

**SISTEMA GESTOR DE INFORMACIÓN
DE EXPERIENCIAS EMPÍRICAS**

MANCILLA BUELVAS EFRAÍN JOSÉ

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE INGENIERÍA
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA, REDES Y ELECTRÓNICA
PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN INFORMÁTICA
BOGOTÁ
I - 2014**

**SISTEMA GESTOR DE INFORMACIÓN
DE EXPERIENCIAS EMPÍRICAS**

MANCILLA BUELVAS EFRAÍN JOSÉ

**Trabajo de grado para optar al título de
Tecnólogo en Informática**

Asesor:

Ing. Oscar Gallo

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE INGENIERÍA
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA, REDES Y ELECTRÓNICA
PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN INFORMÁTICA
BOGOTÁ
I - 2015**

Nota de aceptación

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Bogotá D.C., Enero de 2015

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo a mi familia que me ha apoyado en todas las etapas que han aparecido durante esta fase de aprendizaje. A Karina, que de no ser por su motivación y apoyo constante, nunca hubiese logrado codificar este proyecto. Finalmente, a todos los maestros que han sido participes de mi formación como profesional activo y útil para esta sociedad.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco infinitamente a mis padres, puesto que gracias a la constante motivación y apoyo que me han brindado durante cada uno de los días de mi vida, he llegado hasta esta estancia de mi vida. Un agradecimiento especial para Karina, definitivamente ha sido el motivo para dar la estocada final a esta carrera Tecnológica, por ella y para ella, y por mi familia he concluido esta fase de aprendizaje. A todos los maestros que de manera directa e indirecta me han enseñado el arte de la Algoritmia y la Programación además de haberme formado como una persona íntegra. A todos mis amigos que he conocido durante este proceso, y a la institución como tal por brindar unas instalaciones tan agradables para llevar a cabo este proceso.

CONTENIDO

	Pág.
1. ÁMBITO DEL PROYECTO	13
1.1 Descripción general del sistema actual	13
1.2 Identificación de limitaciones, causas y efectos del sistema actual	14
1.3 Planteamiento de oportunidad	15
1.4 Especificaciones, deseos y expectativas de usuario.....	16
1.5 Descripción del sistema propuesto	16
1.5.1 Título.....	16
1.5.2 Alcance	16
1.5.3 Módulos	17
2. PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO	19
2.1 Planificación del proyecto(actividades, tiempo, recursos y costos).....	19
3. INGENIERÍA DE REQUERIMIENTOS.....	22
3.1 Levantamiento de información	22
3.1.1 Procesos y procedimientos del negocio (PBE).....	22
3.1.2 Referencias con sistemas coexistentes	22
3.2 Definición de diagrama de actividades del sistema propuesto.....	23
3.3 Catálogo de casos de uso.....	24
3.4 Catálogo de actores y responsabilidades	26
3.5 Diagramas de casos de uso.....	27
3.6 Descripción de casos de uso	33
3.7 Matriz de requerimientos (modelo FURPS).....	60
4. ARQUITECTURA Y DISEÑO DEL SISTEMA.....	62
4.1 Diagramas estáticos del sistema.....	62
4.1.1 Clases.....	62

4.2 Definición de modelo de datos	65
4.2.1 Modelo relacional	65
4.2.2 Diccionario de datos	67
5. CODIFICACIÓN Y PRUEBAS	68
5.1 Ejecución de código fuente	68
5.2. Plan de pruebas	68
6. IMPLANTACIÓN DEL SISTEMA	69
6.1 Plan de conversión.....	69
6.2 Plan de capacitación de usuarios.....	69
7. GLOSARIO	70
8. CONCLUSIONES	73
6. BIBLIOGRAFÍA	74

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla N°1 Módulos.....	17
Tabla N°2 Diagrama de Gantt-1	19
Tabla N°3 Catálogo de casos de uso	24
Tabla N°4 Catálogo de actores y responsabilidades.....	26
Tabla N°5 Caso de uso 001 – Registrar usuario	33
Tabla N°6 Caso de uso 002 – Iniciar sesión	36
Tabla N°7 Caso de uso 003 – Editar información personal.....	37
Tabla N°8 Caso de uso 004 – Crear Guías.....	39
Tabla N°9 Caso de uso 005 – Editar Guías	41
Tabla N°10 Caso de uso 006 – Buscar Guías.....	42
Tabla N°11 Caso de uso 007 – Crear evento de Streaming	43
Tabla N°12 Caso de uso 008 – Buscar evento de Streaming	45
Tabla N°13 Caso de uso 009 – Borrar Guía.....	46
Tabla N°14 Caso de uso 010 – Bloquear usuario	47
Tabla N°15 Caso de uso 011 – Eliminar usuario.....	48
Tabla N°16 Caso de uso 012 – Eliminar evento de Streaming	50
Tabla N°17 Caso de uso 013 – Registrar patrocinador.....	51
Tabla N°18 Caso de uso 014 – Eliminar patrocinador.....	53
Tabla N°19 Caso de uso 015 – Editar usuario	54
Tabla N°20 Caso de uso 016 – Ver Guías creadas.....	55
Tabla N°21 Caso de uso 017 – Editar evento de Streaming	56
Tabla N°22 Caso de uso 018 – Enviar solicitud de soporte	58
Tabla N°23 Matriz de requerimientos	60
Tabla N°24 Diccionario de datos	65

LISTA DE DIAGRAMAS

	Pág.
Diagrama N°1 Diagrama de Gantt-2	23
Diagrama N°2 Diagrama de actividad	23
Diagrama N°3 Caso de uso 001 – Registrar usuario.....	27
Diagrama N°4 Caso de uso 002 – Iniciar sesión	27
Diagrama N°5 Caso de uso 003 – Editar información personal	27
Diagrama N°6 Caso de uso 004 – Crear Guías	28
Diagrama N°7 Caso de uso 005 – Editar Guías	28
Diagrama N°8 Caso de uso 006 – Buscar Guías	28
Diagrama N°9 Caso de uso 007 – Crear evento de Streaming	29
Diagrama N°10 Caso de uso 008 – Buscar evento de Streaming.....	29
Diagrama N°11 Caso de uso 009 – Borrar Guía	29
Diagrama N°12 Caso de uso 010 – Bloquear usuario.....	30
Diagrama N°13 Caso de uso 011 – Eliminar usuario	30
Diagrama N°14 Caso de uso 012 – Eliminar evento de Streaming.....	30
Diagrama N°15 Caso de uso 013 – Registrar patrocinador	31
Diagrama N°16 Caso de uso 014 – Eliminar patrocinador	31
Diagrama N°17 Caso de uso 015 – Editar usuario.....	31
Diagrama N°18 Caso de uso 016 – Ver Guías creadas	32
Diagrama N°19 Caso de uso 017 – Editar evento de Streaming	32
Diagrama N°20 Caso de uso 018 – Enviar solicitud de soporte	32
Diagrama N°21 Caso de uso 019 – Resolver solicitud de soporte	33
Diagrama N°22 Diagrama de clases - Modelo	62
Diagrama N°23 Diagrama de clases - Controlador	63
Diagrama N°24 Diagrama de clases - Vista	64
Diagrama N°25 Modelo relacional.....	65

RESUMEN

Este proyecto propone crear una aplicación web que permita la gestión, creación, edición y eliminación de contenido que tiene como tema central las artesanías, manualidades y culinaria, actividades que en su gran mayoría se aprenden empíricamente. Esta gestión se generará mediante la creación de Guías.

Contará con un módulo de ayuda para la creación no solo de contenido propio de nuestra aplicación web, sino también de otras necesarias para explotar al máximo las funcionalidades que se ofrecen. La información será almacenada y consultada posteriormente directamente de una base de datos propia y exclusiva para esta aplicación web.

La aplicación se desarrolla bajo el lenguaje de PHP, apoyándose en un framework llamado CakePHP para implementar de una manera fácil el MVC (Modelo Vista Controlador). Emplea librerías de JavaScript como JQuery, logrando así eliminar la necesidad de llamar una función directamente del HTML y hacerlo desde un archivo JS. EL desarrollo del Front-end se apoya en estilos libres de CSS, mientras que el desarrollo del Back-end es de autoría propia del programador.

Esta aplicación va dirigida a todas aquellas personas que desean emplear su equipo de cómputo para compartir su conocimiento y adquirir mucho más, logrando así gestionar todo desde un mismo lugar, desde una misma aplicación web, teniendo en cuenta que pocos sitios en la web ofrecen todos estos servicios en una sola aplicación y con la debida atención, mantenimiento y soporte que amerita una aplicación web de tal magnitud.

ABSTRACT

The project presented here proposes the creation of a web application that allows managing, creating, editing and deleting content, which central theme is the craftwork, handicrafts and culinary activities that are mostly learned by empiric methods. This management tool will be generated by the creation of guides.

A help module will be available for the creation of content on the web application. This help module will include guides to help the users for proper use of other web applications in order to give the users of our application the chance to get a complete experience of all the features that our web application offers. The information will be saved and consulted in further occasions directly from a database that will be exclusive for this web application.

The application is developed under the PHP language, and it is supported by a framework called CakePHP in order to have an easy way for the implementation of MVC (Model View Controller). It uses JavaScript libraries like JQuery, in order to eliminate the need of calling a direct function from HTML; instead of a HTML function it can be done from a JS archive. The development of the Font-end is based by free CSS styles and the Back-end was all done under the authorship of the programmer.

This application is intended for all the users who want to use their computer equipment to share their knowledge and acquire much more, instead using more than one application, this one offers the possibility to manage the content in one single application, considering few web applications offer all of these possibilities together with the proper care, maintenance and support the user needs from a web application of such importance and magnitude.

INTRODUCCIÓN

Gracias a la masificación de la Internet, y el fácil acceso que presentan en estos momentos todas las personas a los equipos de cómputo, cada vez aparecen más servicios ofrecidos mediante aplicaciones web para diferentes áreas, como lo son los video juegos online, las compras y ventas de artículos (e-commerce), enciclopedias virtuales con gran cantidad de contenido (Wikipedia o monografías por ejemplo). También se denota la gran acogida que ha tenido el servicio aún desconocido por muchos, el Streaming; en el cual una persona del común cualquiera con simplemente crear una cuenta en el portal proveedor de este servicio, puede iniciar una transmisión en vivo de lo que está haciendo, sin tener que pegar por ello.

Teniendo claro estos aspectos, se gestiona el desarrollo de una aplicación web dirigido a las personas amantes de las manualidades, el arte de la culinaria, y personas interesadas en transmitir sus conocimientos con muchas personas más sin necesidad de salir de su casa.

Este proyecto propone crear una Aplicación web en la cual los usuarios se puedan registrar, para posteriormente poder crear contenido, representado mediante Guías, las cuales se construyen de una manera fácil, al ser guardadas se publican y estas pueden ser consultadas por cualquier tipo de persona, pero únicamente editada por su autor, los moderadores y administradores también podrá tener esta facultad.

Para el desarrollo de esta aplicación web se han empleado diversas herramientas, empezando por la más fundamental como lo son los Diagramas UML, gracias a estos se logró comprender más a fondo la interacción del usuario con la aplicación y complementar las funcionalidades previamente estipuladas. Guardando todo el contenido creado por el usuario directamente en una base de datos, el cual posteriormente podrá ser consultado por cualquiera mediante consultas SQL, y empleando como Sistema Gestor de Base de Datos MySQL. Se ha empleado el framework CakePHP, integrando así directamente el MVC (Modelo Vista Controlador), generando un código organizado. Explotando también todas las funciones que ofrece la librería de JavaScript JQuery, para la gestión de las funcionalidades en un archivo externo al HTML separando la vista del control de las funciones.

1. ÁMBITO DEL PROYECTO

1.1. Descripción general del sistema actual

En la actualidad se encuentran aplicaciones web que ofrecen servicios de recolección, consulta y publicación de información de diferentes ámbitos. Estas permiten (entre otras cosas) crear Guías para realizar diferentes procesos relacionados con labores escolares y de ocio como por ejemplo video juegos en mayor cantidad.

Se encuentran claramente aspectos similares en estas, como la función de consultas en el cual se puede buscar información por etiquetas (tags), por frases o temas en específicos (categorías), mediante una sentencia en lenguaje de consulta estructurado SQL. En la sección de creación de contenido se encuentra un formulario, el cual presenta una interfaz intuitiva para la elaboración de Guías paso a paso, pueden adjuntar también imágenes con su debida descripción, mediante botones con funciones llamadas desde el JavaScript logran agregar diversos elementos, y tienen un botón de guardar que envía los datos consignados en este formulario a la base de datos, realizando previamente ciertas validaciones. Y en la sección de panel de control, exclusiva de los usuarios registrados, presentan varias opciones para consultar el material publicado por estos en modo de tablas, también permite editar sus datos personales, sus Guías y Streams que yacen en la base de datos, publicadas y guardadas previamente por ellos mismos.

En la sección de temas destacados, se encuentran publicaciones de los usuarios más reconocidos de la web por sus aportes, las cuales tienen asignada una variable propia con dos estados sea numérica o alfabética almacenada en la base de datos en su respectiva tabla, usuarios que en algunas ocasiones invierten (puede ser monetariamente) para que se les otorgue el debido reconocimiento y prioridad en la publicación de sus contenidos.

También existe en la mayoría de estas páginas, la sección publicitaria donde se exponen tanto la información sobre los patrocinadores de la web, como

la información de las que realizan pagos para que sea promocionada información acerca de sus productos y servicios relacionados con la web.

Una nueva opción para compartir conocimiento y experiencias, que cada vez tiene más acogida entre los internautas y gente del común, es la posibilidad de realizar sesiones de sus actividades en vivo mediante Internet, llamado Streaming. Ya no se trata simplemente de subir un contenido multimedia a una página como [www. dailymotion.com](http://www.dailymotion.com) para que este pueda ser reproducido múltiples veces por cualquier persona, ahora se logra tener una transmisión en vivo de lo que la persona realiza y así lograr compartir este con sus demás pares (como tener un propio canal de transmisión de señal en vivo, gracias a la Internet).

Este proceso se puede realizar mediante aplicaciones web dedicadas (pioneras en este servicio en este momento), que yacen en dominios como www.twitch.tv, www.youtube.com, entre otras varias.

Si bien es cierto cada aplicación web tiene su debido proceso transaccional de Guías de diferente ámbito, son pocas las que hasta el momento logran fusionar estos diferentes servicios en un solo sitio, de una forma que logre captar la atención y gratitud de un público hasta ahora no muy apreciado, como son las personas del común amante de las manualidades, artesanías, cocina entre otras.

1.2. Identificación de limitaciones, causas y efectos del sistema actual

- No se disponen de sitios web que logren prestar estos servicios de una manera conjunta, teniendo en cuenta el público al cual va dirigido la aplicación web.
- No se encuentran sitios web reconocidos que posean aplicaciones web que permitan crear, editar, guardar y publicar de manera libre e intuitiva Guías relacionadas con manualidades, artesanías, recetas de cocina entre otras.
- A pesar de que se encuentran sitios con aplicaciones web similares a las que se desean concatenar, estos presentan varias restricciones e interfaces poco amigables para el usuario común.

- No presentan material de ayuda suficiente para la interacción con la aplicación web presentada mediante el sitio, para obtener una experiencia y resultados más satisfactorios que los generados hasta ahora.

1.3. Planteamiento de oportunidad

Se creará una aplicación web la cual podrá ser usada mediante un sitio web con un dominio propio. Contará con una base de datos propia para almacenar la información de cada usuario, cliente, y todo el material que ellos creen. Se prestarán servicios tales como:

- Permitirá registro de personas (cuya información indicada en el formulario será guardada en la base de datos) para que tengan acceso a más servicios, a diferencia de los que se les ofrece a las personas visitantes (no registradas).
- Permitirá a los usuarios registrados, la inclusión de información (sean datos o Guías de algún tema en especial) de una manera rápida en la base de datos, la cual posteriormente podrá ser editada o eliminada por el mismo, consultada y valorada por los demás.
- Permitirá a todo tipo de usuarios, realizar la búsqueda, consulta y visualización de las Guías creadas por los demás usuarios que yacen en la base de datos (mediante consultas SQL).
- Permitirá a los usuarios registrados, registrar la fecha y hora de su transmisión de sesiones de cursos online (Streaming). Después de creados, también tendrán opción de editar las propiedades del evento, y borrarlos.

Se presenta una oportunidad sin igual; la humanidad se encuentra en un auge tecnológico donde para las personas del común la accesibilidad a equipos de cómputo (computadores de escritorio, portátiles, tablets y Smartphone) es cada vez más fácil.

