

# Entrega Práctica 1 - Sistemas de Información



## **Autores:**

Fernando Pastor Peralta (897113)  
Juan José Muñoz Lahoz (902677)  
Marcos San Julián Fuertes (899849)

**Fecha de entrega:** 18/09/2025

**Grupo:** D09

*Ingeniería Informática - Universidad de Zaragoza, Curso 2025-2026*

# **ÍNDICE:**

• <b>Resumen:</b> .....	4
– ¿Qué necesidades queremos cubrir?.....	4
– ¿Quién es el público objetivo?.....	4
– ¿De dónde obtendremos la información?.....	4
– ¿Qué información ofreceremos?.....	4
– ¿Cuál es nuestro objetivo?.....	4
• <b>Funcionalidades del sistema, un análisis de los servicios que el sistema de información ofrece a los usuarios:</b> .....	5
• <b>Perfiles de usuario que interactúan con el sistema:</b> .....	5
• <b>Información a gestionar de forma persistente:</b> .....	6
• <b>Otros aspectos a considerar en el diseño del sistema (seguridad, accesibilidad, usabilidad, etc.):</b> .....	6
• <b>Metodología:</b> .....	7

- **Resumen:**

- **¿Qué necesidades queremos cubrir?**

- La necesidad de los jugadores de conseguir y guardar mundos de Minecraft bien documentados y presentados. También, buscamos cubrir la necesidad de los creadores de mapas de llevar sus creaciones al resto de la comunidad, y que las puedan exponer de la mejor manera posible.

- **¿Quién es el público objetivo?**

- Jugadores de Minecraft de cualquier ámbito, ya sean tanto creadores de mapas como aquellos que buscan jugar algún mapa de la comunidad o simplemente quieren un registro de la información de su mundo.

- **¿De dónde obtendremos la información?**

- La información será introducida por aquellos usuarios que publiquen sus mapas y deseen compartir información de los mismos, o de aquellos que quieran mantener un registro de la información de su mundo de forma privada.

- Por lo tanto, serán los propios usuarios los que añadan información a la página. Sin embargo, en la fase de desarrollo, la información será generada de forma aleatoria por nosotros, creando así información falsa, únicamente para probar la implementación del sistema.

- **¿Qué información ofreceremos?**

- Buscamos ofrecer un catálogo de mundos creados por la gente, así como la información de cada uno de los mundos en detalle.

- **¿Cuál es nuestro objetivo?**

- Queremos lograr crear una página en la que muchos usuarios puedan buscar, documentar y compartir mapas de minecraft de forma eficiente y elegante. Además de conseguir una página web que nosotros mismos querríamos usar.

- **Funcionalidades del sistema, un análisis de los servicios que el sistema de información ofrece a los usuarios:**

Aquellos usuarios que inicien sesión, tendrán su propio perfil, en el que encontrarán su foto de perfil, nombre de usuario, descripción y mapas que ha creado y están públicos (sólo él podrá ver los que tiene privados), además, él podrá ver la colección de mundos públicos que tenga guardados en favoritos.

Por otro lado, los administradores contarán con un panel de administración en el que podrán moderar, ver analíticas y ver alertas.

El sistema va a permitir registrar mundos de Minecraft, permitiendo subir el archivo del mundo, dar una descripción del mismo, añadir información sobre las coordenadas más relevantes del mundo con un nombre y descripción asignada, también se podrá añadir una galería de imágenes. Esto será para cualquiera de los mundos, ahora vamos a ponernos más específicos, podremos elegir si nuestro mundo será privado o dejaremos que la gente pueda acceder a él:

- Si es público: Podremos elegir si es un mundo con un archivo incluido o si es un servidor, y por lo tanto, se tendrá que incluir la URL para acceder al mismo.

- Si es privado: Podrás elegir si compartir el acceso a la página de tu mundo con tus amigos o si quieres que sea totalmente personal.

Para la búsqueda de mundos se usará un sistema de búsqueda y filtrado avanzado por versión, categorías, mods, servidor o mundo...

- **Perfiles de usuario que interactúan con el sistema:**

En principio habrá únicamente dos tipos de roles, los usuarios normales, y los administradores. Los usuarios normales podrán subir sus propios mundos y añadir la información pertinente de cada uno de ellos en detalle, pudiendo crearlos como públicos, accesibles a todo el mundo, o, privados, accesibles solo a ellos. Los usuarios también podrán reportar mundos que perciban ofensivos, peligrosos o directamente inapropiados. No hará falta iniciar sesión para poder navegar por la web buscando mundos, sin embargo para poder tener acceso a subir mapas sí.

Por otro lado, los usuarios administradores tendrán acceso a métricas de análisis y administración, así como la capacidad de moderar los mapas que sean públicos,

pudiendo eliminar aquellos que hayan sido reportados por alguna razón o que incumplan las reglas de la página.

- **Información a gestionar de forma persistente:**

En principio la información que se guardará serán los diferentes mundos que la gente suba a la web, los cuales contendrán un nombre, imágenes del mundo, coordenadas de lugares de interés, entre otras cosas.

Aparte de eso también necesitaremos almacenar la información correspondiente a los usuarios, como sus contraseñas, nombres y otros detalles que introduzcan.

En cuanto los usuarios administradores necesitaremos almacenar también su información como usuarios normales, pero al mismo tiempo también guardaremos métricas del sistema para ofrecer a los administradores una visión global del sistema.

- **Otros aspectos a considerar en el diseño del sistema (seguridad, accesibilidad, usabilidad, etc.):**

1. Las contraseñas se protegerán mediante hashing y mecanismos de limitación de intentos de inicio de sesión, para evitar problemas de filtrado de contraseñas gracias a fuerza bruta o suplantaciones de identidad por parte de atacantes.
2. Al subir archivos se hará una validación estricta de tipo/tamaño, pasado por antivirus y se revisará brevemente que el contenido de la carpeta sea correcto.
3. Fichero de logs de las acciones realizadas en el sistema.
4. Términos, privacidad y normas de la comunidad visibles, además de poder reportar contenidos subidos por los usuarios para que sean posteriormente moderados por un administrador.
5. Navegación completa por teclado, mediante orden de tag lógico.
6. La paleta de colores de la página será mayoritariamente de colores oscuros, utilizando letra de color blanco para que el contraste sea lo mayor posible y así facilitar la legibilidad.
7. Se resaltan los elementos a los que se esté apuntando con el ratón para mejorar la visibilidad y resaltar que lo que se está seleccionando es un elemento interactuable.

8. Barras de búsqueda para encontrar mundos, según el nombre del mundo o según el nombre del usuario que ha subido el/los mundo/s y filtrado mediante etiquetas de los mismos (por versión de Minecraft, tipo (mundo/servidor), otras etiquetas (survival, parkour...), popularidad, fecha...).
9. Al menos página en idioma español y en inglés, siguiendo el uso horario del cliente.
10. Botones grandes con texto claro, e iconografía que indique el estado del sistema.

### • Metodología:

La metodología de trabajo durante la realización de la práctica ha sido una conversación en la que se ha hablado sobre qué sistema de información podríamos realizar, y luego, un posterior debate sobre cómo plantear más específicamente la realización del mismo.

Una vez concretados los detalles, hemos realizado la memoria y durante la realización de la misma, hemos ido investigando tecnologías, aspectos de seguridad, de accesibilidad, de usabilidad...etc.

Hemos empleado un total aproximado de unas 5 horas, en las cuales todos hemos trabajado el mismo tiempo y juntos hemos ido haciendo todas las tareas.