

DOCUMENTO FUNCIONAL

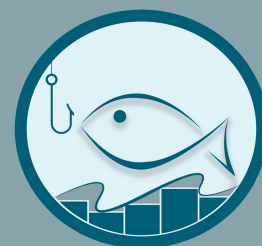
MARZO, 2019

APLICACIÓN MÓVIL MIPESCA



PREPARADO Y PRESENTADO POR

VICTORIA JIMÉNEZ
RESPONSABLE DE PROYECTO



CONTENIDO

Requerimientos Funcionales.

1. Introducción.
2. Aplicación Móvil
 - a. Inicio de Sesión
 - b. Nuevo Registro
 - c. Recuperar Contraseña
 - d. Registro de Pesca
 - e. Complementar Viaje –
Otras especies
 - f. Reporte de Pesca
 - g. Aviso de Arribo
 - h. Histórico de Pesca
 - i. Configuración
3. Aplicación Web
 - a. Inicio de Sesión
 - b. Recuperar Contraseña
 - c. Catálogo de Perfiles
 - d. Catálogo de Usuarios

Mi Pesca

CONTENIDO

- e. Catálogo de Federaciones
- f. Catálogo de Permisarios
- g. Catálogo de Pescadores
- h. Catálogo de Cooperativas
- i. Catálogo de Comunidades
- j. Catálogo de Regiones
- k. Catálogo de Recursos
- l. Catálogo de Artes de Pesca
- m. Catálogo de Tipo de Presentación.

REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

1. INTRODUCCIÓN

La aplicación móvil deberá ser un programa que pueda ejecutarse desde cualquier dispositivo portátil que cuenta con el sistema operativo Android, esta será diseñada específicamente para satisfacer las necesidades del Centro para la Biodiversidad Marina y la Conservación en su proceso de captura de bitácoras pesqueras.

La aplicación consta de dos programas principales:

Aplicación Móvil.- la aplicación móvil constará de los siguientes módulos.

- **Autenticación y autorización**.- Pantalla que se encarga de la seguridad a través de un mecanismo de autenticación de tal forma que un usuario de tipo pescador que desee entrar a la aplicación deberá proporcionar un usuario y contraseña válida en el sistema.
- **Captura de Viaje**.- pantalla que se encarga de agregar información del viaje, así como reportar datos de la especie objetivo.
- **Complementar Viaje**.- pantalla que se encarga de agregar otras especies al viaje.
- **Reporte de Pesca**.- pantalla que se encarga de visualizar de forma gráfica los registros pesqueros.
- **Aviso de Arribo**.- pantalla que se encarga de generar el formato de arribo del pescador, así como poder compartirlo a través de diferentes aplicaciones.
- **Histórico de Pesca**.- pantalla que se encarga de enlistar los registros de pesca de cada usuario.
- **Configuración**.- pantalla que se encarga de editar los datos de cada pescador, así como configurar la fecha y hora de sincronización de los datos.

Aplicación Web.- la aplicación web constará de los siguientes módulos.

• **Autenticación y autorización**.- Módulo que se encarga de la seguridad a través de un mecanismo de autenticación de tal forma que un usuario que desee entrar a la aplicación deberá proporcionar un usuario y contraseña válida en el sistema, así mismo se otorga la autorización a las acciones de la aplicación dependiendo el perfil que tenga asignado el usuario.

Catálogos del Sistema.- Módulos que contendrán los siguientes apartados:

1. Perfiles.- Apartado en el cual podrán realizar las operaciones de alta, baja, cambio y consulta de los perfiles de la aplicación.
2. Usuarios.- Apartado donde se darán de alta y baja los usuarios que accederán al sistema.

Catálogos de Operación

1. Federaciones.- Apartado en el cual podrán realizar las operaciones de alta, baja, cambio y consulta de las federaciones de la aplicación.
2. Permisarios.- Apartado en el cual podrán realizar las operaciones de alta, baja, cambio y consulta de los permisionarios de la aplicación.
3. Pescadores.- Apartado en el cual podrán realizar las operaciones de alta, baja, cambio y consulta de los pescadores de la aplicación.
4. Cooperativas.- Apartado en el cual podrán realizar las operaciones de alta, baja, cambio y consulta de las cooperativas de la aplicación.
5. Comunidades.- Apartado en el cual podrán realizar las operaciones de alta, baja, cambio y consulta de las comunidades de la aplicación.
6. Regiones.- Apartado en el cual podrán realizar las operaciones de alta, baja, cambio y consulta de las regiones de la aplicación.
7. Recursos.- Apartado en el cual podrán realizar las operaciones de alta, baja, cambio y consulta de los recursos de la aplicación.
8. Artes de Pesca.- Apartado en el cual podrán realizar las operaciones de alta, baja, cambio y consulta de las artes de pesca de la aplicación.
9. Tipo de Presentación.- Apartado en el cual podrán realizar las operaciones de alta, baja, cambio y consulta de los tipos de presentación de la aplicación.

2. APLICACIÓN MÓVIL

a. Inicio de Sesión

Esta pantalla tendrá la funcionalidad de crear una sesión de un usuario previamente registrado dentro de la aplicación móvil. La pantalla deberá contener los siguientes elementos:

- Campo de Usuario.
- Campo de Contraseña.
- Botón de "Entrar".
- Enlace para recuperar la contraseña.
- Enlace para crear un usuario

El botón "Entrar" deberá validar que el usuario existe en la base de datos y que la contraseña es correcta. Los datos deberán ser enviados de forma cifrada a través de la red. Si el usuario y la contraseña son correctos deberá crear una sesión en la aplicación móvil, posteriormente redirigir a la página de registro de viaje.

Al presionar el enlace "¿Olvidó su contraseña?" nos enviará a la pantalla que describiremos en el punto 2.3.

