

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Desarrollar un sistema de software que funcione como una red social para el desarrollo de proyectos y tareas laborales de los usuarios.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Realizar un servidor web que interactúe funcional que interactúe con la red social de forma eficiente.
- Diagramar previamente el software para facilitar la codificación.
- Realizar consultas de forma eficiente dentro de una base de datos.
- Implementar diagramas ER como análisis para diseñar de forma correcta una base de datos.

ALCANCES DEL PROYECTO

Este proyecto gira en torno a conocer y aplicar las herramientas de planificación para mejorar la precisión en las estimaciones de tiempo, costo, desarrollo, test, diseño y recursos para el desarrollo del producto final. Además, poder identificar de una forma óptima a cada uno de los actores que participan dentro de una aplicación para facilitar la asignación clara de responsabilidades, acciones, roles o funciones que tienen dentro del sistema.

PANORAMA GENERAL DE LA APLICACIÓN

Se desea una red social parecida a Facebook con enfoque dirigido al entorno laboral, es decir los usuarios podrán compartir en que proyectos o tareas se encuentran trabajando, así como poder ingresar a nuevos proyectos.

El usuario común tendrá la opción de agregar o eliminar “amigos” a su red social para luego poder interactuar con los demás tanto con los proyectos relacionados, así como con envíos de mensajes privados (mensajes directos).

El usuario tendrá la opción de pertenecer a un grupo de contactos con el perfil laboral parecido al suyo o solo por afinidad y a este tipo de comunidades se les conocerá como asociación y estas contarán con nombre, descripción y logotipo. Las asociaciones podrán ser creadas únicamente por un usuario que tenga una **puntuación especial** mayor a 100 y este será conocido como el administrador y este será el único que tendrá las capacidades de ver a todos los usuarios que se encuentran dentro de la asociación (pudiendo agregar otro usuario o eliminar a uno perteneciente a la asociación), nombrar a otro usuario que tenga el rol de coadministrador.

Todas las asociaciones deben contar con al menos un usuario y no es posible agregar dos veces a un mismo usuario dentro de la asociación.

Dentro de la red social se contará con un apartado conocido como habilidades y conocimientos donde las habilidades será un conjunto de conocimientos de la misma área. Un usuario puede agregar a su perfil los conocimientos que el posee, además también sus contactos podrán agregar los conocimientos que consideran que el usuario posee. En el apartado de conocimientos se mostrarán tanto los agregados por el usuario como los propuestos por sus contactos, pero haciendo distinción entre ambos. Los conocimientos propuestos por sus contactos podrán ser ponderados

(±1) únicamente por los demás y solo una vez (el voto no podrá ser eliminado), solo los usuarios con una puntuación mayor a 20 podrán votar. Se debe tomar en cuenta que un usuario nuevo no contará con puntuación por lo que en su lugar se debe mostrar la cadena “nuevo”.

A esta ponderación especial se le conoce como **karma** y será el sistema de ponderación a utilizar dentro de la red social y se deberá mostrar en el perfil del usuario para que todos sepan que puntuación es la que posee.

Cada conocimiento contará con karma y los puntos de cada conocimiento se deberán sumar para obtener el punteo por habilidad, además se debe realizar un promedio de las habilidades para dar la puntuación general con la que cuenta el usuario.

La base general de la red social es dar a conocer proyectos a los demás usuarios para que estos puedan trabajar en ellos. El proyecto debe estar descrito por una fecha de inicio, fecha de finalización y el listado de tareas que se deben cumplir para terminar el proyecto. Los proyectos contarán con una fecha límite para poder agregar usuarios a él, por lo que al finalizar esta fecha se generará un perfil con el nombre del proyecto para que todos los usuarios puedan verlo.

Los usuarios podrán enviar solicitud para pertenecer a un proyecto se hará un filtro en base a los conocimientos y habilidades requeridos por el usuario que creó el proyecto.

Dentro de los proyectos se contará con la sección de tareas que conforman dicho proyecto y definidas por nombre, descripción, fecha de inicio y lista de conocimientos indispensables para poder realizar la tarea.

Las tareas podrán existir sin pertenecer a algún proyecto, pero todos los proyectos creados deben estar formados por tareas. Al igual que en los proyectos, para asignarse a una tarea se realizará el filtro en base a los conocimientos y habilidades requeridos por el usuario que creó la tarea.

Cuando un proyecto o tarea es finalizado el creador de este podrá aplicarle puntos de karma a los usuarios involucrados, tomando en cuenta que solo puede acreditar 10 puntos máximo por proyecto y 5 máximo por tarea.

El creador del proyecto podrá visualizar mediante un tablero de Scrum todas las tareas del proyecto y este podrá cambiarlas de acuerdo al desarrollo actual de la misma. Se debe tener en cuenta que las tareas que pertenecen a un proyecto se deberán mostrar en un tablero que lo identifique como tal mientras que las tareas independientes en un tablero general.

Al finalizar un proyecto o tarea se les pagará a los usuarios mediante un sistema de banco externo a la aplicación siendo la suma la acordada inicialmente por el creador del proyecto o tarea.

Dentro del sistema existirá un administrador encargado de reportes en general, respaldo y carga masiva de usuarios por medio de archivos. Además, podrá visualizar estados, comentarios, proyecto o tareas que hayan sido denunciado por no cumplir con las normas puestas pudiendo suspender cuentas de usuarios y/o eliminarlas.

