

Requisitos Funcionales:

# de Requisito: 01	Nombre: Registro de Usuarios	Prioridad (1-3): 3
Tipo:	Funcional	
Descripción:	El sistema debe permitir el registro de usuarios nuevos.	
Justificación:	Los usuarios son necesarios para crear el contenido de la revista digital, y para la gestión del sistema.	

# de Requisito: 02	Nombre: Roles del Sistema	Prioridad (1-3): 3
Tipo:	Funcional	
Descripción:	El sistema debe constar de 4 tipos de usuarios: Usuario General (puede ser un autor y/o lector), Arbitro, Miembro del Comité Editorial y Editor (Administrador del sistema). El Editor es el encargado de eliminar, agregar o modificar roles en los usuarios.	
Justificación:	Para cumplir con el esquema de gestión y política editorial son necesarios los roles de: Usuario general. Miembro del Comité. Arbitro. Editor.	

# de Requisito: 03	Nombre: Acceso al Contenido	Prioridad (1-3): 3
Tipo:	Funcional	
Descripción:	El sistema debe ser capaz de mostrar el contenido de la revista, los volúmenes publicados y volumen actual a todos (y únicamente) los usuarios registrados en el sistema.	
Justificación:	El contenido solo puede ser visto por usuarios registrados en la base de datos del sistema para poder llevar estadísticas.	

# de Requisito: 04	Nombre: Datos del Registro	Prioridad (1-3): 3
Tipo:	Funcional	
Descripción:	El sistema debe permitir el registro y almacenar los siguientes datos de los usuarios: Nombre de usuario, contraseña, nombres y apellidos, sexo, Institución, correo electrónico, teléfono, dirección postal, país, resumen biográfico, URL de sitio web y Rol del usuario (que por defecto será el de usuario	

	general y solo el editor podrá cambiar este rol).
Justificación:	Es necesario el registro de los datos para identificar a cada usuario, y además tener un perfil académico y profesional.

# de Requisito: 05	Nombre: Inicio de Sesión	Prioridad (1-3): 3
Tipo:	Funcional	
Descripción:	Los usuarios pueden acceder al contenido del sistema utilizando su nombre de usuario y contraseña.	
Justificación:	Los nombres de usuario y contraseña son los datos únicos que diferencian a un usuario de otro.	

# de Requisito: 06	Nombre: Envío de Artículos Científicos	Prioridad (1-3): 3
Tipo:	Funcional	
Descripción:	El sistema debe permitir a los Usuarios Generales enviar artículos científicos, para su posterior revisión, aprobación y publicación.	
Justificación:	Los artículos científicos provistos por los usuarios generales son la materia prima de la revista.	

# de Requisito: 07	Nombre: Datos de los Artículos Científicos	Prioridad (1-3): 2
Tipo:	Funcional	
Descripción:	El sistema debe permitir almacenar los siguientes datos de los artículos científicos: Título, Autor, Resumen o descripción, palabras claves, idioma, fecha de envío y Estado. Para ser almacenados en la base de datos	
Justificación:	Los datos son necesarios para una gestión y búsqueda eficiente del contenido.	

# de Requisito: 08	Nombre: Rol de los miembros del Comité Editorial	Prioridad (1-3): 3
Tipo:	Funcional	
Descripción:	Una vez un artículo sea enviado el sistema debe reflejarlo en el panel de cada miembro del comité editorial, donde cada miembro podrá observar el artículo y tendrá la opción de aprobarlo, aprobarlo con condición o rechazarlo rotundamente. Si el número de aprobaciones (aprobación y	

	aprobación con condición) es mayor a el número de rechazos el artículo aparecerá aprobado por el Comité si y solo si el número de aprobaciones es mayor al número de aprobaciones con condición. En caso de que las aprobaciones con condición sean mayores, el artículo estará pendiente por corrección, los comentarios serán enviados al autor para una actualización o mejora sugerida. El contenido enviado por el autor se someterá de nuevo al Comité Editorial.
Justificación:	Para una gestión y trabajo eficiente del Comité Editorial es necesario dar la posibilidad de cubrir todas las opciones relativas a la evaluación de un contenido.

# de Requisito: 09	Nombre: Sistema de Arbitraje	Prioridad (1-3): 3
Tipo:	Funcional	
Descripción:	El sistema debe mostrar los datos de los artículos correspondientes a los árbitros seleccionados por el editor. Una vez aprobado un artículo por el Comité Editorial, el editor seleccionará 3 árbitros para revisar el artículo. Donde cada Árbitro podrá observar el artículo y tendrá la opción de aprobarlo, aprobarlo con condición o rechazarlo rotundamente. Si el número de aprobaciones (aprobación y aprobación con condición) es mayor a el número de rechazos el artículo aparecerá aprobado por el Comité si y solo si el número de aprobaciones es mayor al número de aprobaciones con condición. En caso de que las aprobaciones con condición sean mayores, el artículo estará pendiente por corrección, los comentarios serán enviados al Editor que posteriormente este enviara al autor para una actualización o mejora sugerida. El contenido enviado por el autor se someterá de nuevo a Arbitraje.	
Justificación:	El Arbitraje es necesario para garantizar la revisión por pares y garantizar la calidad del contenido en los artículos.	

# de Requisito: 10	Nombre: Edición por parte del Editor	Prioridad (1-3): 2
Tipo:	Funcional	
Descripción:	El sistema debe permitir al Editor ver el estado de todos los artículos enviados. El sistema debe permitir al editor la posibilidad de aprobar cualquier artículo en cualquier	

	momento bajo criterio propio, sin necesidad de que este sea enviado a arbitraje o aprobado por el comité.
Justificación:	El Editor es el responsable del bienestar de la revista y si por criterio propio ve que es necesario aprobar un artículo lo puede hacer en cualquier momento, si esa decisión traerá beneficio para la revista.

# de Requisito: 11	Nombre: Publicación Por el Editor	Prioridad (1-3): 2
Tipo:	Funcional	
Descripción:	El sistema debe permitir al editor seleccionar los artículos que van a ser publicados en cada volumen de la revista, así como el orden y estructura que estos llevarán dentro de la revista.	
Justificación:	Es Necesario para estructurar y publicar la revista.	

