*GreenLace*

Jane Juliana Gutiérrez Londoño

Nicolás Valencia Trujillo

Michael Moreno Valoyes

Pablo Restrepo Osorio

Alejandro Noriega Soto

Daniela Gerena Lopera

Federico Guerrero Trejos

Santiago Salazar Ramírez

Mariana Hernández Beltrán

Juan Diego Ortiz Tabares

Diego Mauricio Ballesteros Osorio

TABLA DE CONTENIDO

[1. INTRODUCCIÓN 4](#_Toc78548217)

[1.1. Propósito 4](#_Toc78548218)

[1.2. Referencias 4](#_Toc78548219)

[1.3. Definición de términos, abreviaturas y siglas 6](#_Toc78548220)

[1.4. Repositorio de GitHub 7](#_Toc78548221)

[2. CONTEXTO DEL PROBLEMA 8](#_Toc78548222)

[2.1. Descripción del Negocio o Situación Problemática 8](#_Toc78548223)

[2.2. Modelo Espina de Pescado 8](#_Toc78548224)

[2.3. Necesidad por satisfacer 9](#_Toc78548225)

[2.4. Alcance 9](#_Toc78548226)

[3. REQUERIMIENTOS 9](#_Toc78548227)

[3.1. Listado de Historias de Usuario 9](#_Toc78548228)

[3.2. Listado de Requisitos Funcionales 9](#_Toc78548229)

[3.3. Listado de Requisitos No Funcionales 10](#_Toc78548230)

[3.4. Modelo de Requerimientos SysML 10](#_Toc78548231)

[4. ESQUEMA PRECONCEPTUAL 10](#_Toc78548232)

[5. MODELO DEL DOMINIO 10](#_Toc78548233)

[6. MODELO DE PROCESOS 10](#_Toc78548234)

[7. MODELADO DE LA ESTRUCTURA 11](#_Toc78548235)

[7.1. Modelo de Definición de Bloques 11](#_Toc78548236)

[7.2. Modelo de Clases 11](#_Toc78548237)

[7.3. Modelo Entidad Relación 11](#_Toc78548238)

[7.4. Modelo de Parámetros 11](#_Toc78548239)

[7.5. Modelo de Paquetes 11](#_Toc78548240)

[8. MODELADO DEL COMPORTAMIENTO 12](#_Toc78548241)

[8.1. Modelo de Casos de Uso 12](#_Toc78548242)

[8.2. Modelo de Secuencias 12](#_Toc78548243)

[8.3. Modelo de Máquina de Estados 12](#_Toc78548244)

[8.4. Tablas Explicativas de los Casos de Uso 12](#_Toc78548245)

[9. PROTOTIPO O MOCKUP NAVEGABLE 12](#_Toc78548246)

1. INTRODUCCIÓN
   1. Propósito

GreenLace nace de una economía que se desacelera de manera impetuosa, con productos de costo al alza y ciudadanos que se quedan cortos para cumplir con sus necesidades, éste proyecto promueve romper un paradigma consumista, donde se puedan buscar soluciones que favorezcan corregir las problemáticas planteadas, el propósito es ser consecuentes con la situación actual de la región, aportando la creación de un medio de intercambio de bienes online, brindándole a la población una alternativa a la compraventa.

* 1. Referencias

nicosiored. (2018, 4 enero). Diagrama de Paquetes I - 11 - Tutorial UML en español [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ataioNckj-E>

Cillero, M. (2016, 12 octubre). Diagrama de Paquetes. manuel.cillero.es. <https://manuel.cillero.es/doc/metodologia/metrica-3/tecnicas/diagrama-de-paquetes/>

Pacheco, J. (2020, 15 abril). Trueque (definición, teoría, ventajas y desventajas). Web y Empresas. <https://www.webyempresas.com/trueque/>

Comenzando un proyecto de Código Abierto. (2021). Open Source Guides. <https://opensource.guide/es/starting-a-project/>

Alcalde, J. C. (2021, 11 marzo). Modelo Canvas. Economipedia. <https://economipedia.com/definiciones/modelo-canvas.html>

