



SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO
INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR DE TEPOSCOLULA

CARRERA: INGENIERÍA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES

MATERIA: Programación web.

Proyecto
Another Talent

DOCENTE: DAVID VAQUES AYALA.

Equipo.	
Ulises Viber Santiago Julián.	Programador.
Tzitzí Yahaira Mayoral Cruz.	Diseñador.
Iris Jaqueline López López.	Analista

SEMESTRES: 7 GRUPO: A

SAN PEDRO Y SAN PABLO TEPOSCOLULA
OAXACA A 29 DE SEPTIEMBRE DE 2020

1. INTRODUCCIÓN.

El comercio del entretenimiento e información ha tenido mayor esplendor en las redes sociales que divagan por el internet, hoy en día es común escuchar los términos de streamers, youtuber y demás modalidades en la que una persona se convierte en patente icónico para los cibernautas, que son consumidores concurrentes de su contenido, muchas de estas personas buscan lucrar con su material, presentando como respaldo la inmensa cantidad de views y seguidores, sin embargo, para la mayoría de personas resulta difícil debido a la magnitud de requerimientos solicitados por la plataforma y constante integración de contenido.

El Marketing Digital consiste en la utilización de estrategias de mercadeo de productos y servicios a través de Medios Digitales, los cuales se pueden crear, visualizar, distribuir, modificar y preservar en dispositivos electrónicos digitales.

1.1 Propósito.

Recaudar toda la información necesaria en torno al proyecto a trabajar, determinar sus limitaciones y aplicaciones dentro del contexto subjetivo de desarrollo; el documento conformara un prospecto detallado del sistema, cuyo enfoque se centrará en el auxilio del equipo de trabajo lidiando con las dificultades y dando paso a posibles giros que se presenten durante el lapso laboral.

Al diseñador.

Abrirá preámbulo a la visualización del contexto al cual va dirigido el proyecto, esto le permitirá tener mayor prospecto de centralización en la estructura de los componentes visuales, siendo asertivo y sincrónico con la naturaleza del sistema.

El documento actuará en función de consulta para el equipo de trabajo, toda información plasmada en el documento será detallada y específica para su aceptable legibilidad.

Al Analista.

Le permitiré ejercer un mayor criterio con respecto a los lineamientos, requisitos y funcionalidades que el sistema requiera, así como concentrar la información obtenida de manera sistematizada.

Al desarrollador.

Permitirá al desarrollador a tener un conocimiento más esencial y específico del proyecto, cuyas especificaciones serán de gran utilidad para relevar el objetivo central del sistema, evitando que el producto final sea fuera del contexto inicial.

1.2 Ámbito del sistema.**Nombre del sistema: Another Talent**

Define el aspecto puntual del sistema y su giro en torno a sus limitaciones, ya que el nombre Another Talent (otro talento) le da paso a referirse a un campo amplio y a la vez dinámico al tema que va dirigido que es al talento humano, es decir, no se limita en solo tomar campos específicos como música, pintura, danza, etc. si no que da paso a absorber nuevos talentos o ser presentados en este caso, sin embargo, al mismo tiempo no se extensa a campos alternos o fuera del contexto del sistema.

Especificaciones del sistema.

Corresponde a la funcionalidad del sistema a su objetividad, limitaciones y aplicaciones dentro de su limitación espacial.

- A. El sistema ara el registro pertinente a un nuevo usuario, tomando en cuenta los datos más relevantes como nombre completo, dirección de correo electrónico entre otros prospectos.
- B. Guardara los datos pertinentes del usuario en una base de datos los cuales podrá consultar.
- C. El sistema será capaz de realizar cambios con respecto a datos personales del usuario (contraseña, nombre y correo) y guardarlos nuevamente.