# de Requisito: 12	Nombre: Estado de los Artículos Científicos	Prioridad (1-3): 2
Tipo:	Funcional	
Descripción:	El sistema debe permitir mostrar el estado de los artículos enviados a los autores. Mostrar el estado de los artículos pendientes de aprobación al Comité Editorial. Mostrar los artículos pendientes por revisión a los árbitros (artículos que estén dentro del tiempo establecido para el arbitraje). Mostrar el estado de los diferentes artículos en el sistema al Editor.	
Justificación:	Para llevar control y tener conocimiento de la evolución editorial de los diferentes artículos.	

Requisitos No Funcionales:

# de Requisito: 13	Nombre: Sistema Web	Prioridad (1-3): 3
Tipo:	No Funcional	
Descripción:	El sistema debe ser web	
Justificación:	Para que los usuarios puedan acceder a él desde cualquier parte del mundo, usando cualquier navegador.	

# de Requisito: 14	Nombre: Interfaz Amigable y usabilidad	Prioridad (1-3): 2
Tipo:	No Funcional	

Descripción:	La interfaz del sistema debe ser amigable y lo menos compleja posible de usar. Debe permitir a los usuarios cumplir sus funciones de manera intuitiva.
Justificación:	Ayudará a atraer más usuarios.

# de Requisito: 15	Nombre: Confidencialidad de Usuarios	Prioridad (1-3): 3
Tipo:	No Funcional	
Descripción:	El sistema debe garantizar que los datos críticos de los usuarios (correos, contraseñas, entre otros) permanezcan como confidenciales.	
Justificación:	Para mantener la integridad de los usuarios y del sistema.	

# de Requisito: 16	Nombre: Confidencialidad de Árbitros	Prioridad (1-3): 2
Tipo:	No Funcional	
Descripción:	El sistema debe garantizar que solo el Editor sabrá que árbitros revisan que artículos.	
Justificación:	Para mantener integridad en la identidad de los revisores.	

# de Requisito: 17	Nombre: Seguridad	Prioridad (1-3): 2
Tipo:	No Funcional	
Descripción:	El sistema debe garantizar que el contenido crítico de la Base de Datos solo sea accedido por el editor.	
Justificación:	Para mantener seguridad de datos.	

# de Requisito: 18	Nombre: Documentación	Prioridad (1-3): 1
Tipo:	No Funcional	
Descripción:	El sistema debe proveer a los usuarios documentación para su uso (tutoriales, preguntas frecuentes, etc.).	
Justificación:	Para mejorar el tiempo de adaptación de los usuarios al sistema.	

# de Requisito: 19	Nombre: Visión de la Revista	Prioridad (1-3): 2
Tipo:	No Funcional	
Descripción:	La visualización de la revista debe simular a una revista real, tal cual los libros digitales se observe como se pasa la página.	
Justificación:	Hacer un poco más interactiva y atractiva la visualización de la	

	revista
--	---------

# de Requisito: 20	Nombre: Tiempo de Carga	Prioridad (1-3): 1
Tipo:	No Funcional	
Descripción:	El tiempo de carga del sistema debe ser eficiente	
Justificación:	Para disminuir los tiempos de espera de los usuarios.	

UML

Diagramas de Paquetes

(UML ilustrado)

Universidad de los Andes

Demián Gutierrez

Noviembre 2012

Un paquete es un mecanismo utilizado para **agrupar** elementos de UML

Permiten **dividir** un modelo para **agrupar y encapsular** sus elementos en unidades lógicas individuales

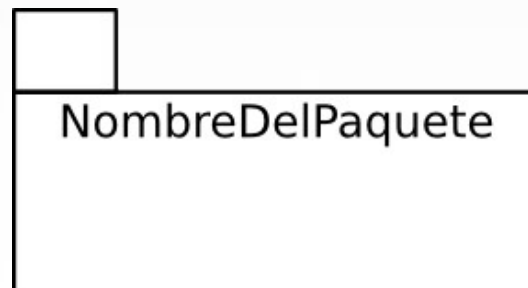
Permite organizar los elementos modelados con UML, facilitando de ésta forma el manejo de los modelos de un sistema complejo