FUNCIONES DEL SISTEMA

NO.	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	EVIDENCIA	INTERACCIÓN
1	Crear cuenta	Un usuario nuevo podrá crear su perfil para ingresar a la red social.	Evidente	-
2	Iniciar sesión	Función que valida los datos del usuario para ingresar a la red social.	No evidente	1
3	Agregar conocimiento	El usuario agrega un conocimiento a su perfil para mostrar a los demás.	Evidente	-
4	Puntuar conocimiento	Un usuario podrá dar puntos de karma a los conocimientos de otro usuario.	Evidente	-
5	Enviar mensaje	El usuario podrá enviar un mensaje privado a cualquiera de sus contactos.	Evidente	-
6	Añadir contacto	El usuario podrá agregar a otra persona que no se encuentre en sus contactos por medio de su nickname.	Evidente	-
7	Eliminar contacto	El usuario podrá eliminar a cualquiera de sus contactos.	Evidente	-
8	Crear asociación	El usuario podrá crear una asociación para invitar a sus contactos.	Evidente	-
9	Agregar usuario a asociación	El usuario creador de la asociación podrá agregar a un usuario por medio de invitación.	Evidente	1
10	Eliminar usuario de asociación	El usuario creador de la asociación podrá eliminar a un usuario perteneciente a la asociación.	Evidente	1
11	Crear proyecto	El usuario podrá crear un proyecto y colocar los parámetros.	Evidente	-
12	Crear perfil de proyecto	Se genera un perfil para el proyecto creado por el usuario y visible para todos.	No evidente	1
13	Ingresar a proyecto	Un usuario envía solicitud para poder formar parte de un proyecto.	Evidente	1
14	Agregar usuario a proyecto	Se comparan los puntos karma de los conocimientos del usuario que quiere pertenecer al proyecto con los requeridos por el creador del mismo para aceptarlo o no.	No evidente	1
15	Crear tareas de proyecto	El usuario dueño del proyecto creará las tareas necesarias para cumplir con el mismo.	Evidente	1
16	Crear tareas independientes	El usuario podrá crear tareas que no pertenezcan a ningún proyecto.	Evidente	-
17	Finalizar proyecto	Un usuario podrá asignar 10 puntos karma máximo dentro de los usuarios pertenecientes al mismo y asignarlos como considere.	Evidente	1

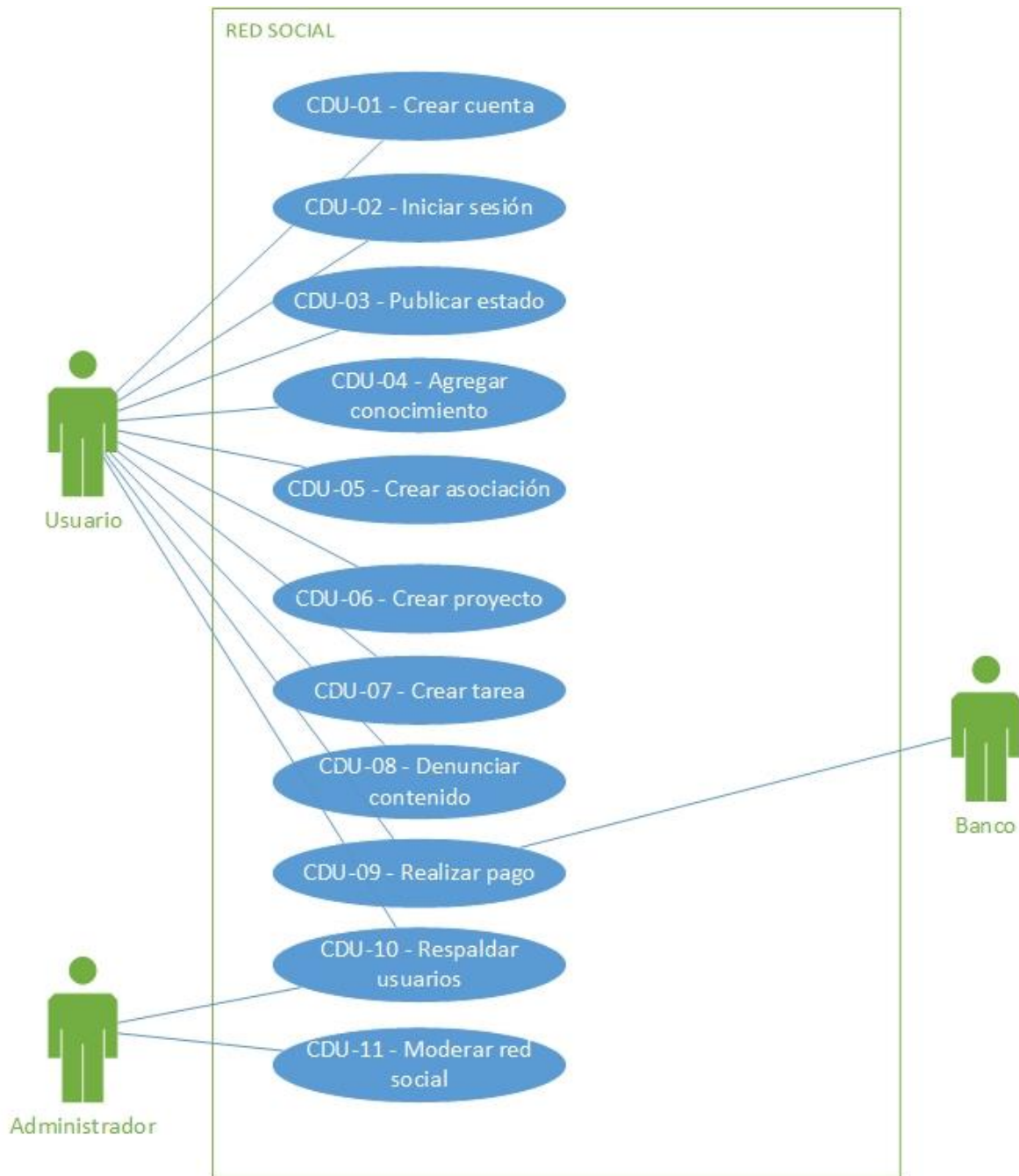
18	Puntos karma por habilidad	Los puntos karma de cada conocimiento se suman para dar el total por habilidad	No evidente	-
19	Puntos karma de usuario	Los puntos karma de cada habilidad se suman y promedian para dar el total de puntos karma del usuario.	No evidente	-
20	Finalizar tarea	Un usuario podrá asignar 5 puntos karma máximo dentro de los usuarios pertenecientes a la misma y asignarlos como considere.	Evidente	1
21	Tablero de tareas proyecto	Se muestra al usuario en un tablero Scrum el estado de todas las tareas del proyecto y el usuario podrá cambiarlas según considere.	Evidente	1
22	Tablero de tareas independientes	Se muestra al usuario en un tablero Scrum el estado de todas las tareas que no pertenecen a un proyecto y el usuario podrá cambiarlas según considere.	Evidente	1
23	Pagar proyecto	El usuario que trabajó en el proyecto recibe su pago (acordado al inicio por el creador del proyecto) por medio de un banco externo.	No evidente	1
24	Pagar tarea	El usuario que trabajó en la tarea recibe su pago (acordado al inicio por el creador de la tarea) por medio de un banco externo.	No evidente	1
25	Denunciar	El usuario puede marcar como inapropiado algún contenido (estado, comentario, asociación, etc.)	Evidente	-
26	Backup de usuarios	El administrador realiza un respaldo de todos los usuarios del sistema.	No evidente	-
27	Carga de usuarios	El administrador realiza una carga de usuario al sistema utilizando el backup previo.	No evidente	1
28	Suspender cuenta	El administrador suspende una cuenta por denuncias de usuarios.	No evidente	-
29	Eliminar cuenta	El administrador elimina una cuenta por denuncias de usuarios.	No evidente	-