Con todo esto también se pretende cautivar la atención, y por qué no?, generar la gratitud de múltiples usuarios al crear una aplicación web destinada específicamente a ellos, sabiendo que son pocas las web que

ofrecen un servicio similar, pero no tan completo como el que se pretende crear.

1.4. Especificaciones, deseos y expectativas de usuario

Consultando con varios usuarios, presentan un gran interés en el desarrollo pronto de la aplicación, puesto que como ya es sabido por las previas consultas son pocos los sitios que prestan un servicio similar en una sola aplicación y más aún mucho menos los que poseen material de ayuda claro para la explotación de las funcionalidades que ofrece la aplicación web.

1.5. Descripción del sistema propuesto

1.5.1. Título

Basándose en las características que posee el presente proyecto se puede designar el título de:

SISTEMA GESTOR DE INFORMACIÓN DE EXPERIENCIAS EMPÍRICAS

1.5.2. Alcance

Esta aplicación web pretende brindar una herramienta de ayuda y beneficio mutuo, para las tres partes implicadas en ella, el usuario que consulta, elimina, edita y crea información que se representa mediante Guías, los patrocinadores y empresas las cuales tendrán su información almacenada en la base de datos y promocionadas en el sitio web, recibirán de una u otra manera ingresos gracias a la publicidad que se presenta, y para las personas implicadas en la creación y manutención de la misma.

1.5.3. Módulos

MÓDULO	FUNCIÓN
<p>GESTIÓN DE USUARIOS</p>	<p>En este módulo se pueden realizar actividades tales como la creación de usuarios, edición de su información y bloqueo o eliminación de estos.</p> <p>Los tipos de usuarios que se presentan son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usuario invitado: el cual podrá únicamente consultar y visualizar las Guías creadas por los demás usuarios, también ver las fechas y enlaces a las sesiones (cursos) online que promueven otros usuarios registrados. También podrá registrarse gracias al formulario que el sitio web cuya funcionalidad yace en la aplicación web. - Usuario registrado: el cual además de poseer los mismos permisos que el usuario invitado, tendrá la posibilidad de crear contenido para compartir sus experiencias representadas en Guías, podrá guardarlas (estas Guías se almacenarán en la base de datos), editarlas y publicarlas para que más personas puedan consultarla. También podrá editar su información personal en el panel de control destinado a los usuarios registrados (todos los cambios realizados en la información serán actualizados en la base de datos). - Administrador: el cual tendrá todas las funciones posibles en la gestión de contenidos y también crear, editar, bloquear y eliminar usuarios. - Moderador: el cual tendrá todas las funciones de un usuario registrado, y además tendrá la facultad de editar y eliminar contenido publicado por los demás usuarios, si se considera que la temática que este aborda no es coherente con la temática de la aplicación en general.
<p>GUÍAS</p>	<p>En este módulo los Usuarios registrados podrán elaborar, editar, guardar, publicar, consultar Guías (las cuales son almacenadas en la base de datos de la aplicación web), mediante un formulario. Estas Guías permitirán a los usuarios compartir sus experiencias y conocimientos para que otros</p>

	<p>más las realicen de una manera práctica según la composición de estas.</p> <p>Los usuarios invitados podrán consultar y visualizar las Guías creadas por otros únicamente.</p>
STREAMING	<p>En este módulo los usuarios registrados encontrarán una serie de Guías para registrarse primeramente en www.youtube.com así como también crear un correo electrónico en www.gmail.com (requerida para el registro en las páginas mencionadas previamente), con el fin de que puedan registrar sesiones (Streaming) para la transmisión de sus cursos online y sea visto por otros.</p> <p>En cuanto a los usuarios invitados, podrán consultar las fechas y horas de la transmisión de los Streaming, con su respectivo enlace al canal del usuario que los ofrece.</p>
CONSULTA	<p>En este módulo todos los tipos de usuarios tendrán la posibilidad de consultar Guías mediante palabras o frases (la consulta se realizará mediante SQL en la base de datos), y se mostrarán los resultados listados.</p>
SOPORTE	<p>En este módulo todos los tipos de usuario podrán enviar sus inquietudes para que el Staff proceda a recibir y generar una solución práctica a la solicitud del usuario.</p>

Tabla N°1. Módulos.

Fuente: Autor.

2. PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO

2.1. Diagrama de Gantt











		Nombre	Duración	Inicio	Terminado	Predecesores
1		Descripcion general del sistema	1 day?	27/09/13 8:00	27/09/13 17:00	
2		Identificacion de limitaciones causas y efectos del sistema actual	1 day?	1/10/13 8:00	1/10/13 17:00	
3		Planteamiento de oportunidad	1 day?	7/10/13 8:00	7/10/13 17:00	
4		Especificaciones, deseos y expectativas del usuario	1 day?	9/10/14 8:00	9/10/14 17:00	
5		Descripcion del sistema propuesto	1 day?	11/10/13 8:00	11/10/13 17:00	
6		Título	1 day?	16/10/13 8:00	16/10/13 17:00	
7		Alcance	1 day?	18/10/13 8:00	18/10/13 17:00	
8		Procesos y procedimientos del negocio PBE	1 day?	19/10/13 8:00	21/10/13 17:00	
9		Reeferencias con sistemas coexistentes	1 day?	19/10/13 8:00	21/10/13 17:00	
10		Desarrollo y presentacion de prototipo	1 day?	19/10/13 8:00	21/10/13 17:00	
11		Definicion de diagrama de actividades	1 day?	20/10/13 8:00	21/10/13 17:00	
12		Catalogo de casos de uso	2 days	20/10/13 8:00	22/10/13 17:00	
13		catalogo de actores y responsabilidades	1 day?	19/10/13 8:00	21/10/13 17:00	
14		Diagrama de casos de uso	2 days	21/10/13 8:00	22/10/13 17:00	
15		Descripcion de los casos de uso	2 days	22/10/13 8:00	23/10/13 17:00	
16		Matriz de requerimientos	1 day?	23/10/13 8:00	23/10/13 17:00	
17		Diagrama de clases	2 days	24/10/13 8:00	25/10/13 17:00	
18		Diagrama de componentes	2 days	24/10/13 8:00	25/10/13 17:00	
19		Diseño de entradas / salidas del sistema	1 day?	25/10/13 8:00	25/10/13 17:00	
20		Definicion de modelo de datos	1 day?	25/10/13 8:00	25/10/13 17:00	
21		Modelo relacional	2 days	26/10/13 8:00	29/10/13 17:00	
22		Diccionario de datos	1 day?	26/10/13 8:00	28/10/13 17:00	
23		Definicion del SGBD	1 day?	26/10/13 8:00	28/10/13 17:00	
24		Definicion y diagrama de despliegue	2 days	27/10/13 8:00	29/10/13 17:00	
25		Codificacion y ejecucion de codigo fuente	30 days	28/10/13 8:00	6/12/13 17:00	
26		Plan de pruebas	1 day?	29/10/13 8:00	29/10/13 17:00	
27		Plan de conversion	1 day?	29/10/13 8:00	29/10/13 17:00	
28		Plan de capacitacion de usuarios	1 day?	1/11/13 8:00	1/11/13 17:00	
29		Documentacion del sistema	1 day?	2/11/13 8:00	4/11/13 17:00	
30		Entrega y puesta en funcionamiento	1 day?	29/11/13 8:00	29/11/13 17:00	

Tabla N°2. Diagrama de Gantt-1.

Fuente: Autor.

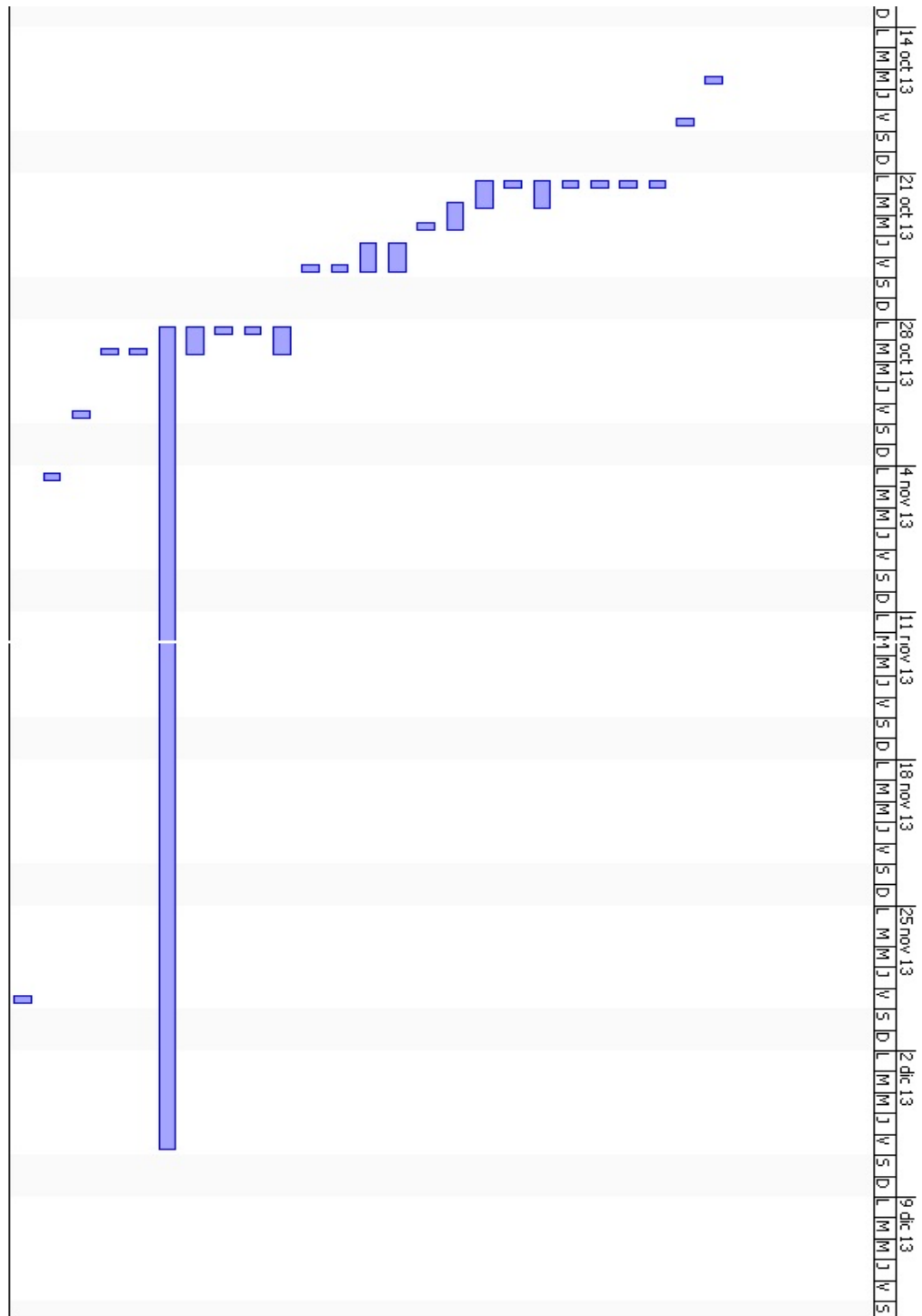


Diagrama N°1. Diagrama de Gantt-2.
Fuente: Autor.

3. INGENIERÍA DE REQUERIMIENTOS

3.1. Levantamiento de información

3.1.1. Procesos y procedimientos del negocio (PBE)

A continuación se procede a listar las reglas que se aplicarán para el funcionamiento del negocio:

- Un usuario se puede registrar una vez con el mismo nombre de usuario y el mismo correo.
- Un usuario puede crear varias Guías.
- Para crear un Stream o Guía el usuario debe estar registrado y haber iniciado sesión.
- No es necesario estar registrado, ni haber iniciado sesión para consultar y visualizar las Guías hechas por los demás usuarios.
- No es necesario estar registrado, ni haber iniciado sesión para consultar los Streaming registrados.
- Debe estar registrado en www.youtube.com y en nuestra aplicación, para poder registrar y realizar transmisión de sus sesiones online (Streaming).
- Cada Stream y Guía elaborada tendrá una categoría específica.
- La edición de Guía solo es permitida para el creador de esta, el moderador y el administrador.
- Un moderador tiene la facultad de borrar Guías que no se ajusten al contenido de la aplicación web.
- Un usuario puede crear varios eventos de Streaming.
- Un usuario puede editar y borrar eventos Stream de su autoría.
- Un moderador tiene la facultad para borrar un evento de Streaming sino se ajusta al contenido de la aplicación web.
- Un administrador tiene las mismas facultades que todos los usuarios, y adicional puede ELIMINAR cualquier usuario, registrar y eliminar patrocinadores también.

3.1.2. Referencias con sistemas coexistentes

Esta aplicación solicitará información de www.youtube.com, en el momento en que una persona desee registrar su evento de Streaming, estas páginas generarán un fragmento de código el cual será incluido

en la estructura HTML de la vista de esta aplicación, para la visualización del Streaming sin necesidad de cargar otra página o ser re direccionado.

3.2. Definición de diagrama de actividades sistema propuesto

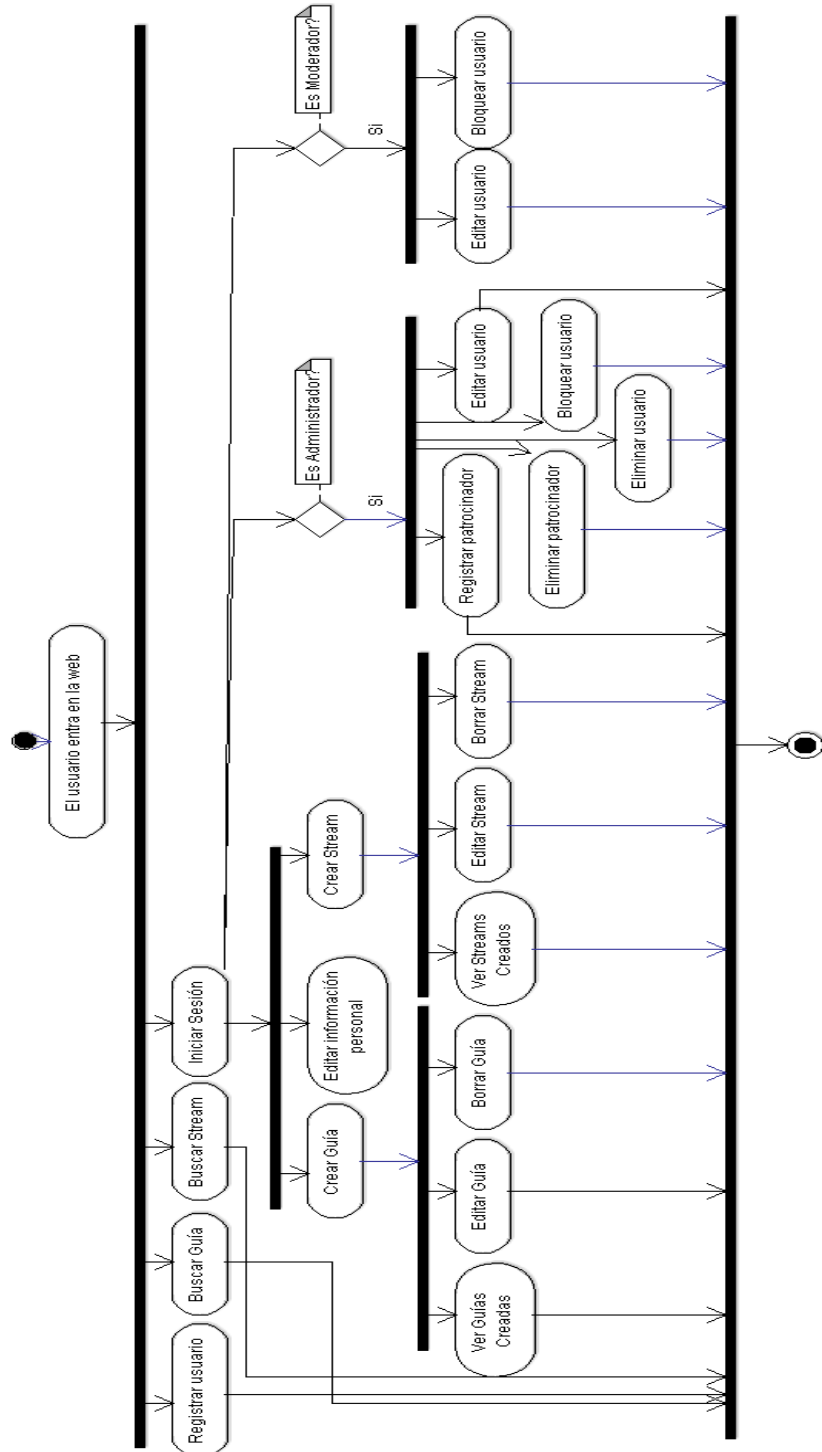


Diagrama N°2. Diagrama de actividad

Fuente: Autor.

3.3. Catálogo de casos de uso

SISTEMA GESTOR DE INFORMACIÓN DE EXPERIENCIAS EMPIRICAS		
CÓDIGO	CASOS DE USO	DESCRIPCIÓN
001	Registrar Usuario	Proceso para registrarse como nuevo usuario
002	Iniciar Sesión	Proceso para iniciar sesión estando registrado
003	Editar información personal	Proceso para actualizar o editar información de usuario
004	Crear Guías	Proceso para crear nuevas Guías
005	Editar Guías	Proceso para editar Guías previamente creadas
006	Buscar Guías	Proceso para buscar Guías en específico
007	Crear evento de Streaming	Proceso para registrar horario de futuros eventos de Streaming
008	Buscar evento de Streaming	Proceso para buscar horarios de Streaming
009	Borrar Guía	Proceso para borrar Guías previamente creadas
010	Bloquear usuario	Proceso para bloquear un usuario existente
011	Eliminar usuario	Proceso para eliminar un usuario existente

012	Eliminar evento de Streaming	Proceso para eliminar un evento de Streaming
013	Registrar patrocinador	Proceso para registrar un patrocinador
014	Eliminar patrocinador	Proceso para eliminar un patrocinador
015	Editar usuario	Proceso para editar un usuario
016	Ver Guías creadas	Proceso mediante el cual un usuario puede ver las Guías que ha creado
017	Editar evento de Streaming	Proceso para editar las características de un evento previamente creado
018	Enviar solicitud de soporte	Proceso para enviar dudas o informar sobre problemas con la aplicación.
019	Resolver solicitud de soporte	Proceso mediante el cual se da solución a la consulta generada por un usuario.

Tabla N°3. Catálogo de casos de uso.
Fuente: Autor.

3.4. Catálogo de actores y responsabilidades

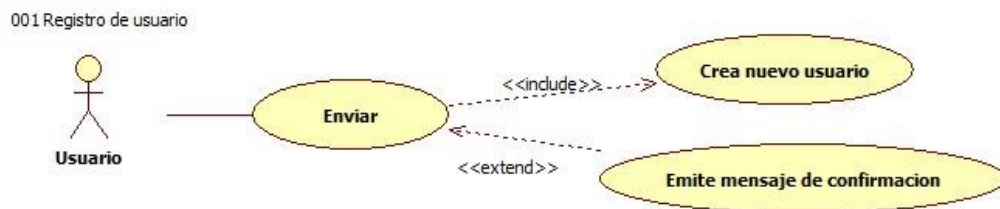
SISTEMA GESTOR DE INFORMACIÓN DE EXPERIENCIAS EMPIRICAS				
ROL	TIPO			DESCRIPCIÓN DE FUNCIONES
	PRINCIPAL	APOYO	PASIVO	
Administrador	X			Crear, editar, bloquear, eliminar usuarios, Guías, eventos, moderadores y patrocinadores.
Moderador	X			Crear, editar, mover, eliminar Guías y eventos. También podrá bloquear usuarios
Usuario registrado		X		Crear, editar, eliminar, publicar, consultar Guías y eventos.
Usuario invitado			X	Consultar, visualizar Guías y eventos. Registrarse como nuevo usuario.

Tabla N°4. Catálogo de actores y responsabilidades.

Fuente: Autor.

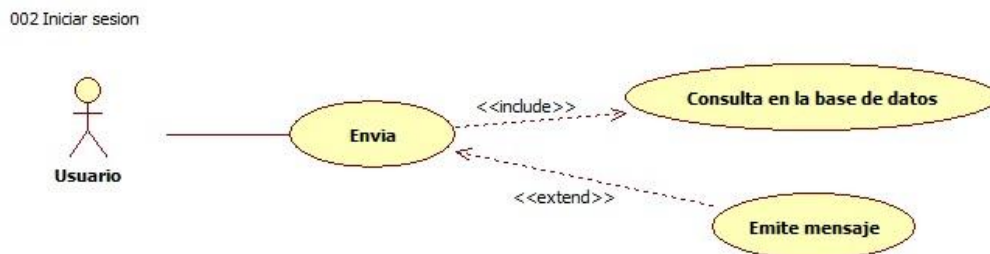
3.5. Diagramas de casos de uso

CASO DE USO 001 “REGISTRAR USUARIO”



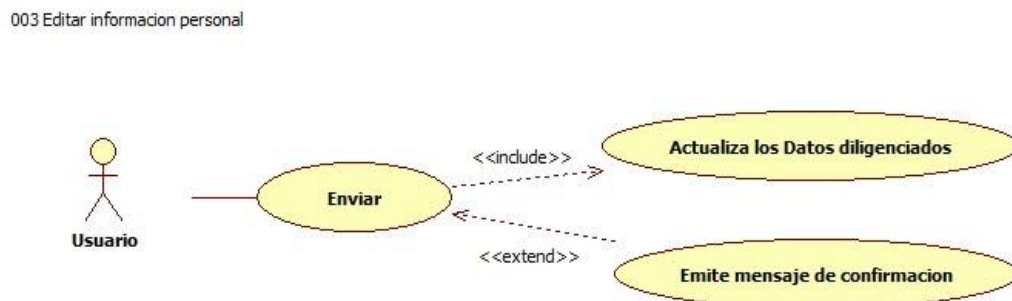
*Diagrama N°3. Caso de uso 001 – Registrar usuario.
Fuente: Autor.*

CASO DE USO 002 “INICIAR SESIÓN”



*Diagrama N°4. Caso de uso 002 – Iniciar sesión.
Fuente: Autor.*

CASO DE USO 003 “EDITAR INFORMACIÓN PERSONAL”



*Diagrama N°5. Caso de uso 003 – Editar información personal.
Fuente: Autor.*

CASO DE USO 004 “CREAR GUÍAS”

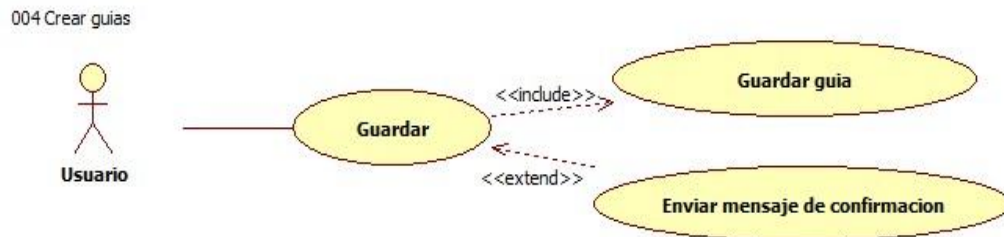


Diagrama N°6. Caso de uso 004 – Crear Guías.
Fuente: Autor.

CASO DE USO 005 “EDITAR GUÍAS”

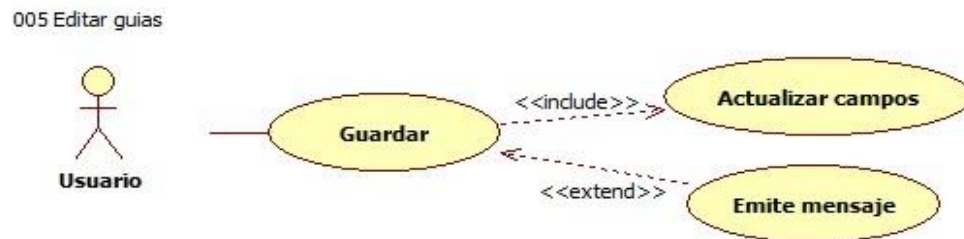


Diagrama N°7. Caso de uso 005 – Editar Guías.
Fuente: Autor.

CASO DE USO 006 “BUSCAR GUÍAS”



Diagrama N°8. Caso de uso 006 – Buscar Guías.
Fuente: Autor.

CASO DE USO 007 “CREAR EVENTO DE STREAMING”

007 Crear evento de stream

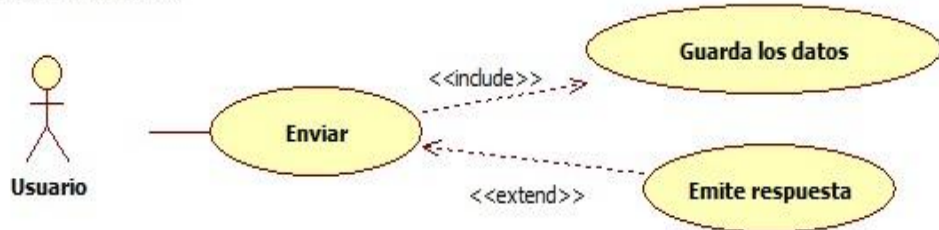


Diagrama N°9. Caso de uso 007 – Crear evento de Streaming.
Fuente: Autor.

CASO DE USO 008 “BUSCAR EVENTO DE STREAMING”

008 Buscar evento de stream

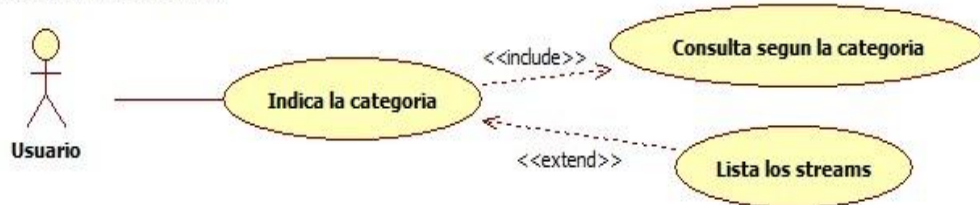


Diagrama N°10. Caso de uso 008 – Buscar evento de Streaming.
Fuente: Autor.

CASO DE USO 009 “BORRAR GUÍA”

009 Borrar guia

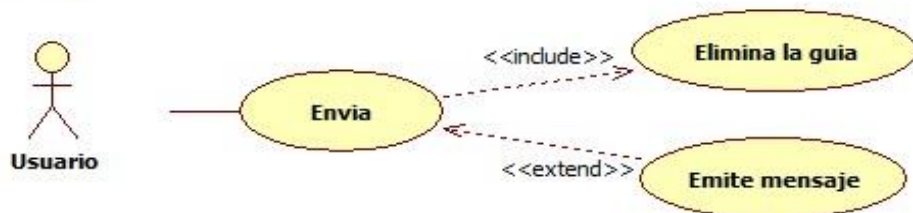
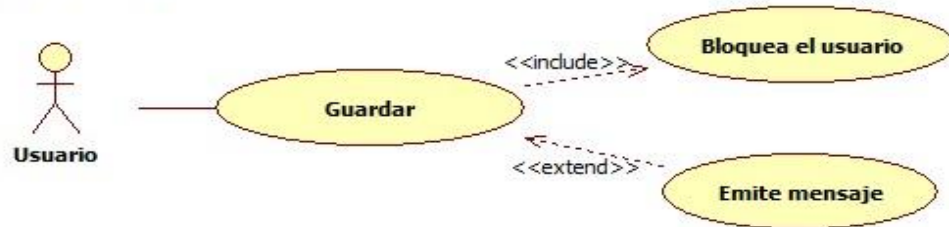


Diagrama N°11. Caso de uso 009 – Borrar Guía.
Fuente: Autor.

CASO DE USO 010 "BLOQUEAR USUARIO"

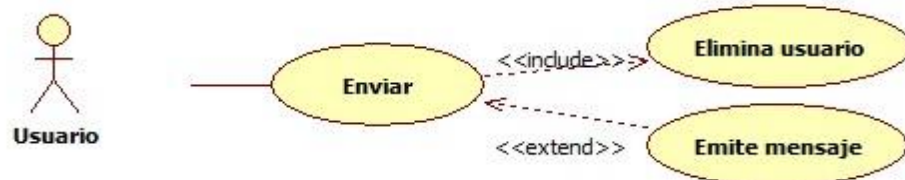
010 Bloquear usuario



*Diagrama N°12. Caso de uso 010 – Bloquear usuario.
Fuente: Autor.*

CASO DE USO 011 "ELIMINAR USUARIO"

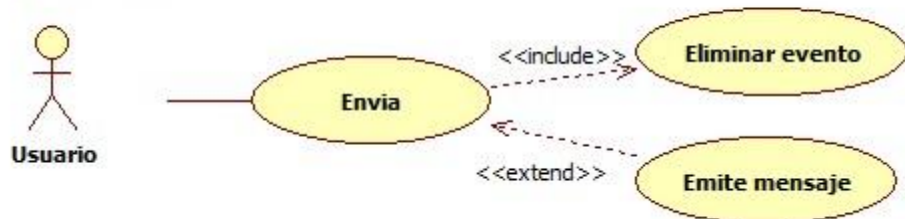
011 Eliminar usuario



*Diagrama N°13. Caso de uso 011 – Eliminar usuario.
Fuente: Autor.*

CASO DE USO 012 "ELIMINAR EVENTO DE STREAMING"

012 Eliminar evento de stream



*Diagrama N°14. Caso de uso 012 – Eliminar evento de Streaming.
Fuente: Autor.*

CASO DE USO 013 “REGISTRAR PATROCINADOR”

013 Registrar Patrocinador

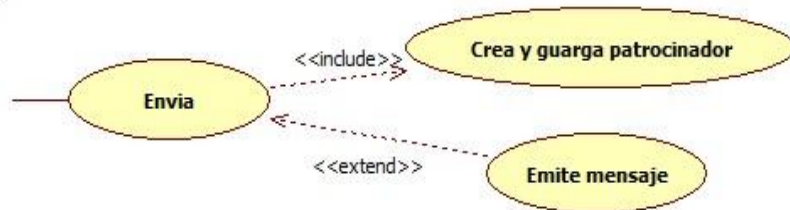
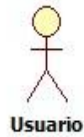


Diagrama N°15. Caso de uso 013 – Registrar patrocinador.
Fuente: Autor.

CASO DE USO 014 “ELIMINAR PATROCINADOR”

014 Eliminar patrocinador

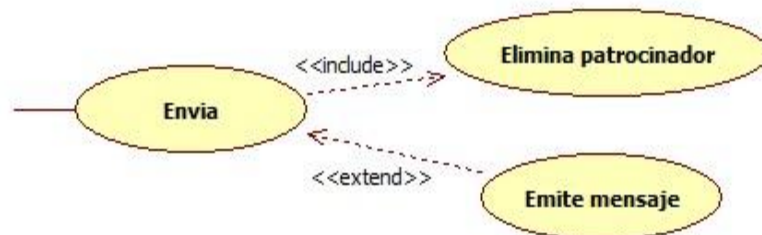
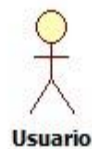


Diagrama N°16. Caso de uso 014 – Eliminar patrocinador.
Fuente: Autor.

CASO DE USO 015 “EDITAR USUARIO”

015 Editar usuario

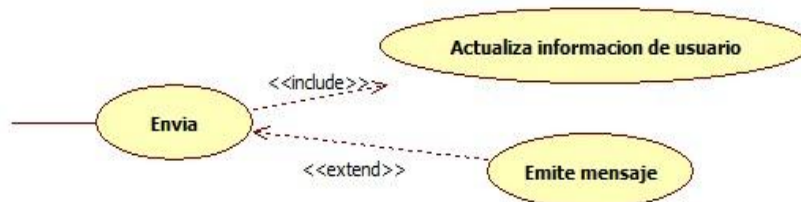


Diagrama N°17. Caso de uso 015 – Editar usuario.
Fuente: Autor.

CASO DE USO 016 “VER GUÍAS CREADAS”

016 Ver guías creadas



Diagrama N°18. Caso de uso 016 – Ver Guías creadas.
Fuente: Autor.

CASO DE USO 017 “EDITAR EVENTO DE STREAMING”

017 Editar evento de stream

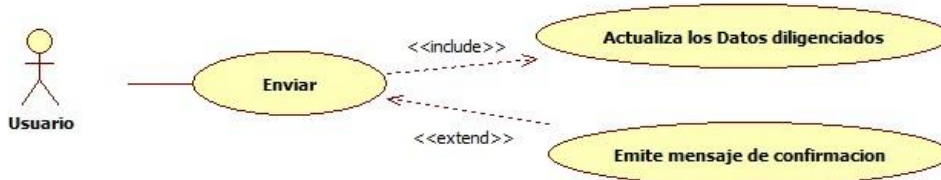


Diagrama N°19. Caso de uso 017 – Editar evento de Streaming.
Fuente: Autor.

CASO DE USO 018 “ENVIAR SOLOCITUD DE SOPORTE”

018 Enviar solicitud de soporte



Diagrama N°20. Caso de uso 018 – Enviar solicitud de soporte.
Fuente: Autor.

CASO DE USO 019
“RESOLVER SOLICITUD DE SOPORTE”



*Diagrama N°21. Caso de uso 019 – Resolver solicitud de soporte.
 Fuente: Autor.*

3.6. Descripción de casos de uso

CASO DE USO 001
“REGISTRAR USUARIO”

NOMBRE DE CASO DE USO	Registrar usuario.	
OBJETIVO	Registrarse como nuevo usuario.	
RESUMEN	Mediante esta función ofrecida por la aplicación web, la gente podrá registrarse en el sitio web, donde indicará una serie de datos los cuales serán guardados en la base de datos.	
ACTORES	Usuario invitado.	
PRECONDICIÓN	Haber ingresado a la sección de registro de usuario.	
FLUJO NORMAL DE EVENTOS		
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTAS DEL SISTEMA	

1. El usuario ingresa a la sección registro de nuevo usuario haciendo clic en el enlace registrarse, ubicado en el panel superior.	2. El sistema direcciona al usuario a la vista de los términos y condiciones.
3. El usuario hace clic en el checkbox indicando que acepta los términos y condiciones.	4. El sistema lo direcciona a la vista donde presenta el formulario de registro de usuario.
5. El usuario ingresa sus nombres y apellidos	6. El sistema valida que solo haya ingresado caracteres, con una longitud máxima de 45 caracteres
7. El usuario indica su correo electrónico.	8. El sistema valida que los caracteres indicados, sean consistentes con la estructura literal de un correo electrónico.
9. El usuario ingresa su teléfono.	10. El sistema verifica que los valores ingresados correspondan a un número de teléfono.
11. El usuario ingresa su nombre de usuario para iniciar sesión posteriormente.	12. El sistema verifica que contenga caracteres alfa-numéricos únicamente y su longitud sea de mínimo 4 y máximo 8.
13. El usuario ingresa la contraseña.	14. El sistema verifica que la longitud de la contraseña sea entre 4 y 8 caracteres.
15. El usuario ingresa nuevamente la contraseña.	16. El sistema verifica que la primera y segunda contraseña ingresada sean iguales.
17. El usuario hace clic en el botón enviar.	18. El sistema verifica que todos los campos obligatorios han sido diligenciados y emite mensaje de confirmación.
FLUJOS ALTERNATIVOS	

ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTA DEL SISTEMA
3.1 El usuario no acepta los términos y condiciones	4.1 El sistema re direcciona al usuario a la página principal.
	6.1 El sistema emite un mensaje indicando que el usuario introdujo caracteres inválidos.
	8.1 El sistema emite un mensaje indicando que el correo indicado no es válido, o ya ha sido registrado previamente.
	10.1 El sistema emite un mensaje indicando que el teléfono ingresado es inválido.
	12.1 El sistema emite un mensaje indicando que el nombre de usuario contiene caracteres inválidos o excedió o no cumple la longitud establecida.
	14.1 El sistema emite un mensaje indicando que la contraseña excede la longitud indicada.
	16.1 El sistema emite un mensaje indicando que las contraseñas ingresadas no coinciden.
17.1 El usuario hace clic en el botón cancelar.	18.1 El sistema re direcciona al usuario a la página principal.
POSTCONDICIONES	El usuario fue creado exitosamente.
FRECUENCIA	
REQUERIMIENTOS FUNCIONALES	
REQUERIMIENTOS ESPECIALES	

TECNOLOGÍA UTILIZADA	Computador con conexión a Internet y resolución mínima de 800X600.
---------------------------------	--

Tabla N°5. Caso de uso 001 – Registrar usuario.

Fuente: Autor.

CASO DE USO 002 “INICIAR SESIÓN”

NOMBRE DE CASO DE USO	Iniciar sesión.	
OBJETIVO	Iniciar sesión con nombre de usuario propio.	
RESUMEN	Mediante esta función cualquier tipo de usuario podrá iniciar sesión con su nombre de usuario y contraseña.	
ACTORES	Usuario registrado.	
PRECONDICIÓN	Haberse registrado previamente.	
FLUJO NORMAL DE EVENTOS		
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTAS DEL SISTEMA	
1. El usuario indica su nombre de usuario.	2. El sistema verifica que el nombre de usuario tenga caracteres alfanuméricos.	
3. El usuario indica la contraseña	4. El sistema verifica que la contraseña contenga una longitud mínima de 4 caracteres y máxima de 8 caracteres.	
5. El usuario hace clic en el botón ingresar.	6. El sistema direcciona al usuario a la nueva vista.	
FLUJOS ALTERNATIVOS		
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTA DEL SISTEMA	

	2.1 El sistema emite un mensaje de error indicando que el nombre de usuario es incorrecto.
	4.1 El sistema emite un mensaje indicando que la contraseña contiene una longitud inválida.
5.1 El usuario hace clic en el botón cancelar.	6.1 El sistema re direcciona al usuario a la página principal.
	6.2 El sistema emite un mensaje de error indicando que excedió el límite de intentos permitidos en un periodo de tiempo.
POSTCONDICIONES	Ha iniciado sesión exitosamente.
FRECUENCIA	
REQUERIMIENTOS FUNCIONALES	
REQUERIMIENTOS ESPECIALES	
TECNOLOGÍA UTILIZADA	Computador con conexión a Internet y resolución mínima de 800X600.

Tabla N°6. Caso de uso 002 – Iniciar sesión.

Fuente: Autor.

CASO DE USO 003 “EDITAR INFORMACIÓN PERSONAL”

NOMBRE DE CASO DE USO	Editar información personal.
OBJETIVO	Cambiar o actualizar la información personal de cada usuario.
RESUMEN	Mediante esta función cualquier tipo de usuario que haya iniciado podrá actualizar la información personal

	que indicó en el momento de registrarse mediante la aplicación web.
ACTORES	Usuario registrado.
PRECONDICIÓN	Haberse registrado e iniciado sesión.
FLUJO NORMAL DE EVENTOS	
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTAS DEL SISTEMA
1. El usuario accede al panel de control, haciendo clic en el enlace que se encuentra en la parte superior de la página.	2. El sistema re direcciona al usuario a la vista de panel de control.
3. El usuario edita o actualiza los datos.	4. El sistema emite un mensaje indicando que los cambios se han guardado exitosamente.
FLUJOS ALTERNATIVOS	
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTA DEL SISTEMA
	4.1 El sistema emite un mensaje de error indicando que ha diligenciado un campo con caracteres incorrectos.
POSTCONDICIONES	Los cambios se han guardado exitosamente.
FRECUENCIA	
REQUERIMIENTOS FUNCIONALES	
REQUERIMIENTOS ESPECIALES	
TECNOLOGÍA UTILIZADA	Computador con conexión a Internet y resolución mínima de 800X600.

Tabla N°7. Caso de uso 003 – Editar información personal.

Fuente: Autor.

CASO DE USO 004
“CREAR GUÍAS”

NOMBRE DE CASO DE USO	Crear Guías.	
OBJETIVO	Crear Guías de diferentes temas.	
RESUMEN	Mediante esta función cualquier tipo de usuario que haya iniciado sesión podrá crear Guías de una manera fácil, las podrá guardar y publicar y posteriormente editar.	
ACTORES	Usuario registrado.	
PRECONDICIÓN	Haberse registrado e iniciado sesión.	
FLUJO NORMAL DE EVENTOS		
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTAS DEL SISTEMA	
1. El usuario ingresa el título de la Guía.	2. El sistema verifica que contenga caracteres alfa-numéricos y su longitud no sobrepase los 100 caracteres.	
3. El usuario ingresa una breve reseña o resumen de lo que aborda la Guía.	3. El sistema verifica que la longitud no exceda los 200 caracteres.	
4. El usuario escoge la categoría en la que se ubica la Guía.	5. El sistema despliega una lista de categorías.	
6. El usuario crea los pasos realizados en la Guía.	7. El sistema verifica que la descripción de cada paso no exceda los 100 caracteres.	
8. El usuario ingresa el resultado esperado al finalizar los pasos de la Guía.	9. El sistema verifica que el texto no exceda los 200 caracteres de longitud.	
10. El usuario hace clic en el botón guardar.	11. El sistema emite mensaje de confirmación.	

FLUJOS ALTERNATIVOS	
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTA DEL SISTEMA
	2.1 El sistema emite un mensaje indicando que los caracteres ingresados son inválidos.
	3.1 El sistema indica que la reseña es demasiado amplia.
	7.1 El sistema indica que la descripción es demasiado extensa.
	9.1 El sistema indica que el texto es demasiado extenso
10.1 El usuario hace clic en el botón cancelar.	11.1 El sistema re direcciona al usuario a la página principal.
	11.2 El usuario digitó campos inválidos, o no ingresó los campos obligatorios.
POSTCONDICIONES	La Guía se ha guardado y publicado exitosamente
FRECUENCIA	
REQUERIMIENTOS FUNCIONALES	
REQUERIMIENTOS ESPECIALES	
TECNOLOGÍA UTILIZADA	Computador con conexión a Internet y resolución mínima de 800X600.

Tabla N°8. Caso de uso 004 – Crear Guías.

Fuente: Autor.

CASO DE USO 005
“EDITAR GUÍAS”

NOMBRE DE CASO DE USO	Editar Guías.	
OBJETIVO	Editar Guías previamente creadas.	
RESUMEN	Mediante esta función podrá editar Guías ya creadas con el fin de actualizarlas u optimizarlas.	
ACTORES	Usuario registrado.	
PRECONDICIÓN	Haberse registrado, iniciado sesión y haber creado Guías.	
FLUJO NORMAL DE EVENTOS		
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTAS DEL SISTEMA	
1. El usuario hace clic en el enlace Gestionar Guías.	2. El sistema consulta y lista las Guías almacenadas según el usuario y las lista en una nueva vista	
3. El usuario escoge la Guía a editar.	4. El sistema carga los datos de la Guía seleccionada.	
5. El usuario edita los campos o agrega información de su Guía.	6. El sistema verifica la información agregada o editada.	
7. El usuario hace clic en el botón guardar.	8. El sistema envía un mensaje indicando que la Guía se ha guardado y actualizado exitosamente.	
FLUJOS ALTERNATIVOS		
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTA DEL SISTEMA	
	2.1 El usuario no ha creado una Guía.	
	6.1 El sistema emite un mensaje indicando que la información ingresada es incorrecta.	

7.1 El usuario hace clic en el botón cancelar.	8.1 El usuario es re direccionado a la página principal.
POSTCONDICIONES	La Guía se ha guardado y actualizado exitosamente.
FRECUENCIA	
REQUERIMIENTOS FUNCIONALES	
REQUERIMIENTOS ESPECIALES	
TECNOLOGÍA UTILIZADA	Computador con conexión a Internet y resolución mínima de 800X600.

Tabla N°9. Caso de uso 005 – Editar Guías.

Fuente: Autor.

CASO DE USO 006 “BUSCAR GUÍAS”

NOMBRE DE CASO DE USO	Buscar Guías.	
OBJETIVO	Buscar Guías previamente creadas.	
RESUMEN	Mediante esta función podrá buscar Guías creadas y publicadas por otros usuarios.	
ACTORES	Usuario registrado, usuario invitado, moderador, administrador.	
PRECONDICIÓN		
FLUJO NORMAL DE EVENTOS		
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTAS DEL SISTEMA	
1. El usuario indica una palabra, categoría o frase en el campo.	2. El sistema busca las Guías asociadas al dato ingresado.	

	3. El sistema muestra los resultados de la búsqueda.
FLUJOS ALTERNATIVOS	
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTA DEL SISTEMA
	3.1 El sistema emite un mensaje de error indicando que la búsqueda no ha sido exitosa.
POSTCONDICIONES	El sistema lista la Guías relacionadas.
FRECUENCIA	
REQUERIMIENTOS FUNCIONALES	
REQUERIMIENTOS ESPECIALES	
TECNOLOGÍA UTILIZADA	Computador con conexión a Internet y resolución mínima de 800X600.

Tabla N°10. Caso de uso 006 – Buscar Guías.

Fuente: Autor.

CASO DE USO 007 “CREAR EVENTO DE STREAMING”

NOMBRE DE CASO DE USO	Crear evento de Streaming.
OBJETIVO	Registrar un evento de Streaming.
RESUMEN	Mediante esta función podrá registrar un evento de Streaming (sesión online) de alguna actividad o curso.
ACTORES	Usuario registrado, moderador, administrador.
PRECONDICIÓN	Haberse registrado, iniciado sesión, haber creado previamente una cuenta en www.youtube.com .

FLUJO NORMAL DE EVENTOS	
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTAS DEL SISTEMA
1. El usuario indica el título del Streaming.	2. El sistema verifica que el título contenga máximo 100 caracteres alfa-numéricos.
3. El usuario indica la descripción del evento y el tipo.	4. El sistema verifica que la descripción no sobrepase los 200 caracteres de longitud.
5. El usuario ingresa la fecha del Streaming y la categoría.	6. El sistema verifica la fecha ingresada.
7. El usuario hace clic en el botón registrar.	8. El sistema emite un mensaje de confirmación.
FLUJOS ALTERNATIVOS	
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTA DEL SISTEMA
	2.1 El sistema emite un mensaje indicando que el título es muy extenso.
	4.1 El sistema emite un mensaje indicando que la descripción es muy extensa.
	6.1 El sistema emite un mensaje indicando que la fecha ingresada no es válida.
7.1 El usuario hace clic en el botón cancelar.	8.1 El sistema re direcciona al usuario a la página principal.
POSTCONDICIONES	El sistema guarda y publica el evento de Streaming.
FRECUENCIA	
REQUERIMIENTOS FUNCIONALES	
REQUERIMIENTOS ESPECIALES	

TECNOLOGÍA UTILIZADA	Computador con conexión a Internet y resolución mínima de 800X600.
----------------------	--

Tabla N°11. Caso de uso 007 – Crear evento de Streaming.

Fuente: Autor.

**CASO DE USO 008
“BUSCAR EVENTO DE STREAMING”**

NOMBRE DE CASO DE USO	Buscar evento de Streaming.	
OBJETIVO	Buscar futuros eventos de Streaming.	
RESUMEN	Mediante esta función podrá buscar futuros eventos de Streaming según la categoría indicada.	
ACTORES	Usuario registrado, invitado, moderador, administrador.	
PRECONDICIÓN		
FLUJO NORMAL DE EVENTOS		
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTAS DEL SISTEMA	
1. El usuario indica el parámetro en el campo.	2. El sistema consulta los Streaming relacionados con el parámetro indicado.	
	3. El sistema muestra en forma de lista los futuros Streaming.	
FLUJOS ALTERNATIVOS		
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTA DEL SISTEMA	
	3.1 El sistema emite un mensaje indicando que no existen Streaming relacionados con ese parámetro.	
POSTCONDICIONES	El sistema muestra los Streaming relacionados.	
FRECUENCIA		

REQUERIMIENTOS FUNCIONALES	
REQUERIMIENTOS ESPECIALES	
TECNOLOGÍA UTILIZADA	Computador con conexión a Internet y resolución mínima de 800X600.

Tabla N°12. Caso de uso 008 - Buscar evento de Streaming.

Fuente: Autor.

CASO DE USO 009 “BORRAR GUÍA”

NOMBRE DE CASO DE USO	Borrar Guía.	
OBJETIVO	Borrar una o varias Guías previamente creadas.	
RESUMEN	Mediante esta función podrá eliminar completamente Guías previamente creadas.	
ACTORES	Usuario registrado, moderador, administrador.	
PRECONDICIÓN	Haberse registrado, iniciado sesión, haber creado Guías.	
FLUJO NORMAL DE EVENTOS		
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTAS DEL SISTEMA	
1. Solicita la lista de Guías creadas.	2. El sistema consulta y lista las Guías en una nueva vista.	
3. El usuario selecciona la Guía a borrar dando clic en el botón.	4. El sistema borra la Guía de la base de datos.	
	5. El sistema emite un mensaje indicando que la Guía fue borrada exitosamente.	
FLUJOS ALTERNATIVOS		

ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTA DEL SISTEMA
	2.1 El sistema emite un mensaje indicando que no hay Guías disponibles para borrar.
POSTCONDICIONES	El sistema elimina la Guía indicada.
FRECUENCIA	
REQUERIMIENTOS FUNCIONALES	
REQUERIMIENTOS ESPECIALES	
TECNOLOGÍA UTILIZADA	Computador con conexión a Internet y resolución mínima de 800X600.

Tabla N°13. Caso de uso 009 – Borrar Guía.

Fuente: Autor.

CASO DE USO 010 “BLOQUEAR USUARIO”

NOMBRE DE CASO DE USO	Bloquear usuario.
OBJETIVO	Bloquear un usuario para impedirle el acceso a todas las funciones según su rol.
RESUMEN	Mediante esta función podrá bloquear a un usuario por un lapso de tiempo indicado.
ACTORES	Moderador, administrador.
PRECONDICIÓN	Haberse registrado, iniciado sesión.
FLUJO NORMAL DE EVENTOS	
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTAS DEL SISTEMA

1. El usuario solicita la lista de usuarios, mediante el enlace que se encuentra en panel de control.	2. El sistema consulta y lista los usuarios existentes.
3. El usuario indica el usuario y el motivo por el cual es bloqueado.	4. El sistema emite un mensaje indicando que el usuario fue bloqueado exitosamente.
FLUJOS ALTERNATIVOS	
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTA DEL SISTEMA
	2.1 El sistema emite un mensaje indicado que no hay usuarios registrados.
POSTCONDICIONES	El usuario es bloqueado exitosamente.
FRECUENCIA	
REQUERIMIENTOS FUNCIONALES	
REQUERIMIENTOS ESPECIALES	
TECNOLOGÍA UTILIZADA	Computador con conexión a Internet y resolución mínima de 800X600.

Tabla N°14. Caso de uso 010 – Bloquear usuario.

Fuente: Autor.

CASO DE USO 011 “ELIMINAR USUARIO”

NOMBRE DE CASO DE USO	Eliminar usuario.
OBJETIVO	Eliminar usuario de la base de datos.
RESUMEN	Mediante esta función podrá eliminar a un usuario completamente de la base de datos.

ACTORES	Administrador.
PRECONDICIÓN	Haberse registrado, iniciado sesión.
FLUJO NORMAL DE EVENTOS	
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTAS DEL SISTEMA
1. El usuario solicita la lista de usuarios, mediante el enlace que se encuentra en panel de control.	2. El sistema consulta y lista los usuarios existentes.
3. El usuario indica el usuario a eliminar.	4. El sistema emite un mensaje indicando que el usuario fue eliminado exitosamente.
FLUJOS ALTERNATIVOS	
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTA DEL SISTEMA
	2.1 El sistema emite un mensaje indicado que no hay usuarios registrados.
POSTCONDICIONES	El usuario es eliminado exitosamente.
FRECUENCIA	
REQUERIMIENTOS FUNCIONALES	
REQUERIMIENTOS ESPECIALES	
TECNOLOGÍA UTILIZADA	Computador con conexión a Internet y resolución mínima de 800X600.

Tabla N°15. Caso de uso 011 – Eliminar usuario.

Fuente: Autor.

CASO DE USO 012
“ELIMINAR EVENTO DE STREAMING”

NOMBRE DE CASO DE USO	Eliminar evento de Streaming.	
OBJETIVO	Eliminar un evento de Streaming previamente creado.	
RESUMEN	Mediante esta función podrá eliminar un evento de Streaming previamente creado.	
ACTORES	Usuario registrado, moderador, administrador.	
PRECONDICIÓN	Haberse registrado, iniciado sesión, haber creado eventos de Streaming.	
FLUJO NORMAL DE EVENTOS		
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTAS DEL SISTEMA	
1. El usuario solicita lista de eventos de Streaming.	2. El sistema consulta y lista los eventos asociados en una nueva vista.	
3. El usuario indica el evento a eliminar.	4. El sistema elimina el evento.	
	5. El sistema emite un mensaje indicando que el evento fue eliminado exitosamente.	
FLUJOS ALTERNATIVOS		
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTA DEL SISTEMA	
	2.1 El sistema emite un mensaje indicando que no hay eventos de Streaming para ser eliminados.	
POSTCONDICIONES	El evento es eliminado exitosamente.	
FRECUENCIA		
REQUERIMIENTOS FUNCIONALES		

REQUERIMIENTOS ESPECIALES	
TECNOLOGÍA UTILIZADA	Computador con conexión a Internet y resolución mínima de 800X600.

Tabla N°16. Caso de uso 012 – Eliminar evento de Streaming.

Fuente: Autor.

**CASO DE USO 013
“REGISTRAR PATROCINADOR”**

NOMBRE DE CASO DE USO	Registrar patrocinador.	
OBJETIVO	Registrar un patrocinador del negocio.	
RESUMEN	Mediante esta función podrá registrar un patrocinador del negocio.	
ACTORES	Administrador.	
PRECONDICIÓN	Haber iniciado sesión.	
FLUJO NORMAL DE EVENTOS		
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTAS DEL SISTEMA	
1. El usuario indica el nombre del patrocinador.	2. El sistema verifica que sea alfanumérico y su longitud sea de 45 caracteres como máximo.	
3. El usuario indica el teléfono del patrocinador.	4. El sistema verifica que el teléfono sea válido.	
5. El usuario indica el correo electrónico del patrocinador.	6. El sistema verifica que el correo electrónico sea válido.	
7. El usuario indica la ciudad del patrocinador.	8. El sistema verifica que este campo no este vacío.	

9. El usuario indica la dirección del patrocinador.	10. El sistema verifica que este campo no este vacío.
11. El usuario sube el banner del patrocinador.	
12. El usuario hace clic en guardar.	13. El sistema emite un mensaje de confirmación.
FLUJOS ALTERNATIVOS	
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTA DEL SISTEMA
	2.1 El sistema emite un mensaje indicando que el nombre ingresado es inválido.
	4.1 El sistema emite un mensaje indicando que el teléfono indicado es inválido.
	6.1 El sistema emite un mensaje indicando que el correo electrónico ingresado es inválido.
	8.1 El sistema emite un mensaje indicando que el campo está vacío.
	10.1 El sistema emite un mensaje indicando que el campo está vacío.
12.1 El usuario hace clic en cancelar.	13.1 El usuario es re direccionado a la página principal.
POSTCONDICIONES	El patrocinador es creado exitosamente.
FRECUENCIA	
REQUERIMIENTOS FUNCIONALES	
REQUERIMIENTOS ESPECIALES	

TECNOLOGÍA UTILIZADA	Computador con conexión a Internet y resolución mínima de 800X600.
----------------------	--

Tabla N°17. Caso de uso 013 – Registrar patrocinador.

Fuente: Autor.

**CASO DE USO 014
“ELIMINAR PATROCINADOR”**

NOMBRE DE CASO DE USO	Eliminar patrocinador.	
OBJETIVO	Eliminar un patrocinador del negocio.	
RESUMEN	Mediante esta función podrá eliminar un patrocinador del negocio.	
ACTORES	Administrador.	
PRECONDICIÓN	Haber iniciado sesión.	
FLUJO NORMAL DE EVENTOS		
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTAS DEL SISTEMA	
1. El usuario solicita lista de patrocinadores.	2. El sistema consulta y lista los patrocinadores.	
3. El administrador indica el patrocinador.	4. El sistema elimina el patrocinador.	
	5 .El sistema envía un mensaje de confirmación.	
FLUJOS ALTERNATIVOS		
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTA DEL SISTEMA	
	2.1 El sistema emite un mensaje indicando que no hay patrocinadores para eliminar.	
POSTCONDICIONES	El patrocinador es eliminado exitosamente.	

FRECUENCIA	
REQUERIMIENTOS FUNCIONALES	
REQUERIMIENTOS ESPECIALES	
TECNOLOGÍA UTILIZADA	Computador con conexión a Internet y resolución mínima de 800X600.

Tabla N°18. Caso de uso 014 – Eliminar patrocinador.

Fuente: Autor.

CASO DE USO 015 “EDITAR USUARIO”

NOMBRE DE CASO DE USO	Editar usuario.	
OBJETIVO	Editar información o rol de un usuario específico.	
RESUMEN	Mediante esta función podrá editar la información o rol de un usuario en particular.	
ACTORES	Administrador.	
PRECONDICIÓN	Haber iniciado sesión.	
FLUJO NORMAL DE EVENTOS		
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTAS DEL SISTEMA	
1. El usuario solicita lista de usuarios.	2. El sistema consulta y lista usuarios en una nueva vista.	
3. Selecciona el usuario.	4. Carga información de usuario seleccionado en una nueva vista.	
5. El administrador indica el usuario y las propiedades a editar.	6. El sistema verifica y actualiza la información del usuario.	

	7. El sistema emite un mensaje de confirmación.
FLUJOS ALTERNATIVOS	
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTA DEL SISTEMA
	2.1 El sistema emite un mensaje indicando que no hay usuarios registrados.
	7.1 El sistema indica que la información editada es inválida.
POSTCONDICIONES	El usuario es editado exitosamente.
FRECUENCIA	
REQUERIMIENTOS FUNCIONALES	
REQUERIMIENTOS ESPECIALES	
TECNOLOGÍA UTILIZADA	Computador con conexión a Internet y resolución mínima de 800X600.

Tabla N°19. Caso de uso 015 – Editar usuario.

Fuente: Autor.

CASO DE USO 016 “VER GUÍAS CREADAS”

NOMBRE DE CASO DE USO	Ver Guías creadas.
OBJETIVO	Ver las Guías que el usuario ha creado.
RESUMEN	Mediante esta función podrá ver las Guías que ha creado previamente.
ACTORES	Usuario registrado, moderador, administrador.

PRECONDICIÓN	Estar registrado, haber iniciado sesión.	
FLUJO NORMAL DE EVENTOS		
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTAS DEL SISTEMA	
1. El usuario solicita el listado de Guías creadas.	2. El sistema busca las Guías asociadas al usuario.	
	3. El sistema lista las Guías que el usuario ha creado previamente.	
FLUJOS ALTERNATIVOS		
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTA DEL SISTEMA	
	2.1 El sistema envía un mensaje de error indicando que no ha creado ninguna Guía.	
POSTCONDICIONES	El sistema lista las Guías creadas por el usuario.	
FRECUENCIA		
REQUERIMIENTOS FUNCIONALES		
REQUERIMIENTOS ESPECIALES		
TECNOLOGÍA UTILIZADA	Computador con conexión a Internet y resolución mínima de 800X600.	

Tabla N°20. Caso de uso 016 – Ver Guías creadas.

Fuente: Autor.

CASO DE USO 017 “EDITAR EVENTO DE STREAMING”

NOMBRE DE CASO DE USO	Editar evento de Streaming.
OBJETIVO	Editar las propiedades del evento de Streaming.

RESUMEN	Mediante esta función podrá editar las propiedades del evento previamente creado.	
ACTORES	Usuario registrado, moderador, administrador.	
PRECONDICIÓN	Estar registrado, haber iniciado sesión.	
FLUJO NORMAL DE EVENTOS		
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTAS DEL SISTEMA	
1. El usuario solicita la lista de eventos creados.	2. El sistema consulta y lista los eventos en una nueva vista.	
3. El usuario selecciona el evento.	4. El sistema carga información del evento.	
5. El usuario edita información del evento.	6. El sistema verifica la información editada.	
7. El usuario hace clic en actualizar.	8. El sistema emite un mensaje de confirmación.	
FLUJOS ALTERNATIVOS		
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTA DEL SISTEMA	
	2.1 El sistema emite un mensaje indicando que no hay eventos disponibles para editar.	
	6.1 El sistema envía un mensaje de error indicando que los datos que ingreso no son válidos.	
POSTCONDICIONES	El sistema actualiza los datos del evento de Streaming.	
FRECUENCIA		
REQUERIMIENTOS FUNCIONALES		

REQUERIMIENTOS ESPECIALES	
TECNOLOGÍA UTILIZADA	Computador con conexión a Internet y resolución mínima de 800X600.

Tabla N°21. Caso de uso 017 – Editar evento de Streaming.

Fuente: Autor.

**CASO DE USO 018
“ENVIAR SOLICITUD DE SOPORTE”**

NOMBRE DE CASO DE USO	Enviar solicitud de soporte.	
OBJETIVO	Enviar una inquietud o informar fallo.	
RESUMEN	Mediante esta función podrá un usuario enviar una solicitud solicitando ayuda o información referente a la aplicación o reportar alguna falla con esta.	
ACTORES	Usuario registrado.	
PRECONDICIÓN	Haberse registrado, iniciado sesión.	
FLUJO NORMAL DE EVENTOS		
ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTAS DEL SISTEMA	
1. Ingresa a la sección de Solicitudes.	2. El sistema muestra la vista del formulario.	
3. El usuario indica el nombre y correo de contacto.	4. El sistema lista habilita el campo de descripción de consulta.	
5. El usuario ingresa la descripción de su solicitud.	6. El sistema verifica que la descripción no sobrepase los 300 caracteres.	
7. El usuario hace clic en el botón Enviar.	8. El sistema envía los datos.	
FLUJOS ALTERNATIVOS		

ACCIÓN DEL ACTOR	RESPUESTA DEL SISTEMA
	2.1 El sistema emite un mensaje indicando que no ha iniciado sesión y lo re direcciona a la sección de inicio de sesión.
	6.1 El sistema emite un mensaje indicando que la descripción sobrepasa el límite de caracteres (300).
7.1 El usuario hace clic en el botón Cancelar y es enviado a la página principal.	
POSTCONDICIONES	El sistema envía la solicitud al Staff.
FRECUENCIA	
REQUERIMIENTOS FUNCIONALES	
REQUERIMIENTOS ESPECIALES	
TECNOLOGÍA UTILIZADA	Computador con conexión a Internet y resolución mínima de 800X600.

Tabla N°22. Caso de uso 018 – Enviar solicitud de soporte.

Fuente: Autor.

3.7 Matriz de requerimientos (modelo FURPS)

FACTOR DE CALIDAD	ATRIBUTOS
FUNCIONALIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - El programa permite la gestión de usuario, registro, edición, bloqueo y eliminación de estos. - El programa permite la gestión de Guías, creación, edición, publicación, consulta y eliminación de estas - El programa permite la gestión de eventos de Streaming, creación, edición, consulta y eliminación de estos. - El sistema tendrá una conexión al servidor por Ajax, apoyándose en framework Cakephp y JQuery.
FACILIDAD DE USO	<ul style="list-style-type: none"> - El sistema presenta una interfaz agradable e intuitiva a su vez, para la fácil navegación y manipulación por parte del usuario común. - El sistema cuenta con una documentación completa, con sus respectivos diagramas de casos de uso, de actividades entre otros. - El sistema contara con una sección de material de ayuda para la creación de cuentas de correo electrónico, cuenta de www.youtube.com, así como también para la creación de contenido mediante la aplicación web.
CONFIABILIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Los datos arrojados por las consultas realizadas, serán traídos directamente de la base de datos. - En el momento que se presente una falla a nivel de servidor, se realizarán las correcciones apropiadas para restablecer el servicio lo más pronto posible.

RENDIMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - Se empleara como SGBD MySQL asegurando así una rápida consulta y manipulación de datos, obteniendo tiempos de respuesta cortos.
CAPACIDAD DE SOPORTE	<ul style="list-style-type: none"> - En cuanto al código generado se tratará de normalizar en su gran parte, para que pueda ser adaptado a otros lenguajes de programación, y a la hora de realizar mantenimiento o modificaciones, estas se hagan de una forma rápida sin mayores contratiempos.

Tabla N°23. Matriz de requerimientos.

Fuente: Autor.

4. ARQUITECTURA Y DISEÑO DEL SISTEMA

4.1. Diagramas estáticos del sistema

4.1.1. Clases

Basado en el Modelo Vista Controlador (MVC), encontrado en el framework CakePHP.

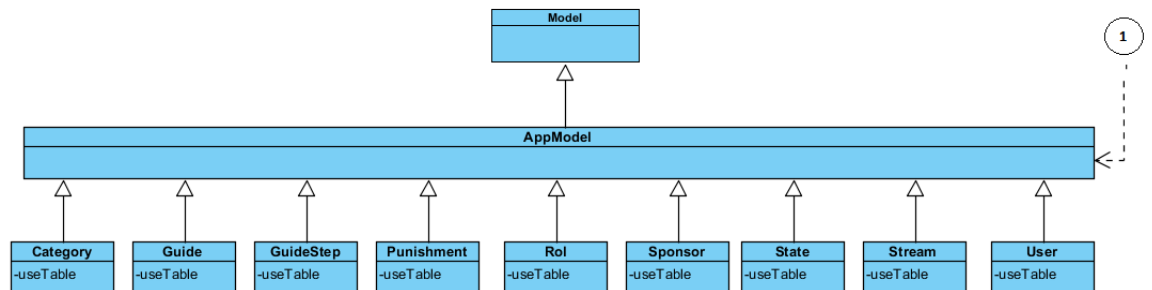


Diagrama N°22. Diagrama de clases - Modelo.

Fuente: Autor.

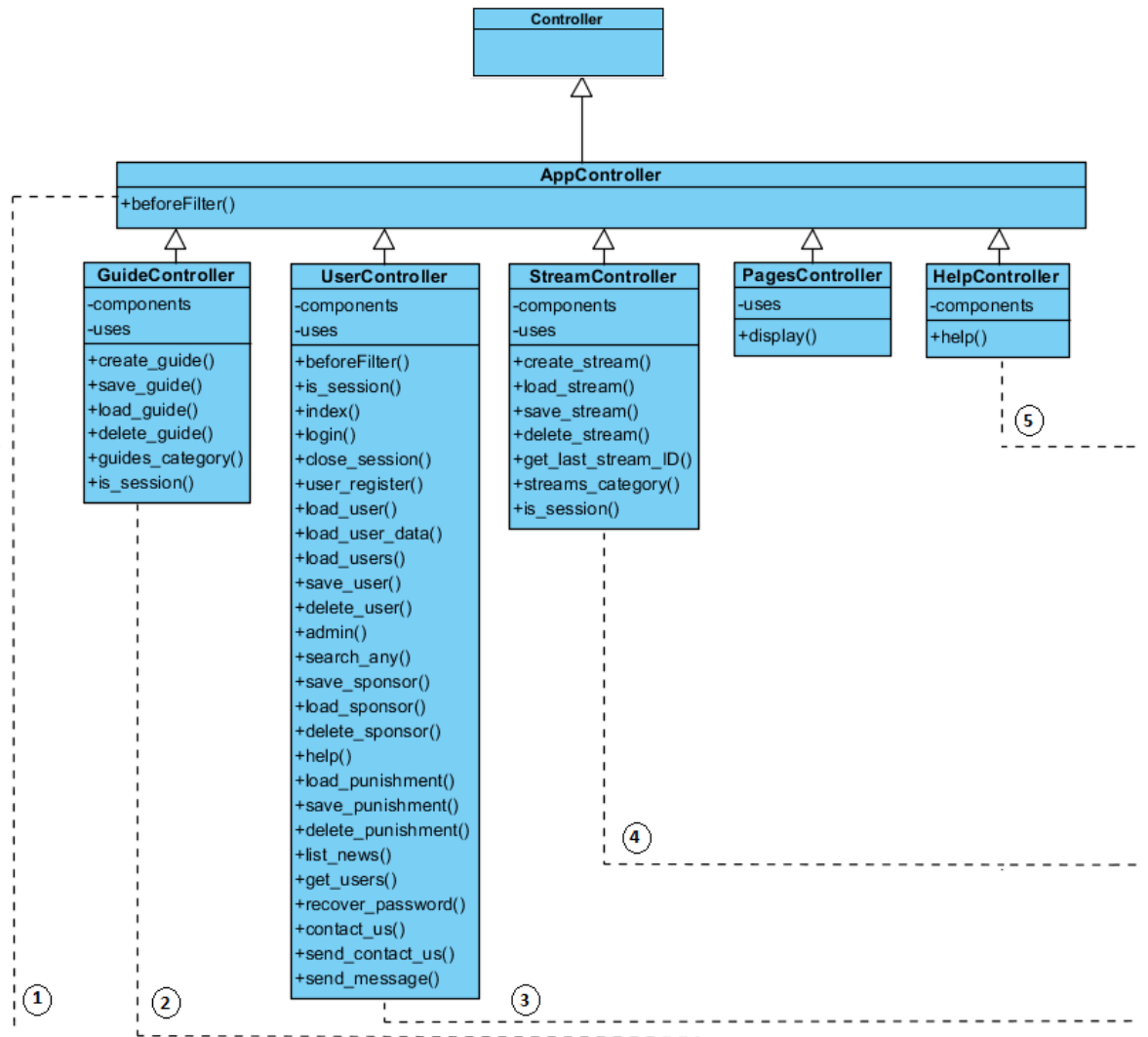


Diagrama N°23. Diagrama de clases – Controlador.
Fuente: Autor.

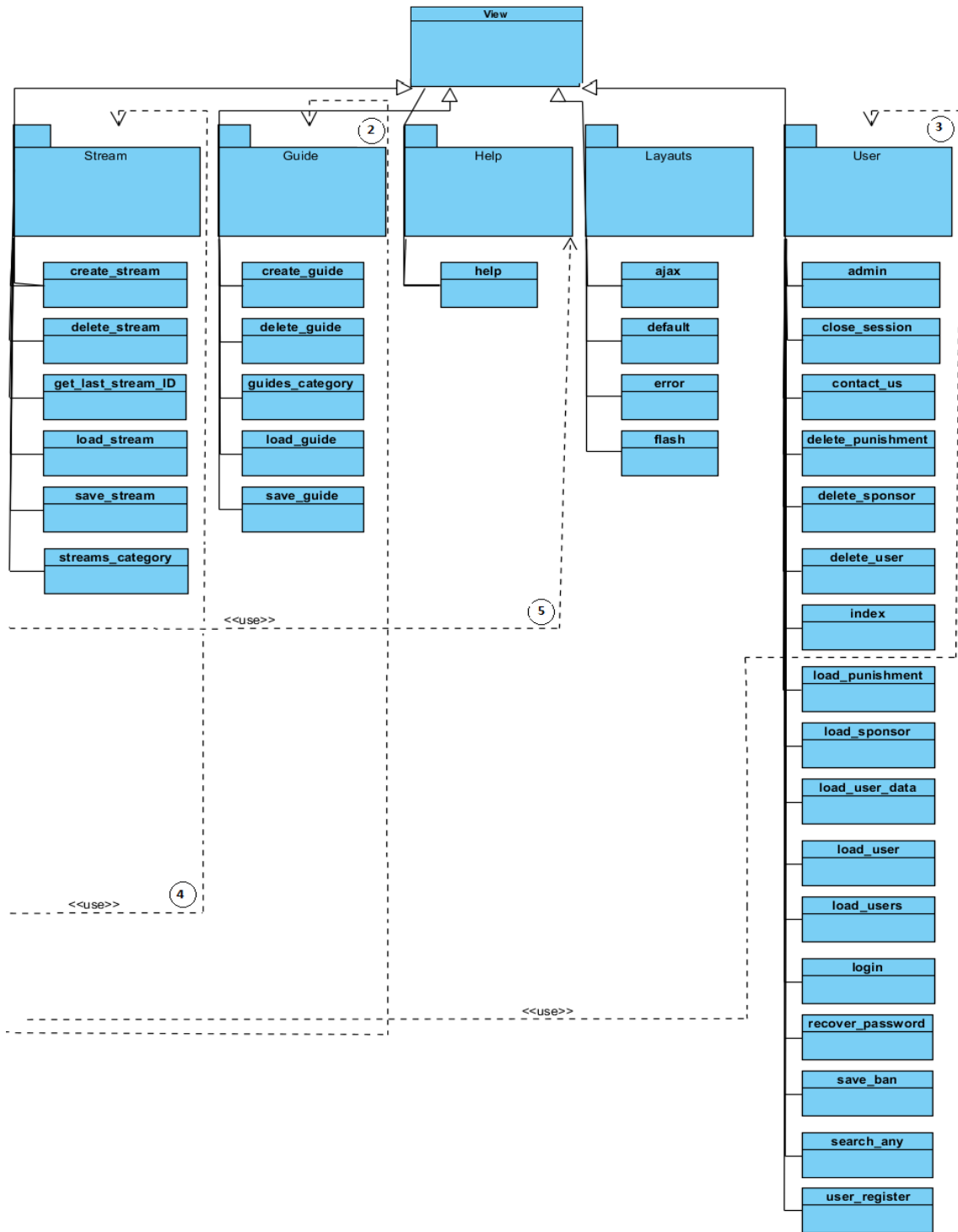


Diagrama N°24. Diagrama de clases – Vista.
Fuente: Autor

4.2. Definición de modelo de datos

4.2.1. Modelo relacional

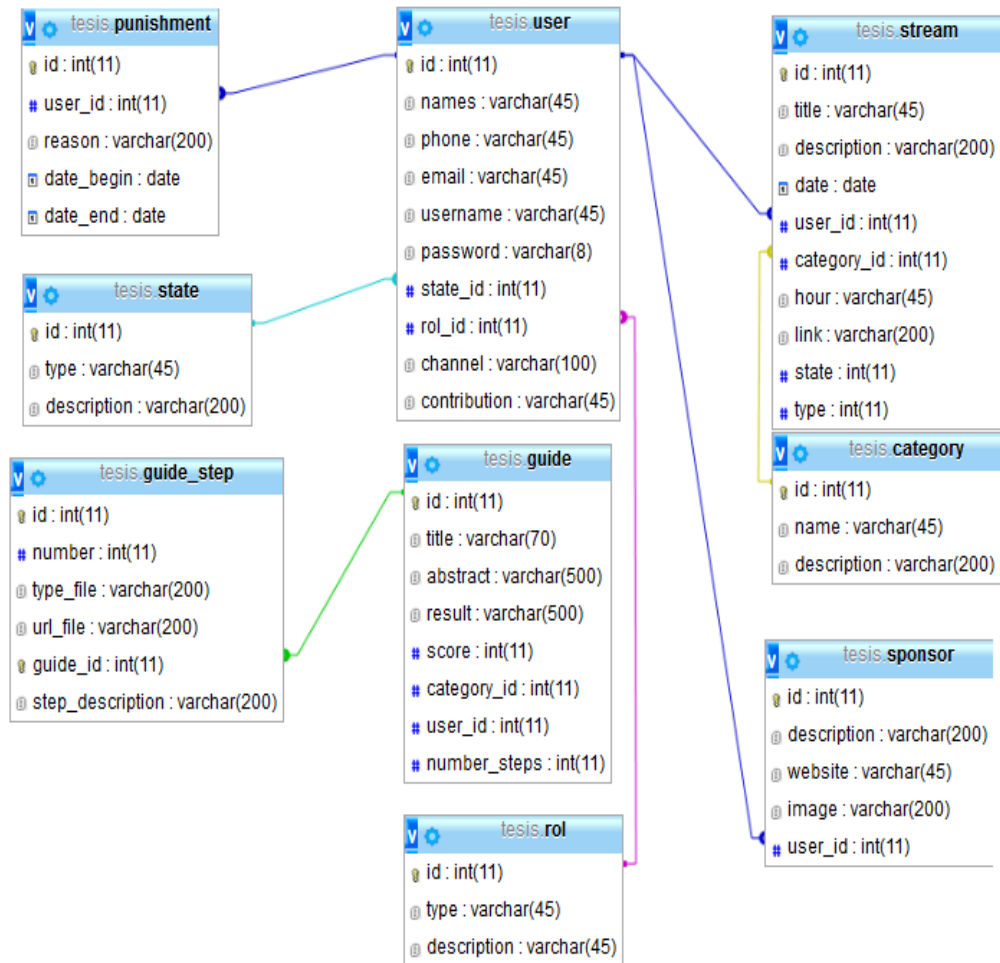


Diagrama N°25. Modelo relacional.

Fuente: Autor.

4.2.2. Diccionario de datos

TABLA	CAMPO	TIPO	TAM	P K	F K	DESCRIPCIÓN
punishment	id	Int	11	X		Identificador.
	user_id	Int	11		X	Identificador de usuario.
	reason	Varchar	200			Motivo de sanción.
	date_begin	Date				Fecha de inicio.
	date_end	Date				Fecha de terminación.

state	id	Int	11	X	Identificador.
	type	Varchar	45		Tipo de estado.
	description	Varchar	200		Descripción.
guide_step	id	Int	11	X	Identificador.
	number	Int	11		Número del paso.
	type_file	Varchar	200		Tipo de archivo.
	url_file	Varchar	200		Ruta del archivo.
	guide_id	Int	11	X	X Identificador de la Guía.
	step_descripton	Varchar	200		Descripción.
stream	id	Int	11	X	Identificador.
	title	Varchar	45		Título.
	description	Varchar	200		Descripción.
	date	Date			Fecha.
	user_id	Int	11		X Identificador de usuario.
	category_id	Int	11		X Identificador de la categoría.
	hour	Varchar	45		Hora.
	link	Varchar	200		Ruta.
	state	Int	11		Estado.
	type	Int	11		Tipo.
category	id	Int	11	X	Identificador.
	name	Varchar	45		Nombre.
	description	Varchar	200		Descripción.
sponsor	id	Int	11	X	Identificador.
	description	Varchar	200		Descripción.
	website	Varchar	200		Ruta de Página Web.
	Image	Varchar	200		Imagen o Banner.
	user_id	Int	11		X Identificador de usuario.
rol	id	Int	11	X	Identificador.
	type	Varchar	45		Tipo.
	description	Varchar	45		Descripción.
guide	id	Int	11	X	Identificador.
	title	Varchar	70		Título.
	abstract	Varchar	500		Resumen.
	result	Varchar	500		Resultado.
	score	Int	11		Marcador.
	category_id	Int	11		X Identificador de categoría.
	user_id	Int	11		X Identificador de usuario.
	number_steps	Int	11		Número de pasos.
user	id	Int	11	X	Identificador.
	names	Varchar	45		Nombres.
	phone	Varchar	45		Teléfono.
	email	Varchar	45		Correo Electrónico.
	username	Varchar	45		Nombre de usuario.

	password	Varchar	8			Contraseña.
	state_id	Int	11		X	Identificador de estado.
	rol_id	Int	11		X	Identificador de rol.
	channel	Varchar	100			Ruta de Canal.
	contribution	Varchar	45			Contribución.

Tabla N°24. Diccionario de datos.

Fuente: Autor.

4.2.3. Definición del SGBD

Se empleará como sistema gestor de base de datos MySQL, debido a que es un gestor bajo la licencia GNU GPL, subsidiado por Oracle Corporation. Permite el acceso a los datos mediante el lenguaje PHP y facilitando aún más el proceso con el framework CakePHP. Presenta una rápida lectura de datos. En caso de llegar a encontrar algún bug, permite su solución inmediata.

5. CODIFICACIÓN Y PRUEBAS

5.1. Ejecución de código fuente

Al emplear el modelo vista controlador, se podrá ejecutar el código fuente luego de crear el modelo, el control y la vista de una función inmediatamente e ir realizando pruebas para depurar errores, logrando así que al momento de tener la aplicación casi lista en su totalidad, se reduzca el riesgo de que ésta genere errores.

5.2. Plan de pruebas

Para verificar que todas las funciones trabajen correctamente, se procederá a realizar diversas pruebas de todo tipo, en todas las funciones de la aplicación web verificando el tipo de dato que recibe, los mensajes que emite, los datos que guarda y las distintas interfaces y funciones que se ofrecen según el tipo de usuario que se presenta.

6. IMPLANTACIÓN DEL SISTEMA

6.1. Plan de conversión

En caso de que se requiera cambiar radicalmente la aplicación por una nueva, se empleará una conversión en paralelo en la cual el usuario podrá seguir empleando el sistema antiguo y a su vez el nuevo. Sin sentir un cambio tan notorio en la forma en que emplea las funciones que le brinda la aplicación web.

6.2. Plan de capacitación de usuarios

Si la aplicación se llega a dar a conocer en alguna institución se procederá a realizar una serie de sesiones (máximo 3) en las cuales se darán a conocer las distintas funciones de la aplicación así como el soporte que se brinda. Adicional a esto la aplicación contará con un módulo en el cual encontrarán todo tipo de material de ayuda para explotar las funciones ofrecidas por la aplicación.

7. GLOSARIO

- **APLICACIÓN WEB:** Es una aplicación usada vía web por una red como Internet.
 - **ACTOR:** Es un rol jugado por un usuario o cualquier otro sistema que interactúa con el sujeto.
 - **BASE DE DATOS:** Es un conjunto de datos pertenecientes a un mismo contexto y almacenados sistemáticamente para su posterior uso.
 - **BOTÓN:** Elemento del HTML mediante el cual se ejecuta una función.
 - **CAKEPHP:** Es un framework para el desarrollo de aplicaciones web escrito en PHP.
 - **CASO DE USO:** Es una descripción de los pasos o actividades que deberán realizarse para llevar a cabo algún proceso.
 - **DOMINIO DE INTERNET:** Es una red de identificación asociada a un grupo de dispositivos o equipos conectados a Internet.
 - **FORMULARIO:** Es una plantilla o documento, mediante la cual el usuario introduce datos estructurados para su posterior almacenamiento en una base de datos.
 - **GUÍA:** Es algo que orienta o dirige algo hacia un objetivo. Son pasos que se han de seguir para obtener un resultado.
- GNU GPL:** Licencia Pública General de GNU, declara que el software cubierto por esta licencia es LIBRE.
- **HTML:** HyperText Markup Language, es un lenguaje de marcado para la elaboración de páginas web.

- **JAVASCRIPT:** Es un lenguaje de programación interpretado orientado a objetos.
- **JQUERY:** Es una librería de JavaScript, la cual permite simplificar la manera de interactuar con los documentos HTML , manipular el árbol DOM, manejar eventos, desarrollar animaciones, y agregar interacción con la técnica AJAX a páginas web.
- **PHP:** Es un lenguaje de programación de uso general de código del lado del servidor diseñado para el desarrollo web de contenido dinámico y ágil.
- **REQUERIMIENTO:** Característica que se desea que posea un sistema o software.
- **SGBD:** Sistema gestor de base de datos, es un conjunto de programas que permiten el almacenamiento, modificación, consulta, y extracción de la información de una base de datos.
- **SQL:** Lenguaje de consulta estructurado, es un lenguaje declarativo de acceso a bases de datos relacionales que permite especificar diversos tipos de operaciones en ellas.
- **STAFF:** Conjunto de personas que, en torno y bajo el mando del director de una empresa o institución, coordina su actividad o la asesora.
- **STREAMING:** Es la distribución multimedia a través de una red de computadoras de manera que el usuario consume el producto al mismo tiempo que lo descarga. Transmisión en vivo que realiza una persona, mediante una web y permite que otras personas lo observen.
- **TAG:** En español etiqueta, Palabra que hace referencia al contenido que se está elaborando.
- **USUARIO:** Aquel que usa algo.

- **VALIDACIÓN:** Proceso mediante el cual se verifica la estructura de un contenido, con base en una estructura previamente planteada.

8. CONCLUSIONES

Se alcanzan objetivos claves, tales como:

- Se logra la gestión de control de usuarios por invitado, registrado, moderador y administrador. Esto se ve reflejado en la aplicación web mostrando distintos tipos de opciones que se ofrecen en la parte superior del HTML, según el usuario que se encuentre.
- El registro de usuarios se realiza de una forma muy intuitiva, fácil y rápida.
- El módulo de soporte y ayuda al usuario logra presentar gran cantidad de material de ayuda, al ser este no solo relacionado con el contenido de la aplicación web sino también con otros como la creación de cuentas de correo electrónico y de las que permiten la emisión de Stream.
- El usuario logra crear contenido de una manera personalizada, y relativamente rápida, sin generar errores al momento de gestionarlas y encuentra gran variedad de contenido por el filtro de búsqueda implementado.
- La implementación exitosa de la vinculación con diversos sitios para la emisión de clases en vivo (Streaming) es llamativa y atractiva puesto que es un servicio que se desconocía por parte de varios usuarios.

9. BIBLIOGRAFÍA

- API CakePHP, Cookbok 2x. Disponible en URL: <http://book.cakephp.org/2.0/en/index.html>
- Alvin Alexander – web, CakePHP find conditions (plus find all, find list, and find count). Disponible en URL: <http://alvinalexander.com/php/cakephp-find-conditions-cakephp-find-all-list-count>
- Blog Luis Castillo- Departamento de Ingeniería (2011), Formato del diccionario de datos. Disponible en URL: <http://lecastillo.wordpress.com/2011/03/26/formato-del-diccionario-de-datos-y-ejemplo/>
- Información sobre MySQL (2013). Disponible en URL: http://www.w3schools.com/php/php_MySQL_intro.asp
- Blog Erika Camacho – Arquitecturas de software (2004), Modelo FURPS+. Disponible en URL: <http://analisistem.wordpress.com/>
- CSS Global CSS settings, fundamental HTML elements styled and enhanced with extensible classes, and advanced grid system. Disponible en URL: <http://getbootstrap.com/css/>
- Components Over a dozen reusable components built to provide iconography dropdowns, input groups, navigation, alerts, and much more. Disponible en URL: <http://getbootstrap.com/components/>
- Diccionario dedicado (2013), Diccionario de palabras de informática. Disponible en URL: <http://www.alegsa.com.ar/Dic/aplicacion%20web.php>
- Question – Explode string by one or more spaces tabs. Disponible en URL: <http://stackoverflow.com/questions/1792950/explode-string-by-one-or-more-spaces-or-tabs>

- Question – MySQL like multiple values. Disponible en URL: <http://stackoverflow.com/questions/4172195/mysql-like-multiple-values>
- Question – Using \$(this) with FileReader() to target result. Disponible en URL: <http://stackoverflow.com/questions/13556812/using-this-with-filereader-to-target-result>
- Base de hoja de estilo básico de la web Style.css Disponible en URL: <http://www.mitchinson.net/>
- Wikipedia la enciclopedia libre (2013), Información sobre Actor. Disponible en URL: [http://es.wikipedia.org/wiki/Actor_\(UML\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Actor_(UML))
- Wikipedia la enciclopedia libre (2013), Información sobre Base de datos. Disponible en URL: http://es.wikipedia.org/wiki/Base_de_datos
- Wikipedia la enciclopedia libre (2013), Información sobre CakePHP. Disponible en URL: <http://es.wikipedia.org/wiki/CakePHP>
- Wikipedia la enciclopedia libre (2013), Información sobre Casos de uso. Disponible en URL: http://es.wikipedia.org/wiki/Caso_de_uso
- Wikipedia la enciclopedia libre (2013), Información sobre Dominio de Internet. Disponible en URL: http://es.wikipedia.org/wiki/Dominio_de_Internet
- Wikipedia la enciclopedia libre (2013), Información sobre Formulario. Disponible en URL: <http://es.wikipedia.org/wiki/Formulario>
- Wikipedia la enciclopedia libre (2013), Información sobre GNU GPL. Disponible en URL: http://es.wikipedia.org/wiki/GNU_GPL
- Wikipedia la enciclopedia libre (2013), Información sobre HTML. Disponible en URL: <http://es.wikipedia.org/wiki/.HTML>

- Wikipedia la enciclopedia libre (2013), Información sobre JAVASCRIPT Disponible en URL: <http://es.wikipedia.org/wiki/Javascript>
- Wikipedia la enciclopedia libre (2013), Información sobre JQUERY. Disponible en URL: <http://es.wikipedia.org/wiki/Jquery>
- Wikipedia la enciclopedia libre (2013), Información sobre PHP. Disponible en URL: <http://es.wikipedia.org/wiki/.PHP>
- Wikipedia la enciclopedia libre (2013), Información sobre Requerimiento. Disponible en URL: <http://es.wikipedia.org/wiki/Requerimiento>
- Wikipedia la enciclopedia libre (2013), Información sobre Sistema Gestos de Base de Datos. Disponible en URL: <http://es.wikipedia.org/wiki/SGBD>
- Wikipedia la enciclopedia libre (2013), Información sobre SQL. Disponible en URL: [http://es.wikipedia.org/wiki/SQL_\(informática\)](http://es.wikipedia.org/wiki/SQL_(informática))
- Wikipedia la enciclopedia libre (2013), Información sobre Streaming. Disponible en URL: <http://es.wikipedia.org/wiki/Streaming>
- Wikipedia la enciclopedia libre (2013), Información sobre Usuario. Disponible en URL: [http://es.wikipedia.org/wiki/Usuario_\(inform%C3%A1tica\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Usuario_(inform%C3%A1tica))
- Diccionario dedicado (2013), Información sobre Guía. Disponible en ULR: <http://deconceptos.com/general/Guía>
- Monografías, el centro de tesis, documentos publicaciones y recursos educativos más amplio de la Red (2013), Información sobre Sistemas y Métodos. Disponible en ULR: <http://www.monografias.com/trabajos3/sisymetodos/sisymetodos.shtml>

MANUAL DEL USUARIO

CONTENIDO

	Pág.
1. GESTIÓN DE CUENTAS EN LA APLICACIÓN WEB.....	6
1.1 Crear una cuenta	6
1.2 Iniciar sesión	7
1.3 Función administrar según tipo de usuario.....	8
1.4 Recuperar contraseña.....	7
2. GESTIÓN DE GUÍAS EN LA APLICACIÓN WEB.....	12
2.1 Crear una Guía	12
2.2 Editar datos de una Guía	14
2.3 Ver Guías creadas	15
2.4 Buscar Guías	16
2.5 Eliminar una Guía	16
3. GESTIÓN DE EVENTOS DE STREAMING CREADOS EN LA APLICACIÓN WEB.....	18
3.1 Crear evento de Streaming	18
3.2 Editar datos de un evento de Streaming	19
3.3 Ver eventos de Streaming creados	20
3.4 Buscar eventos de futuros Streaming	20
3.5 Eliminar evento de Streaming	21
4. GESTIÓN DE SOLICITUD DE SOPORTE.....	22
4.1 Enviar solicitud de soporte	22
5. GESTIÓN DE FUNCIONES DE ADMINISTRADOR.....	23
5.1 Registro de patrocinador	23
5.2 Bloqueo y Eliminación de usuario y patrocinador.....	23
5.3 Cambiar tipo de usuario	24

LISTA DE DIAGRAMAS

	Pág.
1. Diagrama N°01. Panel selección Sesión.....	6
2. Diagrama N°02. Panel loguin	6
3. Diagrama N°03. Panel registro de usuario	7
4. Diagrama N°04. Panel selección Sesión.....	8
5. Diagrama N°05. Panel loguin	8
6. Diagrama N°06. Panel selección Administrar.....	9
7. Diagrama N°07. Panel gestionar Administrador	9
8. Diagrama N°08. Panel gestionar normal	9
9. Diagrama N°09. Panel selección Sesión.....	10
10. Diagrama N°10. Panel loguin	10
11. Diagrama N°11. Panel recuperar contraseña.....	10
12. Diagrama N°12. Panel selección Guías	12
13. Diagrama N°13. Opción Crear Guía!.....	12
14. Diagrama N°14. Sección título-propósito Guía.....	12
15. Diagrama N°15. Sección categoría Guía	13
16. Diagrama N°16. Sección procedimiento Guía	13
17. Diagrama N°17. Botones adicionar, eliminar paso Guía	13
18. Diagrama N°18. Sección resultado Guía.....	14
19. Diagrama N°19. Botones Crear!-Cancelar Guía.....	14
20. Diagrama N°20. Panel selección Administrar.....	14
21. Diagrama N°21. Gestionar selección Guías.....	14
22. Diagrama N°22. Botón editar Guías	15
23. Diagrama N°23. Botón guardar Guía	15
24. Diagrama N°24. Panel selección Administrar.....	15
25. Diagrama N°25. Panel gestionar selección Guías.....	15
26. Diagrama N°26. Sección buscar	16

27. Diagrama N°27. Panel selección Administrar.....	16
28. Diagrama N°28. Panel gestionar selección Guías.....	16
29. Diagrama N°29. Botón eliminar Guía	16
30. Diagrama N°30. Panel selección Streams	18
31. Diagrama N°31. Opción Crear Stream!.....	18
32. Diagrama N°32. Sección título-descripción-categoría Stream.....	18
33. Diagrama N°33. Panel selección Administrar.....	19
34. Diagrama N°34. Panel gestionar selección Streams.....	19
35. Diagrama N°35. Botón editar Streams	19
36. Diagrama N°36. Botón guardar Stream.....	19
37. Diagrama N°37. Panel selección Administrar.....	20
38. Diagrama N°38. Panel gestionar selección Streams.....	20
39. Diagrama N°39. Sección buscar	20
40. Diagrama N°40. Panel selección Administrar.....	21
41. Diagrama N°41. Panel gestionar selección Streams.....	21
42. Diagrama N°42. Botón eliminar Stream	21
43. Diagrama N°43. Panel selección Contáctenos.....	22
44. Diagrama N°44. Panel selección Administrar.....	23
45. Diagrama N°45. Panel gestionar selección Usuarios	23
46. Diagrama N°46. Panel selección Administrar.....	23
47. Diagrama N°47. Panel gestionar selección Usuarios	24
48. Diagrama N°48. Botón Ban Usuario.....	24
49. Diagrama N°49. Botón eliminar Usuario.....	24
50. Diagrama N°50. Panel selección Administrar.....	24
51. Diagrama N°51. Panel gestionar selección Usuarios	24
52. Diagrama N°52. Botón editar Usuario	25
53. Diagrama N°53. Botón guardar Usuario.....	25

INTRODUCCIÓN

Este manual va dirigido a todos aquellos que deseen hacer uso de la aplicación web llamada Sistema Gestor de Información de Experiencias Empíricas. Tiene como objetivo principal exponer de una manera detallada como interactuar y hacer uso de todas las funciones que ofrece esta aplicación web.

La presente aplicación web que ha sido concebida y dirigida principalmente para aquellas personas amantes de las artesanías, manualidades y procesos culinarios, contiene una fuerte herramienta para compartir sus experiencias, sus recetas, sus creaciones, visualizadas mediante pasos consignados en una Guía creada por el mismo usuario y que puede ser consultada posteriormente por el resto de la comunidad.

En este manual se detalla paso a paso como utilizar todas las funciones que brinda la aplicación de una manera sencilla.

1. GESTIÓN DE CUENTAS EN LA APLICACIÓN WEB

1.1. Crear una cuenta

Para crear una cuenta en esta aplicación web y explotar sus funcionalidades se deberán seguir los siguientes pasos:

- a. Ingresar a la sección de registro de usuario haciendo clic en “Sesión”.



Diagrama N°01. Panel selección Sesión.

Fuente: Autor.

- b. Aparecerá una ventana emergente, en la parte inferior derecha deberá hacer clic en “¿No está registrado? Regístrese gratis aquí!”.

A login form titled 'Iniciar Sesión'. It contains two input fields: 'Nombre de usuario o correo electrónico:' and 'Contraseña:'. Below the fields are two buttons: 'Iniciar' and 'Cancelar'. At the bottom left, there is a link: '¿Olvido su nombre de usuario o contraseña?'. At the bottom right, there is a link: '¿No esta registrado? Regístrese gratis aqui!'. This link is highlighted with a red rectangular border.

Diagrama N°02. Panel loguin.

Fuente: Autor.

- c. Visualizando ya el formulario de registro, deberá indicar sus nombres y apellidos sin caracteres extraños ni tildes.

Registro de usuarios Nuevos

Los campos marcados con "*" son obligatorios

Nombres y Apellidos *:	<input type="text"/>
Teléfono:	<input type="text"/>
Correo Electrónico *:	<input type="text"/>
Canal de Stream:	<input type="text"/>
Nombre de usuario *:	<input type="text"/>
Contraseña *:	<input type="password"/>
Confirmar contraseña *:	<input type="password"/>

[¿Ya esta registrado? Inicie sesión aquí!](#)

Diagrama N°03. Panel registro de usuario.
Fuente: Autor.

- d. Ingresar un número de teléfono (este campo es opcional).
- e. Deberá indicar una dirección de correo electrónico.
- f. Si posee el enlace a un canal de www.youtube.com podrá ingresarlo en la casilla correspondiente "Canal de Stream".
- g. El usuario deberá idear e ingresar un nombre de usuario con el cual iniciará sesión posteriormente y el cual será visto por la comunidad en las participaciones que realice.
- h. El usuario ingresa una contraseña y la repite para evitar que no se le olvide instantáneamente por error de digitación.
- i. El usuario finalmente envía el formulario.

Si el usuario ha indicado todos sus datos correctamente (los campos marcados con "*" son obligatorios), habrá creado ya una cuenta en la aplicación web y recibirá un correo confirmando la creación de la cuenta y los datos de la misma.

1.2. Iniciar sesión

Después de haber creado exitosamente una cuenta se procederá a iniciar sesión para explorar y usar nuevas funciones de la aplicación web, para iniciar se deberá:

- a. En el panel superior, en la esquina derecha hacer clic en “Sesión”.



Diagrama N°04 Panel selección Sesión

Fuente: Autor.

- b. Ahora le aparecerá una ventana solicitando los siguientes datos:

Diagrama N°05. Panel loguin.

Fuente: Autor.

- c. Deberá indicar su nombre de usuario.
d. Luego ingresar la contraseña.
e. Para terminar dar clic en el botón “Iniciar”.

Si todo ha sido exitoso, el usuario habrá iniciado sesión y un panel nuevo en la parte superior de la interfaz será desbloqueado y podrá acceder a este “Administrar”, en el cual podrá gestionar su información personal, verá un listado de las Guías creadas, los Streams creados, y una lista de usuarios registrados según el tipo de usuario que ha iniciado sesión.

1.3. Función administrar según tipo de usuario

Luego de haber iniciado sesión, una de las funciones ofrecidas al usuario es la de gestionar su información personal, ver y editar las Guías y eventos de Stream que ha creado previamente. Lo que deberá hacer para acceder a este panel es:

- a. Ubicar el panel de control que se halla en la parte superior de la vista en la que se encuentra, dar clic en “Administrar”.



Diagrama N°06. Panel selección Administrar.

Fuente: Autor.

- b. Tendrá varias opciones para gestionar datos según el tipo de usuario: Administrador y Moderador tendrán 4 opciones, mientras que los usuarios normales tendrán 3. Las opciones para Administrador y moderador serán:



Diagrama N°07. Panel gestionar Administrador.

Fuente: Autor.

Mientras que las opciones para los usuarios normales serán:



Diagrama N°08. Panel gestionar normal.

Fuente: Autor.

- c. Gestionar información propia: Se le presentarán los datos que ingreso al momento de registrarse, algunos podrán ser modificados.
- d. Gestionar usuarios: Se listarán los usuarios registrados y tendrá la opción de verlos, editarlos, borrarlos, o Banearlos.
- e. Gestionar Guías: Se listarán todas las Guías que se han creado y tendrá la opción de verlas, editarlas y borrarlas.
- f. Gestionar Streams: Se listarán todos los Streams que se han creado y tendrá la opción de verlos, editarlos y borrarlos.

Si todos los datos actualizados y cambiados son legibles, el sistema le indicara que el proceso fue exitoso según la acción que esté realizando.

1.4. Recuperar contraseña

Una función que nunca ha de faltar en un módulo de administración de usuarios, es la de recuperar la contraseña, para acceder a ella debe seguir los siguientes pasos:

- a. Ubicarse en el panel superior, y a continuación hacer clic en “Sesión”.



Diagrama N°09. Panel selección Sesión.

Fuente: Autor.

- b. Aparecerá una ventana en la cual deberá hacer clic en “¿Olvido su nombre de usuario o contraseña?”.

A login form titled 'Iniciar Sesión'. It features two input fields: 'Nombre de usuario o correo electrónico:' and 'Contraseña:'. Below the first field is an 'Iniciar' button, and below the second is a 'Cancelar' button. At the bottom, there are two links: '¿Olvido su nombre de usuario o contraseña?' and '¿No esta registrado? Regístrese gratis aquí!'.

Diagrama N°10. Panel loguin.

Fuente: Autor.

- c. Ahora deberá indicar su nombre de usuario o correo electrónico asociado a la cuenta, según sea el dato que recuerde.

A form titled 'Recuperar Contraseña'. It includes a message: 'Los campos marcados con "*" son obligatorios'. Below this is a single input field labeled 'Nombre de usuario o correo electrónico *:'. There are 'Enviar' and 'Cancelar' buttons. At the bottom, there are two links: '¿No esta registrado? Regístrese gratis aquí!' and '¿Ya esta registrado? Inicie sesión aquí!'.

Diagrama N°11. Panel recuperar contraseña.

Fuente: Autor.

- d. Para finalizar ha de dar clic en el botón “Enviar”.

En contados minutos recibirá un correo, al correo electrónico asociado a la cuenta, con el procedimiento a seguir para reestablecer la contraseña.

2. GESTIÓN DE GUÍAS EN LA APLICACIÓN WEB

2.1. Crear una Guía

Una de las funciones principales de la aplicación web es la de creación de Guías que está habilitada para los usuarios que hayan iniciado sesión previamente, para la cual deberán:

- a. Primero debe ir al panel superior y dar clic en “Guías”.



Diagrama N°12. Panel selección Guías.

Fuente: Autor.

- b. Se cargará una nueva página y debajo de este panel aparecerá la opción “Crear Guía!”, dar clic en esta.

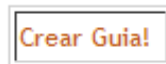


Diagrama N°13. Opción Crear Guía!.

Fuente: Autor.

- c. A continuación se presenta la sección en la cual debe indicar los datos sobre su Guía, título, propósito.

1° PASO: IDEAR UN TÍTULO.

Ingrese aquí el título

2° PASO: REDACTAR EL PROPOSITO DE LA GUÍA.

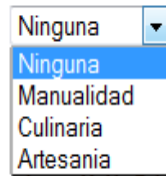
Proposito del Post.

Diagrama N°14. Sección título-propósito Guía.

Fuente: Autor.

- d. Acto seguido debe indicar la categoría en la que se encuentra la Guía.

1º PASO: CATEGORÍA:



A CONTINUACIÓN REDACTARÁ PASO A PASO EL PROCEDIMIENTO.

2º PASO:

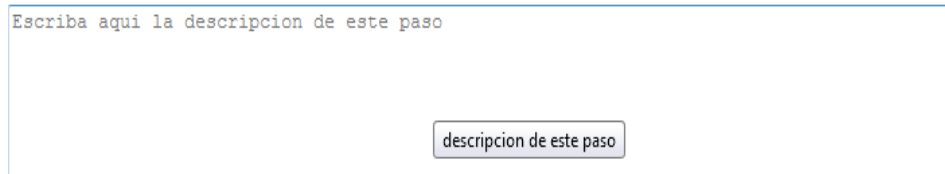
Diagrama N°15. Sección categoría Guía.

Fuente: Autor.

- e. Ahora puede redactar los pasos, según los cuales, describirá, como realizar el propósito de la Guía. Puede agregar además de la descripción del paso, una imagen o video o archivo de audio.

A CONTINUACIÓN REDACTARÁ PASO A PASO EL PROCEDIMIENTO.

3º PASO:



Desea insertar una imagen video o audio? Imagen ▾



Diagrama N°16. Sección procedimiento Guía.

Fuente: Autor.

- f. Para adicionar más pasos puede dar clic en el botón que aparece con un “+” o para eliminarlo en el botón “-”.



Diagrama N°17. Botones adicionar, eliminar paso Guía.

Fuente: Autor.

- g. En el último paso debe indicar los resultados esperados.

°PASO: RESULTADO Y CONCLUSIONES:

Resultado y conclusiones

Diagrama N°18. Sección resultado Guía.

Fuente: Autor.

- h. Dar clic en “Crear!”.



Diagrama N°19. Botones Crear!-Cancelar Guía.

Fuente: Autor.

Si todos los datos son legibles, el sistema le indicará que la Guía fue creada y publicada exitosamente, y lo re direccionará automáticamente a esta.

2.2. Editar datos de una Guía

Después de haber creado una Guía, el usuario podrá acceder a esta y editar su contenido (habiendo iniciado sesión previamente). Para acceder a esta función deberá:

- a. En el panel superior dar clic en “Administrar”.

Guías Streams **Administrar** ;Ayuda! Contáctenos Sesión

Diagrama N°20. Panel selección Administrar.

Fuente: Autor.

- b. Ahora procederá a dar clic en “Gestionar Guías”.

Gestionar información propia **Gestionar guías** Gestionar Streams

Diagrama N°21. Gestionar selección Guías.

Fuente: Autor.

- c. Aparecerá una lista de las Guías creadas por el usuario, deberá ubicar la Guía de interés y dar clic en el botón “Editar”.



Diagrama N°22. Botón editar Guías.

Fuente: Autor.

- d. Ahora aparecerá la Guía cargada con los datos que contiene y prestos a ser editados, al finalizar le dará clic en el botón “Guardar”.

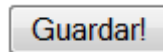


Diagrama N°23. Botón guardar Guía.

Fuente: Autor.

Si los datos son legibles, el sistema indicará que la Guía se actualizó correctamente.

2.3. Ver Guías creadas

Habiendo ya creado una o más Guías y tener la sesión iniciada, para visualizar las Guías se debe:

- a. En el panel superior dar clic en “Administrar”.



Diagrama N°24. Panel selección Administrar.

Fuente: Autor.

- b. Ahora procede a dar clic en “Gestionar Guías”.



Diagrama N°25. Panel gestionar selección Guías.

Fuente: Autor.

- c. Ahora se desplegará una lista, con las Guías que el usuario ha creado previamente.

2.4. Buscar Guías

Sin necesidad de haber creado una cuenta, el usuario podrá buscar Guías creadas por otros, en la parte izquierda se encuentra el campo para ingresar los parámetros y realizar la búsqueda, después de indicarlos solo deberá dar clic en el botón para realizar la búsqueda.

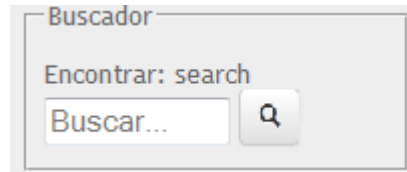


Diagrama N°26. Sección buscar
Fuente: Autor.

2.5. Eliminar una Guía

Teniendo Guías creadas y al haber iniciado sesión, para eliminar una Guía el usuario deberá.

- a. En el panel superior dar clic en “Administrar”.



Diagrama N°27. Panel selección Administrar.
Fuente: Autor.

- b. Ahora procede a dar clic en “Gestionar Guías”.



Diagrama N°28. Panel gestionar selección Guías.
Fuente: Autor.

- c. Ahora se desplegará una lista, con las Guías que el usuario ha creado previamente. En la última columna de acciones, aparece el botón “Eliminar”.



Diagrama N°29. Botón eliminar Guía.
Fuente: Autor.

Si confirma la eliminación, le generará un mensaje que el resultado ha sido exitoso.

3. GESTIÓN DE EVENTOS DE STREAMING EN LA APLICACIÓN WEB

3.1. Crear evento de Streaming

Después de haber iniciado sesión el usuario podrá crear un evento de Streaming siguiendo los siguientes pasos:

- a. En el panel superior dar clic en “Stream”.



Diagrama N°30. Panel selección Streams.

Fuente: Autor.

- b. Ahora clic en “Crear Stream!”.

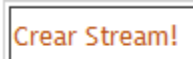


Diagrama N°31. Opción Crear Stream!.

Fuente: Autor.

- c. A continuación presenta la sección para crear un evento de Stream en el cual deberá primero indicar el título, luego la descripción e indicar la categoría en la que se encuentra y el tipo de Stream.

° IDEAR EL TÍTULO :

Ingrese aquí el título

DESCRIPCIÓN :

Escriba aquí la descripción del Stream

CATEGORÍA :

Ninguna

Diagrama N°32. Sección título-descripción-categoría Stream.

Fuente: Autor.

- d. Después ha de indicar la fecha de la transmisión, la hora en que dará inicio, y el enlace respectivo de www.youtube.com.

e. Al finalizar dará clic en “Crear!”.

Si todos los datos son legibles, el sistema indicará que el evento se creó y publicó exitosamente y lo re direccionará a la vista del Stream que acaba de crear.

3.2. Editar datos de un evento de Streaming

Después de haber iniciado sesión y tener eventos creados, para editar datos de alguno de estos, el usuario deberá:

a. En el panel superior dar clic en “Administrar”.



Diagrama N°33. Panel selección Administrar.

Fuente: Autor.

b. Ahora procede a dar clic en “Gestionar Streams”.



Diagrama N°34. Panel gestión selección Streams.

Fuente: Autor.

c. Aparecerá una lista de los Streams creados por el usuario, deberá ubicar el Stream de interés y dar clic en el botón “Editar”.



Diagrama N°35. Botón editar Streams.

Fuente: Autor.

d. Ahora aparecerá el Stream cargado con los datos que contiene y prestos a ser editados, al finalizar le dará clic en el botón “Guardar!”.

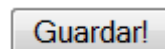


Diagrama N°36. Botón guardar Stream.

Fuente: Autor.

Si todos los datos son legibles, el sistema indicará que el evento de Streaming se actualizó correctamente.

3.3. Ver eventos de Stream creados

Habiendo ya creado una o más Streams y tener la sesión iniciada, para visualizar los Streams creados se debe:

- a. En el panel superior dar clic en “Administrar”.



Diagrama N°37. Panel selección Administrar.

Fuente: Autor.

- b. Ahora procede a dar clic en “Gestionar Streams”.



Diagrama N°38. Panel gestionar selección Streams.

Fuente: Autor.

- c. Ahora se desplegará una lista, con los Streams que el usuario ha creado previamente.

3.4. Buscar eventos de futuros Streaming

Sin necesidad de haber creado una cuenta, el usuario podrá buscar Streams creados por otros, en la parte izquierda se encuentra el campo para ingresar los parámetros y realizar la búsqueda, después de indicarlos solo deberá dar clic en el botón para realizar la búsqueda.

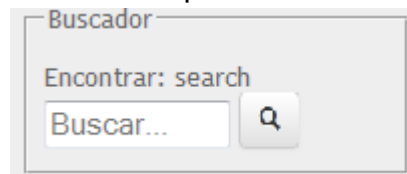


Diagrama N°39. Sección buscar.

Fuente: Autor.

3.5. Eliminar evento de Streaming

Teniendo Streams creados y haber iniciado sesión, para eliminar un Stream el usuario deberá.

- a. En el panel superior dar clic en “Administrar”.



Diagrama N°40. Panel selección Administrar.

Fuente: Autor.

- b. Ahora procede a dar clic en “Gestionar Streams”.



Diagrama N°41. Panel gestionar selección Streams.

Fuente: Autor.

- c. Ahora se desplegará una lista, con los Streams que el usuario ha creado previamente. En la última columna de acciones, aparece el botón “Eliminar”.



Diagrama N°42. Botón eliminar Stream.

Fuente: Autor.

Si confirma la eliminación, le generará un mensaje que el resultado ha sido exitoso.

4. GESTIÓN DE SOLICITUD DE SOPORTE

4.1. Enviar solicitud de soporte

Cualquier usuario puede enviar una solicitud para solicitar información o reportar algún fallo o problema que presente la aplicación. Para lograr esto deberá:

- a. En la parte superior dar clic en “Contáctenos”.



Diagrama N°43. Panel selección Contáctenos.

Fuente: Autor.

- b. A continuación se solicitan los datos como nombres y correo de contacto, y el motivo por el cual contacta al soporte, después de diligenciarlos dará clic en el botón “Enviar”.

La información será enviada al Staff de la aplicación, la cual le responderá vía correo electrónico resolviendo su problema o inquietud.

5. GESTIÓN DE FUNCIONES DE ADMINISTRADOR

5.1. Registrar patrocinador

Después de haber iniciado sesión siendo “Administrador”, para registrar un patrocinador el administrador deberá (Debe haberse el patrocinador registrado previamente como usuario normal):

- a. En el panel superior dar clic en “Administrar”.



Diagrama N°44. Panel selección Administrar.

Fuente: Autor.

- b. Aparecerán las opciones, debe dar clic en “Gestionar usuarios”.



Diagrama N°45. Panel gestionar selección Usuarios.

Fuente: Autor.

- c. Después aparecerá la opción para “crear patrocinador”, al dar clic será re direccionado a una página donde deberá diligenciar los datos y darle clic al botón “Guardar”.

El sistema indicara que el patrocinador fue creado exitosamente.

5.2. Bloqueo y eliminación de usuario y patrocinador.

Después de haber iniciado sesión, para eliminar o bloquear un usuario o patrocinador, el usuario deberá:

- a. En el panel superior dar clic en “Administrar”.



Diagrama N°46. Panel selección Administrar.

Fuente: Autor.

- b. Ahora procederá a dar clic en “Gestionar Usuarios”.



Diagrama N°47. Panel gestionar selección Usuarios.

Fuente: Autor.

- c. Después se desplegará una lista, con los usuarios registrados. En la última columna de acciones, el símbolo de bloqueo o Ban. Si selecciona éste, aparecerá una ventana que solicitará el motivo del Ban, y la fecha en que termina la sanción.



Diagrama N°48. Botón Ban Usuario.

Fuente: Autor.

- d. Y aparece el botón “Eliminar”.



Diagrama N°49. Botón eliminar Usuario.

Fuente: Autor.

El sistema indicara que el usuario fue bloqueado o eliminado exitosamente.

5.3. Cambiar tipo de usuario.

Para cambiar el tipo de usuario, para ascenderlo a Moderador, debe haber iniciado sesión, siendo “Administrador” deberá:

- a. En el panel superior dar clic en “Administrar”.



Diagrama N°50. Panel selección Administrar.

Fuente: Autor.

- b. Aparecerán las opciones, deberá dar clic en “Gestionar usuarios”.



Diagrama N°51. Panel gestionar selección Usuarios.

Fuente: Autor.

- c. Aparecerá una lista de los usuarios registrados, deberá ubicar el usuario de interés y dar clic en el botón “Editar”.



Diagrama N°52. Botón editar Usuario.
Fuente: Autor.

- d. Ahora aparecerá la información cargada con los datos del usuario y prestos a ser editados, aparecerá habilitada la opción para cambiar su rol, al finalizar le dará clic en el botón “Guardar”.

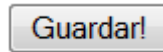


Diagrama N°53. Botón guardar Usuario.
Fuente: Autor.

Si la operación resulta exitosa el sistema indicará que el usuario se guardó.