DISEÑO/MOCKUPS DEL SISTEMA

Se realizó el diseño de la interfaz de la publicidad del sistema, las funciones del administrador, del director y del aprendiz.

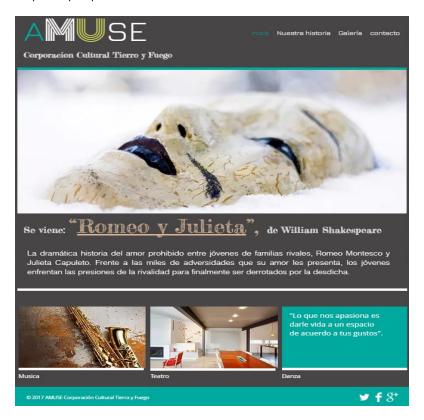
MODELOS PRELIMINARES

1. DISEÑO DE LA SECCIÓN PUBLICITARIA

En la figura 1 se muestra la ventana principal que cualquier usuario externo al sistema puede encontrar.

Encontrará un carrusel de los proyectos próximos a suceder y en la parte inferior podrá conocer más información acerca de los grupos artísticos de la corporación

Figura 1 ventana principal publicitaria



En la figura 2 se muestra la información que se visualizará al seleccionar el menú "Nuestra Historia".

Figura 2 Menú Nuestra Historia



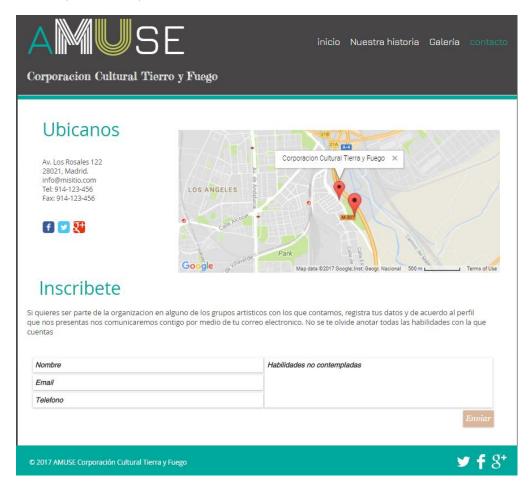
En la figura 3 se muestras los proyectos realizados

Figura 3 galería



En la figura 4 se muestra el formulario por el que un aspirante a ingresar dentro de la organización puede inscribirse

Figura 4 Inscripción de aspirantes



En la figura 5 se muestra el formulario de ingreso al sistema, este formulario es para directores, aprendices y administrador.

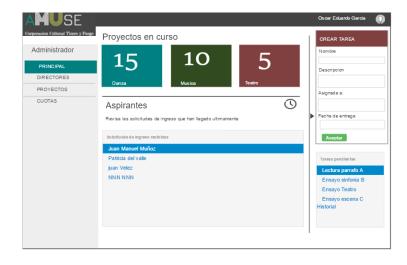
Figura 5. Formulario de ingreso al sistema



1.1 FUNCIONALIDADES PARA EL ADMINISTRADOR DEL SISTEMA

En la figura 6 se muestra la ventana principal que verá el administrador del sistema luego de ingresar.

Figura 6 Ventana principal administrador



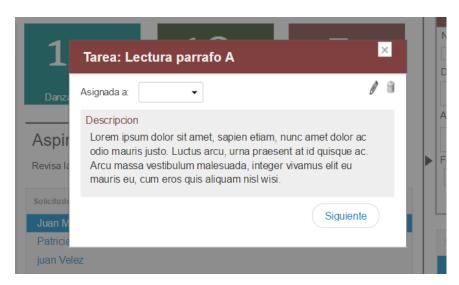
En la figura 7 se muestra la información que debe ser visualizada tras seleccionar la solicitud de un aspirante

Figura 7 Información de un aprendiz



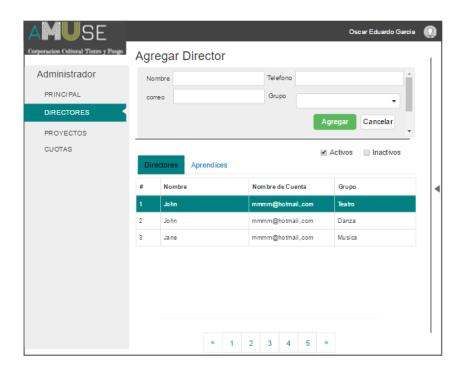
En la figura 8 se muestran los detalles de una tarea al seleccionar una.