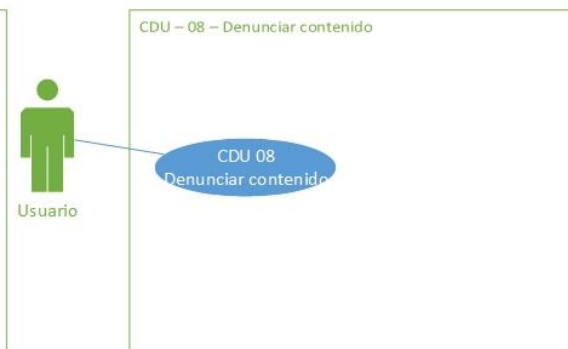
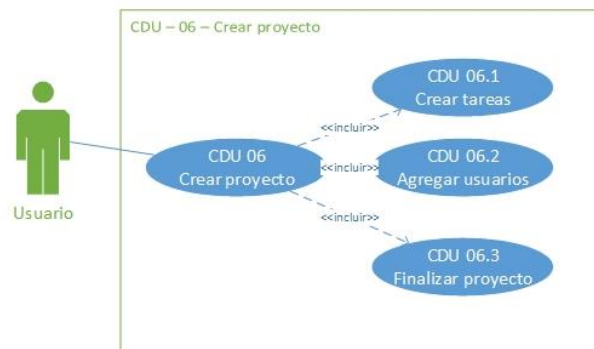
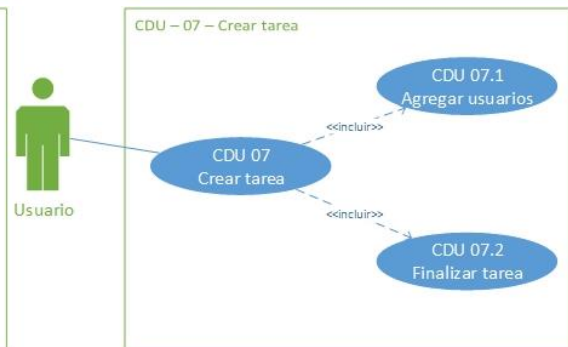
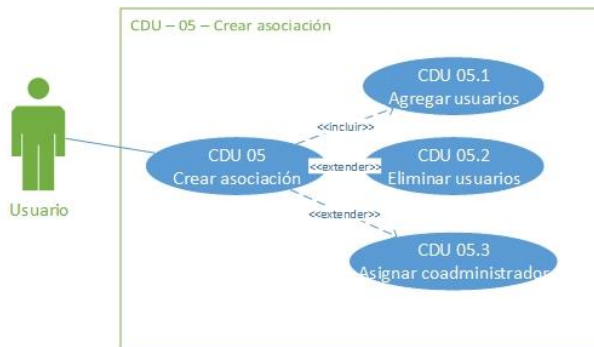
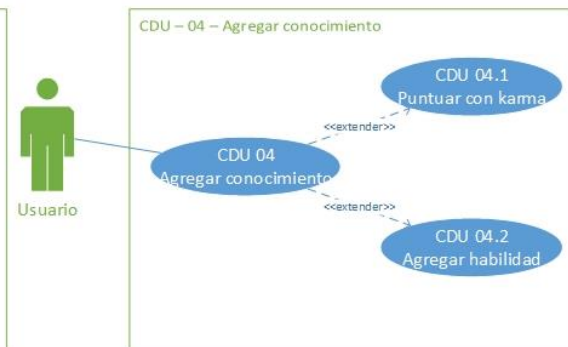
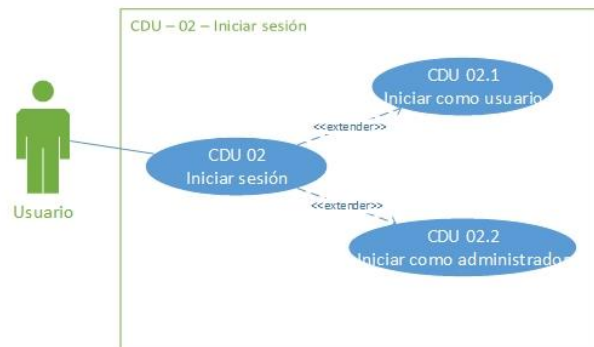
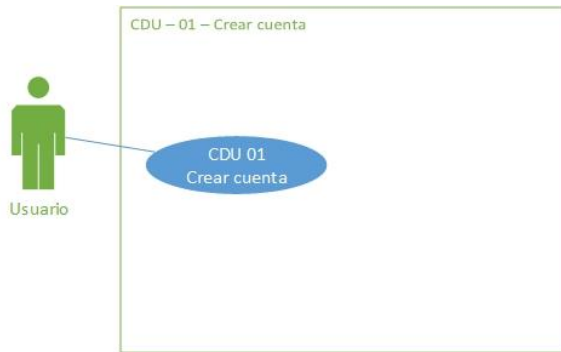
ATRIBUTOS DEL SISTEMA