Al presionar el enlace "Registro Nuevo" nos enviará a la pantalla que describiremos en el punto 2.2. A continuación, mostramos un ejemplo de la pantalla de inicio de sesión:



b. Nuevo Registro

Esta pantalla tendrá la funcionalidad de registrar al pescador para que pueda ingresar a la aplicación móvil. La pantalla deberá contener los siguientes elementos:

- Campo de Nombre.
- Checkbox para confirmar si es pescador independiente.
- Campo donde se podrá seleccionar la comunidad. Este campo aparecerá siempre y cuando no sea pescador independiente.
- Campo donde se podrá seleccionar la cooperativa. Este campo aparecerá siempre y cuando seleccione una comunidad. Solamente se mostrarán las cooperativas que pertenecen a la comunidad seleccionada previamente.
- Botón de "Registrar"

El botón "Registrar" deberá tener el siguiente comportamiento:

- Validar que el campo nombre no se encuentre en blanco.
- Si no es pescador independiente validará que los campos de comunidad y cooperativa tengan un valor seleccionado.
- Cuando se hayan cumplido el punto 1 y 2, se activará el botón "Registrar" y el usuario podrá enviar una solicitud de nuevo registro.
- En caso de que el servidor no encuentre ningún registro duplicado, se mostrará una pantalla donde se solicitará un código de 4 números para activar la cuenta de usuario.

- El código de 4 números será enviado por mensaje de texto al número de celular asociado segundos después de haber enviado la solicitud de registro.
- Si el usuario teclea correctamente los 4 dígitos enviados a su bandeja de mensajes de texto, su ingreso a la aplicación podrá ser inmediato.

A continuación, mostramos un ejemplo de la pantalla de nuevo registro:



c. Recuperar Contraseña

Esta pantalla tendrá la funcionalidad de recuperar la contraseña para que el pescador pueda reingresar a la aplicación móvil. La pantalla deberá contener los siguientes elementos:

- Campo de Usuario
- Botón de "Enviar"

A continuación, mostramos un ejemplo de la pantalla de recuperación de contraseña:



El botón "Enviar" deberá tener el siguiente comportamiento:

- Validar que el campo usuario no se encuentre en blanco.
- Cuando se hayan cumplido el punto 1, se activará el botón "Enviar" y el usuario podrá enviar una solicitud de nueva contraseña.
- Después se mostrará una pantalla donde se deberá escribir la nueva contraseña y posteriormente deberá confirmar.
- Al verificar que las dos contraseñas sean idénticas se habilitará el botón de Guardar que realizará el cambio de contraseña.
- Se enviará a la pantalla de inicio de sesión donde podrá ingresar con su nueva contraseña



d. Registro de Pesca

Esta pantalla tendrá la funcionalidad de registrar un viaje. La pantalla deberá contener los siguientes elementos:

- Campo de fecha.
- Campo para seleccionar comunidad.
- Enlace para cambiar de comunidad.
- Campo para seleccionar recurso.
- Enlace para cambiar el recurso.
- Campo para seleccionar arte de pesca.
- Enlace para cambiar arte de pesca.
- Campo para escribir la captura.
- Campo para escribir el precio.
- Campo para el número de piezas.
- Campo para el combustible.
- Campo para seleccionar el tipo de presentación.
- Botón de "Registrar Viaje"

A continuación, mostramos un ejemplo de la pantalla de registro de pesca:



La pantalla deberá tener el siguiente comportamiento:

- La fecha no podrá ser editable y mostrará la fecha actual.
- Si es su primera captura se seleccionará la comunidad que pertenece el pescador. En caso de que el pescador se encuentre en otra comunidad deberá dar clic en el enlace de cambiar de comunidad.
- Si es su primera captura no tendrá recurso seleccionado. En caso contrario se seleccionará el recurso de la última captura. El pescador podrá cambiar el recurso presionando el enlace de cambiar recurso.
- Si es su primera captura no tendrá arte de pesca seleccionado. En caso contrario se seleccionará el arte de pesca de la última captura. El pescador podrá cambiar el arte de pesca presionando el enlace de cambiar arte de pesca.
- Los campos de captura, precio, número de piezas y combustible serán obligatorios y únicamente se aceptarán valores numéricos.
- El pescador deberá seleccionar un tipo de presentación.
- Al momento de terminar de llenar todos los campos del registro de pesca se activará el botón de "Registrar Viaje", en caso contrario el botón permanecerá deshabilitado.
- Al presionar el botón de "Registrar Viaje" se enviará la información al servidor y si es una respuesta satisfactoria nos mostrará un mensaje de que la información ha sido guardada exitosamente y si deseamos ingresar una nueva especie.
- Si la respuesta es afirmativa nos enviará a la pantalla 2.5. En caso contrario dará por finalizado el viaje y nos generará un folio.

e. Completar Viajes - Otras Especies

Esta pantalla tendrá la funcionalidad de anexas otra especie al viaje. La pantalla deberá contener los siguientes elementos:

- Campo para seleccionar recurso.
- Enlace para cambiar el recurso.
- Campo para escribir la captura.
- Campo para escribir el precio.
- Campo para el número de piezas.
- Campo para seleccionar el tipo de presentación.
- Botón de "Guardar"

A continuación, mostramos un ejemplo de la pantalla de registro de otro recurso:

Recurso	Captura	Precio	No. de Piezas	Presentación
Verde	500	2	12	-
Azul	100	5	15	-

La pantalla deberá tener el siguiente comportamiento:

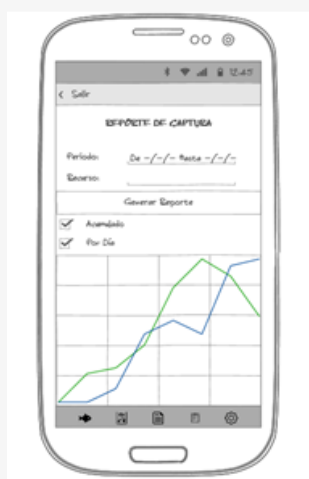
- Tendrá seleccionado el recurso de la última captura. El pescador podrá cambiar el recurso presionando el enlace de cambiar recurso.
- Los campos de captura, precio y número de piezas serán obligatorios. La aplicación solamente aceptará valores numéricos.
- El pescador deberá seleccionar un tipo de presentación.
- Al momento de terminar de llenar todos los campos del registro de otra especie se activará el botón de "Guardar", en caso contrario el botón permanecerá deshabilitado.
- Al presionar el botón de "Guardar" se enviará la información al servidor y si es una respuesta satisfactoria nos mostrará un mensaje de que la información ha sido guardada exitosamente y si deseamos ingresar una nueva especie.
- En la parte inferior de la pantalla se mostrará una tabla con el listado de todas las especies de nuestro viaje. La especie objetivo siempre se mostrará en la primera fila de la tabla.
- Para terminar de capturar otras especies se deberá dar "no" al mensaje de ingreso de más especies y se dará por finalizado el viaje generando un folio.

f. Reporte de Pesca

Esta pantalla tendrá la funcionalidad de mostrarnos un reporte de pesca por día y acumulado. La pantalla deberá contener los siguientes elementos:

- Campo para seleccionar entre los siguientes tipos de periodo:
 - a. Hoy
 - b. Ayer
 - c. Semana Actual
 - d. Semana Anterior
 - e. Mes Actual
- Mes Anterior
- Campo para seleccionar el recurso.
- Botón de "Generar Reporte"

A continuación, mostramos un ejemplo de la pantalla de reporte de pesca:



La pantalla deberá tener el siguiente comportamiento:

- El pescador deberá seleccionar un periodo.
- Se deberá seleccionar un recurso.
- Al momento de terminar de seleccionar los campos de recurso y periodo se activará el botón de “Generar Reporte”, en caso contrario el botón permanecerá deshabilitado.
- Al presionar el botón de “Generar Reporte” se mostrará en la parte inferior una gráfica.
- La gráfica tendrá dos líneas las cuales indican el reporte de pesca por día y la segunda el acumulado de pesca.
- En la parte superior de la gráfica se mostrará las opciones de “Acumulado” y “por Día”, si el pescador lo desea podrá ocultar cualquiera de las dos líneas de la gráfica

g. Aviso de Arribo

Esta pantalla tendrá la funcionalidad de generarnos el aviso de arribo. La pantalla deberá contener los siguientes elementos:

- Campo de oficina de pesca.
- Campo de zona de captura.
- Campo de sitio de desembarque.
- Listado de bitácoras de viajes.
- Botón de “Descargar formato”

A continuación, mostramos un ejemplo de la pantalla de aviso de arribo:



La pantalla deberá tener el siguiente comportamiento:

- El pescador deberá escribir la oficina de pesca o el número de oficina de pesca. La aplicación se encargará de sugerirle posibles oficinas de pesca conforme ingrese datos.
- El pescador deberá escribir la zona de captura o el número de zona de captura. La aplicación se encargará de sugerirle posibles zonas de captura conforme ingrese datos.
- El pescador deberá escribir el sitio de desembarque. La aplicación se encargará de sugerirle posibles sitios de desembarque conforme ingrese datos.
- Deberá seleccionar los recursos que desea declarar y posteriormente presionar el botón “Descargar Formato”.
- Al presionar el botón de “Descargar Formato” se mostrará un ícono y un enlace donde podrá descargar el aviso de arribo.
- El sistema de forma interna enviará un correo electrónico a las entidades responsables de recibir el acuse de arribo CONAPESCA, etcétera.
- El formato podrá ser compartido por whatsapp o enviado por correo electrónico, siempre y cuando el celular del usuario cuente con estas aplicaciones instaladas y configuradas de forma correcta.

A continuación, mostramos un ejemplo de la pantalla de acuse de arribo:



h. Histórico de Pesca

Esta pantalla tendrá la funcionalidad de generarnos el histórico de pesca. La pantalla deberá contener los siguientes elementos:

- Campo de periodo.
- Campo de recurso.
- Botón de “Generar Reporte”.
- Botón de “Limpiar Reporte”

A continuación, mostramos un ejemplo de la pantalla de histórico de pesca:



La pantalla deberá tener el siguiente comportamiento:

- El pescador deberá seleccionar un periodo.
- Se deberá seleccionar un recurso.
- Al momento de terminar de seleccionar los campos de recurso y periodo se activará el botón de “Generar Reporte”, en caso contrario el botón permanecerá deshabilitado.
- Al presionar el botón de “Generar Reporte” se mostrará en la parte inferior una tabla con las siguientes columnas:
 - Folio de captura
 - Fecha
 - Arte de Pesca
 - Litros de combustible
- Si desea limpiar los valores ingresados únicamente deberá presionar el botón “Limpiar Reporte”

i. Configuración

Esta pantalla tendrá la funcionalidad de configurar los datos personales del pescador y configurar las opciones de sincronización. La pantalla deberá contener los siguientes elementos:

- La pestaña de datos personales tendrá:
 - Campo de nombre
 - Campo de correo electrónico
 - Campo de contraseña
 - Checkbox de si es pescador independiente
 - Campo de comunidad
 - Campo de cooperativa
 - Botón de "Guardar"
- La pestaña de sincronización
 - Opción para sincronizar al momento.
 - Campo de fecha
 - Campo de hora
 - Listado de días de la semana

A continuación, mostramos un ejemplo de la pestaña de configuración de datos personales:



La pantalla deberá tener el siguiente comportamiento:

- En caso de que el pescador necesite modificar algún dato únicamente deberá ingresar al campo y después de hacer la modificación presionar el botón "Guardar".
- Si el pescador es independiente los campos de cooperativa y comunidad serán deshabilitado. En caso contrario se habilitarán para que el pescador pueda seleccionar ambos campos.