Figura 8 detalles de una tarea



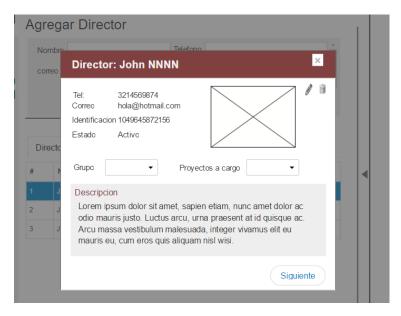
En la figura 9 se muestra la ventana en que el administrador podrá gestionar las cuentas tipo director y tipo aprendiz

Figura 9 Gestión de directores



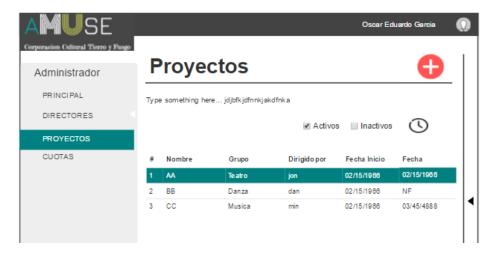
En la figura 10 se muestran los detalles de un director tras seleccionarlo de entre la tabla, de la misma manera es visualizada la información de un aprendiz.

Figura 10 detalles de un director



En la figura 11 se muestra la sección donde el administrador podrá gestionar los proyectos

Figura 11 Gestión de proyectos



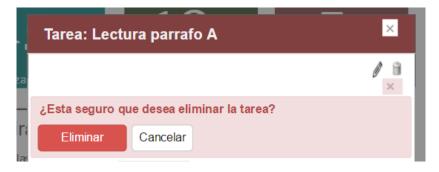
De igual manera que se realiza la gestión de proyectos, se realiza la gestión de cuotas. Lo anterior se muestra en la figura 12.

Figura 12 Gestión de cuotas



El diseño para inactivar ya sea una tarea, aprendiz o director es el mismo, este es visualizado en la figura 13.

Figura 13 Inactivación



El administrador, el director y el aprendiz tienen la posibilidad de editar perfil, figura 14

Figura 14 Configurar perfil



1.2 FUNCIONALIDADES PARA LOS PERFILES TIPO DIRECTOR

Como se puede ver en la figura 15, el diseño del administrador va a ser el mismo que para un director, solo cuenta con menos funcionalidades que el administrador.

Figura 15 ventana principal de un director

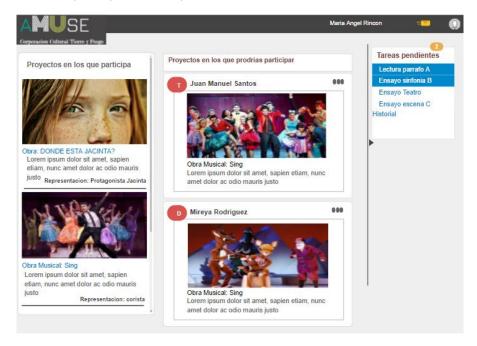


Las demás ventanas son visualizadas de la misma manera en que son mostradas para el administrador.

1.3 FUNCIONALIDADES PARA LOS PERFILES TIPO DIRECTOR

En la figura 16 se muestra la ventana principal que un aprendiz observará al ingresar en el sistema.

Figura 16 Ventana principal de un aprendiz



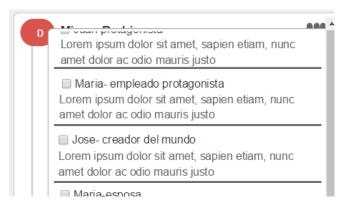
Si el aprendiz desea conocer en detalle los proyectos que se le han sido asignados, basta con hacer clic en el título del proyecto. La información mostrada se visualiza en la figura 17

Figura 17 Detalles de un proyecto de aprendiz



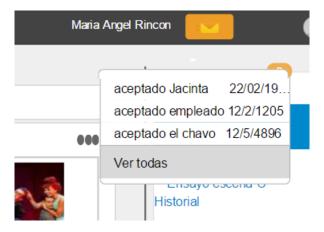
Si el aprendiz desea hacer casting a un proyecto puede seleccionar el rol que desea interpretar. Figura 18

Figura 18 Casting de aprendiz



La notificación de aceptación de casting se visualizará en la parte superior de la ventana principal, tal como se muestra en la figura 19.