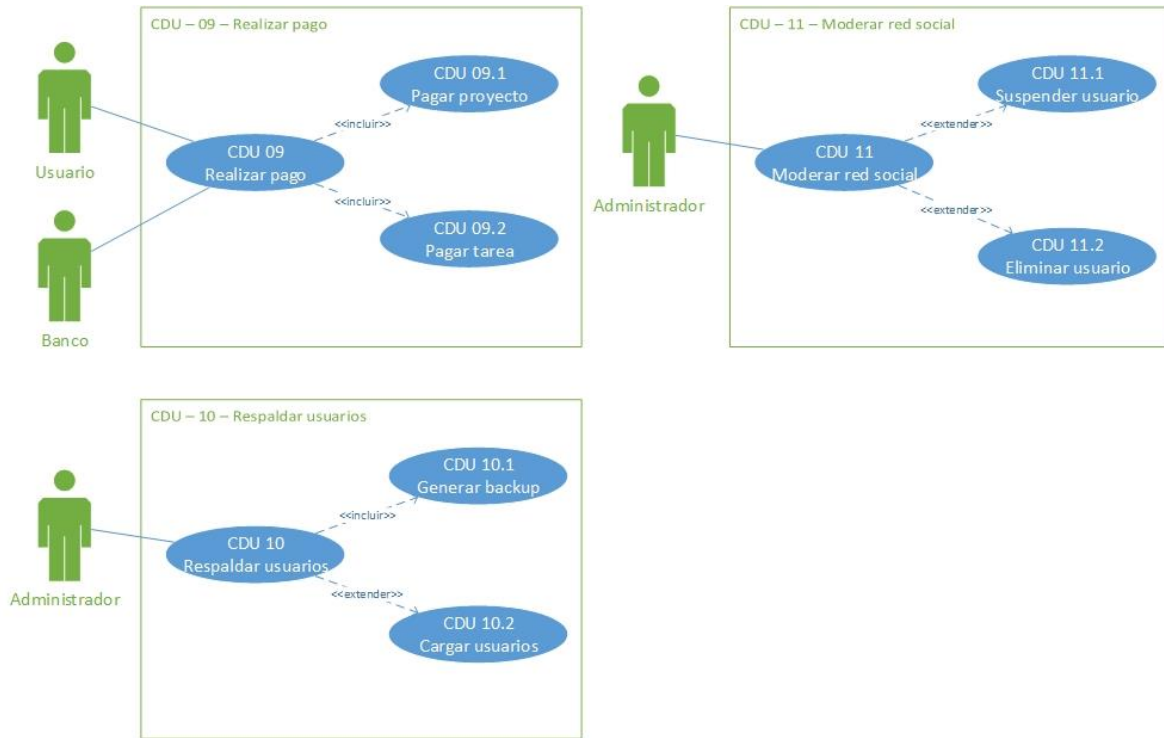
ATRIBUTO	DESARROLLO
Seguridad	Realizar una red social que sea capaz de proteger la información de tal forma que usuario o sistemas no autorizados no puedan acceder a ellos para leerlos o modificarlos.
Capacidad de recuperación de datos	Se espera que el sistema sea capaz de restaurar los datos de todos los usuarios afectados debido a una caída del sistema.
Atractividad	Diseñar una interfaz gráfica atractiva, amigable e intuitiva para el usuario.
Comportamiento en el tiempo	Desarrollar un sistema que tenga un tiempo de respuesta corto (1 segundo) por cada petición que realice el usuario (crear, eliminar, puntuar, etc).
Mantenibilidad	Desarrollar una plataforma fácil de manipular internamente para que los cambios no tengan efectos negativos a los usuarios ya activos.
Portabilidad	El sistema se adapta a cualquier navegador web.