A continuación, mostramos un ejemplo de la pestaña de configuración de sincronización:



La pantalla deberá tener el siguiente comportamiento:

- En esta pestaña el pescador podrá sincronizar al momento únicamente presionando el cuadro de ON en la parte superior de la pantalla.
- Si desea sincronizar en una hora o día determinado deberá seleccionar la hora y los días que desea que se sincronice. Al finalizar deberá dar clic en el botón "Guardar" y la configuración habrá cambiado.

3. APLICACIÓN WEB

a. Inicio de Sesión

Esta pantalla tendrá la funcionalidad de crear una sesión de un usuario válido dentro de la aplicación web. La pantalla deberá contener una pantalla con los siguientes elementos:

- Campo de Usuario.
- Campo de Contraseña.
- Botón de "Entrar".
- Botón de "Limpiar".

Enlace para recuperar la contraseña

Al presionar el botón de LIMPIAR deberá limpiar los campos de usuario y contraseña.

El botón "Entrar" deberá validar que el usuario existe en la base de datos y que la contraseña es correcta. Los datos deberán ser enviados de forma cifrada a través de la web. Si el usuario y la contraseña son correctos deberá crear una sesión en la aplicación, posteriormente redirigir a la página de inicio de la aplicación web.

b. Recuperar Contraseña

Esta pantalla tendrá la funcionalidad de cambiar la contraseña del usuario, en caso de que la haya extraviado u olvidado. En la pantalla de inicio de sesión aparecerá un pequeño enlace con el texto ¿Olvido su contraseña? Al presionar este enlace, lo enviará a una pantalla donde se le solicitarán los siguientes datos:

- Correo electrónico

Al introducir el correo electrónico y presionar el botón de "Recuperar Contraseña", se enviará un correo electrónico al destinatario del correo, el cual contendrá las indicaciones para reiniciar su contraseña. Es importante mencionar que al presionar el botón de "Recuperar Contraseña" no reiniciará la contraseña del usuario, esta será reiniciada hasta que el usuario presione un enlace que será enviado al correo electrónico del usuario, esto para evitar que se reinicien contraseñas por error.

El usuario al presionar la liga que le fue enviada en el correo electrónico activará un mecanismo que permitirá que su contraseña sea reiniciada a un valor por defecto y se le solicitará que entre la aplicación nuevamente con esta contraseña. Al entrar a la aplicación el usuario será redirigido a una pantalla donde se le pedirá que cambie su nueva contraseña, debido a que la contraseña por defecto únicamente era temporal.

c. Catálogo de Perfiles

Este módulo tendrá la funcionalidad de administrar los perfiles de la aplicación. Por defecto la aplicación contará con cuatro perfiles:

1. Perfil Administrador.-este perfil tendrá la autorización para realizar todos los movimientos dentro de la aplicación, excepto eliminarse asimismo.
2. Perfil Cooperativa.-este perfil tendrá la facultad de administrar toda la información con respecto a su cooperativa y si el administrador lo desea puede otorgar permisos para consultar y editar información de sus pescadores.
3. Perfil Permisionario.- este usuario tendrá la facultad de administrar su información y si el administrador lo desea puede otorgar permisos para consultar y editar información de sus pescadores.
4. Perfil Pescador.- este usuario tendrá la facultad de consultar su información.

Entre las principales funciones con las cuales deberá contar el catálogo son:

- Consulta de Perfiles.- dentro del catálogo se podrán visualizar todos los perfiles que estén dados de alta en la aplicación.

Id	Nombre Perfil	Estatus
1	ADMINISTRADOR	ACTIVO
2	COOPERATIVA	ACTIVO
9	PESCADOR	ACTIVO
10	PERMISIONARIO	ACTIVO

Página 1 de 1 30 Mostrando 1 - 4 de 4

- Alta de Perfiles.-esta funcionalidad permitirá agregar perfiles en la aplicación.

Inserción de Perfil

REGRESAR INSERTAR

Perfil:

COOPERATIVA

Estatus:

ACTIVO

Permisos:

Catálogos

☐ Usuarios
 ☐ Perfiles
 ☐ Menus

Reportes

☐ Bitácora de Pesca
 ☐ Reporte General
 ☐ Estadísticas

Operaciones

☐ Federaciones
 ☐ Cooperativas
 ☐ Pescadores
 ☐ Comunidades

- Modificación de Perfiles.-esta funcionalidad permitirá modificar información del perfil dado de alta en la aplicación

- Eliminación de Perfil.-esta funcionalidad permitirá borrar un perfil de forma lógica, es decir cambiar su estatus de activo a inactivo.
- Permisos de Perfil.-esta funcionalidad permitirá otorgar permisos de consulta, edición, exportación e importación a un catálogo en particular

d. Catálogo de Usuarios

Este apartado tendrá la funcionalidad de administrar todos los usuarios que tengan permisos de acceder a la aplicación. Entre las principales funciones con las cuales deberá contar el catálogo son:

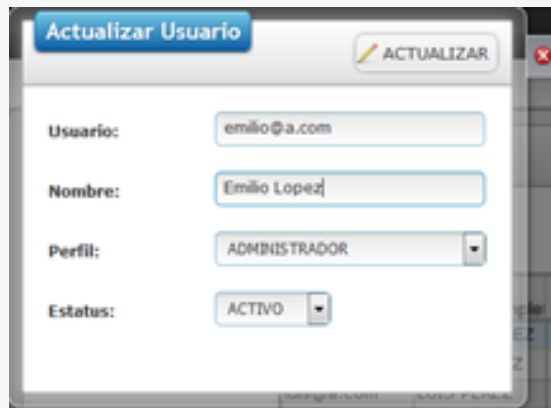
- Consulta de Usuarios.- dentro del catálogo se podrán visualizar todos los usuarios que estén dados de alta en la aplicación.

