

Anexo 4: Especificaciones de Casos de Uso

Tabla 7. CU 1 Registrar en el sistema.

Objetivo	El usuario se registra en el sistema.	
Actores	Usuario: Introduce los datos en el sistema.	
Resumen	Comienza cuando el usuario selecciona la opción Registrar. Termina con la inserción de una nueva cuenta en el sistema.	
Complejidad	Media	
Prioridad	Crítico	
Precondiciones		
Postcondiciones	El usuario se registró en el sistema.	
Flujo de eventos		
Flujo básico Registrar en el sistema		
	Actor	Sistema
1.	Selecciona la opción Registrar.	
2.		Solicita los siguientes datos: <ul style="list-style-type: none">• Nombre de usuario corporativo• Dirección de correo electrónico• Fortaleza de la contraseña• Las contraseñas coinciden• Nombres• Apellidos• Extensión telefónica corporativa
3.	Ingresa los datos solicitados y selecciona la opción Crear una nueva cuenta.	
4.		Valida que los datos introducidos son correctos y que no existan campos obligatorios vacíos.
5.		Registra un usuario en el sistema.
6.		Termina el caso de uso.
Flujos alternos		
Nº Evento El usuario ya está creado en el sistema.		

	Actor	Sistema
1.	Introduce datos en el sistema.	
2.		Indica que existe un usuario con el mismo nombre usuario corporativo y-o extensión telefónica corporativa.
3		Regresa al paso 3 del flujo básico.
Relaciones	CU Incluidos	
	CU Extendidos	

Figura 14. Prototipo elemental de interfaz gráfica de usuario CU 1 Registrar en el sistema.

Entrar Registrar

Nombre de usuario *

Dirección de correo electrónico *

Fortaleza de la contraseña:

Contraseña *

Las contraseñas coinciden:

Confirmar contraseña *

Nombre *

Apellidos *

Tabla 8.CU 2 Autenticar en el sistema.

Objetivo	El usuario se autentica en el sistema.	
Actores	Usuario: Introduce los datos en el sistema para autenticarse.	
Resumen	Permite a un usuario acceder al sistema, introduciendo su nombre de usuario y su contraseña.	
Complejidad	Media	
Prioridad	Crítico	
Precondiciones	Acceder a la pantalla de autenticación del sistema.	
Postcondiciones	El usuario accedió al sistema.	
Flujo de eventos		
Flujo básico Autenticar en el sistema		
	Actor	Sistema
1	Introduce su nombre de usuario y su contraseña.	
2		Valida los datos que el usuario ha introducido.
3		Permite al usuario acceder al sistema.
4		Termina el caso de uso.
Flujos alternos		
Nº Evento El usuario no introduce los datos		
	Actor	Sistema
1		Solicita de nuevo los datos.
2	Introduce los datos y vuelve al paso 2 del flujo Básico.	
3		No se introducen los datos y vuelve al paso 1.
Flujos alternos		
Nº Evento El usuario o la contraseña no son correctos		

	Actor	Sistema
1.		Notifica al usuario el error en los datos.
2.		Pide que se introduzcan los datos de nuevo.
3.	Introduce de nuevo los datos.	
4.		Vuelve al paso 2 del flujo básico.
Relaciones	CU Incluidos	
	CU Extendidos	

Figura 15. Prototipo elemental de interfaz gráfica de usuario CU 2 Autenticar usuario.

Tabla 9. CU 3 Gestionar retos.

Objetivo	Gestiona los retos en el sistema.
Actores	Usuario: (Inicia) Adiciona un reto y Edita un reto en el sistema.
Resumen	Comienza cuando el usuario necesita adicionar o editar un reto en el sistema.
Complejidad	Media
Prioridad	Crítico
Precondiciones	Se ha seleccionado la opción de Crear reto.

Postcondiciones		Se adicionó un reto en el sistema.
		Se modificó un reto en el sistema.
Flujo de eventos		
Flujo básico Gestionar reto		
	Actor	Sistema
1		El sistema muestra las opciones de Crear reto, o Editar un reto.
2	El usuario selecciona la opción que desea efectuar. En caso de: <ul style="list-style-type: none">• Crear reto. Ver sección 1 Crear reto• Editar reto. Ver sección 2 Editar reto	
Sección 1: “Crear retos”		
Flujo básico Gestionar retos		
	Actor	Sistema
1	Selecciona la opción Crear reto.	
		Solicita los siguientes datos: <ul style="list-style-type: none">• Nombre del reto• Descripción• Tipo• Categoría• Empresa• Áreas• Objetivo cumplido• Objetivo del reto
2	Ingresa los datos solicitados y selecciona la opción Guardar.	
3		Valida que los datos introducidos son correctos y que no existan campos obligatorios vacíos.
4		Registra un reto en el sistema.
Flujos alternos		

Nº Evento Los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.		
	Actor	Sistema
1.	Introduce datos incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.	
2.		Indica que los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos y permite corregirlos.
		Regresa al paso 2 del flujo básico.
Sección 2: "Editar reto"		
Flujo básico Gestionar reto		
	Actor	Sistema
1.	Selecciona en el sistema la opción Editar retos.	
2.		El sistema ejecuta el Caso de Uso Listar retos.
3.	Selecciona un reto del listado mostrado.	
4.		Muestra los datos del reto permitiendo modificarlos.
5.		Valida los datos introducidos.
Flujos alternos		
Nº Evento Los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.		
	Actor	Sistema
1.	Introduce datos incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.	
2.		Indica que los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos y permite corregirlos.
3		Regresa al paso 2 del flujo básico.
Relaciones	CU Incluidos	Listar restos
	CU Extendidos	Agregar idea, Agregar sub-idea

Crear Retos

Nombre del reto

Descripción

B

I

U

:

=

:

=

Ⓢ

Ⓜ

”

Fuente HTML

Objetivo del reto

B

I

U

:

=

:

=

Ⓢ

Ⓜ

”

Fuente HTML

Tipo

- Seleccione -

Categoría

- Seleccione -

Empresa

- Seleccione -

Objetivo	Listar los retos en el sistema.	
Actores	Usuario: Lista los retos en el sistema.	
Resumen	El caso de uso se inicia cuando es solicitado editar un reto existente en el sistema.	
Complejidad	Media	
Prioridad	Crítico	
Precondiciones	Se ha seleccionado la opción de Administrar reto.	
Postcondiciones	Se muestra listados de retos del sistema.	
Flujo de eventos		
Flujo básico Listar retos		
	Actor	Sistema
1	Selecciona la opción Retos.	

2		Muestra un listado de los retos adicionados en el sistema de acuerdo al orden de importancia, de acuerdo a su puntuación y que se encuentren activos en el sistema (10 días).
Relaciones	CU Incluidos	
	CU Extendidos	

Figura 17. Prototipo elemental de interfaz gráfica de usuario CU 4 Listar retos.

Retos

Título

----- Retos más importantes -----

#1 en importancia
75 puntos
Relevancia: 9 ★

Wave Flexibles Base Film Colombia (Regional)

Recompensa
Toyota Yaris 2014

Juan Valdez 16-07-2014 Expira en: 10 días

#2 en importancia
39 puntos
Relevancia: 9 ★

Andean Specs Homologation

Tabla 11. CU 5 Agregar idea.