What is SysML? | OMG SysML. (2021). The Object Management Group. <https://www.omgsysml.org/what-is-sysml.htm>

Qué es un diagrama entidad-relación. (2021). Lucidchart. <https://www.lucidchart.com/pages/es/que-es-un-diagrama-entidad-relacion>

Qué es SCRUM. (2018, 9 octubre). Proyectos Ágiles. <https://proyectosagiles.org/que-es-scrum/>

Please Wait. . . | Cloudflare. (2021). Software Testing Help. <https://www.softwaretestinghelp.com/use-case-testing/>

Extend relationships in use-case diagrams. (2021). © Copyright IBM Corporation 1987, 2012. <https://www.ibm.com/docs/en/rational-soft-arch/9.7.0?topic=diagrams-extend-relationships>

Fakhroutdinov, K. (2012, 23 noviembre). UML use case extend relationship is used to show how and when some optional extending use case can be inserted into extended (base) use case. UML. <https://www.uml-diagrams.org/use-case-extend.html>

Fakhroutdinov, K. (2012b, noviembre 23). UML use case include relationship shows that behavior of the included use case is inserted into the behavior of the including use case. UML. <https://www.uml-diagrams.org/use-case-include.html>

Fakhroutdinov, K. (2014, 4 enero). Use case diagrams are UML diagrams describing units of useful functionality (use cases) performed by a system in collaboration with external users (actors). UML. <https://www.uml-diagrams.org/use-case-diagrams.html>

nicosiored. (2018b, enero 18). Diagrama de Máquina de Estados I - 13 - Tutorial UML en español [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Rk3cPADj__M>

Tutorial de diagrama de máquina de estados. (2021). Lucidchart. <https://www.lucidchart.com/pages/es/diagrama-de-maquina-de-estados>

* 1. Definición de términos, abreviaturas y siglas

***Requisito funcional*** (Fnl). Requisito que implica interacciones con la interfaz por parte del usuario.

***Requisito no funcional*** (NFnl). Requisito que no necesariamente denota una interacción con la interfaz.

***Reseña.*** Comentario, generalmente de corta extensión, que se hace sobre un usuario basado en la experiencia que se tuvo con él en el trueque.

***Información del usuario.*** Conjunto de atributos que definen a un usuario.

***Chat.*** Canal de texto para comunicarse con otros usuarios en tiempo real.

***Negociación.*** Acuerdo entre usuarios para realizar un trueque.

***Búsqueda por nombre.*** Manera de encontrar productos ofrecidos para intercambiar a través de su nombre.

***Solicitar trueque.*** Como usuario proponer a otro usuario intercambiar un producto que él ofrece por otro que yo estoy ofreciendo.

***Agregar un producto.*** Ofrecer un objeto que quiero intercambiar, incluyendo información de este.

***Servicio de envío.*** Forma de realizar el trueque, previamente aceptado a través de una empresa externa de envíos.

***Usuario.*** Persona que interactúa directamente con el sistema.

***Trueque.*** Intercambio de bienes en ausencia de dinero.

***Sistema.*** Relaciones varias entre diferentes entidades.

***Interesado.*** En cuanto tiene un interés hacia un bien ajena y estaría dispuesto de realizar el trueque necesario.

***Objetos.*** Bienes ofrecidos en la aplicación por los diferentes usuarios.

***Estado.*** Indica el estado en el cual se encuentra un objeto.

***Transición.*** Marca el estado transitorio de un cambio a otro.

***Paquete.*** Ayuda a agrupar elementos que se relacionan entre sí.

***Atributo.*** Ayuda a identificar cualidades o características de un paquete.

Ofertor. Persona que oferta un objeto para que otros estén en la posibilidad de solicitarle un trueque

Solicitor. Persona que le solicita un trueque a otra que está ofertando un objeto

Funcionalidades del sistema. Todo aquello que puede hacerse dentro del aplicativo.

Premium. Estado obtenido por medio de la compra de una suscripción, tiene varias funciones asociadas que permiten más opciones en el aplicativo.

Método de envio. Forma de conseguir que los bienes formalicen el trueque, llegando a manos de la otra persona, este es externo al aplicativo y corre por parte de ofertor y solicitor.

