



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

Universidad Nacional de Colombia - Sede Bogotá
Facultad de Ingeniería
Curso: Ingeniería de Software I, Gr. 1
Camilo Herrera Gutiérrez - cherreragu@unal.edu.co
Grupo de Proyecto 8

Historia de Usuario # 06

Descripción conceptual

Módulo	Gestión avanzada de proyectos
Descripción de la(s) funcionalidad(es) requerida(s):	Como profesor, quiero poder asignar proyectos a estudiantes específicos dentro del curso, para poder realizar entregas focalizadas o variadas dentro del mismo curso.

Backend

URL	Método	Código HTTP
api/{class_id}/projects/{project-id}/ assign_students	PUT	200, 400
Caso de uso técnico Este endpoint realiza un PUT en un proyecto existente dentro de una clase, para asignarlo a un estudiante o grupo de estudiantes en específico. <i>NOTA: Si el proyecto se va a crear de cero (no existe), se procede a la creación del proyecto como en la HU #05, rellenando el campo de estudiantes asignados para el proyecto, y utilizando POST.</i> Si la asignación se realiza correctamente, retorna 200 con un mensaje. Si hay un error (estudiante no existe o todos los estudiantes ya están asignados), retorna 400.		
Datos de entrada { "assigned_students": [5, 9, 13] }	Datos de salida { "message": "Proyecto asignado correctamente" }	

Frontend

Interacción esperada:

El profesor, logueado en la plataforma, visualiza la lista de los cursos que tiene a su cargo; cada “entry” actúa como un botón hacia la página del curso en cuestión. El profesor hace click en el botón para dirigirse al curso deseado.

Al hacer click en el botón, se accede a la página del curso. Allí, se muestra una lista con las tareas (proyectos) asignados; similar a la lista de cursos, cada “entry” actúa como un botón para poder acceder a los detalles de la tarea en cuestión.

Al hacer click en el proyecto en específico, se accede a la página del proyecto para acceder a los detalles de este.

Una vez en la página del proyecto, se tiene la opción (en un botón) de modificar los detalles. Al acceder a ella, aparece un formulario cuyos campos contienen los detalles actuales del proyecto; si falta algún campo opcional, aparece como vacío. El profesor procede a llenar el campo de estudiantes asignados a la tarea (proyecto).

Flujo visual y eventos:

Se muestra una tabla de “entries” (en forma de botón o tarjeta) de los cursos a cargo del profesor. Si el profesor tiene a su cargo un curso y por ende, éste tiene acceso, se muestra la información básica (el nombre, grupo, y número de estudiantes inscritos) para cada curso.

Al hacer click en un botón de un curso, se navega a la página de este; se muestra un spinner mientras se cargan los detalles. Una vez accedido a la página del curso, se muestra una tabla de “entries” (en forma de botón o tarjeta) de los proyectos asignados a los estudiantes. Si existen proyectos, se muestra la información básica (el título y fecha de asignación) para cada proyecto; caso contrario, se muestra el mensaje “no hay proyectos asignados”.