Objetivo	El usuario puede crear una idea a un reto en el sistema.
Actores	Usuario: Agrega una idea a un reto.
Resumen	El caso de uso se inicia cuando una vez creado el reto, el usuario puede crear una idea del mismo, o sea un comentario del reto. Cuando el usuario crea una idea le aporta 2 puntos al reto y al usuario creador del reto y 3 puntos al usuario creador de la idea y la idea.
Complejidad	Media

Prioridad	Crítico		
Precondiciones	Se ha adicionado un reto en el sistema.		
Postcondiciones	Se adicionó una idea a un reto en el sistema.		
Flujo de eventos			
Flujo básico Poner idea			
	Actor	Sistema	
1		El sistema muestra el listado de retos activos en el sistema.	
2	Selecciona el reto al que le quiere crear la idea.		
3		Solicita los siguientes datos de la idea: <ul style="list-style-type: none">• Asunto• Describe tu idea	
4	Ingresa los datos solicitados y selecciona la opción Adicionar nueva idea.		
5		Valida que los datos introducidos son correctos y que no existan campos obligatorios vacíos.	
6		Registra la idea en el sistema.	
Flujos alternos			
Los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.			
	Actor	Sistema	
1.	Introduce datos incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.		
2.		Indica que los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos y permite corregirlos.	
		Regresa al paso 4 del flujo básico.	
Relaciones	CU Incluidos		

		<ul style="list-style-type: none"> • Asunto • Comentario
4	Ingresa los datos solicitados y selecciona la opción Adicionar nueva idea.	
5		Valida que los datos introducidos son correctos y que no existan campos obligatorios vacíos.
6		Registra la idea en el sistema.
Flujos alternos		
Nº Evento Los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.		
	Actor	Sistema
1.	Introduce datos incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.	
2.		Indica que los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos y permite corregirlos.
		Regresa al paso 4 del flujo básico.
Relaciones	CU Incluidos	
	CU Extendidos	

Figura 19. Prototipo elemental de interfaz gráfica de usuario CU 6 Agregar subidea.

Adicionar nueva idea



Wave Importadas






Si tenemos Waves importadas se puede pedir que envíen flexibles acá en Ecuador solo hay rígidas

agregar sub-idea

144 puntos

16/11/2014

Geovanny Noboa



Asunto

Comment *

B

I

U

:

:

Fuente HTML

Tabla 13. CU 7 Realizar votación.

Objetivo	El usuario puede votar por un reto.	
Actores	Usuario: Realiza votaciones por un reto que no haya creado.	
Resumen	Permite a un usuario realizar una votación a un reto que no haya creado. Solo se puede votar una vez por cada elemento.	
Complejidad	Media	
Prioridad	Crítico	
Precondiciones	Se ha adicionado un reto.	
Postcondiciones	El usuario realizó una votación por un reto en el sistema una sola vez.	
Flujo de eventos		
Flujo básico Autenticar en el sistema		
	<i>Actor</i>	<i>Sistema</i>
1		El sistema muestra el listado de retos activos en el sistema.

2	Selecciona la votación en un nivel de 1-5 según la estrella seleccionada.	
3		Guarda el valor del rating de reto que es el promedio de todos los puntos otorgados por el usuario.
Flujos alternos		
Nº Evento El usuario vuelve a votar		
	Actor	Sistema
1	Selecciona la votación según la estrella seleccionada.	
2		Muestra un mensaje indicando que el usuario ya ha realizado la votación.
		Vuelve al paso 2 del flujo básico.
Relaciones	CU Incluidos	
	CU Extendidos	

Figura 20. Prototipo elemental de interfaz gráfica de usuario CU 7 Realizar votación.

Tipo Negocio

Categoría Mejora Continua

Empresa Data Business

75 puntos  16-07-2014  Juan Valdez **Relevancia: 9** 

Tabla 14. CU 8 Crear recompensas.

Objetivo	El usuario puede crear una recompensa.
Actores	Administrador: Crea una recompensa.
Resumen	El caso de uso se inicia cuando el administrador crea una recompensa para ser asignada a un reto.
Complejidad	Media
Prioridad	Crítico

Precondiciones	Se ha adicionado un reto en el sistema.		
Postcondiciones	Se adicionó una recompensa en el sistema.		
Flujo de eventos			
Flujo básico Poner idea			
	Actor	Sistema	
1	Selecciona la opción Crear recompensa.		
2		Solicita los siguientes datos: <ul style="list-style-type: none">• Título• Descripción• Cumple objetivo• Puntuación mínima• Valor monetario mínimo• Promedio de voto	
3	Ingresa los datos solicitados y selecciona la opción Guardar.		
4		Valida que los datos introducidos son correctos y que no existan campos obligatorios vacíos.	
5		Registra la recompensa en el sistema.	
Flujos alternos			
Nº Evento Los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.			
	Actor	Sistema	
1.	Introduce datos incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.		
2.		Indica que los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos y permite corregirlos.	
		Regresa al paso 3 del flujo básico.	
Relaciones	CU Incluidos		
	CU Extendidos		

Figura 21. Prototipo elemental de interfaz gráfica de usuario CU 8 Crear recompensas.

Crear Recompensa

Título *

Descripción

☐ Cumple objetivo

Puntuación mínima

Tabla 15. CU 9 Administrar usuarios.

Objetivo	Administrar los usuarios en el sistema.	
Actores	Administrador: (Inicia) Edita los datos del usuario y cancela la cuenta en el sistema.	
Resumen	Comienza cuando el Administrador necesita editar los datos de un usuario y cancela la cuenta en el sistema.	
Complejidad	Media	
Prioridad	Crítico	
Precondiciones		
Postcondiciones	Se modificó y canceló una cuenta de un usuario en el sistema.	
Flujo de eventos		
Flujo básico Administrar usuario		
	Actor	Sistema
1	Selecciona la opción Persona.	

2		Muestra las opciones editar o cancelar cuenta.
3	<p>Selecciona la opción que desea efectuar. En caso de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Editar usuario. Ver sección Editar usuario. • Cancelar cuenta. Ver sección Cancelar cuenta. 	

Sección 1: "Editar usuario"

Flujo básico Administrar usuario

	Actor	Sistema
1	Selecciona en el sistema la opción Editar usuario.	
2		El sistema ejecuta el Caso de Uso Listar usuarios.
3	Selecciona el usuario del listado mostrado.	
4		Muestra los datos del usuario permitiendo modificarlos.
5		Valida los datos introducidos.

Flujos alternos

Nº Evento Los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.

	Actor	Sistema
1.	Introduce datos incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.	
2.		Indica que los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos y permite corregirlos.
3		Regresa al paso 2 del flujo básico.

Flujos alternos

Nº Evento El usuario ya está creado en el sistema.

	Actor	Sistema
1.	Introduce datos en el sistema.	
2.		Indica que existe un usuario con el mismo nombre usuario corporativo y-o extensión telefónica corporativa.
3		Regresa al paso 2 del flujo básico.
Sección 1: "Cancelar cuenta"		
Flujo básico Administrar usuario		
	Actor	Sistema
1		El sistema ejecuta el Caso de Uso Listar usuarios.
2	Selecciona el usuario del listado mostrado.	
3		Muestra el usuario con sus respectivos datos.
4	Selecciona la opción Cancelar cuenta.	
5		Cancela la cuenta en el sistema.
Relaciones	CU Incluidos	<i>Listar usuarios</i>
	CU Extendidos	

Figura 22. Prototipo elemental de interfaz gráfica de usuario CU 9 Administrar usuarios.

Vista de usuarios						
(1) Nombre	(2) Apellidos	(3) Puntos	(4) Registrado	(5) Rol	(6) Editar	(7) Eliminar
Pepe pepe	pepe	0	Jueves, Junio 26, 2014 - 23:29		editar	eliminar
Jasdasduia asda...	asdasdasd asdasdasd	0	Sábado, Junio 21, 2014 - 09:24		editar	eliminar
erere rerer	rerer	0	Lunes, Junio 2, 2014 - 18:30		editar	eliminar
Usuario de prueba	de prueba	186	Domingo, Mayo 18, 2014 - 02:57		editar	eliminar
Administrador d...	del sistema		Viernes, Mayo 16, 2014 - 03:51	administrator	editar	eliminar
Super administr...	del sistema	228	Jueves, Mayo 15, 2014 - 23:53	webmaster	editar	eliminar

Tabla 16. CU 10 Gestionar categoría.