DEFINICIÓN DE CLIENTES DE LA APLICACIÓN

CLIENTE	DESCRIPCIÓN	MÓDULO
Usuario	En la red social puede postear un estado, comentar uno ya existente, crear un proyecto/tarea o unirse a uno ya existente, dar puntos de karma a los conocimientos que posee otro usuario, agregar conocimientos a su propio perfil, crear asociaciones y enviar mensajes privados a sus contactos.	Asociación, Mensajes directos, Gestión de perfil, Crear proyecto o tarea.
Administrador	Encargado de generar reportes, respaldo de usuarios o carga de los mismos, bloquear o eliminar a un usuario que incumpla con las normas del sitio.	Backup, estados, comentarios, proyectos y tareas.







CASOS DE USO DE ALTO NIVEL

IDENTIFICADOR	CDU 01
CASO DE USO	Crear cuenta
ACTORES	Usuario
DESCRIPCIÓN	El usuario crea un cuenta para poder ingresar a la red social por primera vez
TIPO	Primario – esencial

IDENTIFICADOR	CDU 02
CASO DE USO	Iniciar sesión
ACTORES	Usuario
DESCRIPCIÓN	El usuario ingresa sus datos para poder acceder a la red social
TIPO	Primario – esencial

IDENTIFICADOR	CDU 02.1
CASO DE USO	Iniciar como usuario
ACTORES	Usuario
DESCRIPCIÓN	El usuario ingresa sus datos para poder interactuar con los demás usuarios de la red social
TIPO	Primario – esencial

IDENTIFICADOR	CDU 02.2
CASO DE USO	Iniciar como administrador
ACTORES	Administrador
DESCRIPCIÓN	El usuario ingresa sus datos de administrador para poder moderar la red social
TIPO	Primario – esencial

IDENTIFICADOR	CDU 03
CASO DE USO	Publicar estado
ACTORES	Usuario
DESCRIPCIÓN	El usuario publica un estado desde su perfil visible para sus contactos
TIPO	Secundario – esencial

IDENTIFICADOR	CDU 03.1
CASO DE USO	Comentar estado
ACTORES	Usuario
DESCRIPCIÓN	El usuario puede comentar su estado o el de alguno de sus contactos
TIPO	Secundario – esencial

IDENTIFICADOR	CDU 04
CASO DE USO	Agregar conocimiento
ACTORES	Usuario

DESCRIPCIÓN	El usuario agrega dentro de su perfil los conocimientos el posee para optar a futuros proyectos o tareas dentro de la red social
TIPO	Primario – esencial

IDENTIFICADOR	CDU 04.1
CASO DE USO	Puntuar con karma
ACTORES	Usuario
DESCRIPCIÓN	El usuario da puntos a los conocimientos de los demás usuarios pudiendo ser positivos o negativos (solo un punto y no repetible al mismo conocimiento)
TIPO	Secundario – esencial

IDENTIFICADOR	CDU 04.2
CASO DE USO	Agregar habilidad
ACTORES	Usuario
DESCRIPCIÓN	El usuario se agrega a una habilidad dependiendo del grupo de conocimientos que posea del mismo tipo
TIPO	Primario – esencial

IDENTIFICADOR	CDU 05
CASO DE USO	Crear asociación
ACTORES	Usuario
DESCRIPCIÓN	El usuario crea una grupo con otros usuarios de conocimientos parecidos para formar una asociación
TIPO	Secundario– esencial

IDENTIFICADOR	CDU 05.1
CASO DE USO	Agregar usuarios
ACTORES	Usuario
DESCRIPCIÓN	El usuario agrega a otros de sus contactos para que pertenezcan a la asociación creada
TIPO	Primario – esencial

IDENTIFICADOR	CDU 05.2
CASO DE USO	Eliminar usuarios
ACTORES	Usuario
DESCRIPCIÓN	El usuario elimina participantes de la asociación
TIPO	Secundario – esencial

IDENTIFICADOR	CDU 05.3
CASO DE USO	Asignar coadministrador
ACTORES	Usuario

DESCRIPCIÓN	El usuario selecciona a un participante de la asociación para que administre la misma junto a él
TIPO	Secundario – esencial

IDENTIFICADOR	CDU 06
CASO DE USO	Crear proyecto
ACTORES	Usuario
DESCRIPCIÓN	El usuario crea un proyecto en el que desea trabajar junto a otros usuarios
TIPO	Primario – esencial

IDENTIFICADOR	CDU 06.1
CASO DE USO	Crear tareas
ACTORES	Usuario
DESCRIPCIÓN	El usuario segmenta el proyecto creado en tareas para asignarlas a los usuarios pertenecientes al proyecto
TIPO	Primario – esencial

IDENTIFICADOR	CDU 06.2
CASO DE USO	Agregar usuarios
ACTORES	Usuario
DESCRIPCIÓN	El usuario agrega a otros usuarios para que se integren al proyecto en base a sus conocimientos y puntos de karma
TIPO	Primario – esencial

IDENTIFICADOR	CDU 06.3
CASO DE USO	Finalizar proyecto
ACTORES	Usuario
DESCRIPCIÓN	El usuario da por finalizado el proyecto cuando todas las tareas se cumplen en su totalidad
TIPO	Primario – esencial

IDENTIFICADOR	CDU 07
CASO DE USO	Crear tarea
ACTORES	Usuario
DESCRIPCIÓN	El usuario crea una tarea en la que desea trabajar junto a otros usuarios
TIPO	Primario – esencial

IDENTIFICADOR	CDU 07.1
CASO DE USO	Agregar usuarios
ACTORES	Usuario
DESCRIPCIÓN	El usuario agrega a otros usuarios para que se integren a la tarea en base a sus conocimientos y puntos de karma

TIPO	Primario – esencial
-------------	---------------------

IDENTIFICADOR	CDU 07.2
CASO DE USO	Finalizar tarea
ACTORES	Usuario
DESCRIPCIÓN	El usuario da por finalizada la tarea cuando se cumple en su totalidad
TIPO	Primario – esencial

IDENTIFICADOR	CDU 08
CASO DE USO	Denunciar contenido
ACTORES	Usuario
DESCRIPCIÓN	El usuario marca como inapropiado algún contenido publicado por otros usuarios
TIPO	Secundario – esencial

IDENTIFICADOR	CDU 09
CASO DE USO	Realizar pago
ACTORES	Usuario, banco
DESCRIPCIÓN	El usuario realiza un pago por medio de un banco externo al dar por finalizada cierta labor utilizando un número de cuenta proporcionado por el usuario que trabajo en ella
TIPO	Primario – esencial

IDENTIFICADOR	CDU 09.1
CASO DE USO	Pagar proyecto
ACTORES	Usuario, banco
DESCRIPCIÓN	El usuario realiza un pago por medio de un banco externo al dar por finalizado un proyecto utilizando un número de cuenta proporcionado por el usuario que trabajo en ello
TIPO	Primario – esencial

IDENTIFICADOR	CDU 09.2
CASO DE USO	Pagar tarea
ACTORES	Usuario, banco
DESCRIPCIÓN	El usuario realiza un pago por medio de un banco externo al dar por finalizada una tarea utilizando un número de cuenta proporcionado por el usuario que trabajo en ella
TIPO	Primario – esencial

IDENTIFICADOR	CDU 10
CASO DE USO	Respalidar usuarios
ACTORES	Administrador

DESCRIPCIÓN	El administrador realiza una copia de seguridad de los usuarios para prevenir cualquier caída del sistema
TIPO	Primario – esencial

IDENTIFICADOR	CDU 10.1
CASO DE USO	Generar backup
ACTORES	Administrador
DESCRIPCIÓN	El administrador realiza una copia de seguridad de los datos de todos los usuarios para prevenir cualquier caída del sistema
TIPO	Primario – esencial

IDENTIFICADOR	CDU 10.2
CASO DE USO	Cargar usuarios
ACTORES	Administrador
DESCRIPCIÓN	El administrador carga los datos de los usuarios, previamente guardados, al sistema
TIPO	Primario – esencial

IDENTIFICADOR	CDU 11
CASO DE USO	Moderar red social
ACTORES	Administrador
DESCRIPCIÓN	El administrador analiza denuncias de usuarios por contenido inapropiado de otros usuarios dentro de la red social
TIPO	Secundario – esencial

IDENTIFICADOR	CDU 11.1
CASO DE USO	Suspender usuario
ACTORES	Administrador
DESCRIPCIÓN	El administrador suspende un usuario por ser denunciado por primera vez utilizando contenido inapropiado dentro de la red social
TIPO	Secundario – esencial

IDENTIFICADOR	CDU 11.2
CASO DE USO	Eliminar usuario
ACTORES	Administrador
DESCRIPCIÓN	El administrador elimina un usuario por ser denunciando reiteradas veces por contenido inapropiado dentro de la red social
TIPO	Secundario – esencial

CASOS DE USO EXPANDIDOS

IDENTIFICADOR	CDU-01
CASO DE USO	Crear cuenta
ACTORES	Usuario
PROPÓSITO	Que el usuario pueda tener una cuenta propia en la red social
RESUMEN	El usuario crea un cuenta para poder ingresar a la red social por primera vez
TIPO	Primario – esencial
REFERENCIA CRUZADA	
CURSO NORMAL DE EVENTOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuario ingresa nombre completo, fecha de nacimiento, correo, nickname y contraseña 2. El sistema genera la nueva cuenta y lo regresa a la página de inicio de sesión
CURSO ALTERNO DE EVENTOS	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 El usuario ingresa correo invalido 1.2 El sistema le indica que debe ingresar un correo válido

IDENTIFICADOR	CDU-02
CASO DE USO	Iniciar sesión
ACTORES	Usuario (iniciador), administrador(iniciador)
PROPÓSITO	Que el usuario pueda ingresar a la red social
RESUMEN	El usuario ingresa sus datos para poder acceder a la red social
TIPO	Primario – esencial
REFERENCIA CRUZADA	CDU-2.1, CDU-2.2
CURSO NORMAL DE EVENTOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuario ingresa su usuario y contraseña 2. El sistema los valida 3. El usuario ingresa a su página de inicio
CURSO ALTERNO DE EVENTOS	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 los datos ingresados por el usuario son incorrectos 2.1 El sistema muestra mensaje de error y vuelve al paso 1

IDENTIFICADOR	CDU-03
CASO DE USO	Publicar estado
ACTORES	Usuario
PROPÓSITO	Que el usuario pueda publicar lo que piensa o hace
RESUMEN	El usuario publica un estado desde su perfil visible para sus contactos
TIPO	Secundario – esencial
REFERENCIA CRUZADA	CDU-3.1
CURSO NORMAL DE EVENTOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario ingresa a su perfil 2. El usuario escribe un estado en la casilla correspondiente y presiona el botón de publicar 3. El estado se muestra en su perfil
CURSO ALTERNO DE EVENTOS	

IDENTIFICADOR	CDU-04
CASO DE USO	Agregar conocimiento
ACTORES	Usuario
PROPÓSITO	Que el usuario puede comentar el estado de sus contactos
RESUMEN	El usuario agrega dentro de su perfil los conocimientos el posee para optar a futuros proyectos o tareas dentro de la red social
TIPO	Primario – esencial
REFERENCIA CRUZADA	CDU-4.1, CDU-4.2
CURSO NORMAL DE EVENTOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario agrega a su perfil el o los conocimientos que el posee 2. Los conocimientos se agregan a su perfil y son visibles a todo el público
CURSO ALTERNO DE EVENTOS	

IDENTIFICADOR	CDU-05
CASO DE USO	Crear asociación
ACTORES	Usuario
PROPÓSITO	Que el usuario pueda formar alianza con otros usuarios
RESUMEN	El usuario crea una grupo con otros usuarios de conocimientos parecidos para formar una asociación
TIPO	Secundario – esencial
REFERENCIA CRUZADA	CDU-5.1, CDU-5.2, CDU-5.3
CURSO NORMAL DE EVENTOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario con más de 100 puntos de karma crea una asociación dándole un nombre, resumen y logotipo 2. El usuario agrega a sus contactos a dicha asociación
CURSO ALTERNO DE EVENTOS	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 El usuario tiene 100 puntos o menos de karma 1.2 El sistema le indica que no puede crear una asociación 2.1El usuario intenta agregar dos veces a un mismo usuario 2.2El sistema le indica que no puede agregarlo nuevamente porque ya se encuentra dentro de la asociación

IDENTIFICADOR	CDU-06
CASO DE USO	Crear proyecto
ACTORES	Usuario
PROPÓSITO	Que el usuario pueda ofrecer trabajo a otros usuarios
RESUMEN	El usuario crea un proyecto en el que desea trabajar junto a otros usuarios
TIPO	Primario – esencial
REFERENCIA CRUZADA	CDU-6.1, CDU-6.2, CDU-6.3
CURSO NORMAL DE EVENTOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario crea un proyecto con nombre, descripción, fecha de inicio y finalización 2. El usuario agrega tareas para segmentar el proyecto 3. El usuario agrega a usuarios dependiendo del nivel de karma con el que cuenten 4. Al finalizar todas las tareas el usuario da por terminado el proyecto 5. El usuario da puntos karma a los participantes de cada tarea cuando sea terminada, tomando en cuenta que solo puede dar 5 puntos 6. El usuario da puntos karma a los participantes del proyecto al darlo por finalizado, tomando en cuenta que solo puede dar 10 puntos
CURSO ALTERNO DE EVENTOS	<p>1.1El usuario no ingresa todos los campos de forma correcta 1.2El sistema indica que debe ingresar los datos correctamente y los solicita de nuevo 2.1El usuario no agrega tareas al proyecto 2.2El sistema solicita el ingreso de al menos una tarea para continuar 3.1El usuario no se puede agregar debido a que no cumple con los requisitos de karma puestos por el usuario principal</p>

IDENTIFICADOR	CDU-07
CASO DE USO	Crear tarea
ACTORES	Usuario
PROPÓSITO	Que el usuario pueda ofrecer trabajo a otros usuarios
RESUMEN	El usuario crea una tarea en la que desea trabajar junto a otros usuarios
TIPO	Primario – esencial
REFERENCIA CRUZADA	CDU-7.1, CDU-7.2
CURSO NORMAL DE EVENTOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario crea una tarea con nombre, descripción, fecha de inicio y finalización 2. El usuario agrega a usuarios dependiendo del nivel de karma con el que cuenten

	3. El usuario da puntos karma a los participantes de la tarea cuando sea terminada, tomando en cuenta que solo puede dar 5 puntos
CURSO ALTERNO DE EVENTOS	1.1 El usuario no ingresa todos los campos de forma correcta 1.2 El sistema indica que debe ingresar los datos correctamente y los solicita de nuevo 3.1 El usuario no se puede agregar debido a que no cumple con los requisitos de karma puestos por el usuario principal

IDENTIFICADOR	CDU-08
CASO DE USO	Denunciar contenido
ACTORES	Usuario
PROPÓSITO	Que el usuario pueda indicar cuando algo no es apropiado
RESUMEN	El usuario marca como inapropiado algún contenido publicado por otros usuarios
TIPO	Secundario – esencial
REFERENCIA CRUZADA	
CURSO NORMAL DE EVENTOS	1. El usuario marca un contenido (estado, comentario, asociación, etc.) como inapropiado 2. El sistema lo valida y es enviado al administrador para su revisión
CURSO ALTERNO DE EVENTOS	

IDENTIFICADOR	CDU-09
CASO DE USO	Realizar pago
ACTORES	Usuario (iniciador), banco
PROPÓSITO	Que el usuario reciba un pago por trabajo realizado
RESUMEN	El usuario realiza un pago por medio de un banco externo al dar por finalizada cierta labor utilizando un número de cuenta proporcionado por el usuario que trabajo en ella
TIPO	Primario – esencial
REFERENCIA CRUZADA	CDU-9.1, CDU-9.2
CURSO NORMAL DE EVENTOS	1. El usuario realiza solicita un número de cuenta a todos los participantes de los proyectos y tareas 2. El usuario ingresa los números de cuenta y los envía al banco 3. El banco analiza los números de cuenta y realiza las transferencias
CURSO ALTERNO DE EVENTOS	1.1 El usuario no solicita números de cuenta a todos los usuarios 1.2 El sistema le indica que debe solicitarles a todos los números de cuenta 2.1 El banco rechaza los números de cuenta 2.2 Regresa al paso 1

IDENTIFICADOR	CDU-10
CASO DE USO	Respaldar usuarios
ACTORES	Administrador
PROPÓSITO	Que el administrador tenga un respaldo de los datos
RESUMEN	El administrador realiza una copia de seguridad de los usuarios para prever cualquier caída del sistema
TIPO	Primario – esencial
REFERENCIA CRUZADA	CDU-10.1, CDU-10.2
CURSO NORMAL DE EVENTOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador realiza una copia de todos los usuarios en archivos de texto 2. Los archivos son reemplazados periódicamente por los actualizados 3. Si se genera un error en el sistema el administrador carga las copias de seguridad para restaurar todos los datos
CURSO ALTERNO DE EVENTOS	

IDENTIFICADOR	CDU-11
CASO DE USO	Moderar red social
ACTORES	Administrador
PROPÓSITO	Que el administrador pueda mediar entre los usuarios
RESUMEN	El administrador analiza denuncias de usuarios por contenido inapropiado de otros usuarios dentro de la red social
TIPO	Secundario – esencial
REFERENCIA CRUZADA	CDU-11.1, CDU-11.2
CURSO NORMAL DE EVENTOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador recibe denuncias realizadas por los usuarios 2. El administrador analiza las denuncias 3. Si es la primera vez el administrador suspende al usuario 4. Si es reiteración el administrador elimina al usuario
CURSO ALTERNO DE EVENTOS	2.1 Si la denuncia no es verídica el administrador la omite y regresa al paso 1

GLOSARIO

1. **REQUERIMIENTOS FUNCIONALES:** Los requerimientos funcionales son declaraciones de los servicios que proveerá el sistema, de la manera en que éste reaccionará a entradas particulares. En algunos casos, los requerimientos funcionales de los sistemas también declaran explícitamente lo que el sistema no debe hacer.
2. **REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES:** Son aquellos requerimientos que no se refieren directamente a las funciones específicas que entrega el sistema, sino a las propiedades emergentes de éste como la fiabilidad, la respuesta en el tiempo y la capacidad de almacenamiento. De forma alternativa, definen las restricciones del sistema como la capacidad de los dispositivos de entrada/salida y la representación de datos que se utiliza en la interface del sistema.
3. **CLIENTE:** Se puede definir un cliente como cualquier cosa (que no sea un servidor) que se conecta a un servidor
4. **SISTEMA:** Es un programa diseñado para o por los usuarios para facilitar la realización de tareas específicas en la computadora
5. **DIAGRAMA:** Un diagrama es un gráfico que puede ser simple o complejo, con pocos o muchos elementos, pero que sirve para simplificar la comunicación y la información sobre un proceso o un sistema determinado.
6. **CASOS DE USO:** El diagrama de casos de uso representa la forma en como un Cliente (Actor) opera con el sistema en desarrollo, además de la forma, tipo y orden en como los elementos interactúan
7. **ACTOR:** Se le llama actor a toda entidad externa al sistema que guarda una relación con éste y que le demanda una funcionalidad. Esto incluye a los operadores humanos, pero también incluye a todos los sistemas externos
8. **CASOS DE USO DE ALTO NIVEL:** son los que no contiene detalles de la implementación, pero si tienen las partes básicas como es el nombre, actor (es), propósito y resumen, estos se expresan en el propósito del caso de uso.
9. **CASOS DE USO EXPANDIDOS:** son los que contiene detalles de la implementación también incluye el nombre, actor(es), propósito y resumen, este está enfocado a la interacción del usuario- respuesta del sistema, también incluye los tipos que según su prioridad son primario que son el valor agregado al negocio con un rango de > 5, secundario que es el soporte del primario con un rango de <= 5 y opcional son los que se pueden dar o no; implementación esta podría ser real o esencial
10. **MODELO CONCEPTUAL:** Conocido también como modelo de dominio el cual es la descripción de cómo se relacionan los conceptos en un problema.
11. **ENTIDAD:** Una entidad es la representación de un objeto o concepto del mundo real que se describe en una base de datos.
12. **RELACION:** Las relaciones de bases de datos son asociaciones entre tablas que se crean utilizando sentencias de unión para recuperar datos.
13. **DIAGRAMA ENTIDAD RELACION:** Es un modelo de datos que permite representar cualquier abstracción, percepción y conocimiento en un sistema de información formado por un conjunto de objetos denominados entidades y relaciones.
14. **DIAGRAMA DE GANTT:** Es una herramienta para planificar y programar tareas a lo largo de un período determinado.

15. **METODOLOGIA ITERATIVO INCREMENTAL:** En un desarrollo iterativo e incremental el proyecto se planifica en diversos bloques temporales (en el caso de Scrum de un mes natural o hasta de dos semanas, si así se necesita) llamados iteraciones.
16. **SCRIPT:** Son pequeños programas que no son compilados, es decir, por lo general necesitan de un programa lector o interprete que codifique la información del script y lo lleve a lenguaje de máquina, para que la información sea procesada y ejecutada por el ordenador
17. **SITIO WEB ESTATICO:** Son aquellos sitios enfocados principalmente a mostrar una información permanente, donde el navegante se limita a obtener dicha información, sin que pueda interactuar con la página Web visitada
18. **SITIO WEB DINAMICO:** Son aquellos que permiten crear aplicaciones dentro de la propia Web, otorgando una mayor interactividad con el navegante.
19. **BOOTSTRAP:** Es un framework desarrollado y liberado por Twitter que tiene como objetivo facilitar el diseño web. Permite crear de forma sencilla webs de diseño adaptable, es decir, que se ajusten a cualquier dispositivo y tamaño de pantalla y siempre se vean igual de bien.

DIAGRAMA ENTIDAD RELACIÓN