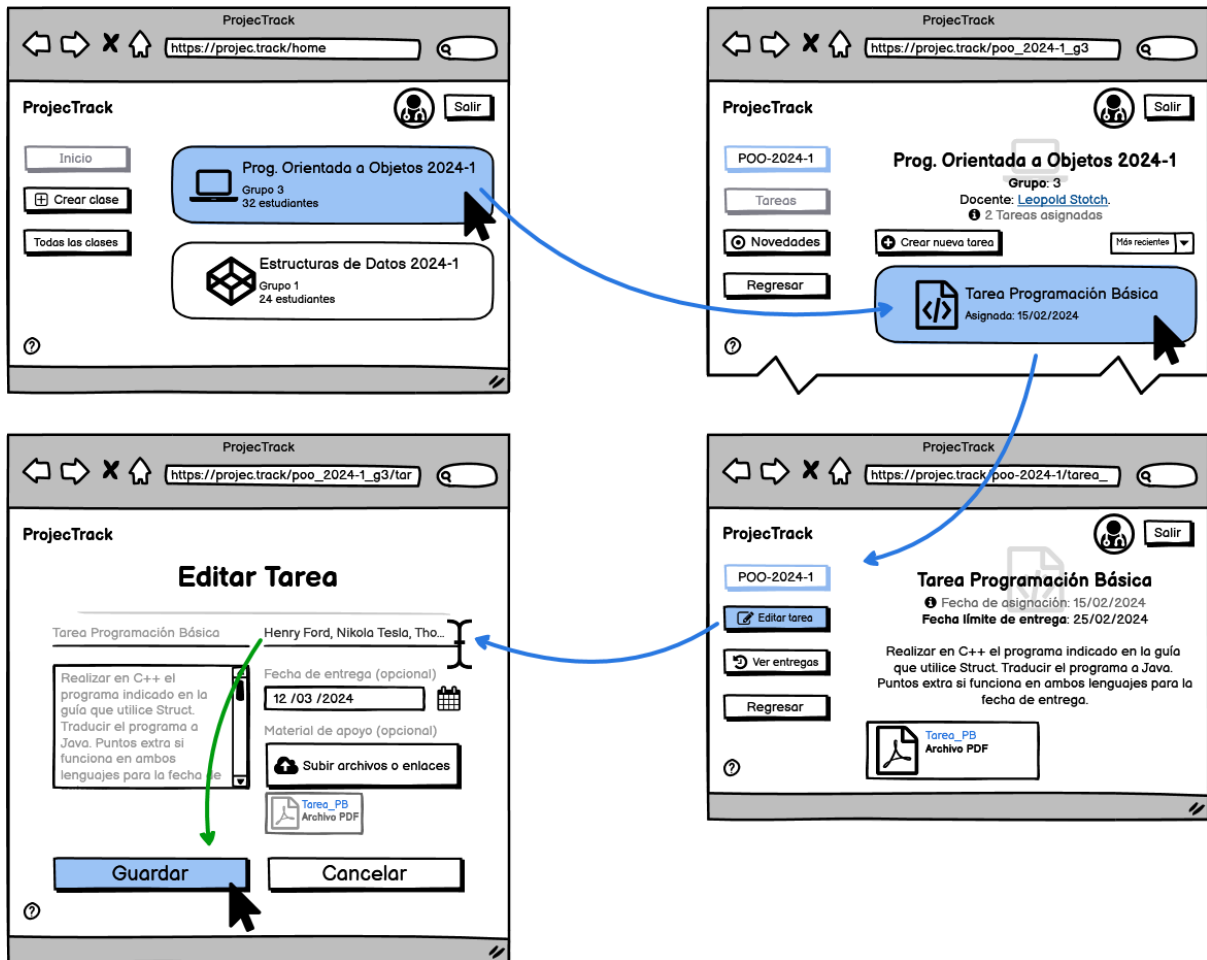
Al hacer click en un botón de un proyecto, se navega a su correspondiente página; se muestra un spinner mientras cargan los detalles. Al cargar, se muestran los detalles del proyecto (título, descripción, fecha de asignación, fecha límite, estado y documentos o enlaces de apoyo), además de un botón para modificar los detalles del proyecto.

Al hacer click en ese botón, se accede al formulario de detalles del proyecto. Allí, se muestra un formulario con todos los campos que se ya están rellenos y que se pueden rellenar, contando con validaciones en tiempo real. El profesor rellena el campo de estudiantes asignados, proporcionando la información de los estudiantes que desea asignar al proyecto existente (nombre de usuario/correo electrónico).

Al hacer clic en “guardar”, se muestra un spinner mientras se modifica la asignación.

Si el proyecto se asigna exitosamente, se muestra un mensaje de confirmación y se actualiza la lista de estudiantes asignados en el proyecto. Si hay un error relacionado a un dato incorrecto o faltante, se muestra un mensaje de error en el campo correspondiente. Si hay otro tipo de error, se muestra un mensaje de error en pantalla.

Mockups/Prototipos:



Notas adicionales

- Los errores más comunes en los formularios de proyecto son de campos dentro del propio formulario. Cualquier otro tipo de error se indicará en un pop-up.