Se pueden utilizar para plantear la arquitectura del sistema a nivel macro

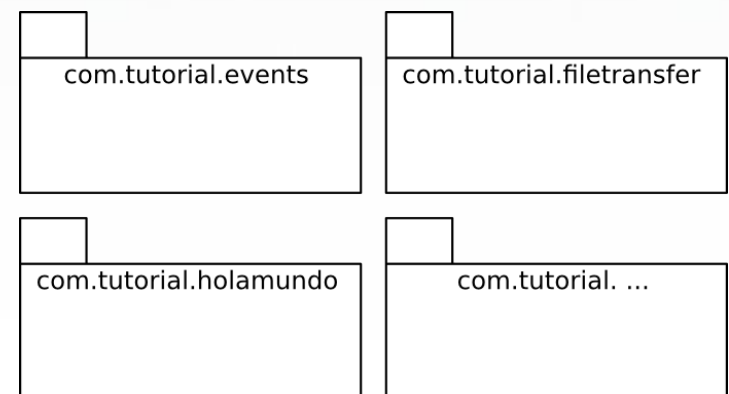
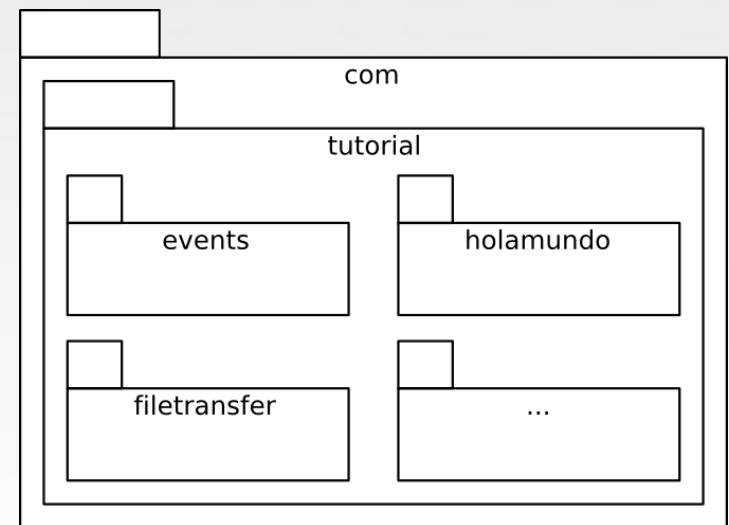
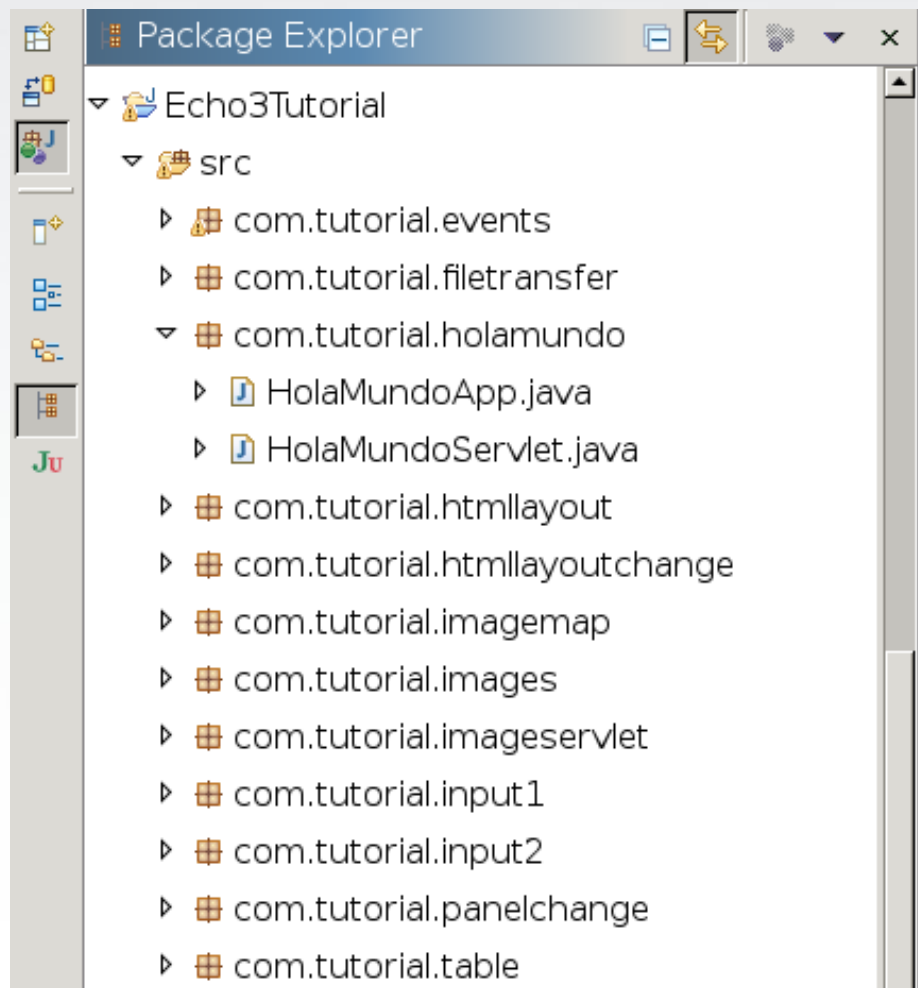
Los paquetes pueden estar anidados unos dentro de otros, y unos paquetes pueden depender de otros paquetes

Define un ***espacio de nombres***:
Dos elementos de UML pueden tener el mismo nombre, con tal y estén en paquetes distintos

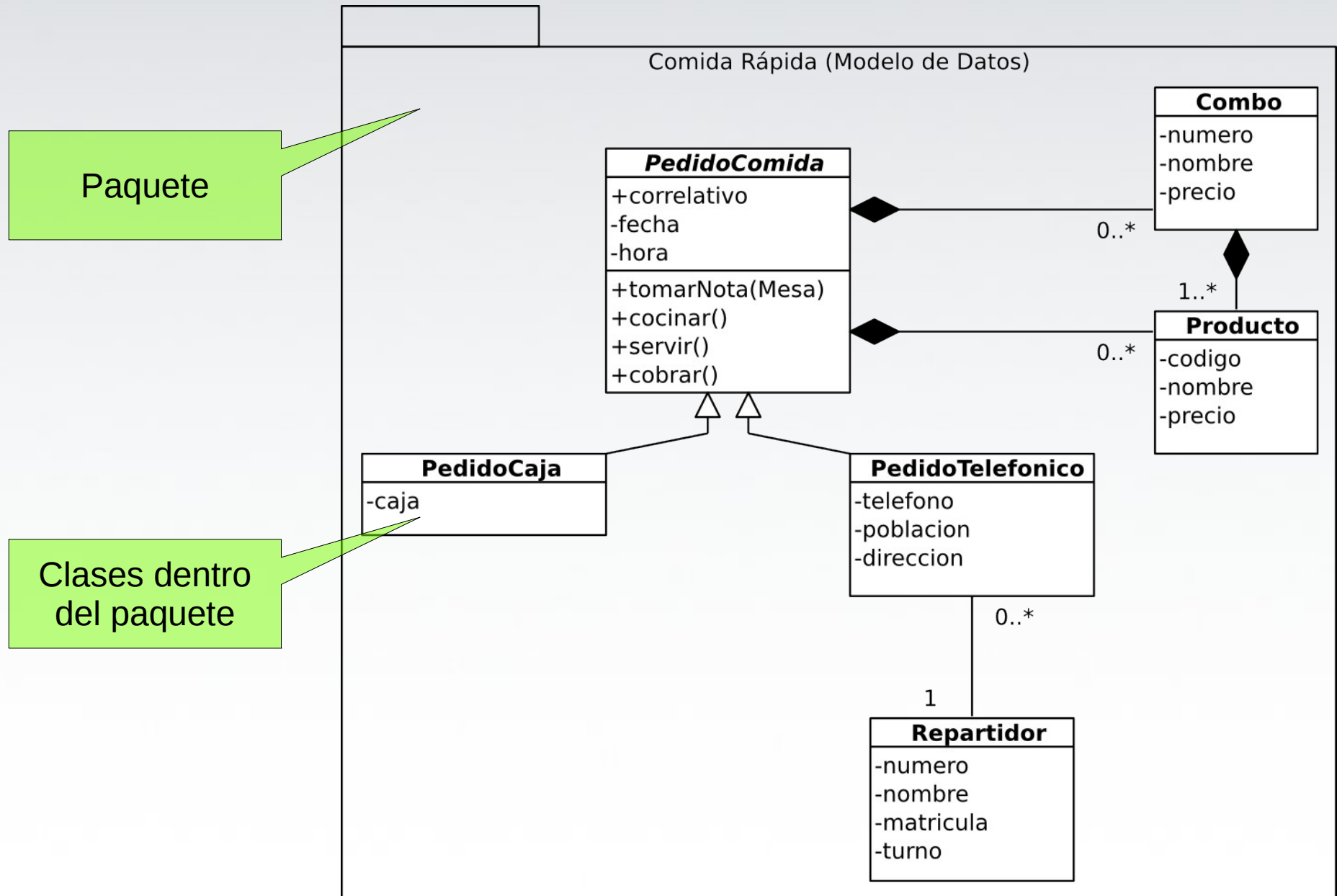
En este sentido, son similares a los ***namespaces*** en C++
o a los ***paquetes*** en Java



