**MODELO GENERAL DE CASOS DE USO**

Actores principales

| **Actor** | **Descripción** |
| --- | --- |
| **Organizador de excursión** | Persona o empresa que crea, administra y publica excursiones. |
| **Proveedor de servicios** | Ofrece servicios complementarios (transporte, alimentación, actividades). |
| **Cliente / Participante** | Persona que busca, se inscribe y paga excursiones. |
| **Administrador del sistema** | Supervisa usuarios, contenido y parámetros generales. |

**CASOS DE USO DETALLADOS (2 PRIMARIOS)**

**CU-01: Definir excursión y programación**

**Actor principal:** Organizador de excursión  
**Propósito:** Crear una nueva excursión con toda su información básica, objetivos, público meta, fechas y actividades programadas.

**Flujo principal**

1. El organizador selecciona “Crear nueva excursión”.
2. El sistema solicita los datos básicos: nombre, tipo (familiar, deportiva…), descripción, precio base y cupos.
3. El organizador define las fechas de inicio y fin.
4. El sistema permite agregar una **programación** día por día con actividades y horarios.
5. El organizador asocia **servicios requeridos** (transporte, alimentación, actividades).
6. El sistema valida los datos y guarda la excursión como **borrador**.
7. El organizador puede **publicarla** cuando todos los servicios estén confirmados.

**Flujos alternos**

* 4a. Si el organizador omite actividades, el sistema le permite guardar y continuar luego.
* 5a. Si no hay proveedores disponibles, el sistema muestra sugerencias o permite agregar después.

**Precondiciones**

* El organizador debe estar autenticado.

**Postcondiciones**

* La excursión queda registrada como borrador o publicada.
* Se crea una estructura de itinerario vinculada al organizador.

**CU-02: Contratar proveedor de servicio**

**Actor principal:** Organizador de excursión  
**Actor secundario:** Proveedor de servicio  
**Propósito:** Permitir al organizador seleccionar y contratar un proveedor para un tramo o servicio dentro de una excursión.

**Flujo principal**

1. El organizador abre una excursión y selecciona el paso de programación que requiere un servicio.
2. El sistema muestra proveedores disponibles según categoría, fechas y ubicación.
3. El organizador elige uno y envía solicitud con detalles (fecha, horario, cantidad, precio estimado).
4. El proveedor recibe la solicitud y puede **aceptar**, **rechazar** o **proponer cambios**.
5. El sistema notifica al organizador la respuesta del proveedor.
6. Si se acepta, se genera una **confirmación de servicio** asociada al itinerario.

**Flujos alternos**

* 3a. Si no hay disponibilidad, el sistema sugiere otro proveedor o fecha.
* 4a. Si el proveedor propone cambios, el organizador puede aceptarlos o cancelar la solicitud.

**Precondiciones**

* La excursión debe estar creada y en estado “borrador”.
* Deben existir proveedores registrados y disponibles.

**Postcondiciones**

* El servicio queda contratado y asociado al paso de la excursión.
* Se actualiza el costo total del viaje.

**PROTOTIPOS VISUALES (descripción)**

**Para CU-01 “Definir excursión”**

Pantalla tipo formulario con secciones:

* Información básica (nombre, descripción, tipo, fechas, cupos).
* Programación de actividades (lista editable por día/hora).
* Botones: “Agregar servicio”, “Guardar borrador”, “Publicar”.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Correo electrónico

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

**Para CU-02 “Contratar proveedor”**

Pantalla con:

* Lista de proveedores filtrables (categoría, precio, disponibilidad).
* Botón “Enviar solicitud”.
* Panel lateral con detalles del servicio solicitado y estado de respuesta.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.