Objetivo	Gestiona las categorías en el sistema.	
Actores	Administrador: (Inicia) Adiciona una categoría, editar los datos de una categoría y eliminar la categoría.	
Resumen	Comienza cuando el Administrador necesita adicionar, editar los datos de una categoría y eliminar la categoría.	
Complejidad	Media	
Prioridad	Crítico	
Precondiciones		
Postcondiciones	Se adicionó, modificó y eliminó una categoría en el sistema.	
Flujo de eventos		
Flujo básico Gestionar categoría		
	Actor	Sistema
1	Selecciona la opción Gestionar categoría.	
2		Muestra las opciones de agregar, editar y eliminar una categoría.
3	Selecciona la opción que desea efectuar. En caso de: <ul style="list-style-type: none">• Añadir categoría. Ver sección Añadir categoría• Editar. Ver sección Editar• Eliminar. Ver sección Eliminar	
Sección 1: “Añadir categoría”		
Flujo básico Gestionar categoría		
	Actor	Sistema
1	Selecciona la opción Añadir categoría.	
		Solicita los siguientes datos: <ul style="list-style-type: none">• Nombre• Usar dinero• Descripción

2	Ingresar los datos solicitados y seleccionar la opción Guardar.	
3		Valida que los datos introducidos son correctos y que no existan campos obligatorios vacíos.
4		Registra la categoría en el sistema.
Flujos alternos		
Nº Evento Los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.		
	Actor	Sistema
1.	Introduce datos incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.	
2.		Indica que los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos y permite corregirlos.
		Regresa al paso 2 del flujo básico.
Flujos alternos		
Nº Evento La categoría ya está creada en el sistema.		
	Actor	Sistema
1.	Introduce los datos en el sistema.	
2.		Indica que existe una categoría con los mismos datos en el sistema.
3		Regresa al paso 2 del flujo básico.
Sección 2: "Editar categoría"		
Flujo básico Gestionar categoría		
	Actor	Sistema
1		El sistema ejecuta el Caso de Uso Listar categoría.
2	Selecciona en el sistema la opción Editar.	
3	Selecciona la categoría del listado mostrado.	

4		Muestra los datos de la categoría permitiendo modificarlos.
5		Valida los datos introducidos.
Flujos alternos		
Nº Evento Los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.		
	Actor	Sistema
1.	Introduce datos incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.	
2.		Indica que los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos y permite corregirlos.
3		Regresa al paso 2 del flujo básico.
Sección 3: "Eliminar"		
Flujo básico Gestionar categoría		
	Actor	Sistema
1		El sistema ejecuta el Caso de Uso Listar categoría.
2	Selecciona la opción Eliminar.	
3		Elimina la categoría seleccionada en el sistema.
6		Terminando así el caso de uso.
Relaciones	CU Incluidos	<i>Listar categorías</i>
	CU Extendidos	

Figura 23. Prototipo elemental de interfaz gráfica de usuario CU 10 Gestionar categoría.

Lista de categorías

Agregar categoría (3)

Nombre	Operaciones (2)
Innovación (1)	Editar Eliminar
Productividad	Editar Eliminar

Tabla 17. CU 11 Gestionar empresas.

Objetivo	Gestiona las empresas en el sistema.	
Actores	Administrador: (Inicia) Adiciona una empresa, editar los datos de una empresa y eliminar la empresa.	
Resumen	Comienza cuando el Administrador necesita adicionar, editar los datos de una empresa y eliminar la empresa.	
Complejidad	Media	
Prioridad	Crítico	
Precondiciones		
Postcondiciones	Se adicionó una empresa en el sistema. Se modificó una empresa en el sistema. Se eliminó una empresa en el sistema.	
Flujo de eventos		
Flujo básico Gestionar empresa		
	Actor	Sistema
1	Selecciona la opción Gestionar empresa.	
2		Muestra las opciones de agregar, editar y eliminar empresa.
3	Selecciona la opción que desea efectuar. En caso de: • Añadir empresa. Ver sección Añadir empresa • Editar. Ver sección Editar • Eliminar. Ver sección Eliminar	
Sección 1: “Añadir empresa”		
Flujo básico Gestionar categoría		
	Actor	Sistema
1	Selecciona la opción Añadir empresa.	
		Solicita los siguientes datos: • Nombre

		• Descripción
2	Ingresa los datos solicitados y selecciona la opción Guardar.	
3		Valida que los datos introducidos son correctos y que no existan campos obligatorios vacíos.
4		Registra la empresa en el sistema.
Flujos alternos		
Nº Evento Los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.		
	Actor	Sistema
1.	Introduce datos incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.	
2.		Indica que los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos y permite corregirlos.
		Regresa al paso 2 del flujo básico.
Flujos alternos		
Nº Evento La empresa ya está creada en el sistema.		
	Actor	Sistema
1.	Introduce los datos en el sistema.	
2.		Indica que existe una empresa con los mismos datos en el sistema.
3		Regresa al paso 2 del flujo básico.
Sección 2: "Editar empresa"		
Flujo básico Gestionar empresa		
	Actor	Sistema
1		El sistema ejecuta el Caso de Uso Listar empresa.
2	Selecciona en el sistema la opción Editar	
3	Selecciona la empresa del listado mostrado.	

4		Muestra los datos de la empresa permitiendo modificarlos.
5		Valida los datos introducidos.
6		Terminando así el caso de uso.
Flujos alternos		
Nº Evento Los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.		
	Actor	Sistema
1.	Introduce datos incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.	
2.		Indica que los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos y permite corregirlos.
3		Regresa al paso 2 del flujo básico.
Sección 3: "Eliminar"		
Flujo básico Gestionar empresa		
	Actor	Sistema
1		El sistema ejecuta el Caso de Uso Listar categoría.
2	Selecciona la opción Eliminar.	
3		Elimina la categoría seleccionada en el sistema.
6		Terminando así el caso de uso.
Relaciones	CU Incluidos	<i>Listar empresas</i>
	CU Extendidos	

Figura 24. Prototipo elemental de interfaz gráfica de usuario CU 11 Gestionar empresas.

Lista de empresas

Agregar empresa (3)

Título

Operaciones (2)

Google (1)	Editar Eliminar
Facebook	Editar Eliminar

Tabla 18. CU 12 Gestionar áreas.

Objetivo	Gestiona las áreas en el sistema.	
Actores	Administrador: (Inicia) Adiciona una área, editar los datos de una área y elimina el área.	
Resumen	Comienza cuando el Administrador necesita adicionar, editar los datos de un área y eliminar el área.	
Complejidad	Media	
Prioridad	Crítico	
Precondiciones		
Postcondiciones	Se adicionó un área en el sistema. Se modificó un área en el sistema. Se eliminó un área en el sistema.	
Flujo de eventos		
Flujo básico Gestionar áreas		
	Actor	Sistema
1	Selecciona la opción Gestionar área.	
2		Muestra las opciones de Agregar, editar y eliminar área.
3	Selecciona la opción que desea efectuar. En caso de:	

	<ul style="list-style-type: none"> • Añadir área. Ver sección Añadir área • Editar. Ver sección Editar • Eliminar. Ver sección Eliminar 	
Sección 1: "Añadir área"		
Flujo básico Gestionar área		
	Actor	Sistema
1	Selecciona la opción Añadir área.	
		Solicita los siguientes datos: <ul style="list-style-type: none"> • Nombre • Descripción • Empresa
2	Ingresa los datos solicitados y selecciona la opción Guardar.	
3		Valida que los datos introducidos son correctos y que no existan campos obligatorios vacíos.
4		Registra el área en el sistema.
Flujos alternos		
Nº Evento Los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.		
	Actor	Sistema
1.	Introduce datos incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.	
2.		Indica que los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos y permite corregirlos.
		Regresa al paso 2 del flujo básico.
Flujos alternos		
Nº Evento El área ya está creada en el sistema.		
	Actor	Sistema
1.	Introduce los datos en el sistema.	