Usuario	Nombre Comple	Aceptacion	Estatus	Fecha Creación	Expira Contraseña	Perfil	Acciones
emilio@a.com	EMILIO LOPEZ	INACTIVO	ACTIVO	02-12-2016	31-12-2099	ADMINISTRADOR	[Cambiar Contraseña]
ramon@a.com	RAMON DIAZ	INACTIVO	ACTIVO	07-02-2017	31-12-2099	PESCADOR IND	[Cambiar Contraseña]
luis@a.com	LUIS PEREZ	INACTIVO	ACTIVO	31-10-2017	31-12-2020	PERMISIONARIO	[Cambiar Contraseña]
jose@a.com	JOSE CLEMENTI	INACTIVO	ACTIVO	11-03-2019	10-04-2019	COOPERATIVA	[Cambiar Contraseña]
clau@a.com	CLAUDIA MORAI	INACTIVO	INACTIVO	12-03-2019	31-01-3918	PESCADOR	[Cambiar Contraseña]

Página 1 de 1 30 Mostrando 1 - 5 de 5

- Alta de Usuario.-esta funcionalidad permitirá agregar usuarios en la aplicación

- **Modificación de Usuario.**-esta funcionalidad permitirá modificar información del usuario dado de alta en la aplicación

El formulario se titula 'Actualizar Usuario' y contiene un botón 'ACTUALIZAR' con un icono de lápiz. Las etiquetas y valores de los campos son: 'Usuario:' con 'emilio@a.com', 'Nombre:' con 'Emilio Lopez', 'Perfil:' con 'ADMINISTRADOR' (seleccionado en un menú desplegable) y 'Estatus:' con 'ACTIVO' (seleccionado en un menú desplegable).

Etiqueta	Valor
Usuario:	emilio@a.com
Nombre:	Emilio Lopez
Perfil:	ADMINISTRADOR
Estatus:	ACTIVO

- **Eliminación de Usuario.**-esta funcionalidad permitirá borrar al usuario de forma lógica.
- **Reiniciar contraseña.**-esta funcionalidad reiniciará la contraseña por defecto al usuario, también se deberá enviar correo electrónico como si se hubiere ingresado el registro por primera vez.
- **Importación a Excel.**- esta funcionalidad tendrá como objetivo importar la información de un archivo de tipo csv y cargarla masivamente en la base de datos.
- **Exportación a Excel.**- esta funcionalidad tendrá como objetivo generar toda la información del catálogo a un archivo de tipo csv.

La información solicitada para agregar un usuario serán los siguientes elementos:

- Nombre del Usuario (nombre y apellidos).
- Nombre completo del usuario.
- Perfil del Usuario (combo que se cargará del catálogo de perfiles).
- Estatus del usuario (activo o inactivo).
- Botón de Registrar

Al momento de presionar el botón de REGISTRAR la aplicación deberá guardar los datos del usuario con estatus INACTIVO, y a su vez deberá disparar un correo electrónico al correo registrado por el usuario, con la funcionalidad de verificar su identidad.

El correo que es enviado al candidato deberá contener los siguientes componentes:

1. Nombre del usuario
2. Contraseña del usuario (contraseña temporal).
3. Liga de Activación dentro de la aplicación.

Al momento de presionar la liga dentro del correo que es enviado al usuario, esta funcionalidad deberá de cambiar el estatus del usuario de INACTIVO a ACTIVO.

Validaciones: Si la clave de activación es incorrecta deberá enviar un aviso de que la clave de activación no está vigente o es incorrecta.

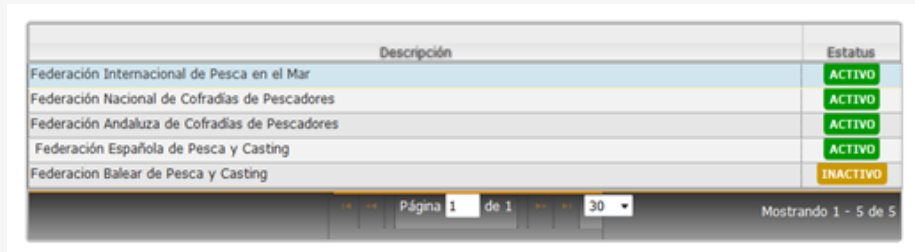
Deberá de presentar una página de agradecimiento con los siguientes componentes:

1. Banner principal de la Aplicación
2. Bienvenida al usuario Ej. Eduardo,
3. Texto de Activación exitosa
4. Exhortación a iniciar sesión dentro de la aplicación.
5. Pie de Página de la Aplicación.

e. Catálogo de Federaciones

Este apartado tendrá la funcionalidad de administrar todas las federaciones que serán mostradas o utilizadas dentro de la aplicación móvil. Entre las principales funciones con las cuales deberá contar el catálogo son:

- Consulta de Federaciones.- dentro del catálogo se podrán visualizar todas las federaciones que estén dadas de alta en la aplicación



Descripción	Estatus
Federación Internacional de Pesca en el Mar	ACTIVO
Federación Nacional de Cofradías de Pescadores	ACTIVO
Federación Andaluza de Cofradías de Pescadores	ACTIVO
Federación Española de Pesca y Casting	ACTIVO
Federación Balear de Pesca y Casting	INACTIVO

Página 1 de 1 30 Mostrando 1 - 5 de 5

- Alta de Federación.-esta funcionalidad permitirá agregar federaciones en la aplicación



Insertar Federación

Nombre

INSERTAR

- Modificación de Federación.-esta funcionalidad permitirá modificar información de la federación dada de alta en la aplicación



Actualizar Federación

Federación: Federación Internacional de Pescadores

Estatus: ACTIVO

ACTUALIZAR

- Eliminación de Federación.-esta funcionalidad permitirá borrar una federación de forma lógica, es decir cambiar su estatus de activa a inactiva.
- Importación a Excel.- esta funcionalidad tendrá como objetivo importar la información desde un archivo de tipo csv y cargarla masivamente en la base de datos.
- Exportación a Excel.- esta funcionalidad tendrá como objetivo exportar toda la información del catálogo a un archivo de tipo csv

f. Catálogo de Permisarios

Este apartado tendrá la funcionalidad de administrar todos los permisionarios que serán mostrados o utilizados dentro de la aplicación móvil. Entre las principales funciones con las cuales deberá contar el catálogo son:

- Consulta de Permisarios.- dentro del catálogo se podrán visualizar todas los permisionarios que estén dados de alta en la aplicación.