- D. El sistema respaldará la información del usuario restringiendo los datos personales de los demás integrantes.
- E. No tendrá control de la cuenta del usuario los datos que este comparta e ingrese a la base de datos serán relacionados directamente con su cuenta, así que podrá disponer de ellos en cualquier momento.
- F. El sistema registrará a dos tipos de usuarios el ponente y patrocinador.
- G. El sistema permitirá la interacción entre usuarios mediante comentarios directos.

Beneficios.

El sistema a desarrollar tendrá como beneficios los siguientes prospectos...

Objetivos

Crear una página web que impulse el talento innato de los usuarios y los ayude a progresar en el ambiente que ellos decidan, de esta manera generar a la par un ambiente de beneficio comunal, tanto para los participantes de la página como los espectadores.

Metas.

Como metas que espera alcanzar el sistema se encuentran las siguientes.

- Introducir la página web de manera que sea la más usada por los cibernautas.
- Ser la web más influyente en el aspecto de entretenimiento.
- Innovar en el aspecto de las redes sociales a la vez impulsar el talento diverso.



1.3 Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas

Talento.

El Talento es un término utilizado para referirse a esa cualidad particular que puede poseer una persona en un campo específico, debido a que se desenvuelve con gran facilidad en esa actividad. De alguna manera una persona talentosa es capaz de explotar su máximo potencial en la realización de la labor que mejor desempeña. En la mayoría de los casos estas aptitudes se manejan en las áreas artísticas e intelectuales en las que se pueda desenvolver una persona, y gracias a sus posibilidades puede destacarse altamente en el área que domine.

Influencer.

Un influencer es una persona que tiene credibilidad en las redes sociales o la blogósfera y que puede “influir” en la opinión de grandes grupos de personas.

Generalmente, los influencers son expertos en un tema o desarrollan una línea de contenido de forma consistente, lo cual los convierte en individuos reconocidos por una audiencia con la que comparten intereses comunes.

Software.

Programas de cómputo y su documentación asociada: requerimientos, modelos de diseño y manuales de usuario El software puede ser desarrollado para un cliente en particular o para un mercado general.

Ingeniería de software.

Una disciplina de la Ingeniería que concierne a todos los aspectos de la producción de software Los Ingenieros de Software deben: Adoptar un enfoque sistemático para llevar a cabo su trabajo Utilizar las herramientas y técnicas apropiadas para resolver el problema planteado, de acuerdo a las restricciones de desarrollo y a los recursos disponibles.

Proceso de software.

Un conjunto estructurado de actividades cuya meta es el desarrollo o evolución de un software. Algunas actividades genéricas en todos los procesos de software son: Especificación, qué debe hacer el software y cuáles son sus especificaciones de desarrollo. Desarrollo, producción del sistema de software. Validación, verificar que el software cumple con lo solicitado por el cliente. Evolución, cambiar/adaptar el software a las nuevas demandas. Estas actividades varían dependiendo de la organización y del tipo de sistema a desarrollarse.

Modelo de software.

Representación formal y simplificada de un proceso de software, presentada desde una perspectiva específica. Ejemplos de perspectivas del proceso de software: Flujo de trabajo, secuencia de actividades. Flujo de datos, flujo de la información. Rol/acción, quién realiza qué.

Herramientas CASE.

Las herramientas CASE son comúnmente usadas para dar soporte a los métodos de software.

Editores para la notación del método. Módulos de análisis que verifican que las reglas del método se cumplan.

Generadores de reportes que facilitan la creación de la documentación del sistema. Generadores de código a partir del modelo del sistema.

HTML.

HTML, siglas en inglés de HyperText Markup Language ('lenguaje de marcas de hipertexto'), hace referencia al lenguaje de marcado para la elaboración de páginas web. Es un estándar que sirve de referencia del software que conecta con la elaboración de páginas web en sus diferentes versiones, define una estructura básica y un código (denominado código HTML) para la definición de contenido de una página web, como texto, imágenes, videos, juegos, entre otros. Es un estándar

a cargo del World Wide Web Consortium (W3C) o Consorcio WWW, organización dedicada a la estandarización de casi todas las tecnologías ligadas a la web, sobre todo en lo referente a su escritura e interpretación. HTML se considera el lenguaje web más importante siendo su invención crucial en la aparición, desarrollo y expansión de la World Wide Web (WWW). Es el estándar que se ha impuesto en la visualización de páginas web y es el que todos los navegadores actuales han adoptado.¹

CSS.

