**FASE 1:**

**OBJETIVOS**

**OBJETIVO GENERALE:**

* Desarrollar una plataforma web para resolver el problema de control de congresos.

**OBJETIVOS ESPECIFICOS:**

* realizar un sistema informático dividido en módulos para la gestión de congresos, colaboradores y necesidades del cliente y administrador.
* realizar una plataforma web para el correcto funcionamiento, control y flujo de las peticiones de los tipos de usuarios de los congresos.
* Realizar un control de los datos necesarios para la optimización de los congresos.

**ALCANCES DEL PROYECTO:**

* Desarrollo de una plataforma para poder abarcar más congresos de otras facultades.
* Desarrollo de una plataforma para poder aplicarse a los congresos de otras universidades e instituciones.
* Desarrollo de un software con facilidad de optimización y actualización atreves de tiempo.
* Optimización y control en el control de congresos.
* posibilidad de ir haciendo mejoras en el futuro.

**PANORAMA GENERAL DE LA APLICACIÓN:**

Software de aplicación, pagina web para la manipulación y control del modelo de negocios de los congresos universitarios, para la correcta ejecución de sus necesidades más requeridos (tareas a ejecutar, control de agenda y control de datos) así como para los distintos usuarios del sistema (Administrado, catedrático, colaborador y estudiante).

**Estudiante:** el usuario estudiante podrá acudir al módulo estudiante para poder registrarse e ingresar a su usuario o solo ingresar si ya existía una cuenta. Así como también podrá asignarse a los cursos que está cursando y asignarse a los congresos y talleres a los que asistirá.

**Administrador:** el usuario administrador tendrá acceso a todas las funcionalidades del programa. Podrá crear usuarios con sus respectivos roles, crear tareas, llevar control de la agenda, presupuesto, crear cursos y actividades.

**Colaborador:** el usuario colaborador tendrá la función de ayudar en las funcionalidades del administrador. Como el ocuparse de tareas y de cambiarle el estado. Así como también podrá generar boletas de pago.

**Catedrático:** el catedrático podrá registrarse, así como también podrá asignarse como catedrático de cursos para recibir reportes de los estudiantes que se aginaron a ese curso.

**REQUERIMIENTOS INICIALES DEL SISTEMA:**

**Requerimientos funcionales:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ref. #** | **Función** | **Categoría** |
| R1 | Tendrá control de usuarios y sus roles. | evidente |
| R2 | Creación de usuarios de cada tipo de usuario | evidente |
| R3 | Creación de tareas para la funcionalidad de los congresos | Evidente |
| R4 | Manejo de contactos de potenciales patrocinadores | Evidente |
| R5 | Carga masiva de cursos, catedráticos y estudiantes. | Oculta |
| R6 | Generación de reportes | Oculta |
| R7 | Registrarse cursos a impartir | Evidente |
| R8 | Asignarse materias y secciones | Evidente |
| R9 | Asignarse actividades de congresos | Evidente |

**Atributos del sistema:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributo** | **Detalles y restricciones de frontera** |
| manejo de los datos en la base de datos | (detalle) Velocidad de respuesta en la base de datos para la mejor implementación de la capacidad del ordenador. |
| Protección anti amenazas | (restricción de frontera) Protección de parte de sistemas externos para los datos, así como una correcta implementación de espacio de memoria. |
| Rendimiento de la aplicación | (detalle) Correcta implementación de la memoria y capacidad del ordenador. |
| Tiempo utilizado en la manipulación de datos | (detalle) Optimización de tiempo de respuesta en la petición de datos. |
| Plataformas del sistema operativo | (detalle) Microsoft Windows 7,8,8.1 y 10 |

* 1. **DEFINICIÓN DE CLIENTES DE LA APLICACIÓN:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CLIENTE** | **DESCRIPCION** | **MODULOS** |
| **Estudiante** | El usuario estudiante podrá acudir al módulo estudiante para poder registrarse e ingresar a su usuario o solo ingresar si ya existía una cuenta. Así como también podrá asignarse a los cursos que está cursando y asignarse a los congresos y talleres a los que asistirá. | Asignación de cursos,  Asignación de sección, creación de perfil,  Consulta de actividades,  Calendario. |
| **Administrador** | El usuario administrador tendrá acceso a todas las funcionalidades del programa. Podrá crear usuarios con sus respectivos roles, crear tareas, llevar control de la agenda, presupuesto, crear cursos y actividades. | Registro de usuarios,  Registro de cursos,  Creación de noticias,  Creación de tareas,  Gestión de calendario. |
| **Colaborador** | El usuario colaborador tendrá la función de ayudar en las funcionalidades del administrador. Como el ocuparse de tareas y de cambiarle el estado. Así como también podrá generar boletas de pago. | Cambio de estado a las tareas,  Generación de boletas de pago,  Calendario. |
| **Catedrático:** | el catedrático podrá registrarse, así como también podrá asignarse como catedrático de cursos para recibir reportes de los estudiantes que se aginaron a ese curso | Registro de usuario,  Asignación de curso como catedrático,  Calendario. |

**GLOSARIO:**

**Software:** el software es el equipamiento lógico e intangible de un ordenador. En otras palabras, el concepto de software abarca a todas las aplicaciones informáticas

Conjunto de programas y rutinas que permiten a la computadora realizar determinadas tareas.

**iterativo-incremental:** Desarrollo iterativo y creciente (o incremental) es un proceso de desarrollo de software creado en respuesta a las debilidades del modelo tradicional de cascada.

El modelo consta de diversas etapas de desarrollo en cada incremento, las cuales inician con el análisis y finalizan con la instauración y aprobación del sistema.

**Responsive:** o adaptativo es una técnica de diseño web que busca la correcta visualización de una misma página en distintos dispositivos. Desde ordenadores de escritorio a tablets y móviles.

**diagramas UML:** El lenguaje Unificado de Modelado (UML) fue creado para forjar un lenguaje de modelado visual común y semántica y sintácticamente rico para la arquitectura, el diseño y la implementación de sistemas de software complejos, tanto en estructura como en comportamiento. UML tiene aplicaciones más allá del desarrollo de software, p. ej., en el flujo de procesos en la fabricación.

**módulo:** Un módulo es una porción de un programa de ordenador. De las varias tareas que debe realizar un programa para cumplir con su función u

objetivos, un módulo realizará, comúnmente, una de dichas tareas (o varias, en algún caso).

**Bootstrap:** es una librería multiplataforma o conjunto de herramientas de código abierto para diseño de sitios y aplicaciones web. Contiene plantillas de diseño con tipografía, formularios, botones, cuadros, menús de navegación y otros elementos de diseño basado en HTML y CSS, así como extensiones de JavaScript adicionales.

**Mockups:** un mockup, mock-up, o maqueta es un modelo a escala o tamaño real de un diseño o un dispositivo, utilizado para la demostración, evaluación del diseño, promoción, y para otros fines. Un mockup es un prototipo si proporciona al menos una parte de la funcionalidad de un sistema y permite pruebas del diseño.

**MOCKUPS**