Figura 19 Notificación de casting

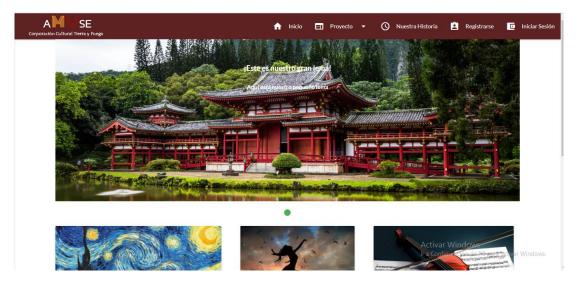


MODELOS FINALES

2. DISEÑO DE LA SECCIÓN PUBLICITARIA

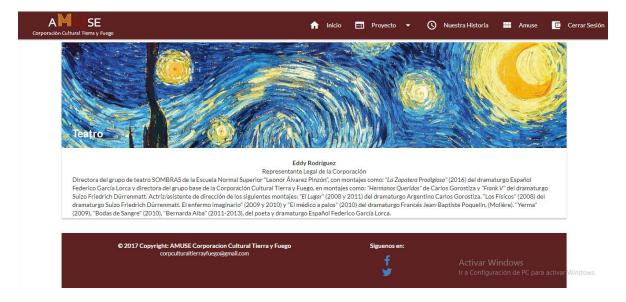
En la figura 20, se muestra el modelo final para la sección publicitaria de la aplicación, teniendo en cuenta las especificaciones del cliente, con respecto a colores y organización.

Figura 20 Diseño sección publicitaria



Cada grupo, posee un enlace de ver detalles, el grupo re dirige a ver información detallada con respecto al grupo seleccionado, como se puede observar en la figura 21.

Figura 21 Información detallada de cada grupo



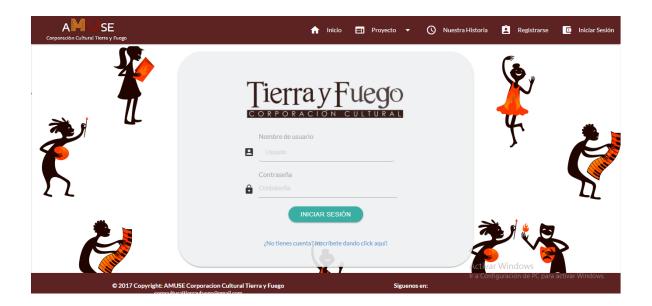
En la figura 22, se puede apreciar la parte de nuestra historia, solicitada por el cliente y con la información obtenida por el mismo.

Figura 22 Información detallada de nuestra historia



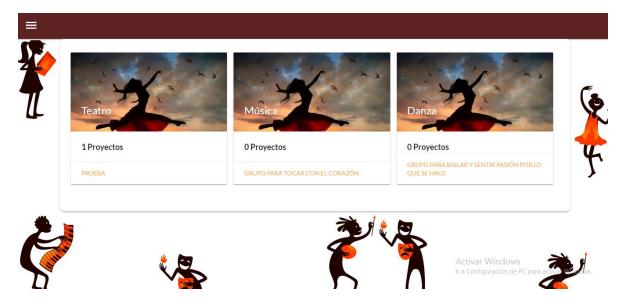
En la figura 23 se observa el inicio de sesión para cualquier usuario.

Figura 23 Inicio de sesión



Se muestra el inicio, después de que el logueo fue exitoso.

Figura 24 Inicio



A continuación en las figuras 25, 26,27 y 28 se podrá observar una tabla con los campos más importantes, requeridos por el cliente para cada una de las acciones permitidas por este, como lo son Directores, Grupos, Categorías, Tareas y Proyectos.

Figura 25 Tabla directores

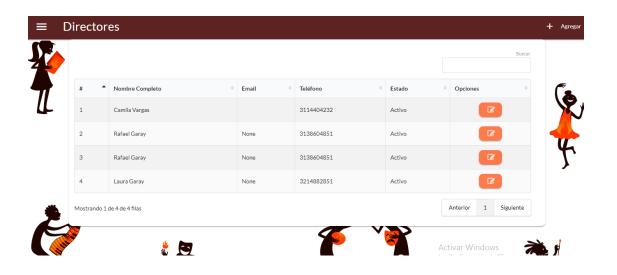


Figura 26 Tabla grupos

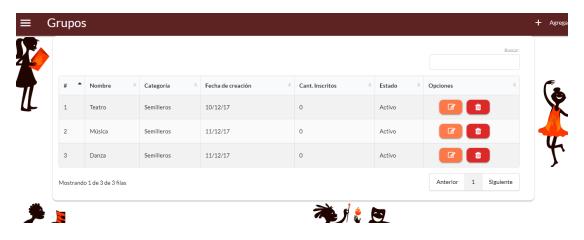


Figura 26 Tabla categorías



Figura 27 Tabla tareas

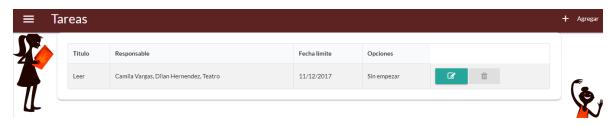


Figura 28 Tabla proyectos



En las siguientes figuras 29, 30, 31, 32, 33, 34 y 35 se podrá observar detalladamente la parte de modificar de varias opciones, como lo son Director, Grupo, Categoría, Tarea, Proyecto, Personajes y Pagos; igualmente estas pantallas hacen referencia a agregar, ya que los campos son iguales.