2.		Indica que existe un área con los datos en el sistema.
3		Regresa al paso 2 del flujo básico.
Sección 2: "Editar área"		
Flujo básico Gestionar área		
	Actor	Sistema
1		El sistema ejecuta el Caso de Uso Listar área.
2	Selecciona en el sistema la opción Editar.	
3	Selecciona el área del listado mostrado.	
4		Muestra los datos del área permitiendo modificarlos.
5		Valida los datos introducidos.
6		Terminando así el caso de uso.
Flujos alternos		
Nº Evento Los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.		
	Actor	Sistema
1.	Introduce datos incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.	
2.		Indica que los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos y permite corregirlos.
3		Regresa al paso 2 del flujo básico.
Sección 3: "Eliminar"		
Flujo básico Gestionar área		
	Actor	Sistema
1		El sistema ejecuta el Caso de Uso Listar área.
2	Selecciona la opción Eliminar.	

3		Elimina la categoría seleccionada en el sistema.
6		Terminando así el caso de uso.
Relaciones	CU Incluidos	Listar áreas
	CU Extendidos	

Figura 25. Prototipo elemental de interfaz gráfica de usuario CU 12 Gestionar áreas.

Lista de áreas

Agregar área (4)

Nombre	Empresa	Operaciones (3)
Ingeniería Social (1)	Facebook (2)	Editar Eliminar
Contabilidad	Google	Editar Eliminar
Capital humano	Google	Editar Eliminar

Tabla 19. CU 13 Asignar recompensas a retos.

Objetivo	Asignar las recompensas a los retos.	
Actores	Administrador: Asigna las recompensa a los restos.	
Resumen	El administrador asigna a la recompensa los restos que cumplan con las condiciones.	
Complejidad	Media	
Prioridad	Crítico	
Precondiciones	Se ha adicionado la recompensa. Que existan los retos con las condiciones de las recompensas.	
Postcondiciones	Se asignó las recompensas a los retos.	
Flujo de eventos		
Flujo básico Asignar recompensas a retos		
	Actor	Sistema
1	Selecciona la opción Recompensas.	
2		Muestra el listado de recompensas.

3	Selecciona la opción Asignar retos.	
4		Muestra el listado de reto que cumplen con los criterios de la recompensa.
5	Selecciona el reto y la opción Asignar reto.	
6		Asigna el reto a la recompensa.
Relaciones	CU Incluidos	
	CU Extendidos	

Figura 26. Prototipo elemental de interfaz gráfica de usuario CU 13 Asignar recompensas a retos.

Retos			
Título (1)	Puntos (2)	Rating (3)	(4)
Que creen de CSS3 ???	38	★★★★★ Relevancia (2 votos)	Ver recompensas

Tabla 20. CU 14 Cumplir objetivo del reto.

Objetivo	Asignar si un reto ha cumplido su objetivo.	
Actores	Administrador: Asigna si un reto ha cumplido su objetivo.	
Resumen	El administrador asigna si un reto ha cumplido su objetivo.	
Complejidad	Media	
Prioridad	Crítico	
Precondiciones	Se ha adicionado un reto.	
Postcondiciones	Se Asignó objetivo cumplido al reto.	
Flujo de eventos		
Flujo básico Cumplir objetivo del reto		
	Actor	Sistema

1	Selecciona la opción Retos.	
2		Muestra el listado de restos.
3	Selecciona la opción Marcar como cumplido.	
4		Cambia el estado del reto a Objetivo cumplidos.
Relaciones		CU Incluidos
		CU Extendidos

Figura 27. Prototipo elemental de interfaz gráfica de usuario CU 14 Cumplir objetivo del reto.

Retos

#1 7 puntos

Compromiso productivo para el anno 2015

Super administr...
 27-05-2014
 Tiempo de expiración: 1 semana
 Objetivo cumplido

Tabla 21. CU 15 Mostrar historial de usuario.

Objetivo	Mostrar el historial de un usuario.	
Actores	Administrador: Muestra historial de un usuario.	
Resumen	El administrador desea conocer el historial de un usuario en cuanto los retos, las ideas y subideas, así como su Publicación y Votación.	
Complejidad	Media	
Prioridad	Crítico	
Precondiciones		
Postcondiciones	Se mostró historial de un usuario.	
Flujo de eventos		
Flujo básico Mostrar el historial de un usuario.		
	Actor	Sistema

1	Selecciona la opción Historial de usuarios	
2		Muestra el nombre del usuario con los siguientes datos: Publicación <ul style="list-style-type: none"> • Retos • Ideas • Sub ideas Votación <ul style="list-style-type: none"> • Retos • Ideas • Sub ideas
3	Selecciona el enlace que desea mostrar. En caso de: Publicación <ul style="list-style-type: none"> • Retos.Ver sección 1 • Ideas. Ver sección 2 • Sub ideas. Ver sección 3 Votación <ul style="list-style-type: none"> • Retos.Ver sección 4 • Ideas. Ver sección 5 • Sub ideas. Ver sección 6 	
Sección 1: "Retos" Publicación.		
Flujo básico Mostrar el historial de un usuario.		
	Actor	Sistema
1	Selecciona el enlace Retos.	
2		Muestra el listado de retos publicados por el usuario y los siguientes campos: <ul style="list-style-type: none"> • Título del reto • Puntos que otorga
Sección 2: "Ideas".		
Flujo básico Mostrar el historial de un usuario.		

	Actor	Sistema
1	Selecciona el enlace Ideas.	
2		Muestra el listado de ideas publicadas por el usuario y los siguientes campos: <ul style="list-style-type: none"> • Título de la idea • Puntos que otorga • Título del reto
Sección 3: "Sub ideas".		
Flujo básico Mostrar el historial de un usuario.		
	Actor	Sistema
1	Selecciona el enlace Subideas.	
2		Muestra el listado de subideas publicadas por el usuario y los siguientes campos: <ul style="list-style-type: none"> • Título de la idea • Puntos que otorga • Título del reto
Sección 4: "Retos" Votación		
Flujo básico Mostrar el historial de un usuario.		
	Actor	Sistema
1	Selecciona el enlace Retos.	
2		Muestra el listado de votaciones sobre subideas y los siguientes campos: <ul style="list-style-type: none"> • Votación • Puntos que otorga • Título del reto
Sección 5: "Ideas"		
Flujo básico Mostrar el historial de un usuario		
	Actor	Sistema
1	Selecciona el enlace Ideas.	

2		Muestra el listado de votaciones sobre las ideas y los siguientes campos: <ul style="list-style-type: none"> • Votación • Puntos que otorga • Título de la idea • Título del reto
Sección 5: "Subideas"		
Flujo básico Mostrar el historial de un usuario		
	Actor	Sistema
1	Selecciona el enlace Subideas.	
2		Muestra el listado de votaciones sobre subideas y los siguientes campos: <ul style="list-style-type: none"> • Votación • Puntos que otorga • Título de la idea • Título del reto • Título de la subidea
Relaciones	CU Incluidos	Listar restos, Listar idea, Listar subidea
	CU Extendidos	

Figura 28. Prototipo elemental de interfaz gráfica de usuario CU 15 Mostrar historial de usuario.