Nombre del Permisionario	Estatus
EMILIO LOZOYA DIAZ	ACTIVO
RUBEN SOTOMAYOR LOPEZ	ACTIVO
MIGUEL ALMANZA MEJIA	ACTIVO
RAUL SOLIS MORENO	ACTIVO
SAMUEL HERNANDEZ COSTILLA	INACTIVO

Página 1 de 1 30 Mostrando 1 - 5 de 5

- Alta de Permisarios.-esta funcionalidad permitirá agregar permisionarios en la aplicación.

- Modificación de Permisario.-esta funcionalidad permitirá modificar información del permisionario dado de alta en la aplicación

- Eliminación de Permisario.-esta funcionalidad permitirá borrar un permisionario de forma lógica, es decir cambiar su estatus de activo a inactivo.
- Importación a Excel.- esta funcionalidad tendrá como objetivo importar la información desde un archivo de tipo csv y cargarla masivamente en la base de datos.
- Exportación a Excel.- esta funcionalidad tendrá como objetivo exportar toda la información del catálogo a un archivo de tipo csv

g. Catálogo de Pescadores

Este apartado tendrá la funcionalidad de administrar todos los pescadores que deseen utilizar la aplicación móvil. Entre las principales funciones con las cuales deberá contar el catálogo son:

- Consulta de Pescadores.- dentro del catálogo se podrán visualizar todos los pescadores que estén dados de alta en la aplicación

Clave	Nombre Pescador	Correo	Tipo	Agrupación	Estatus
RNP000120	EMILIO LOZOYA DIAZ	a@a.com	PESCADOR INDEPENDIENTE	NO APLICA	ACTIVO
RNP000121	DANIEL LUEVANO MORENO	A@A.COM	COOPERATIVA	COOPERATIVA DEL MAR	ACTIVO
RNP000122	MANUEL DIAZ LOPEZ	A@hotmail.com	PERMISIONARIO	PERMISO P0001234-54	ACTIVO
RNP000123	SAMUEL MEDINA HERNANDEZ	SAMUEL@HOTMAIL.COM	PERMUTA	PERMUTA #121-01/2019	ACTIVO
RNP000124	LAURA MEJIA VALDIVIA	laura@hotmail.com	OTRO		INACTIVO

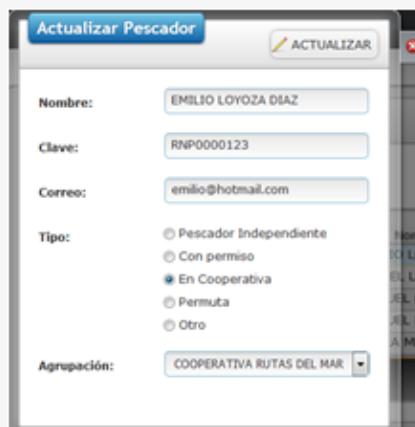
Página 1 de 1 30 Mostrando 1 - 5 de 5

- Alta de Pescador.-esta funcionalidad permitirá dar de alta un pescador en la aplicación



Formulario de alta de pescador. El formulario tiene un título 'Insertar Pescador' y un botón 'INSERTAR' con un ícono de checkmark. Los campos son: 'Nombre:' con un campo de texto vacío; 'Clave:' con un campo de texto vacío; 'Correo:' con un campo de texto vacío; 'Tipo:' con cinco opciones de radio: 'Pescador Independiente', 'Con permiso', 'En Cooperativa', 'Permuta' y 'Otro'; y 'Agrupación:' con un menú desplegable vacío.

- Modificación de Pescador.-esta funcionalidad permitirá modificar información del pescador



Formulario de actualización de pescador. El formulario tiene un título 'Actualizar Pescador' y un botón 'ACTUALIZAR' con un ícono de lápiz. Los campos son: 'Nombre:' con el valor 'EMILIO LOYOZA DIAZ'; 'Clave:' con el valor 'RNP0000123'; 'Correo:' con el valor 'emilio@hotmail.com'; 'Tipo:' con cinco opciones de radio, donde 'En Cooperativa' está seleccionada; y 'Agrupación:' con un menú desplegable que muestra 'COOPERATIVA RUTAS DEL MAR'.

- El comportamiento del campo tipo será de la siguiente manera:
 - 1) Si selecciono pescador independiente, el campo de agrupación se deshabilitará.
 - 2) Si selecciono "con permiso" aparecerá un campo con el listado de permisionarios.
 - 3) Si selecciono "en cooperativa" aparecerá un campo con el listado de cooperativas.
 - 4) Si selecciono permuta desaparecerá el campo de agrupación y aparecerá un campo de texto donde se podrá ingresar comentarios acerca de la permuta como puede ser el número de permuta, vigencia y nombre de la persona que autoriza la permuta.
 - 5) Si selecciono otro solamente es para casos específicos.
- Eliminación de Pescador.-esta funcionalidad permitirá borrar un pescador de forma lógica, es decir cambiar su estatus de activo a inactivo.
- Importación a Excel.- esta funcionalidad tendrá como objetivo importar la información desde un archivo de tipo csv y cargarla masivamente en la base de datos.
- Exportación a Excel.- esta funcionalidad tendrá como objetivo exportar toda la información del catálogo a un archivo de tipo csv

h. Catálogo de Cooperativas

Este apartado tendrá la funcionalidad de administrar todas las cooperativas que serán mostradas o utilizadas dentro de la aplicación móvil. Entre las principales funciones con las cuales deberá contar el catálogo son:

- Consulta de Cooperativas.- dentro del catálogo se podrán visualizar todas las cooperativas que estén dadas de alta en la aplicación.