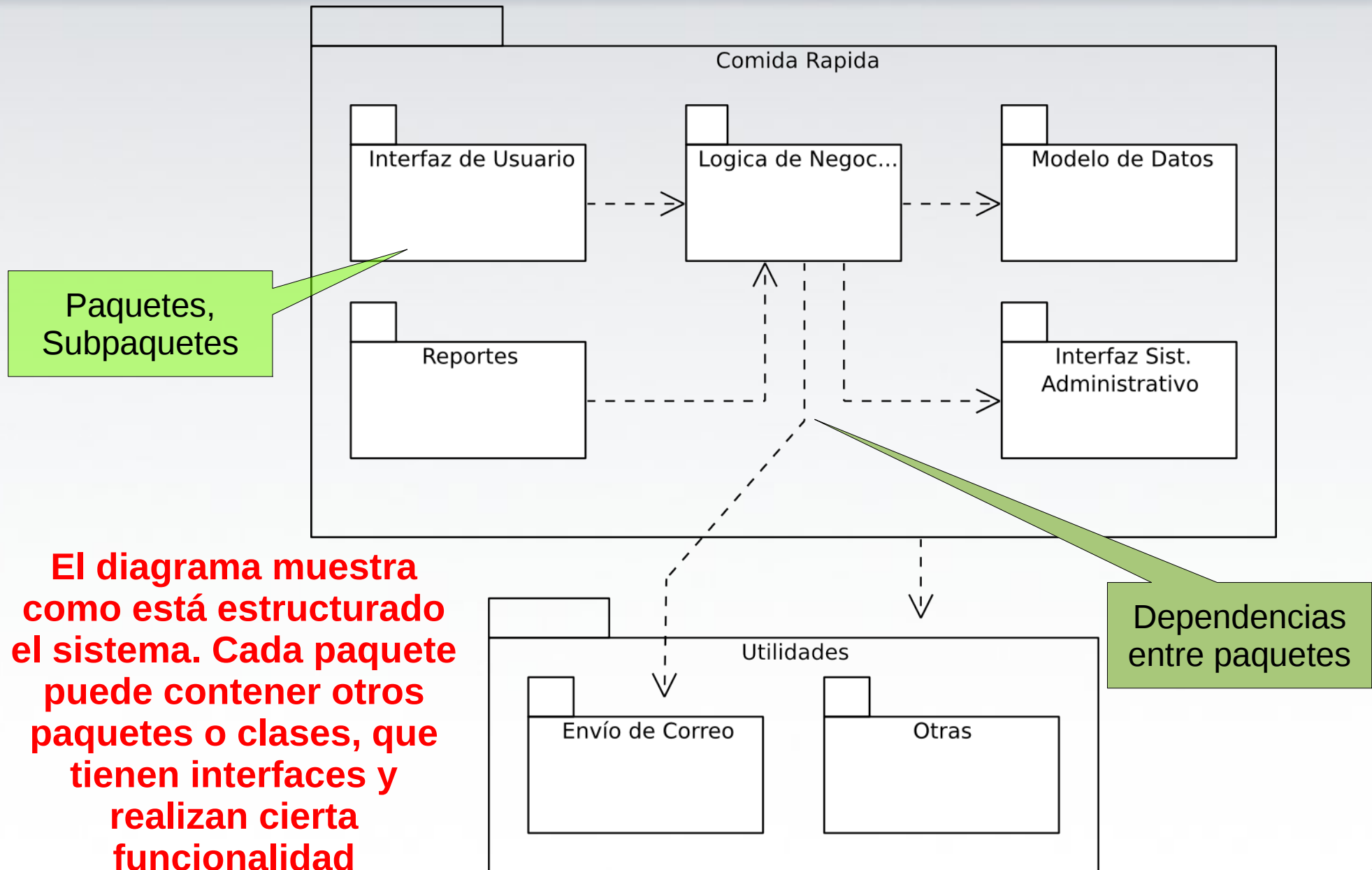
Los paquetes pueden ser simples estructuras conceptuales o pueden estar reflejados en la implementación



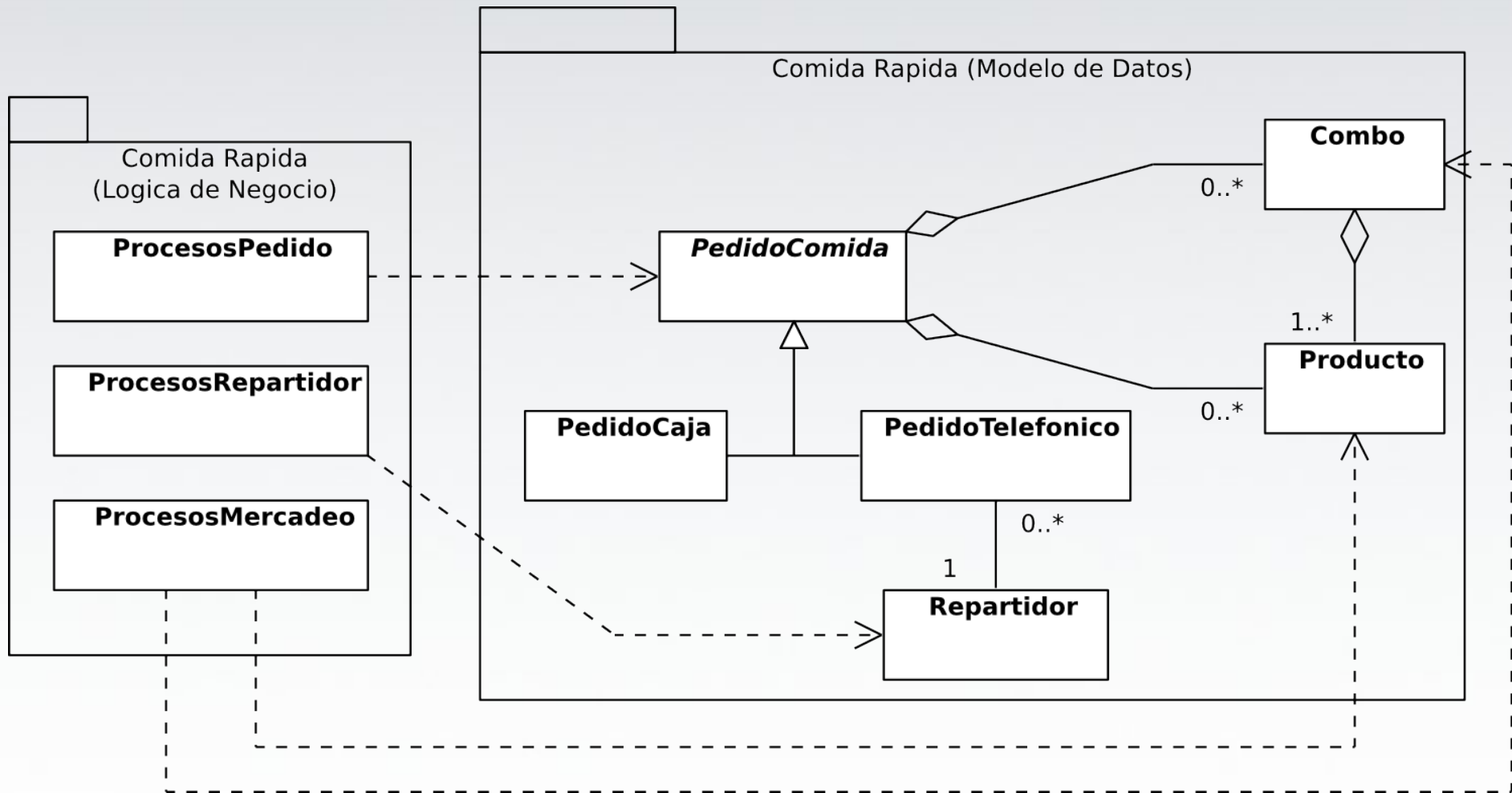
Diagramas de Paquetes



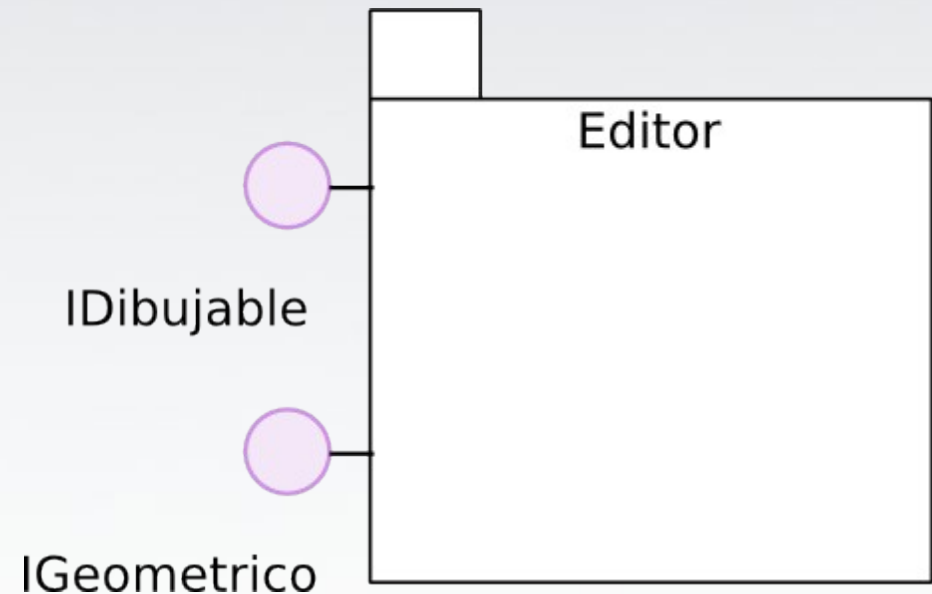
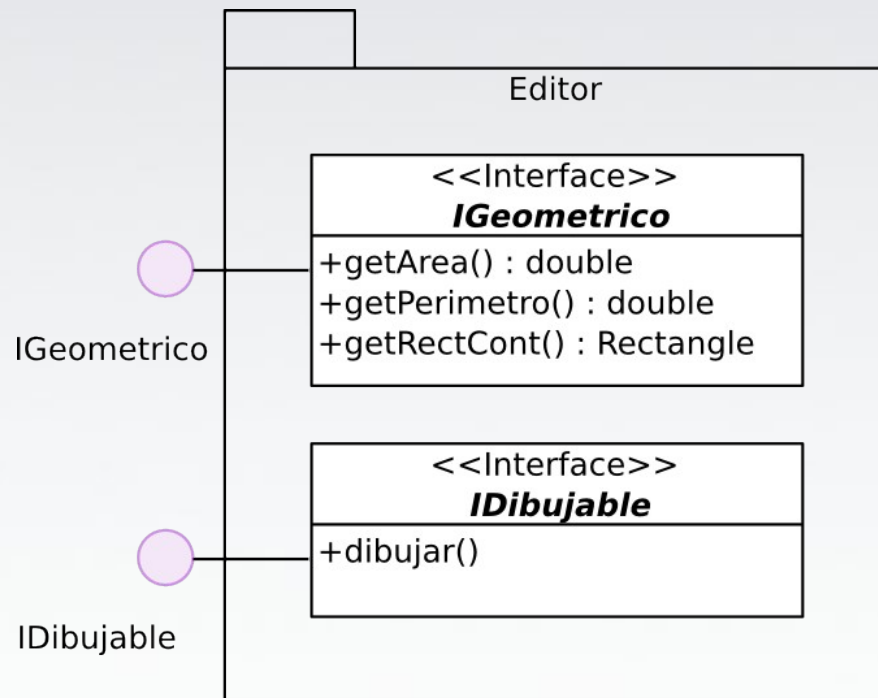
Diagramas de Paquetes



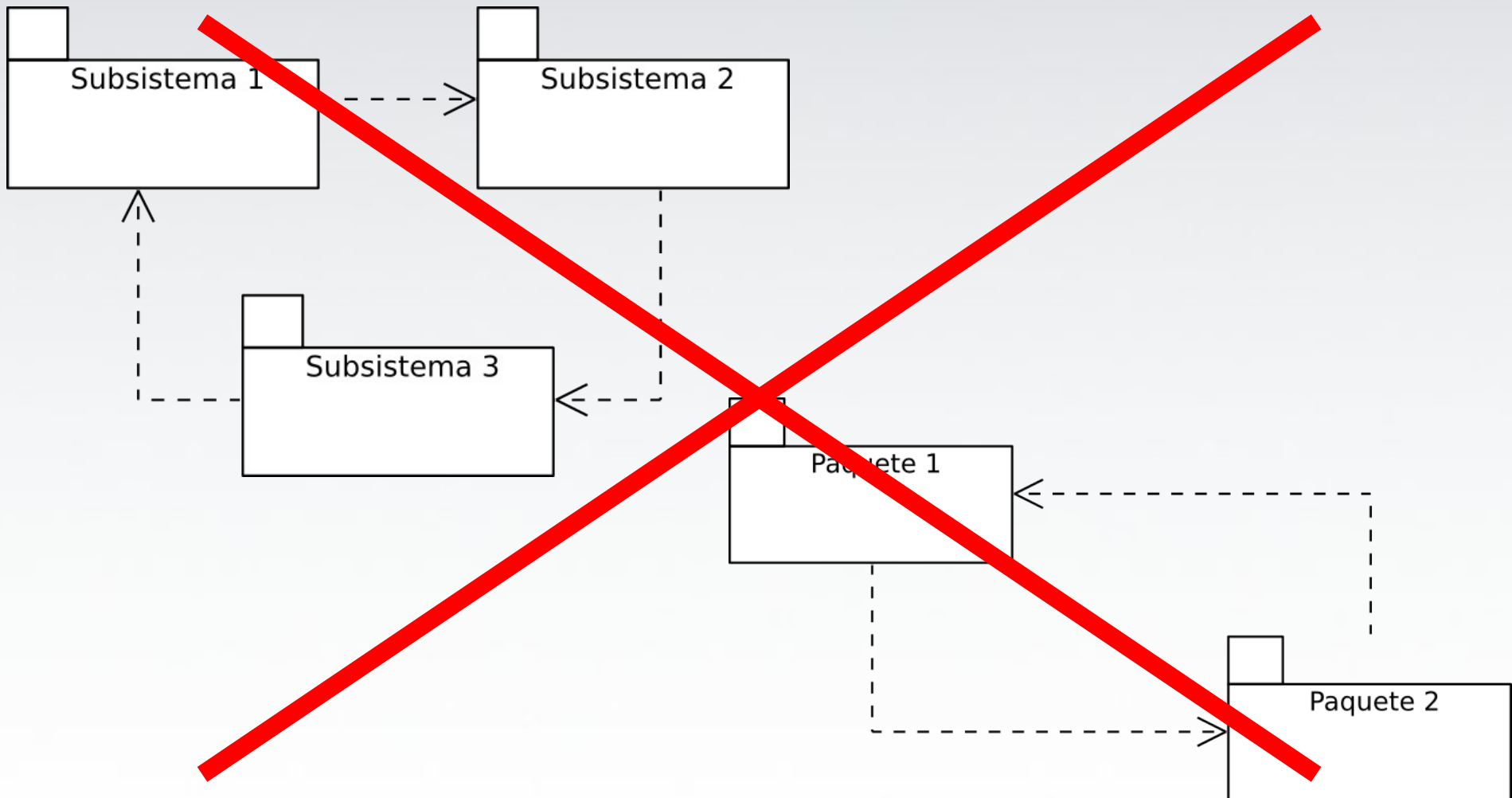
Diagramas de Paquetes



También se pueden mostrar algunas clases dentro de los paquetes, así como las relaciones de dependencia de estas clases con otras clases o paquetes



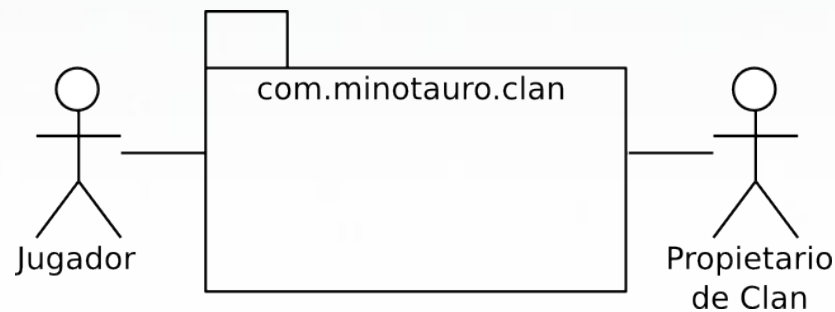
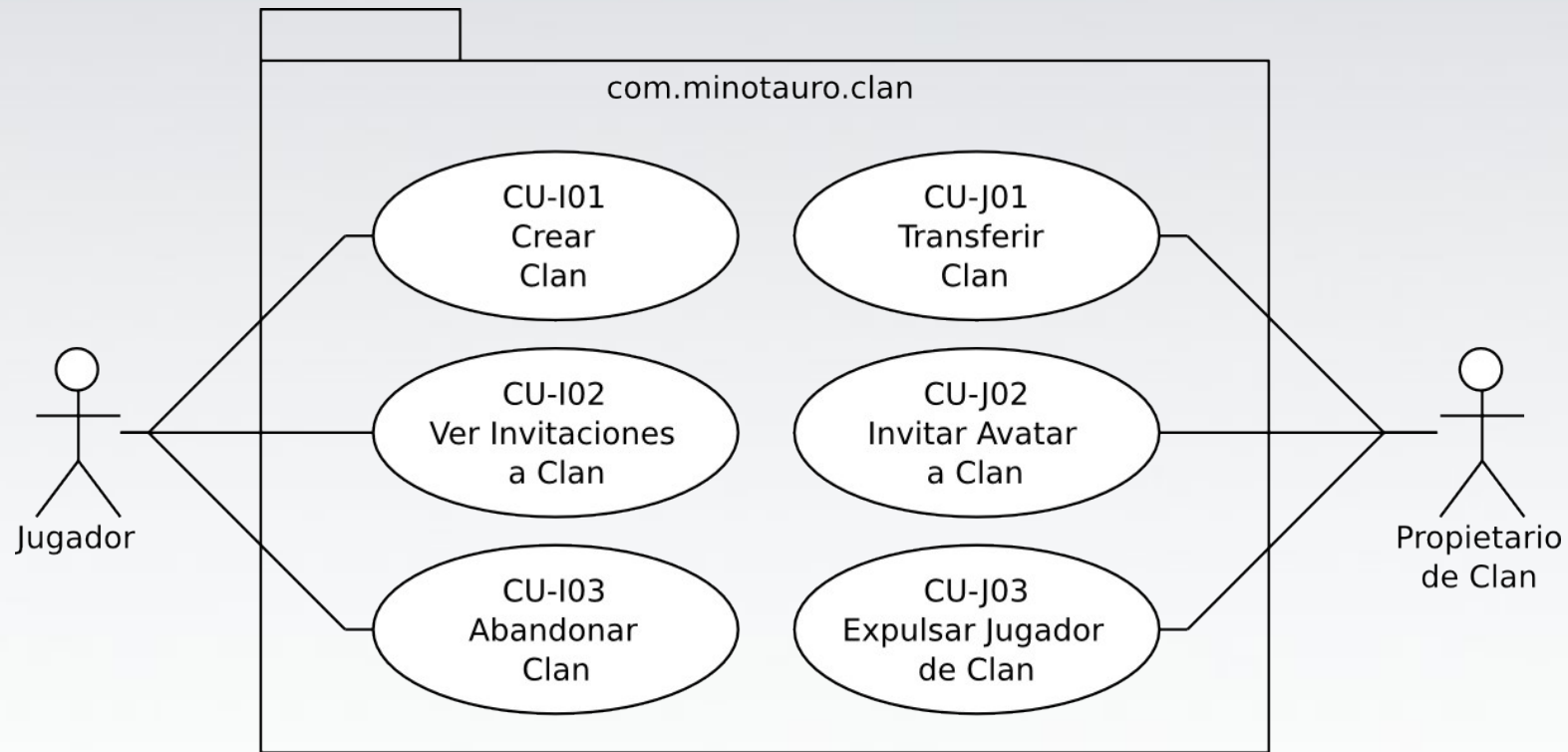
Los paquetes también puede exportar interfaces



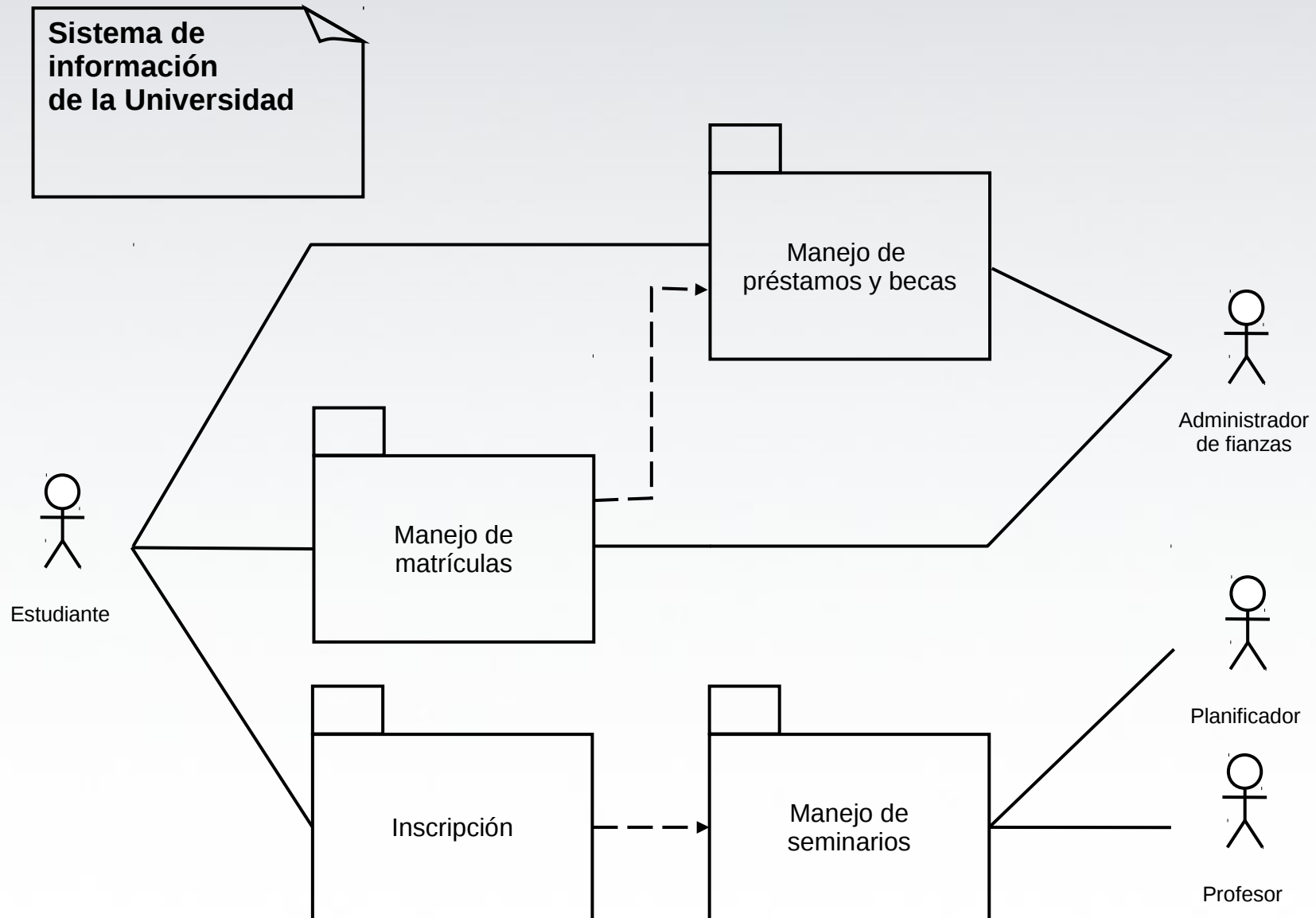
Es importante evitar las dependencias circulares, esto aplica en general a paquetes y clases, aunque en lo que respecta a clases muchas veces no se puede evitar

Diagramas de Paquetes

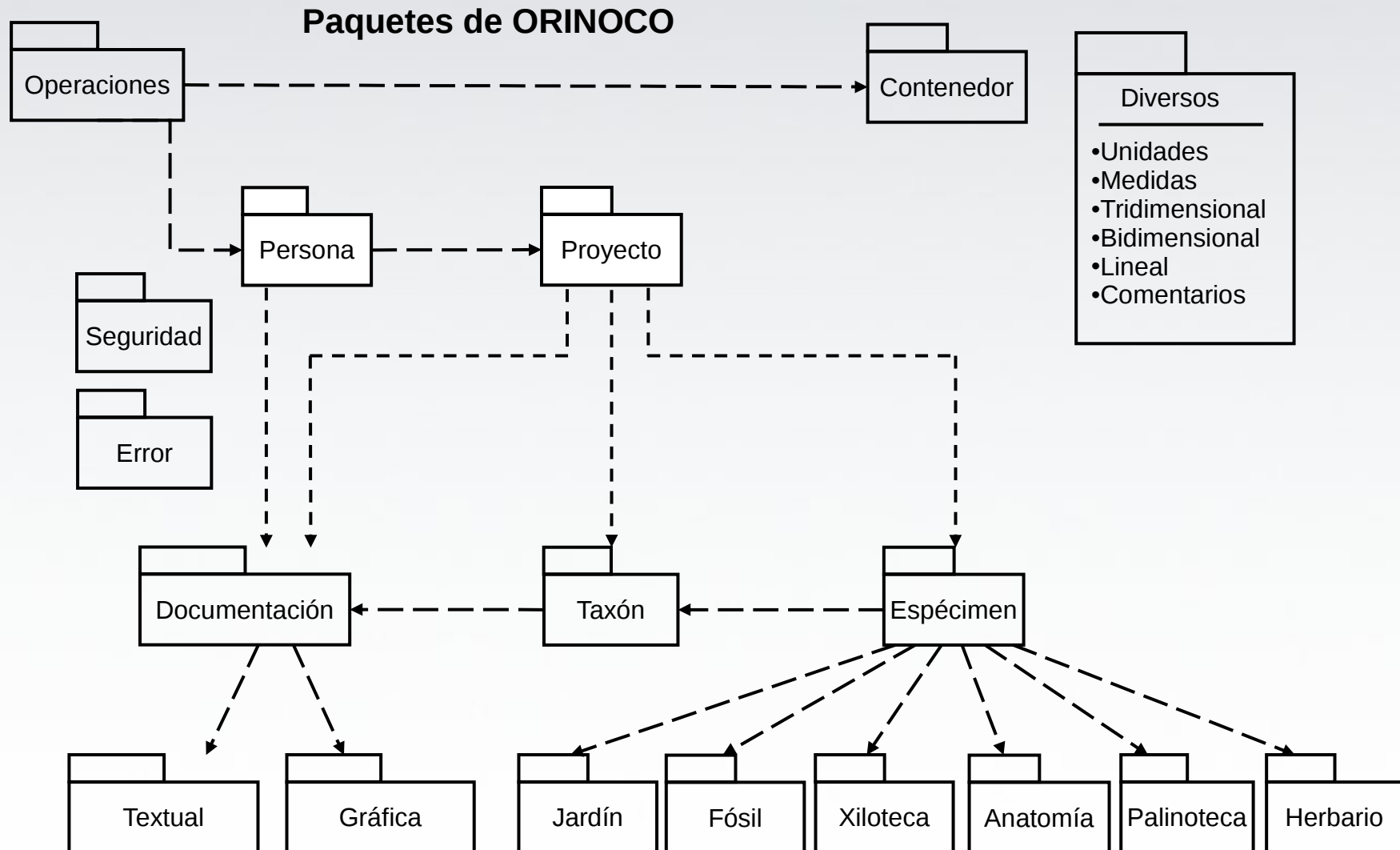
(Más Ejemplos)



Diagramas de Paquetes (Más Ejemplos)



Diagramas de Paquetes (Más Ejemplos)



Gracias

¡Gracias!