Las siglas CSS (Cascading Style Sheets) significan «Hojas de estilo en cascada» y parten de un concepto simple pero muy potente: aplicar estilos (colores, formas, márgenes, etc...) a uno o varios documentos (generalmente documentos HTML, páginas webs) de forma masiva.

Se le denomina estilos en cascada porque se aplican de arriba a abajo (siguiendo un patrón denominado herencia que trataremos más adelante) y en el caso de existir ambigüedad, se siguen una serie de normas para resolverla.

JavaScript.

JavaScript (abreviado comúnmente JS) es un lenguaje de programación interpretado, dialecto del estándar ECMAScript. Se define como orientado a objetos,² basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico.

Se utiliza principalmente del lado del cliente, implementado como parte de un navegador web permitiendo mejoras en la interfaz de usuario y páginas web dinámicas³ y JavaScript del lado del servidor (Server-side JavaScript o SSJS). Su uso en aplicaciones externas a la web, por ejemplo en documentos PDF, aplicaciones de escritorio (mayoritariamente widgets) es también significativo.

Node JS

Node.js es un entorno en tiempo de ejecución multiplataforma, de código abierto, para la capa del servidor (pero no limitándose a ello) basado en el lenguaje de

programación JavaScript, asíncrono, con E/S de datos en una arquitectura orientada a eventos y basado en el motor V8 de Google. Fue creado con el enfoque de ser útil en la creación de programas de red altamente escalables, como por ejemplo, servidores web.⁴ Fue creado por Ryan Dahl en 2009 y su evolución está apadrinada por la empresa Joyent, que además tiene contratado a Dahl en plantilla.

1.4 Visión general del documento.

Plasmar y brindar la información necesaria para el desarrollo del sistema, dando a conocer los requisitos funcionales y no funcionales necesarios para su desarrollo que definirá la funcionalidad del producto una vez concluido, así mismo, definir las características del usuario, elaborando estándares de uso que permitan clasificar la moda del sistema a un ente social definido.

En cuestiones de seguridad mostrar las restricciones que el sistema presentara ante cada una de acciones que el usuario no podrá concebir en el sistema.

2. DESCRIPCIÓN GENERAL.

Nombre: Another Talent

Producto: Pagina Web

El sistema esta diseñado para las personas en general, el propósito de la pagina web es que las personas puedan mostrar su talento de tal manera que mediante el uso de esta pagina suban videos, imágenes, textos. Así mismo pueden interactuar con otros usuarios, siendo así pueden consultar el perfil.

Las personas que hagan uso de esta página una vez que hagan sus publicaciones podrán modificarlas, así como también pueden modificar su información personal, eliminar su cuenta si se considera necesario y a su vez también pueden bloquear a otro usuario. Teniendo en cuenta todo lo anterior se puede saber que la pagina de Another Talent es una buena manera de mostrar el talento con el que cuenta cada persona.

2.1 Perspectiva del producto

El sistema de la página Another Talent interactuará con al menos un equipo de cómputo, mediante una base de datos.

2.2 Funciones del producto

El sistema tendrá funciones como altas-bajas, modificaciones.

Altas y bajas: alta se refiere cuando el usuario hace su registro para poder acceder a la pagina web y baja seria cuando el mismo decida dejar de hacer uso de la página y quiera eliminar su cuenta.

Modificaciones: el usuario podrá interactuar en la pagina haciendo uso de la misma y una vez que haya realizado publicaciones podrá modificarlas las veces que desee.

2.3 Características de los usuarios

Es deseable que los usuarios del sistema tengan conocimientos básicos en computación, que esté familiarizado con los procesos que se llevan a cabo en la página web.