Federación	Cooperativa	Estatus
FEDERACION PESQUERA RUTAS DEL MAR	COOPERATIVA DE SAN JUAN	ACTIVO
FEDERACION PESQUERA VALLE DE LA LAGUNA	COOPERATIVA DE LA RIOJA	ACTIVO
SIN FEDERACION	COOPERATIVA ISLA DE SAN JUANICO	ACTIVO
FEDERACION PESQUERA BAHIA DEL SUR	COOPERATIVA NUEVA ALIANZA PESQUERA	ACTIVO
FEDERACION PESQUERA BAHIA DEL SUR	COOPERATIVA EL PESCADOR FELIZ	INACTIVO

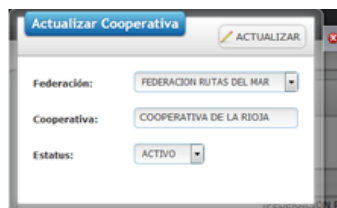
Página 1 de 1 30 Mostrando 1 - 5 de 5

- Alta de Cooperativa.-esta funcionalidad permitirá agregar cooperativas en la aplicación.



Formulario de inserción de cooperativa. El título es "Insertar Cooperativa". Hay un botón "INSERTAR" con un ícono de checkmark. Hay dos campos de texto: "Federación:" con el valor "SIN FEDERACION" y "Cooperativa:" con el valor "COOPERATIVA DE LOS MOCHIS".

- Modificación de Cooperativa.-esta funcionalidad permitirá modificar información de la cooperativa dada de alta en la aplicación.



Formulario de actualización de cooperativa. El título es "Actualizar Cooperativa". Hay un botón "ACTUALIZAR" con un ícono de lápiz. Hay tres campos de texto: "Federación:" con el valor "FEDERACION RUTAS DEL MAR", "Cooperativa:" con el valor "COOPERATIVA DE LA RIOJA" y "Estatus:" con el valor "ACTIVO".

- Eliminación de Cooperativa.-esta funcionalidad permitirá borrar una comunidad de forma lógica, es decir cambiar su estatus de activa a inactiva.
- Importación a Excel.- esta funcionalidad tendrá como objetivo importar la información desde un archivo de tipo csv y cargarla masivamente en la base de datos.
- Exportación a Excel.- esta funcionalidad tendrá como objetivo exportar toda la información del catálogo a un archivo de tipo csv.

i. Catálogo de Comunidades

Este apartado tendrá la funcionalidad de administrar todas las comunidades que serán mostradas o utilizadas dentro de la aplicación móvil. Entre las principales funciones con las cuales deberá contar el catálogo son:

- Consulta de Comunidades.- dentro del catálogo se podrán visualizar todas las comunidades que estén dadas de alta en la aplicación

Región	Comunidad	Estatus
NOROESTE	SAN ANTONIO DEL MAR	ACTIVO
NOROESTE	PLAYA BLANCA	ACTIVO
NOROESTE	BAJA MALIBÚ	ACTIVO
NOROESTE	ISLA SMITH DE CORONADO	ACTIVO
NOROESTE	BAJA TRADE WINDS	INACTIVO

Página 1 de 1 30 Mostrando 1 - 5 de 5

- Alta de Comunidad.-esta funcionalidad permitirá agregar comunidades en la aplicación

Formulario de inserción de comunidad. Título: Insertar Comunidad. Botón: INSERTAR. Campos: Región (NOROESTE), Comunidad (vacío).

- Modificación de Comunidad.-esta funcionalidad permitirá modificar información de la comunidad dada de alta en la aplicación.

Formulario de actualización de comunidad. Título: Actualizar Comunidad. Botón: ACTUALIZAR. Campos: Región (SISTEMAS), Comunidad (PLAYA BLANCA), Estatus (ACTIVO).

- Eliminación de Comunidad.-esta funcionalidad permitirá borrar una comunidad de forma lógica, es decir cambiar su estatus de activa a inactiva.
- Importación a Excel.- esta funcionalidad tendrá como objetivo importar la información desde un archivo de tipo csv y cargarla masivamente en la base de datos.
- Exportación a Excel.- esta funcionalidad tendrá como objetivo exportar toda la información del catálogo a un archivo de tipo csv.

j. Catálogo de Regiones

Este apartado tendrá la funcionalidad de administrar todas las regiones que serán mostradas o utilizadas dentro de la aplicación móvil. Entre las principales funciones con las cuales deberá contar el catálogo son:

- Consulta de Regiones.- dentro del catálogo se podrán visualizar todas las regiones que estén dadas de alta en la aplicación.

Región	Estatus
NOROESTE	ACTIVO
NORESTE	ACTIVO
SURESTE	ACTIVO
SUROESTE	ACTIVO
NO ESPECIFICADO	INACTIVO

Página 1 de 1 30 Mostrando 1 - 5 de 5

- Alta de Región.-esta funcionalidad permitirá agregar regiones en la aplicación.

- Modificación de región.-esta funcionalidad permitirá modificar información de la región dada de alta en la aplicación.

- Eliminación de Región.-esta funcionalidad permitirá borrar una región de forma lógica, es decir cambiar su estatus de activa a inactiva.
- Importación a Excel.- esta funcionalidad tendrá como objetivo importar la información desde un archivo de tipo csv y cargarla masivamente en la base de datos.
- Exportación a Excel.- esta funcionalidad tendrá como objetivo exportar toda la información del catálogo a un archivo de tipo csv.

k. Catálogo de Recursos

Este apartado tendrá la funcionalidad de administrar todos los recursos que serán mostrados o utilizados dentro de la aplicación móvil. Entre las principales funciones con las cuales deberá contar el catálogo son:

- Consulta de Recursos.- dentro del catálogo se podrán visualizar todos los recursos que estén dados de alta en la aplicación.