Historial de usuarios

Nombre

Invitado invitado

Puntos	Puntuación	Publicación	Votación
1 339	<input type="button" value="Adicionales"/> <input type="button" value="Reiniciar"/>	<input type="button" value="Retos"/> <input type="button" value="Ideas"/> <input type="button" value="Sub-ideas"/>	<input type="button" value="Retos"/> <input type="button" value="Ideas"/> <input type="button" value="Sub-ideas"/>

Geovanny Noboa

Puntos	Puntuación	Publicación	Votación
497	<input type="button" value="Adicionales"/> <input type="button" value="Reiniciar"/>	<input type="button" value="Retos"/> <input type="button" value="Ideas"/> <input type="button" value="Sub-ideas"/>	<input type="button" value="Retos"/> <input type="button" value="Ideas"/> <input type="button" value="Sub-ideas"/>

Juan Valdez

Puntos	Puntuación	Publicación	Votación
468	<input type="button" value="Adicionales"/> <input type="button" value="Reiniciar"/>	<input type="button" value="Retos"/> <input type="button" value="Ideas"/> <input type="button" value="Sub-ideas"/>	<input type="button" value="Retos"/> <input type="button" value="Ideas"/> <input type="button" value="Sub-ideas"/>

Jaime Ordoñez

Puntos	Puntuación	Publicación	Votación
349	<input type="button" value="Adicionales"/> <input type="button" value="Reiniciar"/>	<input type="button" value="Retos"/> <input type="button" value="Ideas"/> <input type="button" value="Sub-ideas"/>	<input type="button" value="Retos"/> <input type="button" value="Ideas"/> <input type="button" value="Sub-ideas"/>

Tabla 22. CU 16 Configurar puntos.

Objetivo	Configurar los puntos.
Actores	Administrador: Configura los puntos en el sistema.
Resumen	El administrador configura los puntos en el sistema de los retos, las ideas y las subidea.
Complejidad	Media
Prioridad	Crítico
Precondiciones	Se ha adicionado un reto, una idea y una subidea en el sistema.
Postcondiciones	Se configuró los puntos en el sistema.
Flujo de eventos	
Flujo básico Configurar puntos	

	Actor	Sistema
1	Selecciona la opción Configurar puntos.	
2		Muestra el siguiente formulario: <ul style="list-style-type: none"> • Puntos cuando se crea el reto • Puntos cuando se crea la idea • Puntos cuando se crea la sub-idea • Puntos que le da la idea al reto • Puntos que le da la su-idea al reto • Puntos que le da la sub-idea a la idea.
3	Introduce los datos solicitados y selecciona la opción Guardar configuración.	
4		Valida que los datos introducidos son correctos y que no existan campos obligatorios vacíos.
5		Guarda la configuración de los puntos en el sistema.
Flujos alternos		
Nº Evento Los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.		
	Actor	Sistema
1.	Introduce datos incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.	
2.		Indica que los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos y permite corregirlos.
3		Regresa al paso 2 del flujo básico.
Relaciones	CU Incluidos	
	CU Extendidos	

Figura 29. Prototipo elemental de interfaz gráfica de usuario CU 16 Configurar puntos.

Configurar puntos

Puntos cuando se cree el reto * (1)

Puntos cuando se cree la idea * (2)

Puntos cuando se cree la subidea * (3)

Puntos que le da la idea al reto * (4)

Puntos que le da la subidea al reto * (5)

Puntos que le da la subidea a la idea * (6)

Guardar configuración

Tabla 23. CU 17 Mostrar retos más importantes.

Objetivo	Mostrar los retos más importantes.	
Actores	Administrador: Muestra los retos más importantes.	
Resumen	El administrador desea conocer los retos más importantes en el sistema donde la importancia del reto está dada por su importancia y relevancia.	
Complejidad	Media	
Prioridad	Crítico	
Precondiciones	Se ha adicionado retos en el sistema.	
Postcondiciones	Se mostró los retos más importantes en el sistema.	
Flujo de eventos		
Flujo básico Mostrar retos más importantes		
	Actor	Sistema
1	Selecciona la opción Retos más importante.	

2		Muestra el listado de los retos y los siguientes datos: <ul style="list-style-type: none"> • # • Título del reto • Importancia • Relevancia
Relaciones	CU Incluidos	
	CU Extendidos	

Figura 30. Prototipo elemental de interfaz gráfica de usuario CU 17 Mostrar retos más importantes.

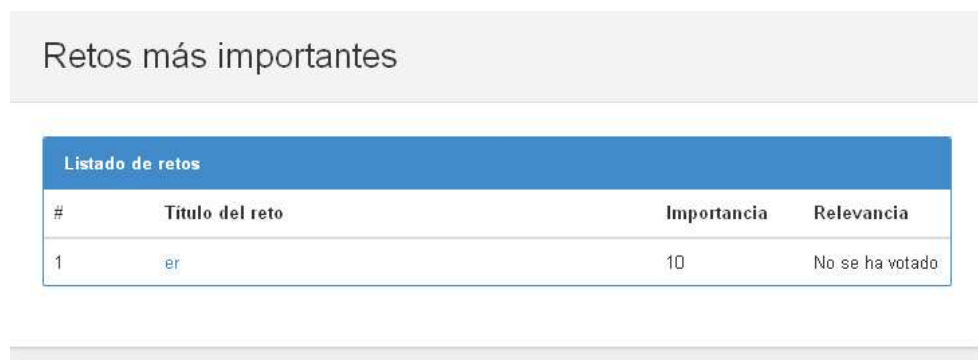


Tabla 24. CU 18 Mostrar retos activos.

Objetivo	Mostrar la relevancia de los retos.	
Actores	Administrador: Muestra la relevancia de los retos.	
Resumen	El administrador desea conocer la relevancia de los retos que está dado por los retos de mayor y menor votaciones.	
Complejidad	Media	
Prioridad	Crítico	
Precondiciones	Se ha realizado votaciones de retos en el sistema.	
Postcondiciones	Se mostró listados de restos de mayor y menor relevancia.	
Flujo de eventos		
Flujo básico Mostrar relevancia del reto		
	Actor	Sistema

1	Selecciona la opción Retos activos.	
2		Muestra el listado de retos de mayor y menor relevancia con los siguientes campos: <ul style="list-style-type: none"> • Título del reto • Relevancia
Relaciones	CU Incluidos	
	CU Extendidos	

Figura 31. Prototipo elemental de interfaz gráfica de usuario CU 18 Mostrar retos activos.

Retos activos

Retos más relevantes

#	Título del reto	Relevancia
---	-----------------	------------

Retos menos relevantes

#	Título del reto	Relevancia
---	-----------------	------------

Tabla 25. CU 19 Mostrar usuarios con votaciones por retos.

Objetivo	Mostrar usuarios con votaciones por retos.
Actores	Administrador
Resumen	El administrador desea conocer el listado de usuario que votaron por un reto.
Complejidad	Media
Prioridad	Crítico
Precondiciones	Se ha realizado votaciones de retos en el sistema.
Postcondiciones	Se mostró listados de usuarios que votaron por un reto.
Flujo de eventos	
Flujo básico Mostrar usuarios con votaciones por retos	

	Actor	Sistema
1	Selecciona la opción de Votación del reto en la esquina inferior del reto donde aparecen las estrellas.	
2		Muestra un listado de usuarios con el nombre de usuario y la votación realizada.
Relaciones	CU Incluidos	
	CU Extendidos	

Figura 32. Prototipo elemental de interfaz gráfica de usuario CU 19 Mostrar usuarios con votaciones por retos.