Figura 29 Modificar director

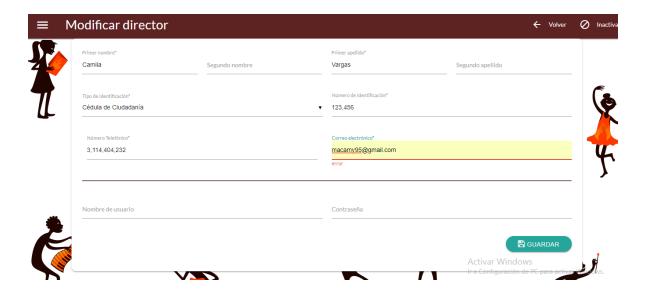


Figura 30 Agregar grupo

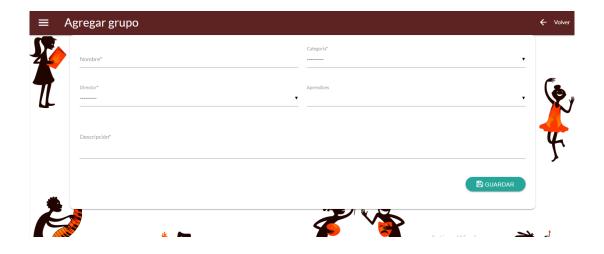


Figura 31 Agregar categoría

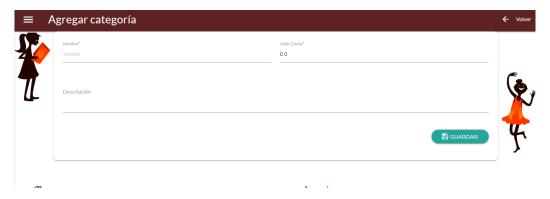


Figura 32 Modificar tarea

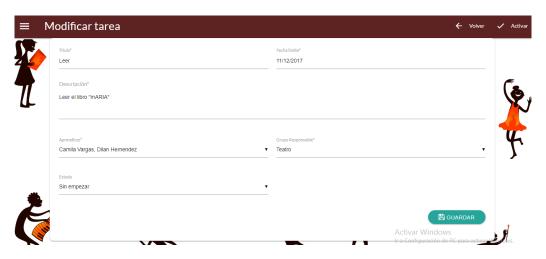


Figura 33 Modificar proyecto

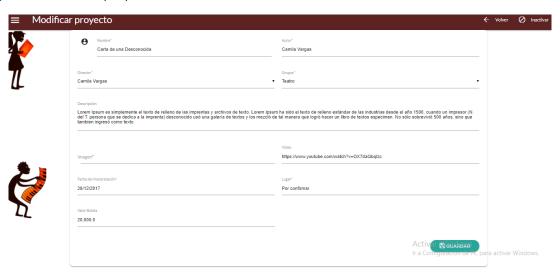


Figura 34 Agregar personajes

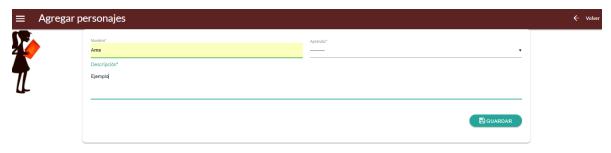
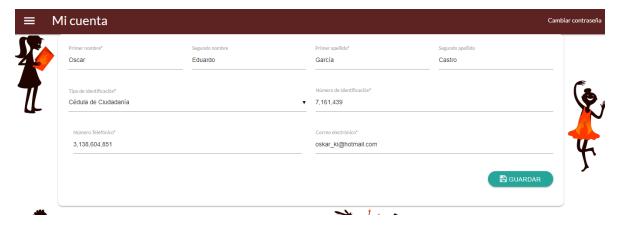


Figura 35 Agregar pagos



En la figura 36, se muestra la opción de editar perfil, con la que cuenta cada usuario, para ver y modificar sus datos básicos.

Figura 36 Editar perfil



En la figura 37, se aprecia la opción de cambio de contraseña, la cual se encuentra dentro de editar perfil, esta opción la poseen todos los usuarios logueados del sistema.

Figura 37 Cambiar contraseña