Recurso	Estatus
VERDILLO	ACTIVO
CAMARON	ACTIVO
TIBURON	ACTIVO
PEZ DORADO	ACTIVO
ALMEJA	INACTIVO

Página 1 de 1 30 Mostrando 1 - 5 de 5

- Alta de Recurso.-esta funcionalidad permitirá agregar recursos en la aplicación.

- Modificación de Recurso.-esta funcionalidad permitirá modificar información del recurso dado de alta en la aplicación

- Eliminación de Recurso.-esta funcionalidad permitirá borrar un recurso de forma lógica, es decir cambiar su estatus de activo a inactivo.
- Importación a Excel.- esta funcionalidad tendrá como objetivo importar la información desde un archivo de tipo csv y cargarla masivamente en la base de datos.
- Exportación a Excel.- esta funcionalidad tendrá como objetivo exportar toda la información del catálogo a un archivo de tipo csv

I. Catálogo de Artes de Pesca

Este apartado tendrá la funcionalidad de administrar todas las artes de pesca que serán mostradas o utilizadas dentro de la aplicación móvil. Entre las principales funciones con las cuales deberá contar el catálogo son:

- Consulta de Artes de Pesca.- dentro del catálogo se podrán visualizar todas las artes de pesca que estén dadas de alta en la aplicación.

Recurso	Arte de Pesca	Estatus
TIBURON	RED	ACTIVO
PEZ DORADO	PALANGRE	ACTIVO
CAMARON	MARISQUEO	ACTIVO
PEZ GLOBO	ENMALLE	ACTIVO
ALMEJAS	DRAGAS	INACTIVO

Página 1 de 1 30 Mostrando 1 - 5 de 5

- Alta de Arte de Pesca.-esta funcionalidad permitirá agregar artes de pesca en la aplicación

Formulario de inserción de arte de pesca. El título es 'Insertar Arte de Pesca'. Hay un botón 'INSERTAR' con una marca de verificación. Los campos son: 'Recurso:' con un menú desplegable que muestra 'VERDELO', y 'Arte de Pesca:' con un campo de texto que contiene 'RED'.

- Modificación de Arte de Pesca.-esta funcionalidad permitirá modificar información del arte de pesca dada de alta en la aplicación

Formulario de actualización de arte de pesca. El título es 'Actualizar Arte de Pesca'. Hay un botón 'ACTUALIZAR' con un lápiz. Los campos son: 'Recurso:' con un menú desplegable que muestra 'VERDELO', 'Arte de Pesca:' con un campo de texto que contiene 'ANZUELO', y 'Estatus:' con un menú desplegable que muestra 'INACTIVO'.

- Eliminación de Arte de Pesca.-esta funcionalidad permitirá borrar un arte de pesca de forma lógica, es decir cambiar su estatus de activa a inactiva.-
- Importación a Excel.- esta funcionalidad tendrá como objetivo importar la información desde un archivo de tipo csv y cargarla masivamente en la base de datos.
- Exportación a Excel.- esta funcionalidad tendrá como objetivo exportar toda la información del catálogo a un archivo de tipo csv

m. Catálogo de Tipo de Presentación

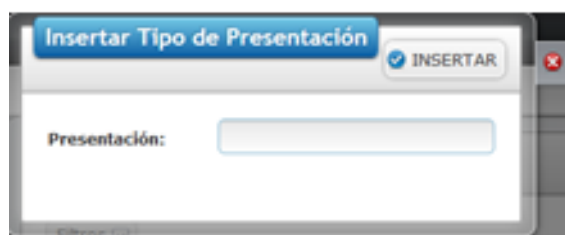
Este apartado tendrá la funcionalidad de administrar todos los tipos de presentación que serán mostrados o utilizados dentro de la aplicación móvil. Entre las principales funciones con las cuales deberá contar el catálogo son:

- Consulta de Tipos de Presentación.- dentro del catálogo se podrán visualizar todos los tipos de presentación que estén dados de alta en la aplicación.

Tipo De Presentación	Estatus
GRANEL	ACTIVO
BOLSA	ACTIVO
BLITZ	ACTIVO
EN CAJA	ACTIVO
VIVO	INACTIVO

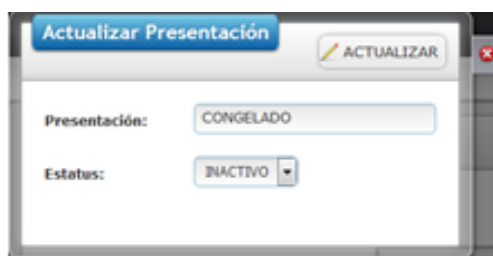
Página 1 de 1 30 Mostrando 1 - 5 de 5

- Alta de Tipo de Presentación.-esta funcionalidad permitirá agregar tipos de presentación en la aplicación.



The screenshot shows a dialog box titled "Insertar Tipo de Presentación". It features a blue header bar with the title and a button labeled "INSERTAR" with a checkmark icon. Below the header, there is a label "Presentación:" followed by a text input field.

- Modificación de Tipo de Presentación.-esta funcionalidad permitirá modificar información del tipo de presentación dado de alta en la aplicación



The screenshot shows a dialog box titled "Actualizar Presentación". It features a blue header bar with the title and a button labeled "ACTUALIZAR" with a pencil icon. Below the header, there are two fields: "Presentación:" with a text input field containing the word "CONGELADO", and "Estatus:" with a dropdown menu showing "INACTIVO".

- Eliminación de Tipo de Presentación.-esta funcionalidad permitirá borrar un tipo de presentación de forma lógica, es decir cambiar su estatus de activo a inactivo. .
- Importación a Excel.- esta funcionalidad tendrá como objetivo importar la información desde un archivo de tipo csv y cargarla masivamente en la base de datos.
- Exportación a Excel.- esta funcionalidad tendrá como objetivo exportar toda la información del catálogo a un archivo de tipo csv