2.4 Restricciones

Los datos que se requieren para ingresar a la página web siempre serán los mismos para todas las personas. Así mismo el sistema tendrá un diseño fácil de entender para que interactúen con él.

2.5 Suposiciones y dependencias

Se asume que los requisitos descritos en este documento son estables una vez que sea aprobado.

3. REQUISITOS ESPECÍFICOS DEL SISTEMA.

3.1 Requisitos funcionales.

1	Permitirá el registro de usuarios.
2	Permitirá subir videos
3	Permitirá subir imágenes.
4	Permitirá subir audio.
5	Permitirá el cambio de perfil (modificación de datos personales).
6	Permitirá modificar publicaciones.
7	Permitirá eliminar publicaciones.
8	Permitirá interactuar con demás usuarios (cuadro de dialogo/comentarios).
9	Permitirá la eliminación de la cuenta.
10	Permitirá la consulta de datos personales una vez iniciada sesión.
11	Se podrá consultar la información pertinente a otro usuario según su perfil.
12	El usuario tendrá la disposición de bloquear algún usuario de su pestaña de seguidores.
13	El usuario podrá modificar sus publicaciones anteriormente echas.
14	No podrá modificar información personal de otro usuario.

3.2 Interfaces externas

- Req-01 Solo se usará en equipos electrónicos

Esta página web solo será usada en laptops, tabletas y Smartphone´s.

- Req-02 Se usará en las versiones más recientes

Esta página abrirá con todos los sistemas operativos, pero con versiones vigentes

- Req-03 Necesita internet



Este sistema necesitara de una conexión a internet para poder acceder

3.3 Requisitos de rendimiento.

Usuarios conectados simultáneamente: Se espera que el sistema sea consultada simultáneamente por 1000 personas a la vez debido a las modalidades de registro, sin embargo, se tentara a 2000 personas simultaneas esperando un alcance aceptable de parte del mercado..

Número de transacciones por segundo: se toma en cuenta la saturación del sistema y la determinación del flujo de información con respecto a la velocidad de la red, se toma como prospecto al número de usuarios conectados simultáneamente, por ende, se define como transacciones a los envíos y recibos de información que se especifica de la siguiente manera: tomando en cuenta la ponderada de 2000 personas conectados simultáneamente se podrá considerar la transacción de 2000 t/s es decir una transacción por persona conectada para evitar saturación en el sistema.

Máximo: 2000 t/s.

Mínimo: 1200 t/s.

3.4 Restricciones de diseño.

Se efectuará en base a las especificaciones de la plataforma a trabajar.

Lenguaje definido como predominante. HTML5, CSS, JAVASCRIPT,

Lenguaje definido para BD: PostgreSQL

Motor de plantilla: EJS

Transferencia de datos: Mildeware Multer.

Entorno: Visual Code.

Entorno de ejecución multiplataforma: Node js

Se difiere según a las propiedades del sistema, sin embargo, las limitaciones de diseño no vagas debido a la naturaleza del sistema y las bases especificadas.

3.5 Atributos de sistema

El sistema deberá ser diseñado para que su mantenimiento sea fácil, y de esta manera pueda ser ampliado y corregido en caso de ser necesario.

Contenido

1. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1 Propósito.	1
1.2 Ámbito del sistema.....	2
1.3 Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas	4
1.4 Visión general del documento.....	7
2. DESCRIPCIÓN GENERAL.....	7
2.1 Perspectiva del producto.....	8
2.2 Funciones del producto	8
2.3 Características de los usuarios.....	8
2.4 Restricciones	8
2.5 Suposiciones y dependencias.....	8
3. REQUISITOS ESPECÍFICOS DEL SISTEMA.....	9
3.1 Requisitos funcionales.....	9
3.2 Interfaces externas.....	9
3.3 Requisitos de rendimiento.	10
3.4 Restricciones de diseño.	10
3.5 Atributos de sistema.....	11