Reportar. Enviar una alerta al equipo y al resto de la comunidad sobre un determinado individuo haciendo uso indebido de alguna función del aplicativo.

Encuentro presencial. Forma de intercambiar objetos sin la necesidad de un método de envío, permitiendo la ejecución del trueque de manera presencial.

* 1. Repositorio de GitHub

[PabloRestrepo01/GreenLace: Aplicación móvil GreenLace de trueques para la materia ing. software de la Universidad Nacional de Colombia Sede Medellín (github.com)](https://github.com/PabloRestrepo01/GreenLace)

1. CONTEXTO DEL PROBLEMA
   1. Descripción del Negocio o Situación Problemática

En un contexto moldeado por los ideales del capitalismo y consumismo, se ha creado en la población una tendencia a adquirir, acumular y desechar bienes que no han llegado al final de su vida útil, contando con otros individuos que podrían hacer uso de estos bienes, pero no poseen medios para acceder a los mismos.

El trueque ha jugado un papel clave desde la antigüedad en la generación de riqueza y valor entre comunidades, relevancia que fue perdiendo ante la aparición de la moneda como método de cambio, puesto que presentaba mayor conveniencia para las transacciones.

Así como los intercambios entre seres humanos evolucionaron ante maneras más convenientes, se ven en la necesidad de hacerlo de nuevo ante una necesidad por reducir el consumo excesivo de materias primas que ha desatado crisis laborales, económicas, ambientales y sociales.

Un nuevo paradigma en la comunicación y tecnología facilita la conexión de individuos con intereses diversos, favoreciendo los intercambios de bienes, saciando parte de una demanda que crece continuamente.

* 1. Modelo Espina de Pescado

[GreenLace/Espina de pescado.xml at main · PabloRestrepo01/GreenLace (github.com)](https://github.com/PabloRestrepo01/GreenLace/blob/main/2.%20CONTEXTO%20DEL%20PROBLEMA/Espina%20de%20pescado.xml)

* 1. Necesidad por satisfacer

La falta de plataformas confiables para realizar un intercambio ha traído consigo el declive en el uso de la práctica, aunado a lo anterior, se pierden potenciales usuarios del trueque ante la falta de información y la desidia comunal ante el uso de este.

* 1. Alcance

Se espera que el proyecto tome como población objetivo los jóvenes y adultos, grupos con un suficiente manejo de las tecnologías y medios de información, pero no se descarta que cualquier persona sea capaz de navegar por el producto sin problemas, también se enfoca a toda aquella persona cuya actividad productiva pueda devenir en bienes que no se aprovechen en su totalidad, tales como artesanos, manufactureros, costureros y demás gremios enfocados a la producción.

1. REQUERIMIENTOS
   1. Listado de Historias de Usuario

[GreenLace/3.1 Listado de historias de usuario.png at main · PabloRestrepo01/GreenLace (github.com)](https://github.com/PabloRestrepo01/GreenLace/blob/main/3.%20REQUERIMIENTOS/3.1%20Listado%20de%20historias%20de%20usuario.png)

* 1. Listado de Requisitos Funcionales

[GreenLace/Lista de Requerimientos.docx at main · PabloRestrepo01/GreenLace (github.com)](https://github.com/PabloRestrepo01/GreenLace/blob/main/3.%20REQUERIMIENTOS/Lista%20de%20Requerimientos.docx)

* 1. Listado de Requisitos No Funcionales

[GreenLace/Lista de Requerimientos.docx at main · PabloRestrepo01/GreenLace (github.com)](https://github.com/PabloRestrepo01/GreenLace/blob/main/3.%20REQUERIMIENTOS/Lista%20de%20Requerimientos.docx)

* 1. Modelo de Requerimientos SysML

[GreenLace/3.4 Modelo de requerimientos SysML.png at main · PabloRestrepo01/GreenLace (github.com)](https://github.com/PabloRestrepo01/GreenLace/blob/main/3.%20REQUERIMIENTOS/3.4%20Modelo%20de%20requerimientos%20SysML.png)