Usuario	Votación
newuser	4
usuario	2

Cerrar

Tabla 26. CU 20 Configurar servidor de correo.

Objetivo	Configurar servidor de correo.	
Actores	Administrador	
Resumen	El administrador desea configurar el servidor de correo.	
Complejidad	Media	
Prioridad	Crítico	
Precondiciones	Se ha registrado como súper administrador del CMS.	
Postcondiciones	Se configuró el servidor de correo.	
Flujo de eventos		
Flujo básico Configurar servidor de correo		
	Actor	Sistema

1	Selecciona la opción Configuración/ Sistema/SMTP Authentication Support	
2		<p>Muestra la interfaz donde solicita los siguientes datos:</p> <p>Configuración de los datos del servidor de correo</p> <ul style="list-style-type: none"> • SMTP server • SMTP backup server • SMTP port • Use encrypted protocolo <p>Configuración de la cuenta en el servidor</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre de usuario • Contraseña <p>Datos de la cuenta que será usada como remitente</p> <ul style="list-style-type: none"> • E-mail from address • E-mail from names • Email address to send a test e-mail to
3	Introduce los datos requeridos y selecciona la opción Guardar configuración	
4		Valida que los datos introducidos son correctos y que no existan campos obligatorios vacíos.
5		Guarda la configuración del servidor del correo.
Flujos alternos		
Nº Evento Los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.		
	Actor	Sistema
1.	Introduce datos incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.	
2.		Indica que los datos son incorrectos y/o existen campos

		obligatorios vacíos y permite corregirlos.
3		Regresa al paso 2 del flujo básico.
Relaciones	CU Incluidos	
	CU Extendidos	

Figura 33. Prototipo elemental de interfaz gráfica de usuario CU 20 Configurar servidor de correo.

SMTP server settings

SMTP server

smtp.uci.cu

(1)

The address of your outgoing SMTP server.

SMTP backup server

The address of your outgoing SMTP backup server. If the primary server can't be found this one will be tried. This is optional.

SMTP port

25

The default SMTP port is 25, if that is being blocked try 80. Gmail uses 465. See [this page](#) for more information on configuring for use with Gmail.

Use encrypted protocol

Use TLS

This allows connection to an SMTP server that requires SSL encryption such as Gmail.

SMTP Authentication

Leave blank if your SMTP server does not require authentication.

(2)

Nombre de usuario

usuario@dominio.cu

SMTP Username.

Contraseña

SMTP password. Leave blank if you don't wish to change it.

E-mail options

E-mail from address

admin@brainstorm.com

(3)

The e-mail address that all e-mails will be from.

E-mail from name

BrainsStorm WebMaster

The name that all e-mails will be from. If left blank will use the site name of: Brainstorm

☒ Allow to send e-mails formatted as Html

Checking this box will allow Html formatted e-mails to be sent with the SMTP protocol.

Send test e-mail

E-mail address to send a test e-mail to

Type in an address to have a test e-mail sent there.

☐ Enable debugging

Checking this box will print SMTP messages from the server for every e-mail that is sent.

Guardar configuración

Tabla 27. CU 21 Configurar puntos al votar.

Objetivo	Configurar puntos al votar.	
Actores	Administrador realiza la configuración del puntaje que se le va a incrementar a los usuarios una vez que vote.	
Resumen	El administrador desea configurar los puntos al votar.	
Complejidad	Media	
Prioridad	Crítico	
Precondiciones		
Postcondiciones	Se configuró los puntos al botar.	
Flujo de eventos		
Flujo básico Configurar puntos al votar		
	Actor	Sistema
1	Selecciona la opción Configuración puntos al votar.	
2		Muestra la interfaz solicitando los siguiente datos: <ul style="list-style-type: none">• Puntos del usuario al votar en un reto• Puntos del usuario al votar en una idea• Puntos del usuario al votar en una sub-idea
3	Introduce los datos requerido y selecciona la opción Guardar configuración.	
4		Valida que los datos introducidos son correctos y que no existan campos obligatorios vacíos.
5		Guarda la configuración de los puntos del usuario al votar.
Flujos alternos		
Nº Evento Los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.		

	Actor	Sistema
1.	Introduce datos incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.	
2.		Indica que los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos y permite corregirlos.
3		Regresa al paso 2 del flujo básico.
Relaciones	CU Incluidos	
	CU Extendidos	

Figura 34. Prototipo elemental de interfaz gráfica de usuario CU 21 Configurar puntos al votar.

Configurar puntos al votar

Puntos del usuario al votar en un reto *

65

Puntos del usuario al votar en una idea *

100

Puntos del usuario al votar en una sub-idea *

40

Guardar configuración

Tabla 28. CU 22 Mostrar Ideas con más subideas.

Objetivo	Mostrar Ideas con más subideas.
Actores	Administrador
Resumen	Administrador desea conocer las ideas más comentadas en el sistema.
Complejidad	Media

Prioridad	Crítico		
Precondiciones	Se ha adicionada una idea.		
Postcondiciones	Se mostró las Ideas con más subideas.		
Flujo de eventos			
Flujo básico Mostrar Ideas con más sub-ideas			
	Actor	Sistema	
1	Selecciona la opción Ideas con más sub-ideas.		
2		Muestra el listado de ideas con más subideas con los siguientes datos: <ul style="list-style-type: none">• Ideas• Cantidad de sub-ideas• Usuario	
3	Selecciona el enlace de la idea al ser clic.		
4		Muestra información detallada de la idea.	
5	Selecciona el enlace de los usuarios al ser clic.		
6		Muestra información detallada de los usuarios.	
Relaciones		CU Incluidos	
		CU Extendidos	

Figura 35. Prototipo elemental de interfaz gráfica de usuario CU 22 Mostrar Ideas con más subideas.

Ideas con mas subideas			
	(1)	(2)	(3)
#	Idea	Cantidad de sub-ideas	Usuario
1	Ideas	4	usuario

Tabla 29. CU 23 Mostrar ideas ganadoras.

Objetivo	Mostrar ideas ganadoras.		
Actores	Administrador		
Resumen	Administrador desea conocer todas las ideas ganadoras en el sistema.		
Complejidad	Media		
Prioridad	Crítico		
Precondiciones	Se ha adicionada una idea.		
Postcondiciones	Se mostró las ideas ganadoras.		
Flujo de eventos			
Flujo básico Mostrar Ideas ganadoras			
	Actor	Sistema	
1	Selecciona la opción Ideas ganadoras.		
2		Muestra el listado de ideas ganadoras con los siguientes datos: <ul style="list-style-type: none">• Título de la idea• Título del reto• Importancia• Relevancia• Puntos adicionales	
Relaciones	CU Incluidos		
	CU Extendidos		

Figura 36. Prototipo elemental de interfaz gráfica de usuario CU 23 Mostrar ideas ganadoras.

Ideas ganadoras

Listado de ideas ganadoras					
#	Título de la idea	Importancia	Relevancia	Puntos adicionales	Título del reto

Tabla 30. CU 24 Mostrar ideas más relevantes.

Objetivo	Mostrar ideas más relevantes.		
Actores	Administrador		
Resumen	Administrador desea conocer todas las ideas ganadoras en el sistema.		
Complejidad	Media		
Prioridad	Crítico		
Precondiciones	Se ha adicionada una idea.		
Postcondiciones	Se mostró las ideas ganadoras.		
Flujo de eventos			
Flujo básico Mostrar Ideas ganadoras			
	Actor	Sistema	
1	Selecciona la opción Ideas ganadoras.		
2		Muestra el listado de ideas relevantes con los siguientes datos: <ul style="list-style-type: none">• Título de la idea• Relevancia• Reto	
Relaciones	CU Incluidos		
	CU Extendidos		

Figura 37. Prototipo elemental de interfaz gráfica de usuario CU 24 Mostrar ideas más relevantes.

