros usuarios unirse

7. USE CASE: <MODIFICAR ACTIVIDAD>

7.1 Screen <Modificar>

7.1.1 Screenshot / Sketch



7.1.2 Window List

- Título
- Agregar fotos
- Descripción

7.1.3 Input/Output fields

7.1.3.1 <Fotos que se pueden subir>

Este input contendrá las fotos de la actividad tanto las que ya se subieron como las nuevas. El campo puede estar vacío y será de tipo Image.

- Type: Image
- Data Validation: Puede ser nulo

7.1.3.2 <Título de la actividad>

Este input contendrá el título de la actividad el cual se puede cambiar por otro. El campo no puede estar vacío y será del tipo text

- Type: Text
- Data Validation: No puede ser nulo

7.1.3.3 <Descripción de la actividad>

Este input contendrá la descripción de la actividad la cual se puede cambiar a gusto. El campo no puede estar vacío y será de tipo text

- Type: Text
- Data Validation: No puede ser nulo

7.2 Controls

7.2.1 <btn Agregar Fotos>

7.2.2 <btn Aplicar cambios>

7.2.3 <btn Descartar cambios>

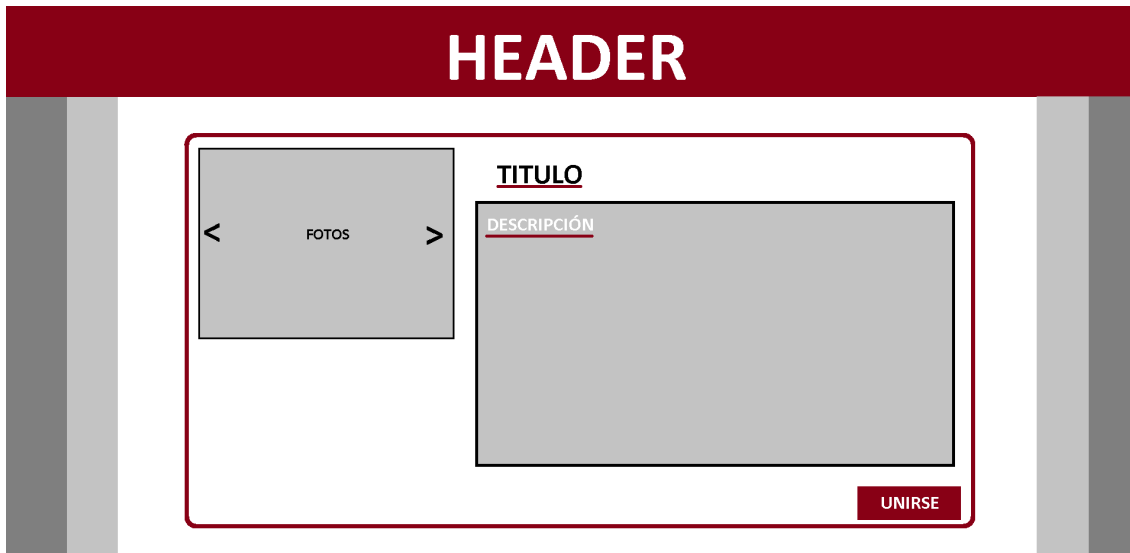
Detailed behavior:

Modificar la actividad permite cambiar distintos slots de la actividad que ya está publicada. Los slots de título y descripción tienen que seguir completos.

8. USE CASE: <UNIRSE ACTIVIDAD>

8.1 Screen <Unirse>

8.1.1 Screenshot / Sketch



8.1.2 Window List

- Fotos
- Titulo
- Descripción
- Unirse

8.1.3 Input/Output fields

8.1.3.1 <Gracias por unirte>

Este output mostrará un texto que agradezca al usuario por unirse a la actividad en cuestión. Será de tipo text