1. ESQUEMA PRECONCEPTUAL

[GreenLace/Preconceptual.xml at main · PabloRestrepo01/GreenLace (github.com)](https://github.com/PabloRestrepo01/GreenLace/blob/main/4.%20ESQUEMEMA%20PRECONCEPTUAL/Preconceptual.xml)

1. MODELO DEL DOMINIO

[GreenLace/Modelo De Dominio.xml at main · PabloRestrepo01/GreenLace (github.com)](https://github.com/PabloRestrepo01/GreenLace/blob/main/5.%20MODELO%20DEL%20DOMINIO/Modelo%20De%20Dominio.xml)

1. MODELO DE PROCESOS

[GreenLace/BPMN.drawio at main · PabloRestrepo01/GreenLace (github.com)](https://github.com/PabloRestrepo01/GreenLace/blob/main/6.%20MODELO%20DE%20PROCESOS/BPMN.drawio)

1. MODELADO DE LA ESTRUCTURA
   1. Modelo de Definición de Bloques

[GreenLace/Definición en bloques.xml at main · PabloRestrepo01/GreenLace (github.com)](https://github.com/PabloRestrepo01/GreenLace/blob/main/7.%20MODELADO%20DE%20LA%20ESTRUCTURA/Definici%C3%B3n%20en%20bloques.xml)

* 1. Modelo de Clases

[GreenLace/Clases.xml at main · PabloRestrepo01/GreenLace (github.com)](https://github.com/PabloRestrepo01/GreenLace/blob/main/7.%20MODELADO%20DE%20LA%20ESTRUCTURA/Clases.xml)

* 1. Modelo Entidad Relación

[GreenLace/Entidad-Relación .xml at main · PabloRestrepo01/GreenLace (github.com)](https://github.com/PabloRestrepo01/GreenLace/blob/main/7.%20MODELADO%20DE%20LA%20ESTRUCTURA/Entidad-Relaci%C3%B3n%20.xml)

* 1. Modelo de Parámetros

[GreenLace/Diagrama de parámetros.xml at main · PabloRestrepo01/GreenLace (github.com)](https://github.com/PabloRestrepo01/GreenLace/blob/main/10.%20DIAGRAMA%20DE%20PAR%C3%81METROS/Diagrama%20de%20par%C3%A1metros.xml)

* 1. Modelo de Paquetes

[GreenLace/Diagrama de Paquetes.xml at main · PabloRestrepo01/GreenLace (github.com)](https://github.com/PabloRestrepo01/GreenLace/blob/main/9.%20%20DIAGRAMA%20DE%20PAQUETES/Diagrama%20de%20Paquetes.xml)

1. MODELADO DEL COMPORTAMIENTO
   1. Modelo de Casos de Uso

[GreenLace/Casos de uso.xml at main · PabloRestrepo01/GreenLace (github.com)](https://github.com/PabloRestrepo01/GreenLace/blob/main/8.%20MODELADO%20DEL%20COMPORTAMIENTO/8.1%20Modelo%20de%20Casos%20de%20Uso/Casos%20de%20uso.xml)

* 1. Modelo de Secuencias

[GreenLace/Modelo de secuencias.xml at main · PabloRestrepo01/GreenLace (github.com)](https://github.com/PabloRestrepo01/GreenLace/blob/main/8.%20MODELADO%20DEL%20COMPORTAMIENTO/8.2%20Modelo%20de%20Secuencias/Modelo%20de%20secuencias.xml)

* 1. Modelo de Máquina de Estados

[GreenLace/Máquina de Estados.xml at main · PabloRestrepo01/GreenLace (github.com)](https://github.com/PabloRestrepo01/GreenLace/blob/main/11.%20M%C3%81QUINA%20DE%20ESTADOS/M%C3%A1quina%20de%20Estados.xml)

* 1. Tablas Explicativas de los Casos de Uso

1. PROTOTIPO O MOCKUP NAVEGABLE

[▶ GL (figma.com)](https://www.figma.com/proto/YBxXRmysYSsS8hlWajG1d7/GL?node-id=55%3A1380&scaling=scale-down&page-id=55%3A1248&starting-point-node-id=55%3A1380&show-proto-sidebar=1)