Ideas más relevantes

Listado de ideas

#	Título de la idea	Relevancia	Reto
---	-------------------	------------	------

Tabla 31. CU 25 Mostrar subideas ganadoras.

Objetivo	Mostrar subideas ganadoras.		
Actores	Administrador		
Resumen	Administrador desea conocer todas las sub ideas ganadoras que tiene registradas el sistema.		
Complejidad	Media		
Prioridad	Crítico		
Precondiciones	Se ha adicionada una sub ideas.		
Postcondiciones	Se mostró las sub ideas ganadoras.		
Flujo de eventos			
Flujo básico Mostrar Ideas ganadoras			
	Actor	Sistema	
1	Selecciona la opción Subideas ganadoras.		
2		Muestra el listado de las Subideas ganadoras con los siguientes datos: <ul style="list-style-type: none">• Título de la subidea• Título de la idea• Título del reto• Importancia• Relevancia• Puntos adicionales	
Relaciones	CU Incluidos		
	CU Extendidos		

Figura 38. Prototipo elemental de interfaz gráfica de usuario CU 25 Mostrar subideas ganadoras.

Sub ideas ganadoras						
Listado de sub ideas ganadoras						
#	Título de la sub idea	Importancia	Relevancia	Puntos adicionales	Título de la idea	Título del reto
No hay datos que mostrar.						

Tabla 32. CU 26 Mostrar Subideas más relevantes.

Objetivo	Mostrar Subideas más relevantes.	
Actores	Administrador	
Resumen	El Administrador desea conocer el listado de sub ideas más relevantes que tiene registradas el sistema. La relevancia viene dada según la cantidad de es de estrellas asignadas por los usuarios.	
Complejidad	Media	
Prioridad	Crítico	
Precondiciones	Se ha adicionada una sub ideas.	
Postcondiciones	Se mostró las sub ideas más relevantes.	
Flujo de eventos		
Flujo básico Mostrar Ideas ganadoras		
	Actor	Sistema
1	Selecciona la opción Sub ideas más relevantes.	
2		Muestra el listado de las Subideas más relevantes con los siguientes datos: <ul style="list-style-type: none">• Título de la sub idea• Relevancia• Idea• Reto

Relaciones	CU Incluidos	
	CU Extendidos	

Figura 39. Prototipo elemental de interfaz gráfica de usuario CU 26 Mostrar Subideas más relevantes.

Sub ideas más relevantes				
Listado de sub ideas				
#	Título de la sub idea	Relevancia	Idea (3)	Reto (4)
1	Momento para disfrutar. (1)	2 ★ (2)	Creo que es una solución que ayuda la dinámica de la empresa.	Gim en la oficina central.
2	Momento para compartir.	1 ★	Creo que es una solución que ayuda la dinámica de la empresa.	Gim en la oficina central.

Tabla 33. CU 27 Gestionar tipos de retos.

Objetivo	Gestiona tipos de restos en el sistema.	
Actores	Administrador:	
Resumen	Comienza cuando el Administrador necesita adicionar, editar o eliminar un tipo de reto en el sistema.	
Complejidad	Media	
Prioridad	Crítico	
Precondiciones	Se ha seleccionado la opción de Agregar Tipo de reto.	
Postcondiciones	Se adicionó un tipo de reto en el sistema. Se modificó un tipo de reto en el sistema. Se eliminó un tipo de reto en el sistema.	
Flujo de eventos		
Flujo básico Gestionar tipo de reto		
	Actor	Sistema
1		El sistema muestra las opciones de Agregar Tipo de reto, Editar y Eliminar.

2	Selecciona la opción que desea efectuar. En caso de: <ul style="list-style-type: none"> • Agregar Tipo de reto. Ver sección • Editar. Ver sección • Eliminar. Ver sección 	
Sección 1: "Agregar Tipo de reto"		
Flujo básico Gestionar retos		
	Actor	Sistema
1	Selecciona la opción Agregar Tipo de reto.	
		Solicita los siguientes datos: <ul style="list-style-type: none"> • Nombre • Descripción
2	Ingresa los datos solicitados y selecciona la opción Guardar.	
3		Valida que los datos introducidos son correctos y que no existan campos obligatorios vacíos.
4		Registra un tipo de reto en el sistema.
Flujos alternos		
Nº Evento Los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.		
	Actor	Sistema
1.	Introduce datos incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.	
2.		Indica que los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos y permite corregirlos.
		Regresa al paso 2 del flujo básico.
Sección 2: "Editar"		
Flujo básico Gestionar tipo de reto		
	Actor	Sistema

1	Selecciona en el sistema la opción Editar.	
2		El sistema ejecuta el Caso de Uso Listar tipos de retos.
3	Selecciona un reto del listado mostrado.	
4		Muestra los datos del reto permitiendo modificarlos.
5		Valida los datos introducidos.
Flujos alternos		
Nº Evento Los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.		
	Actor	Sistema
1.	Introduce datos incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.	
2.		Indica que los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos y permite corregirlos.
3		Regresa al paso 2 del flujo básico.
Sección 3: "Eliminar"		
Flujo básico Gestionar tipo de reto		
	Actor	Sistema
1	Selecciona en el sistema la opción Eliminar.	
2		El sistema ejecuta el Caso de Uso Listar tipos de retos.
3	Selecciona un reto del listado mostrado.	
4		Elimina un tipo de reto del sistema.
Relaciones	CU Incluidos	<i>Listar tipos de retos</i>
	CU Extendidos	

Figura 40. Prototipo elemental de interfaz gráfica de usuario CU 27 Gestionar tipos de retos.

Lista tipos de retos

Agregar Tipo de Reto (3)

Título	Operaciones
Negocio (1)	Editar Eliminar (2)
Personal	Editar Eliminar

Tabla 34. CU 28 Administrar período de recompensas.

Objetivo	Administrar período de recompensas.	
Actores	Administrador	
Resumen	El Administrador desea configurar el período de la recompensa.	
Complejidad	Media	
Prioridad	Crítico	
Precondiciones	Se ha adicionada una recompensa.	
Postcondiciones	Se configuró el período de recompensas.	
Flujo de eventos		
Flujo básico Administrar período de recompensas		
	Actor	Sistema
1	Selecciona la opción Administrar periodo de recompensas.	
2		Muestra el campo Frecuencia para la selección con los siguientes valores: <ul style="list-style-type: none">• Diario• Semanal• Mensual
3	Selecciona el valor deseado y la opción Guardar Configuración.	

4		Guarda la configuración de los períodos de las recompensa.
Relaciones	CU Incluidos	
	CU Extendidos	

Figura 41. Prototipo elemental de interfaz gráfica de usuario CU 28 Administrar período de recompensas.

Tabla 35. CU 29 Reiniciar puntuación del usuario.

Objetivo	Reiniciar puntuación del usuario.	
Actores	Administrador	
Resumen	El Administrador desea reiniciar el contador de la puntuación del usuario.	
Complejidad	Media	
Prioridad	Crítico	
Precondiciones		
Postcondiciones	Se reinició puntuación del usuario.	
Flujo de eventos		
Flujo básico Reiniciar puntuación del usuario		
	Actor	Sistema
1	Selecciona la opción Historial de usuario y dentro de la misma la opción Reiniciar.	
2		Muestra un mensaje de confirmación: ¿Está seguro que desea reiniciar la puntuación del usuario?

3	Selecciona la opción Aceptar.	
4		Reinicia la puntuación del usuario y muestra un mensaje : Los puntos del usuario han sido reiniciados satisfactoriamente.
Flujos alternos		
Nº Evento Cancelar.		
	Actor	Sistema
1.	Selecciona la opción Cancelar.	
2		Cierra la interfaz y no ejecuta ninguna acción. Regresa al paso 2 del flujo básico
		CU Incluidos
		CU Extendidos

Figura 42. Prototipo elemental de interfaz gráfica de usuario CU 29 Reiniciar puntuación del usuario.

Historial de usuarios

Los puntos del usuario han sido reiniciado satisfactoriamente.

Nombre

Geovanny Noboa

Puntos	Puntuación	Publicación	Votación
497	<input type="button" value="Adicionales"/> <input type="button" value="Reiniciar"/>	<input type="button" value="Retos"/> <input type="button" value="Ideas"/> <input type="button" value="Sub-ideas"/>	<input type="button" value="Retos"/> <input type="button" value="Ideas"/> <input type="button" value="Sub-ideas"/>

Tabla 36. CU 30 Asignar puntos adicionales.

Objetivo	Asignar puntos adicionales.
Actores	Administrador
Resumen	El Administrador desea asignar puntos adicionales al usuario.
Complejidad	Media

Prioridad	Crítico		
Precondiciones			
Postcondiciones	Se adicionó puntos adicionales al usuario.		
Flujo de eventos			
Flujo básico Asignar puntos adicionales			
	Actor		Sistema
1	Selecciona la opción Historial de usuario y dentro de la misma la opción Adicionales.		
2			Solicita el siguiente campo: Puntos adicionales a otorgar
3	Introduce los datos requeridos y selecciona la opción Guardar.		
4			Indica que los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos y permite corregirlos.
5			Guarda la configuración de los puntos adicionales.
Flujos alternos			
Nº Evento Los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.			
	Actor		Sistema
1.	Introduce datos incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.		
2.			Indica que los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos y permite corregirlos.
			Regresa al paso 2 del flujo básico.
3		CU Incluidos	
		CU Extendidos	

Figura 43. Prototipo elemental de interfaz gráfica de usuario CU 30 Asignar puntos adicionales.

Agregar puntos adicionales

Puntos adicionales a otorgar *

Guardar

Tabla 37. CU 30 Establecer una idea como ganadora.

Objetivo	Establecer una idea como ganadora.	
Actores	Administrador	
Resumen	El Administrador desea establecer una idea como ganadora.	
Complejidad	Media	
Prioridad	Crítico	
Precondiciones		
Postcondiciones	Se estableció una idea como ganadora.	
Flujo de eventos		
Flujo básico Establecer una idea como ganadora		
	Actor	Sistema
1	Selecciona la idea dentro del reto y la opción Ganadora.	
2		Solicita el siguiente campo: Puntos adicionales a otorgar (Opcional)
3	Introduce los datos requeridos y selecciona la opción Guardar.	
4		Indica que los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos y permite corregirlos.
5		Establece la idea como ganadora.

Flujos alternos			
Nº Evento Los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.			
	Actor		Sistema
1.	Introduce datos incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.		
2.			Indica que los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos y permite corregirlos.
			Regresa al paso 2 del flujo básico.
3	CU Incluidos		
	CU Extendidos		

Figura 44. Prototipo elemental de interfaz gráfica de usuario CU 30 Establecer una idea como ganadora.

Agregar puntuación adicional

Puntos adicionales a otorgar (Opcional) *

Guardar

Tabla 38. CU 31 Administrar reto.

Objetivo	Administrar los retos en el sistema.
Actores	Administrador: (Inicia) Edita y elimina los datos de los retos en el sistema.
Resumen	Comienza cuando el Administrador necesita editar o eliminar los datos de los retos en el sistema.
Complejidad	Media
Prioridad	Crítico

Precondiciones		
Postcondiciones	Se modificó y eliminó los retos en el sistema.	
Flujo de eventos		
Flujo básico Administrar reto		
	Actor	Sistema
1	Selecciona la opción Administrar reto.	
2		Muestra la opción Buscar y muestra los siguientes datos del reto: <ul style="list-style-type: none">• Retos• Fecha de publicación• Puntos
3	Selecciona la opción que desea efectuar. En caso de: <ul style="list-style-type: none">• Editar reto. Ver sección Editar• Eliminar reto. Ver sección Eliminar	
Sección 1: "Editar"		
Flujo básico Administrar reto		
	Actor	Sistema
1	Selecciona en el sistema la opción Editar.	
2		El sistema ejecuta el Caso de Uso Listar retos.
3	Selecciona el reto del listado mostrado.	
4		Muestra los datos del reto permitiendo modificarlos.
5		Valida los datos introducidos.
Flujos alternos		
Nº Evento Los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.		
	Actor	Sistema
1.	Introduce datos incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos.	

2.		Indica que los datos son incorrectos y/o existen campos obligatorios vacíos y permite corregirlos.
3		Regresa al paso 2 del flujo básico.
Flujo básico Eliminar		
	Actor	Sistema
1		El sistema ejecuta el Caso de Uso Listar retos.
2	Selecciona el reto del listado mostrado y la opción Eliminar.	
3		Muestra un mensaje de confirmación: Esta acción no se puede deshacer.
4	Selecciona la opción Eliminar.	
5		Elimina el reto del sistema.
Relaciones	CU Incluidos	<i>Listar retos</i>
	CU Extendidos	

Figura 45. Prototipo elemental de interfaz gráfica de usuario CU 31 Administrar reto.

Retos

Título

Publicado

Sí

Buscar

Retos	Fecha publicación	Puntos	Editar	Eliminar
er	07/16/2014 - 12:31	22	Editar	Eliminar

Ver usuarios

Tabla 39. CU 32 Eliminar ideas

Objetivo	Eliminar ideas en el sistema.
Actores	Administrador

Resumen	El Administrador desea eliminar una idea en el sistema.		
Complejidad	Media		
Prioridad	Crítico		
Precondiciones			
Postcondiciones	Se eliminó una idea en el sistema.		
Flujo de eventos			
Flujo básico Eliminar ideas			
	Actor		Sistema
1	Selecciona la idea dentro del reto y la opción Eliminar.		
2			Muestra el siguiente mensaje de confirmación: ¿Está seguro de eliminar la idea seleccionada?
3	Selecciona la opción Eliminar.		
4			Elimina la idea en el sistema
Flujos alternos			
Nº Evento Cancelar			
	Actor		Sistema
1.	Selecciona la opción Cancelar.		
2			Cierra la interfaz y no ejecuta ninguna acción. Regresa al paso 2 del flujo básico
		CU Incluidos	
		CU Extendidos	

Figura 46. Prototipo elemental de interfaz gráfica de usuario CU 32 Eliminar ideas.



Tabla 40. CU 33 Eliminar subidea.

Objetivo	Eliminar subideas en el sistema.	
Actores	Administrador	
Resumen	El Administrador desea eliminar una subidea en el sistema.	
Complejidad	Media	
Prioridad	Crítico	
Precondiciones		
Postcondiciones	Se eliminó una subidea en el sistema.	
Flujo de eventos		
Flujo básico Eliminar ideas		
	Actor	Sistema
1	Selecciona la subidea dentro de la idea y la opción Eliminar.	
2		Muestra el siguiente mensaje de confirmación: ¿Está seguro de eliminar la subidea seleccionada?
3	Selecciona la opción Eliminar.	

4		Elimina la subidea en el sistema.
Flujos alternos		
Nº Evento Cancelar		
	Actor	Sistema
1.	Selecciona la opción Cancelar.	
2		Cierra la interfaz y no ejecuta ninguna acción. Regresa al paso 2 del flujo básico
		CU Incluidos
		CU Extendidos

Figura 47. Prototipo elemental de interfaz gráfica de usuario CU 33 Eliminar subidea.