- Type: Text

8.2 Controls

8.2.1 <btn Unirse>

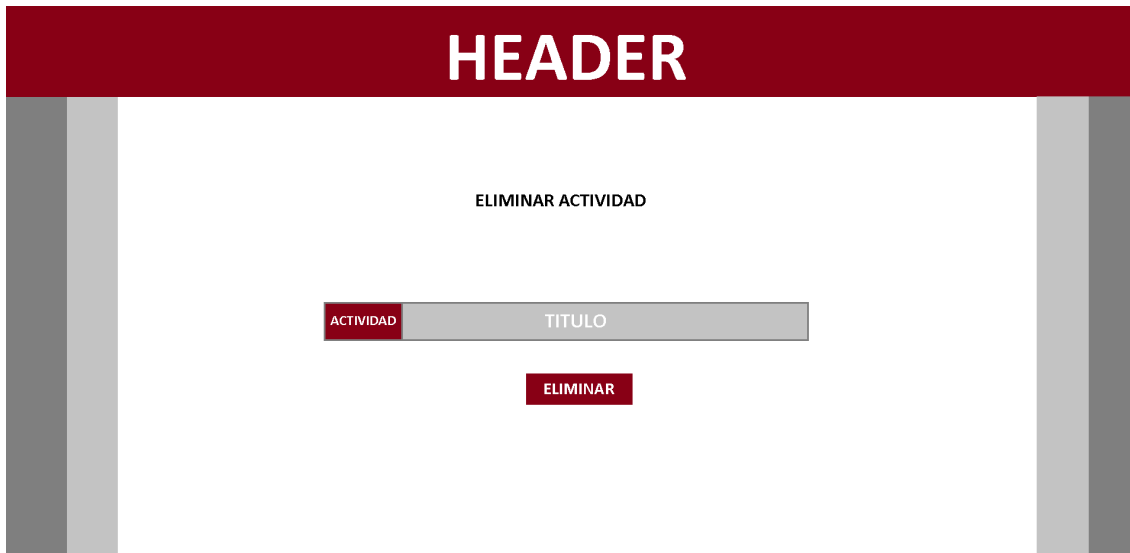
Detailed behavior:

A partir de una actividad que se encuentra en la ventana de actividad el usuario se puede unir a la misma sin ningún tipo de restricción

9. Use CASE: <ELIMINAR ACTIVIDAD>

9.1 Screen <Eliminar>

9.1.1 Screenshot / Sketch



9.1.2 Window List

- Eliminar actividad

9.1.3 Input/Output fields

9.1.3.1 Output <Eliminaste actividad>

En este output se mostrará un texto que confirme la eliminación de la actividad. Este texto será tipo text

9.2 Controls

9.2.1 <btn Eliminar actividad>

Detailed behavior:

Eliminar actividad te permite eliminar una de las actividades que hayas creado.

10. Use CASE: <AGREGAR PROPUESTA>

10.1 Screen <Agregar>

10.1.1 Screenshot / Sketch

10.1.2 Window List

- Usuario
- Propuesta

10.1.3 Input/Output fields

10.1.3.1 Input<Propuesta>

Este Input es para escribir la propuesta que se quiera subir. Este Input es de tipo text y no puede ser nulo

- Type: **Tex**
- Data validation: **No puede ser nulo**

10.1.3.2 Output <Gracias por su propuesta>

Este Output mostrará un mensaje de texto que le agradecerá al usuario por haber colaborado con su propuesta. Este Output sera de tipo text.

10.2 Controls

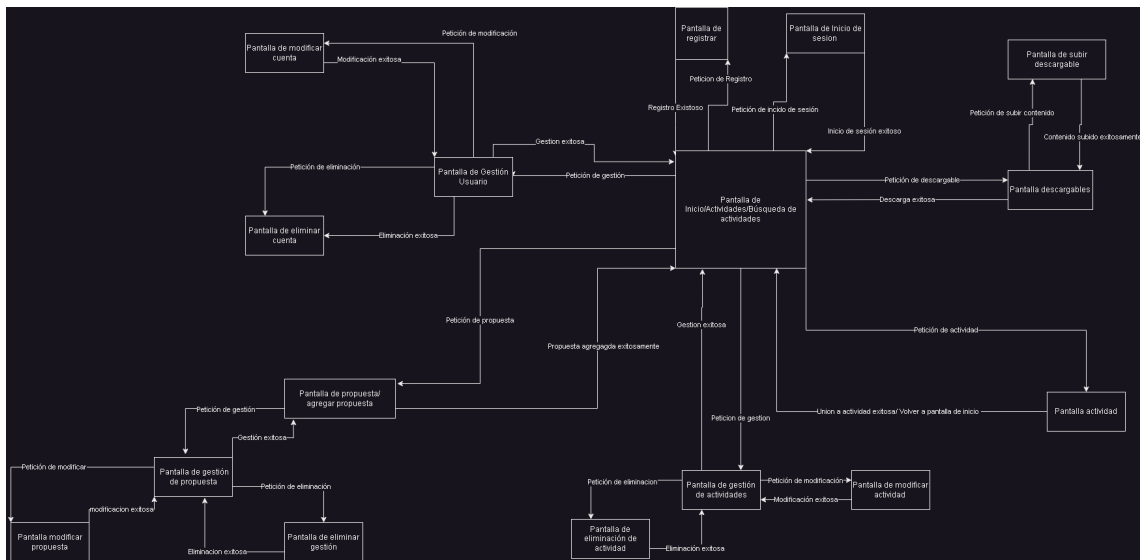
10.2.1 <btn Agregar propuesta>

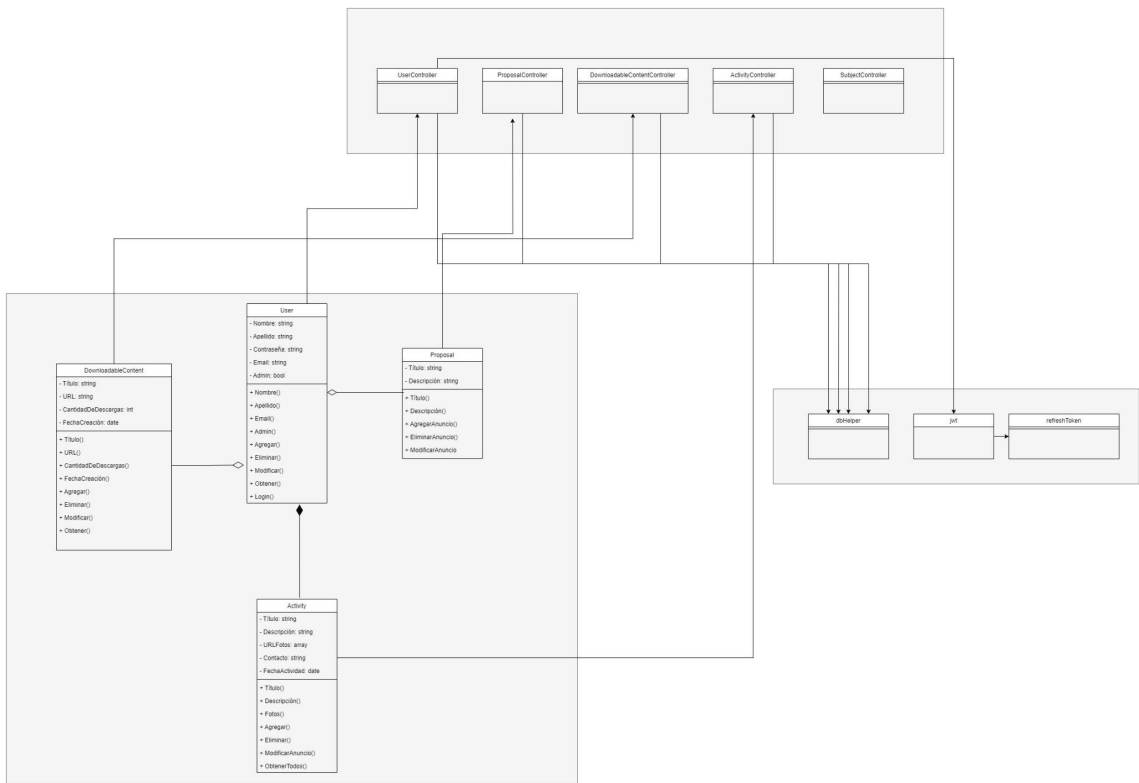
10.2.2 <btn Descartar propuesta>

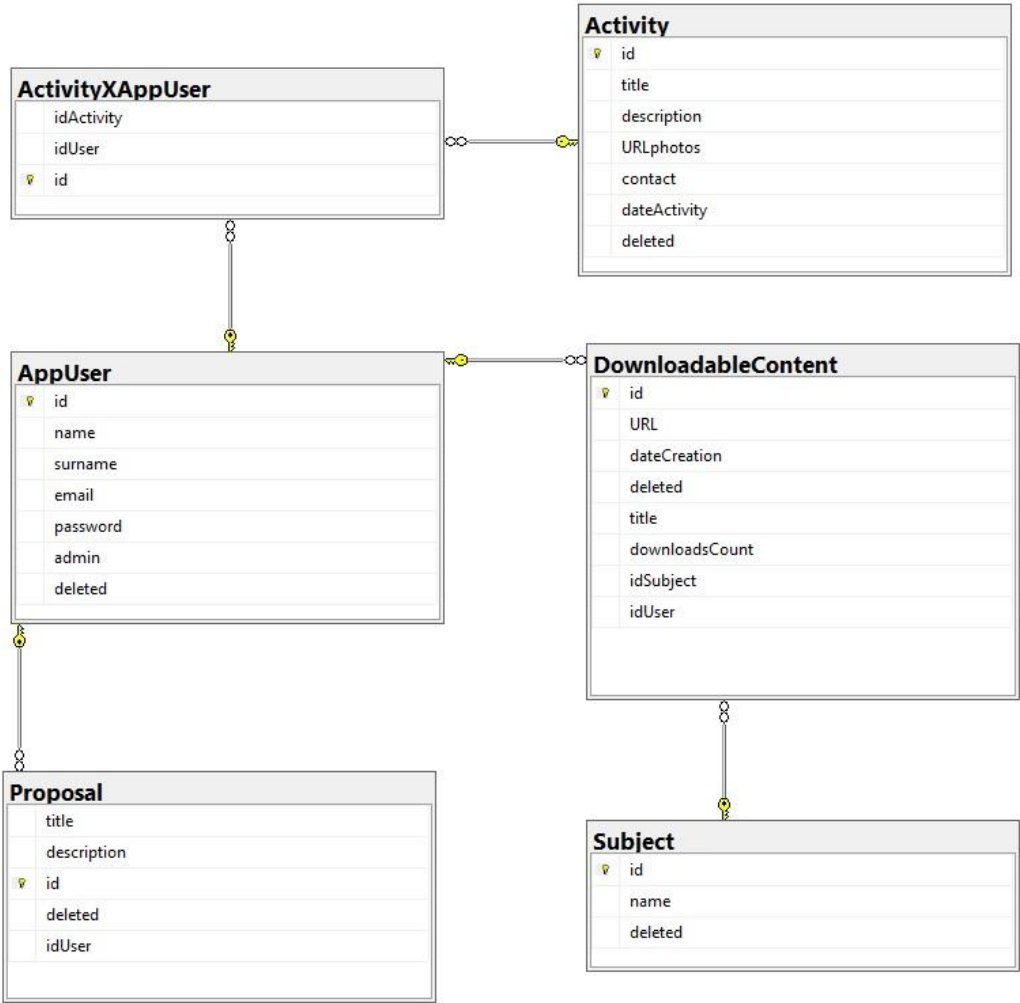
Detailed behavior:

La propuesta es una recomendación que recibe la facultad por parte de los alumnos de cómo mejorar el ambiente universitario, esta pantalla permite escribir dicha propuesta.

Diagrama de flujo







Historia de Revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor