

Primera fase del Proyecto

Servicio Social para la elaboración de proyectos

Laboratorio IPC2

Juan Rigoberto Zúñiga Socop

201630658

Objetivo General:

Desarrollar un software interactivo al usuario moderno, implementando una plataforma social dirigida a la publicación o visualización de proyectos orientados a varios ámbitos profesionales.

Objetivos Específicos:

- Proporcionar al usuario una plataforma por la cual pueda interactuar con varios usuarios
- Proporcionar al usuario una amplia gama de oportunidad laboral
- Mejorar la experiencia de buscar oportunidades laborales desde casa.

Alcance del Proyecto:

Software de carácter social para integrar las diferentes cualidades y aptitudes profesionales de las personas para la realización de un proyecto. Tomando en cuenta los requerimientos solicitados se creara una interfaz cómoda al usuario para:

- la creación de un perfil.
- Inicio de sesión general para el ingreso de los usuarios ya registrados.
- Administración del perfil del mismo el cual contara con: la publicación de estados y contarios a los mismos, agregar o eliminar usuarios ajenos a lista de contactos, mensajes directos, capaz de crear asociaciones, capaz de crear proyectos, aplicar y recibir puntos de karma dependiendo de la situación.
- Administración de la plataforma por la que se podrá cargar información masiva, realizar copias de seguridad, etc.
- Visualización de los proyectos disponibles en ese momento.

Panorama General:

Se necesita que el usuario de la plataforma sea capaz de crear y visualizar proyectos que se trabajaran conjuntamente con varios usuarios de la misma de una forma grupal dependiendo de las habilidades que requieran para el desarrollo del proyecto

El administrador de la plataforma será el solicitante de la misma en este caso *Warlock Soft* la cual será capaz de cargar información masiva a los servidores de la plataforma en caso se necesitara, así también podrá generar reportes generales. También podrá tomar acciones y medidas en caso de haber usuarios que no cumplan con las normas de convivencia dentro de la plataforma, estas medidas podrán ser suspensión o eliminación de la cuenta.

Se podrán crear nuevos usuarios por medio de la página de registro la cual solicitara los datos personales de cada nuevo usuario así mismo un Nickname el cual ser utilizado para su agregación y participación a cualquier proyecto posteoado en la página de proyectos disponibles.

El usuario será capaz de visualizar una pantalla de inicio la cual será la misma para cualquier usuario al momento de ingresar a la plataforma así como al momento de cerrar sesión con su respectiva cuenta.

Al momento de ingresar a la plataforma el usuario será capaz de visualizar una página de perfil con su información, su Nickname, sus puntos de karma. También en la misma interfaz el usuario podrá solicitar participación en cualquiera de los proyectos posteados por otros usuarios siempre y cuando reúna las habilidades solicitadas para el mismo, así mismo podrá crear proyectos y solicitar ayuda de diferentes usuarios especificando las habilidades que requiere para la realización del mismo. El usuario podrá recibir y ponderar el trabajo de otros usuarios por medio de puntos de karma. El usuario también será capaz de ponerse en contacto con otros usuarios por medio de la mensajería directa que proporciona la plataforma.

Requerimientos del Sistema:

Funciones del Sistema:

No.	Nombre	Descripción	Evidencia	Interacción
1	Registrar usuario	Función para el ingreso de nuevos de datos de	Evidente	-----

		nuevos usuarios		
2	Iniciar cesión	Función para el ingreso de usuarios ya registrados	Evidente	1
3	Perfil	Función para la visualización de los datos de cada usuario	Evidente	2
4	Solicitud de contacto	Función que permitirá a un usuario agregar a otro.	Evidente	1,2
5	Mensajería	Función que permite la interacción de entre dos usuarios.	Evidente	1,2,3,4
6	Crear y publicar proyecto	Función que permite la creación de un proyecto nuevo	Evidente	1,2,3
7	Solicitud de participación a cualquier proyecto posteado	Se enviara una solicitud al usuario que solicita participantes	No evidente	2,3
8	Notificación al Finalizar proyecto	Función que notifica cuando se ha terminado un proyecto	No evidente	2,3
9	Pago al finalizar proyecto	El usuario solicitante pagara a los demás usuarios involucrados al proyecto	Evidente	2,3,6,8
10	Notificación de pago	Se enviara una notificación al momento de recibir su pago	No evidente	2,3,8,9

11				
----	--	--	--	--

ATRIBUTOS DEL SISTEMA

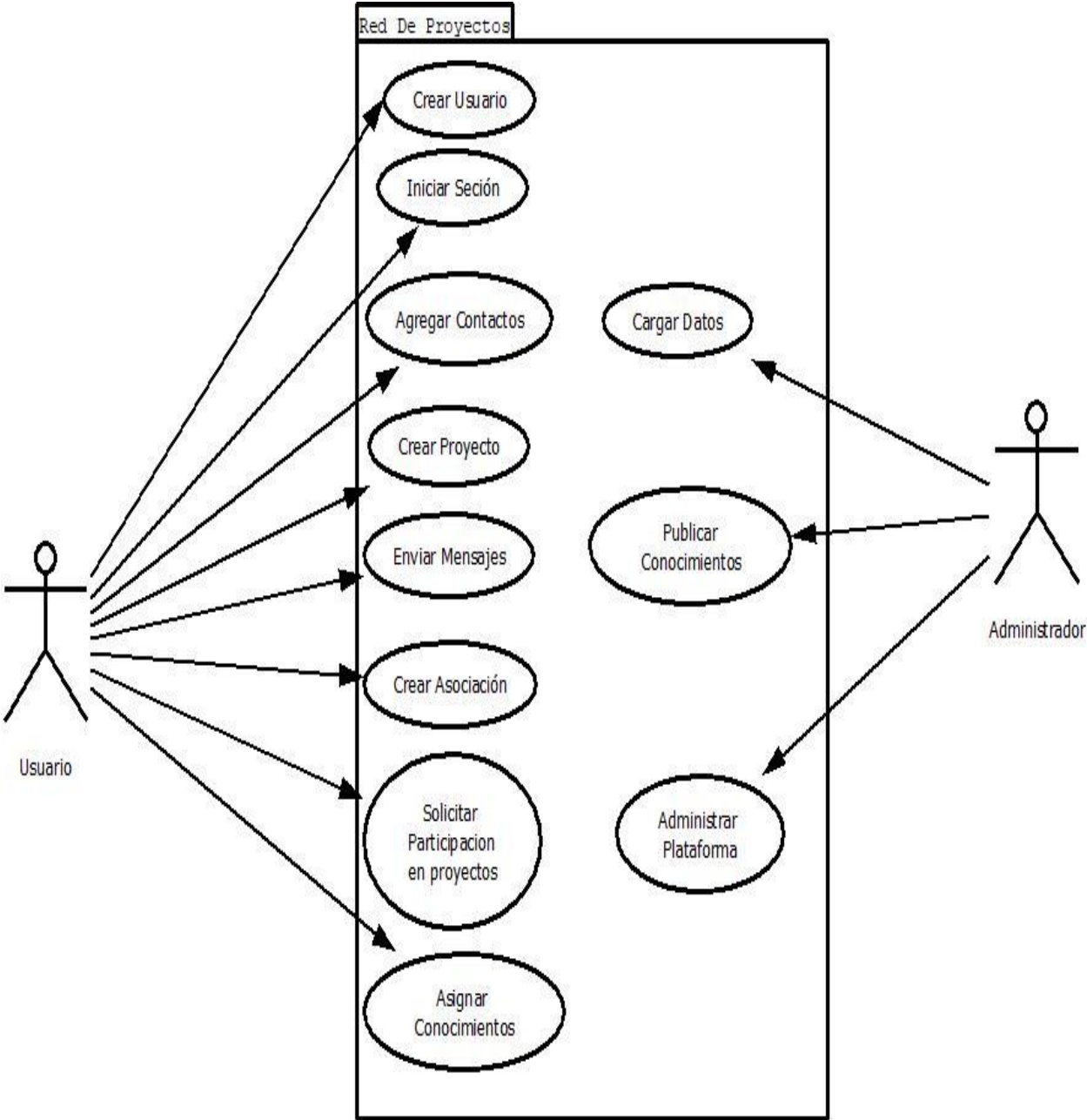
Atributo	Desarrollo
Dinámico	Desarrollar un sistema dinámico y fácil de usar a los usuarios
Eficiente	Se espera que tenga una eficiencia aceptable de acuerdo a los requerimientos solicitados
Fiable y segura	Capaz de proporcionar seguridad a los datos personales de cada usuario
Amigable al usuario	Que cuente con una interfaz gráfica agradable e intuitiva al usuario.
Rápido	Se espera que tenga una velocidad de conexión con los servidores dinámica.

Análisis de clientes de la aplicación:

Cliente	Descripción	Modulo
Administrador de la plataforma	Dentro de la plataforma interactiva para la creación de proyectos este usuario ingresa a la plataforma con el fin de administrar la convivencia entre los usuarios según las normas de convivencia dentro de la misma, así mismo para la carga masiva de información en caso se necesitara.	Interfaz de administración, acceso a BDD, interfaz para eliminar o bloquear usuarios.
Usuario del perfil	En la plataforma interactiva para la creación de proyectos, el usuario común ingresa a la plataforma con el fin de ampliar su campo laboral realizando solicitudes de unión a diferentes proyectos así como la posibilidad de iniciar uno propio.	Creación de perfil, login principal a la plataforma, plataforma de perfil, plataforma para la creación de proyectos, plataforma para visualización de proyectos disponibles, plataforma para la mensajería entre usuarios

Banco	Dentro de la plataforma interactiva para la creación de proyectos podrá ser utilizada para realizar pagos a los usuarios que han participado en proyectos o tareas de un proyecto.	Plataforma de pago
-------	--	--------------------

Diagrama de casos de uso:



Identificador	CDU1
Caso de uso	Crear Usuario
Actores	Usuario
Descripción	El usuario ingresa a la plataforma y crea una nueva cuenta para tener acceso a la misma
Tipo	Primario

Identificador	CDU2
Caso de uso	Iniciar sesión
Actores	Usuario o Administrador
Descripción	El usuario o administrador ingresa a la página de inicio e ingresa su nombre de usuario y contraseña para ingresar a la plataforma
Tipo	Primario

Identificador	CDU3
Caso de uso	Agregar contactos
Actores	Usuario
Descripción	El usuario agrega a otro usuario a su lista de contactos para poder contactar con el mismo.
Tipo	Opcional

Identificador	CDU4
Caso de uso	Crear Proyecto
Actores	Usuario
Descripción	El usuario ingresa a la opción de crear proyecto e ingresa las especificaciones del mismo así como las habilidades que necesita para el desarrollo del mismo.
Tipo	Secundario

Identificador	CDU5
Caso de uso	Enviar Mensajes
Actores	Usuario

Descripción	El usuario selecciona a cualquier contacto de su lista y le manda un mensaje para ponerse en contacto con ese usuario en concreto
Tipo	Opcional

Identificador	CDU6
Caso de uso	Crear Asociación
Actores	Usuario
Descripción	El usuario selecciona la opción que le permite crear una asociación con otros usuarios de su preferencia
Tipo	Opcional

Identificador	CDU7
Caso de uso	Solicitar Participación en Proyectos
Actores	Usuario
Descripción	El usuario ingresa a la sección de visualización de proyectos disponibles y dependiendo de los requerimientos solicitan en cada uno de estos el usuario manda una solicitud de participación
Tipo	Primario

Identificador	CDU8
Caso de uso	Asignar conocimiento
Actores	Usuario
Descripción	El usuario ingresa es capaz de suscribirse a las diferentes habilidades que se solicitan en los proyectos
Tipo	Secundario

Identificador	CDU10
Caso de uso	Cargar Datos
Actores	Administrador
Descripción	El administrador podrá cargar datos a la BDD en caso se necesitara asi como generar reportes sobre la actividad en la plataforma

Tipo	Secundario
-------------	------------

Identificador	CDU11
Caso de uso	Administrar Plataforma
Actores	Administrador
Descripción	El administrador podrá actuar como un moderador con los usuarios y responder dudas y quejas sobre la plataforma o usuarios de la misma
Tipo	Secundario

Identificador	CDU12
Caso de uso	Publicar Conocimiento
Actores	Administrador
Descripción	El Administrador podrá crear y agregar nuevos conocimientos que podrán ser visualizados por el usuario al momento de elegir habilidades
Tipo	Secundario

Casos de Uso Expandidos

Identificador	CDU1
Caso de uso	Crear Usuario
Actores	Usuario
Propósito	Que un nuevo usuario ingrese sus datos para crear una cuenta
Descripción	El usuario ingresa a la plataforma y crea una nueva cuenta para tener acceso a la misma
Tipo	Primario Esencial
Referencia cruzada	-----
Curso Normal de eventos	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario ingresa a la plataforma 2. El usuario entra a la sección registrarse 3. El usuario ingresa nombre, E-mail, Nickname, Password y verificación de Password 4. El usuario selecciona la opción crear usuario
Curso Alterno Eventos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Si el usuario cometió un error en la verificación de password se pedirá ingresar de nuevo la password

	2. Si el nuevo usuario ingresa un nickname ya existente este pedirá el ingreso de uno nuevo
--	---

Identificador	CDU2
Caso de uso	Iniciar sesión
Actores	Usuario o Administrador
Propósito	Que el usuario sea capaz de ingresar a la plataforma
Descripción	El usuario o administrador ingresa a la página de inicio e ingresa su nombre de usuario y contraseña para ingresar a la plataforma
Tipo	Primario
Referencia Cruzada	CDU1
Curso Normal de Eventos	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario ingresa a la sección de inicio de sesión 2. El usuario ingresa su nombre de usuario y su password 3. El usuario presiona el botón de ingresar a la plataforma
Curso Alternativo de Eventos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Si el usuario se equivoca al ingresar su password o nombre de usuario se pedirá que ingrese de nuevo su nombre de usuario o password.

Identificador	CDU3
Caso de uso	Agregar contactos
Actores	Usuario
Propósito	Que el usuario sea capaz de ponerse en contacto con otros
Descripción	El usuario agrega a otro usuario a su lista de contactos para poder contactar con el mismo.
Tipo	Opcional
Referencia Cruzada	CDU2
Curso Normal de Eventos	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario ingresa a la sección de agregar contactos 2. El usuario envía una solicitud de agregar al otro usuario.
Curso Alternativo de eventos	-----

Identificador	CDU4
Caso de uso	Crear Proyecto
Actores	Usuario
Proposito	Que el usuario sea capaz de crear proyectos a trabajar
Descripción	El usuario ingresa a la opción de crear proyecto e ingresa las especificaciones del mismo así como las habilidades que necesita para el desarrollo del mismo.
Tipo	Secundario
Referencia Cruzada	CDU2
Curso Normal de Eventos	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario ingresa a la opción de creación de proyecto 2. El usuario ingresa nombre de proyecto 3. El usuario ingresa una descripción del proyecto que se creara 4. El usuario ingresa que tipo de habilidades y tareas necesitara para el proyecto 5. El usuario publica en proyecto
Curso Alternativo de Eventos	-----

Identificador	CDU5
Caso de uso	Enviar Mensajes
Actores	Usuario
Proposito	Que el usuario sea capaz de ponerse en contacto con los usuarios que tenga agregados en su lista de contactos
Descripción	El usuario selecciona a cualquier contacto de su lista y le manda un mensaje para ponerse en contacto con ese usuario en concreto
Tipo	Opcional
Referencia Cruzada	CDU2,CDU3
Curso Normal de Eventos	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario ingresa a la sección de mensajería 2. El usuario selecciona al contacto al que le desea enviar un mensaje 3. El usuario escribe el mensaje deseado 4. El usuario envía el mensaje
Curso Alternativo de Eventos	-----

Identificador	CDU6
----------------------	------

Caso de uso	Crear Asociación
Actores	Usuario
Proposito	Que el usuario sea capaz de crear grupos en la plataforma
Descripción	El usuario selecciona la opción que le permite crear una asociación con otros usuarios de su preferencia
Tipo	Opcional
Referencia Cruzada	CDU1,CDU3
Curso Normal de Eventos	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario ingresa a la opción de crear asociación 2. El usuario ingresa los nicknames de los usuarios que desea en su asociación. 3. El usuario crea la asociación.
Curso Alternativo de Eventos	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario se confunde en paso 2 y agrega a un usuario no deseado a la asociación 2. El usuario selecciona al contacto no deseado 3. El usuario elimina al contacto no deseado y regresa al paso 3.

Identificador	CDU7
Caso de uso	Solicitar Participación en Proyectos
Actores	Usuario
Proposito	Que el usuario sea capaz de solicitar participación a cualquier proyecto
Descripción	El usuario ingresa a la sección de visualización de proyectos disponibles y dependiendo de los requerimientos solicitan en cada uno de estos el usuario manda una solicitud de participación
Tipo	Primario
Referencia Cruzada	CDU2, CDU8
Curso Normal de Eventos	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario ingresa a la sección que tiene los proyectos posteados 2. El usuario seleccionara el proyecto en el que desee participar 3. El usuario mandara solicitud de participación al encargado del proyecto
Curso Alternativo de Eventos	-----

Identificador	CDU8
Caso de uso	Asignar conocimiento

Actores	Usuario
Proposito	Que el usuario sea capaz de asignarse las habilidades que posee
Descripción	El usuario ingresa es capaz de suscribirse a las diferentes habilidades que se solicitan en los proyectos
Tipo	Secundario
Referencia Cruzada	CDU2
Curso Normal de Eventos	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario ingresara a la opción de asignar habilidad 2. El usuario visualizara las habilidades que están disponibles 3. El usuario seleccionara la habilidad que se quiera asignar 4. El usuario se asigna las habilidades deseadas
Curso Alternativo de Eventos	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario se equivoca en el paso 4 seleccionando una habilidad que no necesita 2. El usuario selecciona la habilidad errónea 3. El usuario presiona el botón de desasignar habilidad 4. El usuario regresa al paso 2

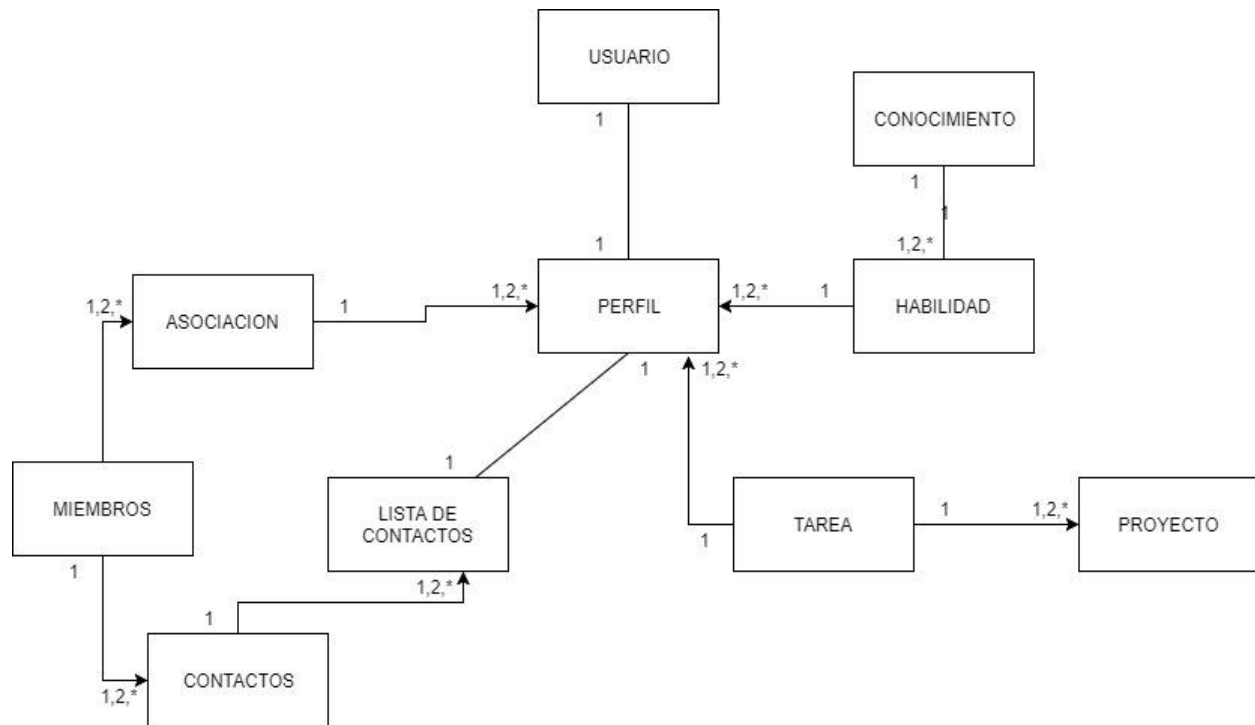
Identificador	CDU10
Caso de uso	Cargar Datos
Actores	Administrador
Proposito	Que el administrador sea capaz de restaurar datos de ser necesario
Descripción	El administrador podrá cargar datos a la BDD en caso se necesitara así como generar reportes sobre la actividad en la plataforma
Tipo	Secundario
Referencia Cruzada	-----
Curso Normal de Eventos	<ol style="list-style-type: none"> 1. El Administrador entra a la plataforma de carga 2. El administrador selecciona los archivos que desea subir 3. El administrador carga los datos a la plataforma
Curso Alternativo de Eventos	-----

Identificador	CDU11
Caso de uso	Administrar Plataforma
Actores	Administrador

Proposito	Que el administrador pueda ver que el comportamiento de los usuarios sea acorde a las normas de convivencia
Descripción	El administrador podrá actuar como un moderador con los usuarios y responder dudas y quejas sobre la plataforma o usuarios de la misma
Tipo	Secundario
Referencia Cruzada	-----
Curso Normal del Evento	<ol style="list-style-type: none"> 1. El Administrador Revisara las quejas de los usuarios 2. El administrador confirmara el comportamiento del usuario acusado 3. El administrador tomara medidas acorde al caso
Curso Alternativo del Evento	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador observa que la queja no es coherente 2. El administrador elimina queja

Identificador	CDU12
Caso de uso	Publicar Conocimiento
Actores	Administrador
Proposito	Que el administrador pueda agregar nuevas categorías al área de conocimientos
Descripción	El Administrador podrá crear y agregar nuevos conocimientos que podrán ser visualizados por el usuario al momento de elegir habilidades
Tipo	Secundario
Referencia Cruzada	-----
Flujo Normal del Evento	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador evaluara que conocimiento es necesario agregar 2. El administrador entrara a la plataforma de carga 3. El administrador crea la nueva habilidad 4. El administrador publica la habilidades
Curso Alternativo del Evento	-----

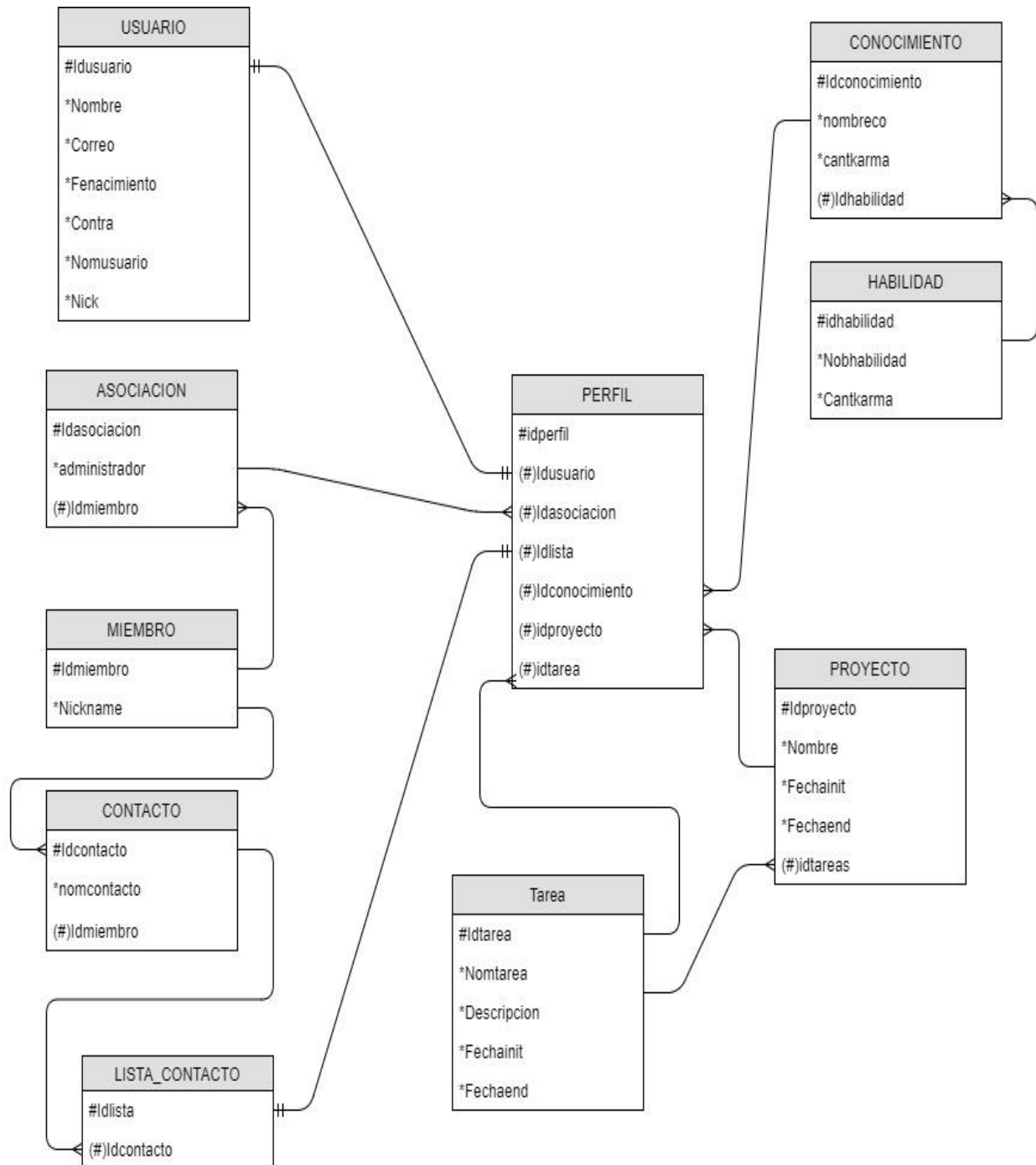
Modelo Conceptual:



Glosario de definiciones técnicas:

No.	Nombre	Definición
1	Plataforma	Sistema que sirve como base para hacer funcionar determinados módulos
2	Base de Datos	Es el conjunto de datos pertenecientes a un grupo en común y almacenados para su posterior consulta
3	Nickname	Sobrenombre que recibe el usuario
4	Filtrar información	Búsqueda de datos solicitados por usuario u administrador
5	Karma	Modo de ponderación que se trabajara dentro del proyecto
6	Normas	Reglas establecidas por el administrador para la convivencia de los usuarios
7	Online	Estado en que se encuentra la computadora a través de un dispositivo de red
8	Bug	Posible error
9	Password	Clave o pin de usuario o administrador

Diagrama Entidad – Relación:



Planificacion:

